

**BERNINA<sup>+</sup>**

*Embroidery Software 6*



# **KURZANLEITUNG**

**BERNINA EditorPlus  
BERNINA DesignerPlus**

**COPYRIGHT 1997-2009 BY WILCOM PTY LTD ALLE RECHTE VORBEHALTEN.**

Kein Teil dieser Publikation oder der beiliegenden Software darf in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise, sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf eine andere Weise, kopiert oder verbreitet, übertragen, umgesetzt, in einer Datenbank gespeichert, in eine menschliche oder Computersprache übersetzt oder Dritten zugänglich gemacht werden ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch:

Wilcom Pty Ltd (A.B.N. 43 001 971 919)  
146-156 Wyndham Street, Alexandria (Sydney)  
New South Wales, 2015, Australia  
PO Box 581, Alexandria, 1435  
Phone: +61 2 9578 5100 Fax: +61 2 9578 5108  
Email: wilcom@wilcom.com.au  
Web: <http://www.wilcom.com.au>

**HINWEIS**

Die in diesem Buch dargestellten Bildschirmabbildungen aus der Software dienen der Veranschaulichung und können von den tatsächlich in der Software erscheinenden abweichen.

**GEDRUCKTES BENUTZERHANDBUCH**

Registrierten Besitzern von BERNINA®-Sticksoftware ist es gestattet, eine (1) Kopie des BERNINA®-Sticksoftware-Benutzerhandbuchs zum persönlichen Gebrauch zu erstellen. Diese kann mit einem privaten Drucker oder über eine gewerbliche Druckerei gedruckt werden.

**BEGRENZTE GARANTIE**

BERNINA International AG übernimmt für 90 Tage, beginnend mit dem Tag des Übergangs der Software an Sie, die Garantie, dass das Produkt frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sie haben ausschließlich während der Garantiedauer die Möglichkeit, die durch diese Garantie gedeckten Produkte zusammen mit dem Beweis des Erwerbs derselben an BERNINA oder ein autorisiertes BERNINA-Fachgeschäft zurückzugeben. Sie erhalten kostenlos Ersatz. Jegliche Versand- und Versicherungskosten gehen zu Ihren Lasten. Sie tragen allein das Risiko des Verlusts, der Beschädigung und des Abhandenkommens der Produkte.

Der Käufer verlässt sich in der Auswahl der Software, die er für den Eigengebrauch erwirbt, auf sein eigenes Wissen und seine eigene Urteilskraft und übernimmt das volle Risiko bezüglich der Ergebnisse und der Leistung der Software. Vorbehaltlich gesetzlich festgelegter Garantien und Konditionen lehnt BERNINA International AG ausdrücklich jede Anerkennung aller anderen Garantien und Konditionen ab, seien diese ausdrücklich oder implizit, darunter und ohne Beschränkung Garantien und Konditionen für allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck, Eigentumsrechte und Verletzung der Rechte Dritter. BERNINA International AG übernimmt insbesondere keinerlei Garantie dafür, dass die Software den Anforderungen des Käufers genügt, ohne Unterbrechungen oder Fehler läuft oder genau so erscheint wie in der Begleitdokumentation geschildert.

**BESCHRÄNKTE HAFTUNG**

Soweit gesetzlich zulässig, ist BERNINA International AG oder deren Entwickler, Verantwortliche, Angestellte oder Tochtergesellschaften unter keinen Umständen Ihnen gegenüber verantwortlich für Folge-, Neben- oder indirekte Schäden (einschließlich Schadenersatz für Umsatzeinbußen, Betriebsunterbrechungen, Verlust von Geschäftsdaten usw.), ob vorhersehbar oder nicht, die aus der Benutzung oder Nichtbenutzbarkeit der Software oder des mitgelieferten Sicherungsgeräts und Kabels sowie der Begleitdokumentation entstehen, unabhängig von der Anspruchsgrundlage und auch dann, wenn BERNINA oder eine autorisierte BERNINA-Vertretung über die Möglichkeit solcher Schäden informiert wurde.

Einige Staaten oder Gerichtsbarkeiten erlauben den Ausschluss von Neben-, Folge- und besonderen Schäden nicht, weshalb die zuvor genannten Haftungsbeschränkungen auf Sie eventuell nicht zutreffen.

**BEENDIGUNG**

Ihre Lizenz zur Verwendung der BERNINA®-Sticksoftware gilt so lange, wie Sie sich an die Bedingungen der Lizenzvereinbarung halten. Halten Sie eine der Bedingungen der Lizenzvereinbarung nicht ein, erfolgt die sofortige automatische und durch BERNINA International AG nicht anzukündigende Beendigung dieser Lizenz. Sie können die Lizenz jederzeit dadurch beenden, dass Sie die BERNINA®-Sticksoftware und jegliche Kopien davon, das Sicherungsgerät (Dongle) und Kabel sowie die gesamte Begleitdokumentation an BERNINA International AG zurückgeben.

**KONTAKT**

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Ihre BERNINA-Verkaufsstelle oder an:  
BERNINA International AG-Nähmaschinen  
CH-8266 Steckborn/Schweiz  
Tel: (41) 52-762 11 11 Fax: (41) 52-762 16 11

**Rev 2 Sep 2009**

# KAPITEL 1

## EINLEITUNG

Willkommen bei BERNINA®-Sticksoftware, der führenden Sticksoftware für den Privatgebrauch. Die Software basiert auf MS Windows® und enthält deshalb für viele PC-Benutzer bereits vertraute Funktionen.

Neu und einzigartig ist die Integration von BERNINA®-Sticksoftware mit CorelDRAW® Essentials 4, der beliebten vektorbasierenden Grafiksoftware für Privatanwender. Die Kombination der Stickfunktionen von BERNINA-Sticksoftware mit den Grafikfunktionen von CorelDRAW® bietet ein effizienteres und benutzerfreundliches Vorgehen zum Erstellen Ihrer Stickmuster. Zudem ermöglicht es dem kreativen Benutzer, echte Multimedia-Designs zu erstellen.



**Hinweis** CorelDRAW® Essentials 4 und sein Schwesterprodukt, Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4, können auch als eigenständige Anwendungen benutzt werden. Die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung mit einer vollständigen Beschreibung der CorelDRAW® Essentials 4-Werkzeuge lässt sich über Windows **Start > Programme** öffnen. Alternativ können Sie auf die Onscreen-Hilfe über das **Grafikmodus-Hilfe**-Menü zugreifen.

### Neuanwender

Falls Sie zu den Neuanwendern von BERNINA®-Sticksoftware gehören, werden Sie von den vielfältigen Digitalisierungsmöglichkeiten, der einfachen Erstellung und Bearbeitung von Stickmustern und dem leichten Hinzufügen oder Kreieren von Text begeistert sein. Lesen Sie vor der ersten Anwendung der Software das Kapitel **Einführung in die Digitalisierung der Stickerei** im Onscreen-Handbuch. Dieses Kapitel verschafft Ihnen eine Übersicht über die Grundlagen des Digitalisierens mit BERNINA-Sticksoftware und enthält wichtige Richtlinien beim Anwenden

dieser Software, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Lesen Sie auch die Anleitung unter **Grundkenntnisse**. Sie lernen dort, das Programm zu starten, Motive zu erstellen, zu öffnen und zu drucken, sowie die Verwendung der gebräuchlichsten Funktionen von BERNINA-Sticksoftware. Im Kapitel **Die Ansicht der Designs** im Onscreen-Handbuch finden Sie zudem eine Übersicht der möglichen Motivansichten in BERNINA-Sticksoftware.

## Benutzer von Updates

BERNINA-Sticksoftware ist eine erweiterte und verbesserte Version unserer Vorgänger-Produkte. Sie verfügt über zahlreiche neue und erweiterte Funktionen. Bitte lesen Sie das Kapitel **Einführung in die Digitalisierung der Stickerei** im Onscreen-Handbuch, um einen Überblick dieser Verbesserungen zu erhalten.

## BERNINA®-Sticksoftware-Produktstufen

Es gibt zwei BERNINA®-Sticksoftware-Produktstufen:

- ▶ BERNINA EditorPlus
- ▶ BERNINA DesignerPlus.



**Achtung** Die Produktstufen werden durch das Sicherungsgerät kontrolliert. Dieses Gerät stellt den wichtigsten und kostbarsten Teil Ihres Systems dar und sollte dementsprechend vorsichtig behandelt werden.



**Hinweis** BERNINA-Sticksoftware-Benutzer können Software-Upgrades direkt aus dem Internet beziehen.

### BERNINA EditorPlus

Mit BERNINA EditorPlus können Sie existierende Designs bearbeiten und Schriftzüge hinzufügen. Sie können auch selbst Stickmuster mit wenig Aufwand aus eingescanntem Bildmaterial erstellen. Es stehen Ihnen leistungsstarke automatische Digitalisierungsfunktionen zur Verfügung, wie Autom. Digitalisierer, Zauberstab und PhotoSnap. Zusätzlich können Sie:

- ▶ Die Farbreihenfolge für bessere Stickergebnisse ändern

- ▶ Einzelstiche für absolut präzise Ergebnisse bearbeiten
- ▶ Mit dem Autom. Digitalisierer Stickmuster automatisch aus eingescanntem Bildmaterial erstellen
- ▶ Mit dem Zauberstab Formen aus Bildern einfach in Stiche umwandeln
- ▶ Mit PhotoSnap aus Fotos Stickmuster erstellen (wird zeilenweise ausgestickt).

### BERNINA DesignerPlus

BERNINA DesignerPlus bietet leistungsstarke Funktionen zum Digitalisieren, Bearbeiten und Erstellen von Textobjekten und kombiniert automatische und manuelle Digitalisierungsoptionen für optimalen Bedienungskomfort und höchste Qualität. Insbesondere können Sie mit diesem Programm:

- ▶ Stickmuster aus eingescanntem oder importiertem Bildmaterial digitalisieren
- ▶ Neben automatischen auch spezielle Digitalisierungswerkzeuge sowie eine breite Palette an künstlerischen, dekorativen Füllmustern benutzen
- ▶ Mit Autom. Applikation Applikationen erstellen
- ▶ Alle Windows-TrueType-Schriftarten für Stickalphabeten verwenden
- ▶ Alle ihre bevorzugten Einstellungen als Vorlagen speichern.



**Hinweis** Um eine Übersicht über die Funktionen Ihrer Produktstufe zu erhalten, vergleichen Sie bitte die **BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste** im Onscreen-Handbuch.

## BERNINA®-Sticksoftware-Dokumentation

---

Die BERNINA-Sticksoftware bietet verschiedene Informationsmöglichkeiten über die Software und ihre Anwendung, sowohl in gedruckter Form wie auch onscreen über das **Hilfe**-Menü.



**Achtung** Die in der Dokumentation abgebildeten Bildschirmausschnitte dienen der Darstellung und stimmen nicht unbedingt exakt mit den effektiv erscheinenden Ausschnitten überein. Verfahrensbeschreibungen können je nach Installationstyp und aktuell aktivierten Standardvorgaben leicht variieren.

### Gedruckte Dokumentation

Je nach Produktstufe haben Sie zusammen mit Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD die folgende gedruckte Dokumentation erhalten:

#### Kurzanleitung

Die BERNINA-Sticksoftware Kurzanleitung enthält Installationsanweisungen sowie eine Einführung in Ihre BERNINA-Sticksoftware. Sie enthält zudem eine Übersicht mit Schnellverweisen aller verwendeten Befehlstasten und Tastenkombinationen, die in dieser Software vorkommen. Darüber hinaus bietet das Handbuch ein vollständig durchgearbeitetes Beispielprojekt. Zusätzliche Tutorials finden Sie in der Onscreen-Kurzanleitung.



**Tipp** Für detaillierte Angaben über alle Funktionen von BERNINA-Sticksoftware (alle Produktstufen) und BERNINA-Portfolio schlagen Sie bitte im Onscreen-Handbuch nach, das über das **Hilfe**-Menü abrufbar ist. Um Informationsquellen zu identifizieren, die für Ihr

Modell relevant sind, vergleichen Sie bitte die **BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste** im Onscreen-Handbuch.

### Onscreen-Dokumentation

Die Onscreen-Dokumentation ist in zwei Formaten verfügbar: HTML-Hilfe und Adobe Acrobat. Je nach Produktstufe beinhaltet die beigefügte Dokumentation einige oder alle der folgenden Komponenten:

#### Versionshinweise

Die Software-Installation enthält auch Versionshinweise. Diese bieten detaillierte Angaben über neue und erweiterte Funktionen sowie Direktlinks zu den entsprechenden Abschnitten im Onscreen-Handbuch.

#### Kurzanleitung

Die BERNINA-Sticksoftware Kurzanleitung ist auch als Onscreen-Version verfügbar. Sie enthält zusätzliche Angaben zu Produkt-Upgrades und -Updates. In der Onscreen-Kurzanleitung finden Sie zudem zusätzliche Tutorials. Die Tutorials decken zwar nicht alle Funktionen ab, bieten jedoch eine nützliche Einführung für alle Produktstufen.

#### Onscreen-Handbuch

Das Onscreen-Handbuch bietet detaillierte Angaben zu allen Funktionen der BERNINA-Sticksoftware und BERNINA-Portfolio-Anwendungen. Es enthält unzählige Schritt-für-Schritt-Anleitungen mit Beispielen und Bildschirmabbildungen. Die BERNINA-Kreuzstich- und BERNINA-Quilter-Anwendungen sind in den unten aufgeführten separaten Zusatz-Handbüchern dokumentiert.

#### Onscreen-Hilfe

Die Onscreen-Hilfe bietet schnellen Zugriff auf allgemeine Informationen über die Funktionen

von BERNINA-Sticksoftware sowie auf Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

## Zusätzliche Benutzerhandbücher

Zusammen mit Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD erhalten Sie zudem die folgenden zusätzlichen Onscreen-Benutzerhandbücher:

### BERNINA-Kreuzstich-Onscreen-Handbuch

In diesem Handbuch werden die Funktionen und Möglichkeiten des speziellen BERNINA-Kreuzstich-Programms beschrieben. Kreuzstiche sind eine beliebte Technik, um grosse Flächen mit wenigen Stichen zu füllen. Sie können zudem für Konturen und Umrandungen verwendet werden. Kreuzstiche bieten sich für Heimtextilien, Tischdecken, Kinderkleidung und volkstümliche Motive an. Sie werden manchmal mit Applikationen kombiniert.

### BERNINA-Quilter-Onscreen-Handbuch

In diesem Handbuch werden die Funktionen und Möglichkeiten des speziellen BERNINA-Quilter-Programms beschrieben. Patchwork ist eine beliebte Technik, um Stoffstücke blockförmig zu designen und zusammenzunähen. Das BERNINA-Quilter-Programm kann benutzt werden, um Patchworkquilts aus bestehenden oder selbst kreierten Mustern und Designs zu gestalten. Experimentieren Sie in BERNINA-Quilter mit Stoffstücken und Farben und entwerfen Sie so wunderschöne, ganz persönliche Quilts.

## Im Handbuch verwendete Konventionen

Die folgenden Konventionen werden im Handbuch durchgehend verwendet.






## Befehle



In diesem Handbuch wird auf Befehle in einem Menü oder Untermenü sowohl über den Menü- als auch den Befehlsnamen Bezug genommen. Beispielsweise wird auf den ‚Alles zeigen‘-Befehl im ‚Ansicht‘-Menü wie folgt Bezug genommen: **Ansicht > Alles zeigen**.

## Dialogfelder

Dialogfelder werden im Handbuch nur dann abgebildet, wenn sie wichtige Informationen zur Anwendung von BERNINA®-Sticksoftware liefern. Die Bildschirmabbildungen sind lediglich Darstellungen und keine exakten Kopien des von der Software generierten Bildschirm-Layouts.

## Angaben zu Tastatur und Maus

Anweisung	Symbol	Vorgang
Klicken		Auf die linke Maustaste klicken.
Rechtsklicken		Auf die rechte Maustaste klicken.
Doppelklick		Zweimal kurz nacheinander auf die linke Maustaste klicken.
OK anklicken	 oder 	Mit der Maus auf OK klicken oder auf der Tastatur die Eingabe-Taste drücken, um den Vorgang abzuschliessen.

Tastenkombination	Beschreibung
	Steuerungstaste (Strg) gedrückt halten und S-Taste drücken.
	Steuerungstaste (Strg) gedrückt halten und Umschalt- und H-Tasten drücken.
Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle finden Sie im Abschnitt Schnellverweise	

## Informationen onscreen abrufen

Onscreen-Hilfe: Hilfethemen im Hilfe-Menü wählen.

Onscreen-Handbuch über das Hilfe-Menü abrufen.

Zugriff auf die Bernina-International-Webseite über das Hilfe-Menü.

Zugriff auf die Bernina of America-Webseite über das Hilfe-Menü.

Zugriff auf Embroidery Online (Stickwebseite) über das Hilfe-Menü.

Die Onscreen-Benutzerdokumentation ist als Onscreen-Handbuch und Onscreen-Hilfe verfügbar.

## Onscreen-Hilfe abrufen

Die Onscreen-Hilfe bietet schnellen Zugriff auf allgemeine Informationen über die Funktionen von BERNINA-Sticksoftware sowie auf Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

### Onscreen-Hilfe abrufen

- 1 Wählen Sie **Hilfe > Hilfethemen**, um das Hilfe-Hauptfenster zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf **Inhalt**, um eine Themenübersicht zu erhalten.

Die Themen sind unter Kapitelüberschriften mit ‚Buch‘-Symbolen gruppiert.

- 3 Zur Ansicht der Themenliste Buch doppelt anklicken, dann Doppelklick auf gewünschtes Thema.



**Tipp** Alternativ klicken Sie auf **Suchen** und geben Stichworte für die Suche zu einem bestimmten Thema ein.

## Onscreen-Handbuch ansehen

Das Onscreen-Handbuch kann mit Adobe Acrobat™ Reader gelesen werden. Diese Anwendung ist nicht im Lieferumfang Ihrer BERNINA-Sticksoftware enthalten, ist jedoch über die Adobe-Website kostenlos verfügbar. Im Onscreen-Handbuch können Sie mit den Standardfunktionen des Adobe Acrobat™ Reader schnell nach der benötigten Information suchen.

### Onscreen-Handbuch abrufen

- ▶ Wählen Sie **Hilfe > Onscreen-Handbuch**.



**Hinweis** BERNINA-Sticksoftware muss nicht geöffnet sein, um das Onscreen-Handbuch zu benutzen. Es kann direkt über Windows Explorer geöffnet werden. Gehen Sie dazu zum ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\bin-Ordner und doppelklicken Sie auf Benutzer\_Handbuch.pdf.

## Verbindung zu BERNINA®-Websites

Sie können über die Software ganz einfach auf Verkaufs- und Supportinformationen zu den Produkten zugreifen.



**Hinweis** Sie benötigen einen korrekt konfigurierten Browser auf Ihrem System sowie Internetzugang.

### Verbindung zur BERNINA®-Website herstellen

- ▶ Verbindung zu Ihrem Internet-Anbieter (Internet Service Provider, ISP) herstellen.
- ▶ Wählen Sie **Hilfe > BERNINA-Webseite**. Sie werden direkt mit der BERNINA®-Homepage verbunden:

- ▶ Bernina International -  
<http://www.bernina.com/>
- ▶ Bernina of America -  
<http://www.berninausa.com/>
- ▶ Embroidery Online -  
<http://www.embroideryonline.com>

# KAPITEL 2

## INSTALLATION UND SETUP

Die BERNINA-Sticksoftware V6.0-Pakete enthalten alle oder einige der folgenden Komponenten:

- ▶ BERNINA®-Sticksoftware-Installations-DVD
- ▶ USB-Dongle mit Anhängeretikett
- ▶ BERNINA®-Sticksoftware Kurzanleitung.



**Hinweis** Die BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD enthält die Software für **alle** Produkte, einschliesslich BERNINA DesignerPlus, BERNINA EditorPlus, BERNINA-Portfolio, BERNINA-Kreuzstich und BERNINA-Quilter.

### Systemanforderungen

Damit Sie die BERNINA-Sticksoftware auf Ihrem PC verwenden können, müssen die folgenden Systemanforderungen erfüllt sein.

### PC-Spezifikationen

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

Element	Mindestanforderungen
Prozessor (CPU)	Einfacher 1GHz oder schnellerer Prozessor

Element	Mindestanforderungen
Betriebssystem	Windows XP® SP2 (Home oder Professionell)
Internetanschluss	Zusätzlich: Internetanschluss zum Zugriff auf laufende Produktinformation
Internet-Browser	Internet Explorer 6.x
Speicher	1 GB zum Benutzen mehrerer Anwendungen
Verfügbarer Platz auf der Festplatte	30 GB müssen vor der Installation noch verfügbar sein
Diskettenfrei-raum	2GB oder mehr als 10% der Grösse der Hard Drive, je nachdem welche grösser ist
Datenlaufwerke	DVD-ROM-Laufwerk für die Installation der Software
Grafikkarte	Unterstützung für hohe Farb- (16-bit) und Bildauflösung (1024 x 768)
Bildschirm	15" oder größer für Digitalisierung auf dem Bildschirm
USB-Schnittstellen	Eigene USB-Schnittstelle für das Dongle-Sicherungsgerät. Zusätzliche USB-Schnittstellen für Bernina Reader/Writer Box (Lese-/Schreibkonventionierungskasten) oder direkten Maschinenanschluss
Serielle Schnittstellen	Zusätzliche serielle Schnittstelle für artista Reader/Writer Serial Box-Verbindung (Lese-/Schreibkonventionierungskasten) :optional

Element	Mindestanforderungen
Scanner	MS Windows® XP-kompatibel
Drucker	MS Windows® XP-kompatibel
Maus	MS Windows® XP-kompatibel
Soundkarte	nicht erforderlich

## Sicherungsgerät

Die BERNINA-Sticksoftware wird mit einem Dongle (Sicherungsgerät) kontrolliert, der am PC eingesteckt wird; die zugehörigen Sicherheits-Zugriffscodes werden in die Software eingegeben.

Jeder Dongle verfügt über eine Seriennummer und einen Identifikationscode, damit ausschliesslich Ihr System erkannt wird.



USB-Schnittstellen-Dongle



**Achtung** Der Dongle darf erst eingesteckt werden, wenn Sie während der Software-Installation dazu aufgefordert werden. Andernfalls werden die generischen USB-Treiber benutzt und verhindern das korrekte Funktionieren des Sicherheitssystems.

Bei jedem Kauf der aktuellen Software-Version, ob Neukauf oder Update, wird ein USB-Dongle mit ausgeliefert - Parallelschnittstellen-Dongles sind nicht mehr erhältlich. Jedes Mal, wenn Sie Ihre Software updaten, werden Sie aufgefordert, eine ‚Gehirntransplantation‘ von Ihrem alten auf den neuesten Dongle durchzuführen.



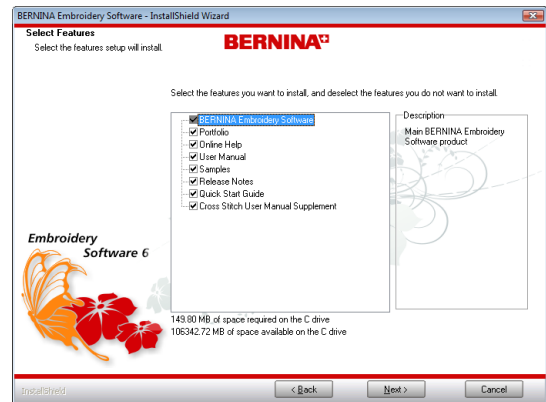
**Achtung** Wenn der Dongle entfernt wird oder die Verbindung beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware verliert, erscheint eine Fehlermeldung. Klicken Sie auf ‚Abbrechen‘, um

das Programm zu beenden. Nicht gespeicherte Änderungen an Ihrem Design gehen in diesem Fall verloren. Stecken Sie den Dongle wieder ein, stellen Sie sicher, dass er fest sitzt, und starten Sie BERNINA-Sticksoftware dann neu.

## Installationsoptionen

Bei der Installation können Sie auswählen:

- ▶ wo die Software und die Designbeispiele auf Ihrem PC oder Netzwerk installiert werden
- ▶ welche Komponenten installiert werden sollen, z. B. weitere Sprachen, BERNINA-Portfolio
- ▶ welche Dokumentationsdateien installiert werden sollen.



**Hinweis** Das BERNINA-Sticksoftware-Kästchen ist immer angewählt. Je nachdem, welche Software-Version Sie erworben haben, ist es möglich, dass die zusätzliche Sprachauswahl nicht vorhanden ist.

## Software-Versionen mergen

Falls gewünscht, können Sie diese Version mit einer bereits installierten Software-Version

mergen. Bereits vorhandene Komponenten werden wie folgt behandelt:

### Muster

Mit der BERNINA-Sticksoftware können Sie den vordefinierten Mustersätzen weitere hinzufügen oder neue erstellen. Zudem kann es Änderungen an den aktuellen Hersteller-Versionen dieser Dateien geben. Bei der Installation werden alle bestehenden Muster auf Ihrem PC überprüft und mit der neuen Softwareinstallation gemergt.

### Vorlagen

Mit der BERNINA-Sticksoftware können Sie ausserdem installierte Vorlagen ändern und neue erstellen. Zudem kann es Änderungen an den aktuellen Hersteller-Versionen dieser Dateien geben. Bei der Installation werden alle Vorlagen im System überprüft und mit der neuen Softwareinstallation gemergt.

### Fadentabellen

Falls Sie Änderungen an den Fadentabellen-Einstellungen vorgenommen haben, bleiben diese erhalten.

### Applikationsstoffe

Stoffmuster für Applikationen werden jetzt sowohl von der BERNINA-Sticksoftware als auch von BERNINA-Quilter verwendet. Möglicherweise haben Sie in einer bestehenden BERNINA-Quilter-Installation Stoffe hinzugefügt oder verändert. Beim Installieren der Stoffe überprüft BERNINA-Sticksoftware die bestehende Stoffdatei und mergt sie mit der neuen Installation.



**Hinweis** Alle Änderungen, die Sie möglicherweise an Ihrem aktuellen BERNINA-Quilter-Stoff-Archiv vorgenommen haben, werden mit der aktuellen Installation gemergt.

## Wichtige Hinweise

- ▶ Entfernen Sie niemals manuell eine bestehende BERNINA-Sticksoftware-Installation durch Anwählen der Programmordner und Drücken der **Löschen**-Taste. Dies gilt für alle Windows-Anwendungen.
- ▶ Vermeiden Sie es, eine bestehende BERNINA-Sticksoftware-Installation durch Anwählen von **Programme > BERNINA-Sticksoftware > Deinstallieren** im Windows-**Start**-Menü oder mit der Funktion **Programme hinzufügen/entfernen** über die Windows-**Systemsteuerung** zu entfernen. Beide Methoden führen zum Verlust aller BERNINA-Sticksoftware-Dateien und aller benutzerdefinierten Einstellungen.
- ▶ Erlauben Sie stattdessen während der Aktualisierung der BERNINA-Sticksoftware-Installation, die ältere Version zu deinstallieren. Auf diese Weise mergt das Installationsprogramm alle bestehenden benutzerdefinierten Einstellungen mit den neuen Einstellungen.
- ▶ Beim Installieren der Software wird Ihr PC automatisch neu gestartet, um eine erfolgreiche Installation sicher zu stellen. Achten Sie darauf, alle Dateien vorher zu speichern und alle Anwendungen zu schliessen. Die Installation fordert Sie vor dem Neustart dazu auf.
- ▶ Falls Sie BERNINA-Sticksoftware über **Programme > Deinstallieren** oder über **Programme hinzufügen/entfernen** von Ihrem PC entfernt haben, können trotzdem einige Dateien im Installationsordner verblieben sein. Der Ordner muss daher samt seinem Inhalt manuell über **Windows Explorer** gelöscht werden.

## BERNINA-Sticksoftware installieren

Bei der Installation können Sie auswählen:

- ▶ wo die Software und die Designbeispiele auf Ihrem PC oder Netzwerk installiert werden
- ▶ welche Komponenten installiert werden sollen, z. B. weitere Sprachen, BERNINA-Portfolio
- ▶ welche Dokumentationsdateien installiert werden sollen.



**Achtung** Wenn Sie Ihre Software aktualisieren, deinstallieren Sie die alte Version bitte nicht. Lassen Sie dies vom Installationsvorgang erledigen. Siehe auch **Software-Versionen mergen**.

## BERNINA-Sticksoftware installieren

- 1 Stellen Sie sicher, dass Ihr PC die technischen Voraussetzungen für BERNINA-Sticksoftware erfüllt. Siehe **Systemanforderungen**.
- 2 Schliessen Sie alle Windows-Programme, jedoch nicht Windows selbst.



**Achtung** Der Dongle darf erst eingesteckt werden, wenn Sie während der Software-Installation dazu aufgefordert werden. Andernfalls werden die generischen USB-Treiber benutzt und verhindern das korrekte Funktionieren des Sicherheitssystems.

- 3 Legen Sie die BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD-ROM ein.

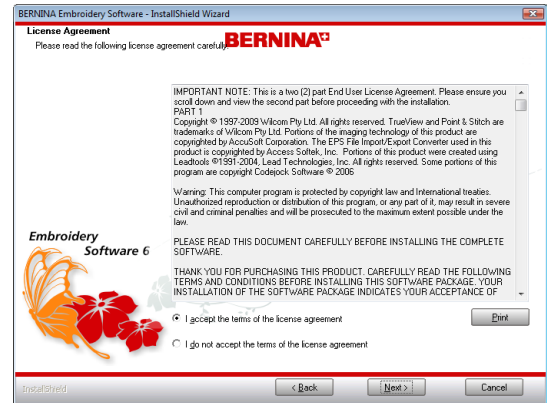
Das Installationsprogramm sollte innerhalb von 30 Sekunden starten und ein **Willkommen**-Bildschirm erscheinen.

- 4 Klicken Sie auf **Weiter**.

- 5 Wählen Sie die zu installierenden Komponenten und klicken Sie auf **Weiter**.

- 6 Klicken Sie auf **Weiter**.

Der Bildschirm **Lizenzvereinbarung** erscheint. Wird "Ich akzeptiere" nicht ausgewählt, kann **Weiter** nicht angeklickt werden.

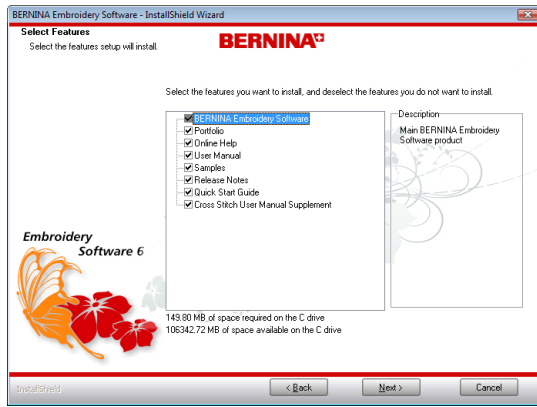


**Tip** Sie können die Lizenzvereinbarung ausdrucken, indem Sie auf **Drucken** klicken.

- 7 Wählen Sie "Ich akzeptiere" und klicken Sie auf **Weiter**.

Der Bildschirm **Komponenten auswählen** erscheint. Das BERNINA-Sticksoftware-Kästchen ist immer angeklickt. Wenn Sie eine mehrsprachige Version der Software installieren, klicken Sie

nach Wunsch das Kästchen **Weitere Sprachen installieren** an.



- 8 Wählen Sie die zu installierenden Komponenten aus und klicken Sie auf **Weiter**.

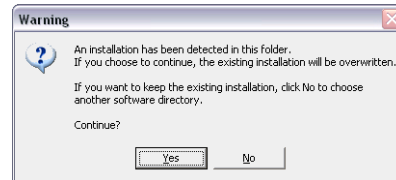
Der Bildschirm **Installations-Ordner wählen** erscheint.



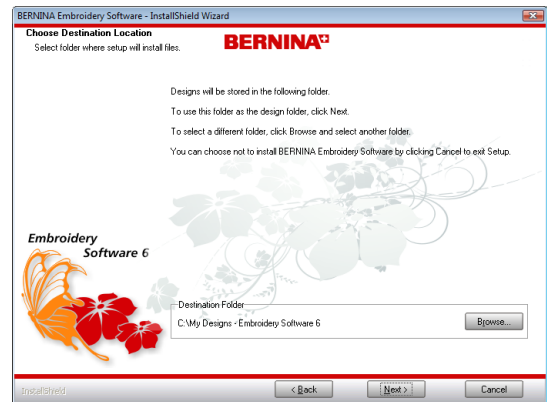
- ▶ Klicken Sie auf **Weiter**, um den Standardspeicherort zu akzeptieren.
- ▶ Zum Ändern des Speicherorts klicken Sie auf **Durchsuchen**, bestimmen einen bestehenden Ordner oder erstellen einen neuen und klicken dann auf **Weiter**.



**Achtung** Besteht im gewählten Ordner bereits eine Installation, erscheint folgende Meldung.



- 9 Wenn der Bildschirm **Speicherort wählen** erscheint, wählen Sie den Ordner, in dem Ihre Designs gespeichert werden sollen.



Der standardmässige Speicherort ist My Designs - Embroidery Software 6. In der Software enthaltene Designbeispiele werden in diesem Ordner gespeichert.

- ▶ Klicken Sie auf **Weiter**, um den Standardspeicherort zu akzeptieren.
- ▶ Zum Ändern des Speicherorts klicken Sie auf **Durchsuchen**, bestimmen einen bestehenden Ordner oder erstellen einen neuen und klicken dann auf **Weiter**.

Wenn Sie die Software im **gleichen** Ordner wie eine ältere Version installieren, wird die neue Version über die alte installiert und gleichzeitig gemergt.



**Hinweis** Ihre eigenen Designs werden während der Installation weder entfernt noch überschrieben; bestehende Muster können jedoch mit neuen Mustern mit **gleichem** Namen überschrieben werden.

**10** Klicken Sie auf **Weiter**.

Wenn Ihr PC bereits eine oder mehrere ältere Versionen von BERNINA-Sticksoftware enthält:

- ▶ werden Sie dazu aufgefordert, ältere Versionen zu deinstallieren. Wenn Sie zustimmen, werden ältere Versionen deinstalliert.
- ▶ Die ältere Version wird beim Neustart des PCs mit der neuen Version gemergt.

**11** Klicken Sie auf **Weiter**.

Der Bildschirm **Bereit zur Installation** erscheint.

**12** Klicken Sie zum Fortsetzen auf **Installieren**.

Sie werden zum Befestigen Ihres Dongles aufgefordert.



Please attach your new RED dongle as shown, then click OK.



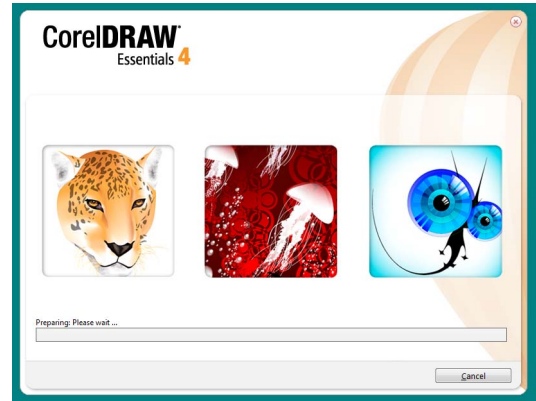
Your dongle must be updated, but your CURRENT BERNINA artista dongle is not detected. Please attach the dongle to your PC, then click OK.  
At this stage, your current (blue) V4 dongle AND your new (red) V6 dongle should both be attached.  
**OR**  
your current blue V5 dongle AND your new red V6 dongle should both be attached.



**13** Klicken Sie auf **Weiter**.

Im **Setup-Status** ist der Fortgang der Installation ersichtlich.

CorelDRAW® Essentials 4 wird als Teil der normalen BERNINA-Sticksoftware-Installation mit installiert.



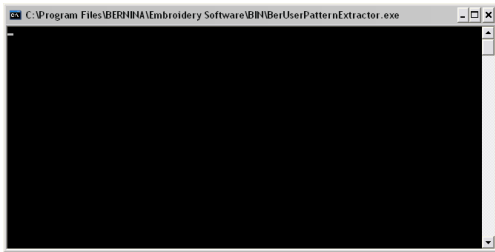
Wenn die Installation vollständig ist, erscheint das **Installation vollständig**-Dialogfeld.

**14** Zum Fertigstellen der Installation klicken Sie auf **Beenden**.

Nach Fertigstellung der Installation werden Sie zum Neustart aufgefordert. Allgemein

wird empfohlen, diesen Vorgang sofort vorzunehmen. Verknüpfungs-Symbole werden auf dem Windows Desktop und im Start-Menü platziert.

Wenn Sie eine ältere Version aktualisieren, kann der Merging-Vorgang einige Zeit - bis zu 15 Minuten - in Anspruch nehmen; eventuell erscheint ein DOS-Bildschirm.



Alle Änderungen, die Sie möglicherweise an Ihrem aktuellen BERNINA-Quilter-Stoff-Archiv vorgenommen haben, werden jetzt mit der aktuellen Installation gemergt. Die Installation mergt auch alle benutzerdefinierten Muster und Motive. Siehe [Software-Versionen mergen](#).

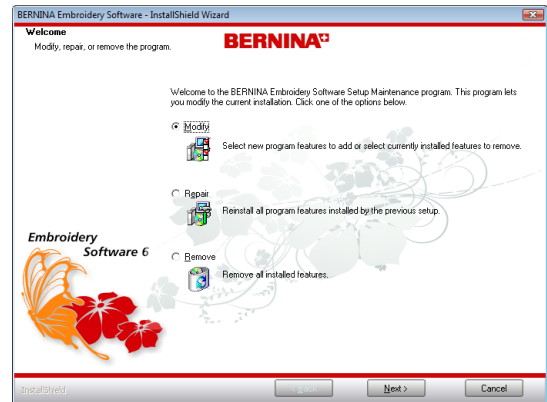
## Modifizieren einer bestehenden Installation

Unabhängig davon, ob Sie Ihre **aktuelle** BERNINA®-Sticksoftware-Software updaten oder sie deinstallieren möchten, ist der Vorgang derselbe. Wenn Sie das Installationsprogramm erneut laufen lassen, erkennt es automatisch, ob bereits eine Kopie von BERNINA®-Sticksoftware auf Ihrem System existiert, und gibt Ihnen die Option, diese zu modifizieren, zu reparieren oder zu entfernen. Dies verhindert die Installation von mehr als einer Version von BERNINA®-Sticksoftware auf Ihrem Computer.

### Zum Modifizieren einer existierenden Installation

- 1 Schliessen Sie alle Windows-Programme, jedoch nicht Windows selbst.
- 2 Legen Sie die BERNINA®-Sticksoftware-Installations-DVD-ROM ein.

Falls die BERNINA®-Sticksoftware-Software bereits auf dem Computer installiert ist, erscheint der folgende ‚Willkommen‘-Bildschirm.

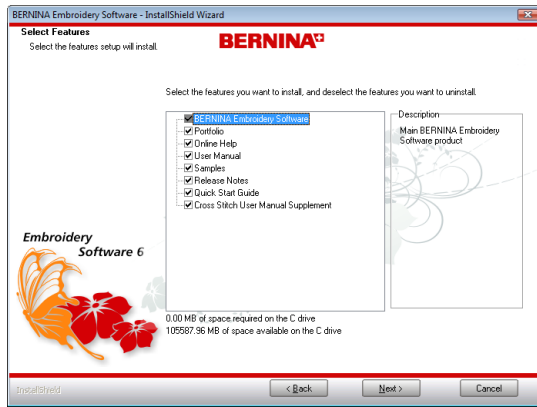


- 3 Wählen Sie die gewünschte Option – **Modifizieren, Reparieren, Entfernen** – und klicken Sie auf **Weiter**.

- ▶ **Modifizieren:** verändert die Auswahl der installierten Komponenten
- ▶ **Reparieren:** installiert alle bereits installierten Komponenten neu
- ▶ **Entfernen:** deinstalliert die Software.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, Ihre aktuelle Installation zu modifizieren,

erscheint der Bildschirm **Komponenten auswählen**.



**4** Wählen Sie die hinzuzufügenden Funktionen und Sprachen oder deaktivieren Sie sie, um sie zu entfernen.

**5** Klicken Sie auf **Weiter**

Der Bildschirm **Bereit zum Installieren** erscheint.

**6** Klicken Sie auf **Installieren**

Nach der erfolgreichen Installation der Software sowie aller zusätzlichen Windows-Dateien, die zu aktualisieren waren, erscheint der Bildschirm **Installation vollständig**.



**Hinweis** Falls Sie die Installationsoption **Reparieren** ausgewählt haben, werden die aktuell installierten Komponenten erneut installiert.

**7** Klicken Sie auf **Beenden**.

## Upgrades und Zugriffscodes

Die BERNINA-Sticksoftware wird mit einem Dongle (Sicherungsgerät) kontrolliert, der am PC eingesteckt wird; die zugehörigen

Sicherheits-Zugriffscodes werden in die Software eingegeben. Die **Dongle-Nummer** ist die wichtigste Nummer. Sie besteht aus einer individuellen, 7-stelligen Nummer, die Sie auf dem Anhängeretikett Ihres Dongles finden. Neben der Dongle-Nummer sind in jedem Dongle auch eine individuelle **Seriennummer** und ein **Identifikationscode** gespeichert, sodass ausschliesslich Ihr System erkannt wird. Der Identifikationscode kann über die BERNINA®-Sticksoftware-Anwendung eingesehen werden. Sie können Ihre Software direkt über das Internet upgraden.

## Identifizieren Ihres Sicherungsgeräts

Bei telefonischen oder schriftlichen Rückfragen zu Ihrem System müssen Sie Ihre **Dongle-Nummer** angeben. Möglicherweise benötigen Sie auch die **Seriennummer** und den **Identifikationscode**. Diese Informationen finden Sie auf dem Dongle selbst sowie auf dem **Zugriffscodes-Bestellformular** und im Dialogfeld **Sicherungsgerät**. Siehe auch [Zugriffscodes über Ihren Händler bestellen](#).

## Um Ihr Sicherungsgerät zu identifizieren

- ▶ Sie finden die **Dongle-Nummer** auf dem Anhängeretikett Ihres Dongles – diese besteht aus einer individuellen, 7-stelligen

Nummer, die mit dem Buchstaben 'A' beginnt.



Vorderseite: Zeigt Produktstufe oder aktualisierte Produktstufe

Rückseite: Dongle-Nummer - nennen Sie diese Ihrem Händler

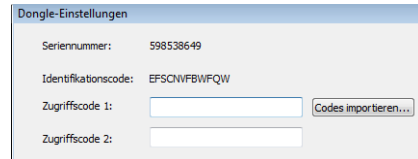
- ▶ Überprüfen Sie die **Seriennummer** und den **Identifikationscode** auf eine der folgenden Arten:

- ▶ Wählen Sie **Hilfe > Zugriffscodes-Bestellformular** aus. Das **Zugriffscodes-Bestellformular** wird geöffnet. Die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** Ihres Sicherungsgeräts werden oben im Formular angezeigt.



- ▶ Wählen Sie **Einstellungen > Sicherheit** aus, um das Dialogfenster **Dongle** zu öffnen. Das Dialogfeld **Dongle-Optionen einstellen** wird geöffnet. Die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** Ihres

Sicherungsgeräts werden oben im Dialogfeld angezeigt.



**Hinweis** Das **Seriennummer**-Feld zeigt die interne Seriennummer des Dongles an (vor dem Bindestrich). Diese individuelle Nummer wird aus dem an Ihrem Computer befestigten Dongle ausgelesen. Sie unterscheidet sich von der Nummer auf dem Dongle-Anhängeretikett oder dem Dongle selbst. Wir empfehlen, sich diese Nummer für Support-Anfragen zu notieren.

## BERNINA®-Sticksoftware online upgraden

Amerikanische und kanadische BERNINA-Sticksoftware-Benutzer können Software-Upgrades jetzt direkt über das Internet beziehen. Auf Online-Upgrades kann über den Befehl **Upgrade über das Internet erwerben** im **Hilfe**-Menü zugegriffen werden. Wenn der Befehl aktiviert und ausgewählt wird, startet das System Internet Explorer und öffnet eine entsprechende OESD-Website. Die Website bietet Ihnen eine Auswahl an Upgrades, die für den aktuellen Level Ihres Dongles relevant ist. Wenn Ihr Dongle auf dem BERNINA EditorPlus-Level ist, bietet die Website ein Upgrade zu BERNINA DesignerPlus.

### Um BERNINA®-Sticksoftware online upzugraden

- 1 Stellen Sie sicher, dass Ihre Internetverbindung aktiviert ist.
- 2 Wählen Sie **Hilfe > Upgrade über das Internet erwerben** aus.

Sie werden mit der OESD-Website verbunden.

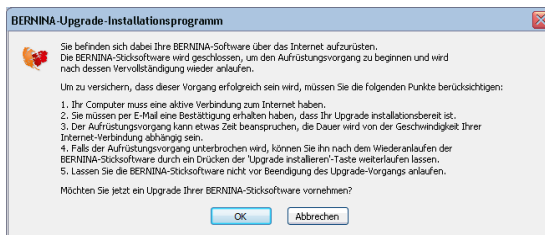
- 3** Folgen Sie den Anweisungen auf der Website, um das von Ihnen benötigte Upgrade auszuwählen.

Die Website bietet Ihnen eine Zahlungsweise an. Wenn Sie für das gewünschte Upgrade bezahlen:

- ▶ Schickt Ihnen die Website eine E-Mail, die den Kauf bestätigt und Sie auffordert, auf eine zweite E-Mail zu warten, bevor Sie auf **Upgrade installieren** klicken.
- ▶ Danach schickt Ihnen die Website eine zweite E-Mail, die Sie darüber informiert, dass die Zugriffscode nun zur Verfügung stehen.

- 4** Nachdem Sie diese Nachricht erhalten haben, wählen Sie **Hilfe > Upgrade installieren**.

Das **Bernina Upgrader**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 5** Klicken Sie auf **OK**.

Die Zugriffscode werden auf Ihren Dongle heruntergeladen und die Software wird aktualisiert.

- 6** Wenn der Upgradevorgang vollständig ist, klicken Sie auf **OK**.

Die BERNINA<sup>®</sup>-Sticksoftware wird auf ihrem neuen Level neu gestartet.



**Hinweis** Bei etwaigen Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

## Zugriffscode über Ihren Händler bestellen

Falls ein Upgrade über das Internet aus irgendwelchen Gründen nicht möglich sein sollte, können Sie die Zugriffscode über Ihren Händler bestellen. Am einfachsten geht dies über das **Zugriffscode-Bestellformular**. Es kann ausgefüllt, ausgedruckt und an Ihren Händler gesandt oder direkt als E-Mail geschickt werden. Bevor Sie auf diesem Weg eine Bestellung vornehmen, benötigen Sie die E-Mailadresse Ihres Händlers.

### ----- Um Zugriffscode über Ihren Händler zu bestellen

- 1** Wählen Sie **Hilfe > Zugriffscode-Bestellformular** aus.

Das **Zugriffscodes-Bestellformular** wird geöffnet.

**Access Code Order Form**

For internet purchases, close this form and use the "HELP > PURCHASE UPGRADE ON THE INTERNET" Menu item in the software. This method is only available for US customers. For all other customers, or if you do not have an internet connection, fill out this form and email or take to your dealer.

Software Model:	BERNINA Embroidery Software DesignerPlus	Key Version:	130
Serial Number:	598538649	Identity Code:	EFCSCNVFBWFQW
HASP Device ID:	598538649	<small>Support Use Only</small>	

**Please complete your details below, to order access codes from your dealer.**

Name: \_\_\_\_\_ Dongle Number: \_\_\_\_\_ 7 character code on Dongle Tag (e.g. H123456)  
 Address: \_\_\_\_\_ City: \_\_\_\_\_  
 State: \_\_\_\_\_ Zip Code: \_\_\_\_\_  
 Country: \_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_  
 Phone: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

**Access codes requested for:**  
 EditorPlus V6 upgrade to DesignerPlus V6

**Dealer Information** (to be completed by Dealer)

Store Name:	Order Date:
Store Contact:	Dealer No.:
Address:	City:
State:	Zip Code:
E-Mail:	Country:
Phone:	Fax:

**Product Support Information:**

Full version: V6.0E 12 May 2009 (95-6702)  
 Enabled Options: Quilt Block Editor

For access code support services:  
 Customers outside the US: Contact your dealer for support.  
 US Customers: Contact (800) Internet Department at 1-888-222-6943. Call between 8AM and 5PM  
 Monday through Friday Central Time (Daylight Savings is observed).

2 Geben Sie Ihre Daten ein.



**Hinweis** Stellen Sie sicher, dass Sie alle 7 Zeichen Ihrer Dongle-Nummer eingeben. Falls nur 6 Zeichen vorhanden sind, stellen Sie einfach eine 0 voran.

3 Wählen Sie die Art des benötigten Zugriffscodes.

**Access codes requested for:**

EditorPlus V6 upgrade to DesignerPlus V6

4 Füllen Sie die Händlerinformationen nicht aus – dieser Abschnitt wird vom Händler selbst ausgefüllt.

5 Nach Wunsch können Sie das Bestellformular **Drucken** oder direkt per **E-Mail** schicken.

- ▶ Wenn Sie das Formular ausdrucken, müssen Sie es auf dem normalen Postweg schicken. Der Händler schickt Ihnen dann

einen Brief mit den gedruckten Zugriffscodes. Diese müssen manuell eingegeben werden. Siehe **Eingeben der Zugriffscodes**.

- ▶ Falls Sie sich für die zweite Option entscheiden, öffnet sich das **E-Mail**-Dialogfeld.

6 Geben Sie die E-Mail-Adresse des Händlers ein.

Diese müssen Sie vor dem Verschicken der E-Mail bei Ihrem Händler erfragen.

7 Geben Sie eine Nachricht für Ihren Händler ein und klicken Sie auf **Senden**.

Ihre Zugriffscodes werden Ihnen als E-Mail-Anhang zugeschickt. Speichern Sie die Datei an einem sicheren Ort auf Ihrer Festplatte – z. B. Ihrem PC-Desktop. Jetzt können Sie die Zugriffscodes importieren. Siehe **Zugriffscodes importieren**.



**Tipp** Wenn Sie das **Zugriffscodes-Bestellformular** öffnen, erstellt BERNINA®-Sticksoftware einen speziellen Zugriffscodes-Ordner unter **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\ZUGRIFFSCODES**. Zur sicheren Verwahrung können Sie Ihre Zugriffscodes-Datei an dieser Stelle speichern.

## Eingeben der Zugriffscodes

Falls ein Upgrade über das Internet aus irgendwelchen Gründen nicht möglich sein sollte, können Sie die Sicherheits-Zugriffscodes manuell eingeben, um auf neue Optionen oder Software-Versionen zu upgraden. Die Codes erhalten Sie von Ihrem Händler. Siehe auch **Zugriffscodes über Ihren Händler bestellen**.



**Tipp** Sie können die Zugriffscodes auch eingeben, indem Sie sie aus einer Textdatei importieren. Dies spart Zeit und vermeidet Tippfehler. Siehe **Zugriffscodes importieren**.

## Um die Zugriffscodes einzugeben

- 1 Wählen Sie **Einstellungen > Sicherheit** aus.

Das Dialogfeld **Dongle-Optionen einstellen** erscheint.

- 2 Überprüfen Sie, ob die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** mit den neuen Zugriffscodes im E-Mail-Anhang übereinstimmen. Die beiden Codes **müssen** identisch sein.
- 3 Geben Sie die Zugriffscodes in die Felder ein, wobei Sie mit der **Tab-** oder **Eingabe-**Taste von einem zum nächsten kommen.



**Tipp** Wenn Sie Ihre Zugriffscodes eintippen, fügt BERNINA®-Sticksoftware automatisch eine Leerstelle zwischen jeden vierstelligen Zeichensatz ein. Es ist nicht nötig, die Leerstellen manuell einzugeben.

- 4 Klicken Sie auf **OK**.

Es erscheint eine Meldung, die die erfolgreiche Eingabe der Zugriffscodes bestätigt.

- 5 Starten Sie BERNINA®-Sticksoftware neu.

## Zugriffscodes importieren

Statt einer manuellen Eingabe der Zugriffscodes haben Sie auch die Option, diese aus einer Textdatei zu importieren. Dies spart Zeit und vermeidet Tippfehler. Ihr Händler schickt Ihnen die Textdatei per E-Mail zu. Siehe auch **Zugriffscodes über Ihren Händler bestellen**.

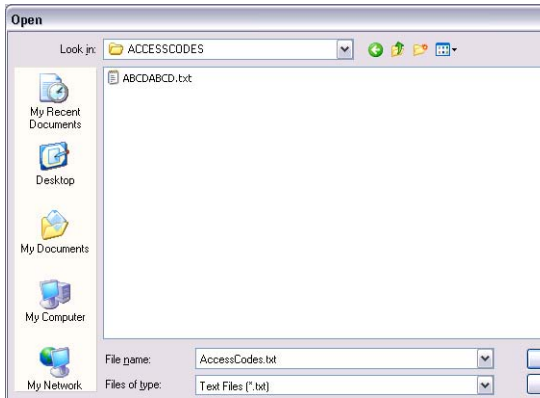
## Um Zugriffscodes zu importieren

- 1 Wenn Sie Ihre Zugriffscodes (als E-Mail-Anhang) erhalten, speichern Sie die Datei an einem sicheren Ort auf Ihrer Festplatte – z. B. Ihrem PC-Desktop. Siehe auch **Zugriffscodes über Ihren Händler bestellen**.
- 2 Wählen Sie in BERNINA®-Sticksoftware **Einstellungen > Sicherung**. Das Dialogfeld **Sicherungsgerät einstellen** erscheint.

Zum Importieren der Codes hier klicken.

- 3 Überprüfen Sie, ob die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** mit den neuen Zugriffscodes im E-Mail-Anhang übereinstimmen. Die beiden Codes **müssen** identisch sein.
- 4 Klicken Sie auf **Codes importieren**. Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

- 5 Navigieren Sie zu der Speicherstelle, an der Sie die Textdatei mit den Zugriffscodes gespeichert haben – z. B. Ihrem PC-Desktop.



- 6 Wählen Sie die Textdatei mit den neuen Zugriffscodes aus und klicken Sie auf **Öffnen**.  
Die Codes werden automatisch aktualisiert.
- 7 Starten Sie BERNINA®-Sticksoftware neu.

# TEIL I

# DIE GRUNDLAGEN

---

Designs, die in BERNINA-Sticksoftware erstellt werden, bestehen aus 'Stickobjekten'. Sie werden als 'Objekte' bezeichnet, da sie eigenständige Einheiten darstellen, welche unabhängig voneinander manipuliert werden können. Jedes Objekt besitzt bestimmte definierende Charakteristiken oder 'Eigenschaften', wie zum Beispiel, Farbe, Grösse, Position, und so weiter. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist dessen Stichtyp.

## **Einführung in die Stick-Digitalisierung**

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht schnelles und flexibles Gestalten und Bearbeiten von Stickmotiven. Diese Sektion bietet eine Übersicht über den Stickdigitalisierungsprozess. Den Ihnen BERNINA®-Sticksoftware bietet. Siehe [Einführung in die Digitalisierung der Stickerei](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

## **Grundlegende Arbeitsverfahren**

Im Folgenden wird beschrieben, wie die BERNINA-Sticksoftware gestartet und wie auf die Befehle und Werkzeuge zugegriffen wird. Ebenso werden Grundkenntnisse im Zusammenhang mit dem Öffnen, Erstellen und Speichern von Designdateien behandelt. Es wird erklärt, wie Stickrahmen und Raster aktiviert und auf die Objekteigenschaften zugegriffen wird. Siehe [Grundkenntnisse](#).

## **Begutachten der Designs**

In diesem Abschnitt werden die in der BERNINA-Sticksoftware verfügbaren Designansicht-Modi und die verschiedenen Designansicht-Einstellungen erläutert. Es werden die Zoom- und SchiebFunktionen (Hand-Werkzeug) und die Ansicht der Stickreihenfolge beschrieben. Es erklärt ebenfalls die Anzeige von Design-Hintergrundvorlagen und das Ändern der Hintergründe. Auch wird erklärt, wie Sie Informationen über Ihre Designs erhalten und wie diese benutzerdefiniert angepasst werden können. Siehe [Die Ansicht der Designs](#).

## **Auswählen der Objekte**

Es wird erläutert, wie Objekte durch Gebrauch der Auswahlwerkzeuge und Tastatur ausgewählt werden. Ebenso wird beschrieben, wie "Farbblöcke"

oder Einzelobjekte mit der Farbfilm-Funktion ausgewählt werden Siehe [Das Auswählen von Objekten](#).

### **Stickrahmen einblenden**

In diesem Kapitel wird die Auswahl und Anzeige von Stickrahmen in der BERNINA-Sticksoftware beschrieben Ebenso wie benutzerdefinierte Stickrahmengrößen erstellt und geändert werden Auch wird behandelt, wie grosse Designs "gerahmt" werden Siehe [Die Rahmensetzung von Designs](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### **Einrichtung der Hardware und Software**

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Stickcomputer und Scanner eingerichtet werden und wie der Bildschirm kalibriert wird Es behandelt zudem, wie die Rasterlinienabstände geändert und Stickrahmen gewählt werden Ebenso wird behandelt, wie allgemeine Optionen, z. B. automatisches Speichern, Anzeigemöglichkeiten der Mauszeigerspitze usw. eingestellt werden Siehe [Einrichtung der Hardware und Software](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

# KAPITEL 3

## GRUNDKENNTNISSE

Zu Beginn der Benutzung von BERNINA-Sticksoftware sollten Sie sich mit grundlegendem Wissen vertraut machen, wie z. B. Programm öffnen, Motive öffnen, erstellen und speichern. Beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware benutzen Sie Befehle, Symbole und Dialogfelder zur Durchführung der gewünschten Aufgaben. Befehle werden auf die gleiche Weise wie in anderen MS Windows®-Anwendungen benutzt, nämlich mittels Menüs und Werkzeugleisten.



Mit der BERNINA-Sticksoftware können von PC, USB-Stick oder CD-ROM die systemeigenen ART-Dateien sowie einige andere Stickdateiformate geöffnet werden. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine breite Auswahl an Stickrahmen in handelsüblichen Standardgrößen zum Einblenden an. Rasterlinien helfen bei der exakten Ausrichtung und Größenveränderung der Stickobjekte. Das wichtigste Dialogfeld in BERNINA-Sticksoftware ist das Objekteigenschaften-Dialogfeld. Dieses Dialogfeld sowie das Effekt-Dialogfeld funktionieren modusunabhängig, d. h. sie bleiben im Design-Fenster eingeblendet, solange Sie sie benötigen.



**Hinweis** Dieser Abschnitt beschreibt, wie BERNINA-Sticksoftware gestartet und auf die verfügbaren Befehle und Werkzeuge zugegriffen wird. Er behandelt Grundkenntnisse im Zusammenhang mit dem Öffnen, Erstellen und Speichern von Designdateien. Zudem werden das Aktivieren von Stickrahmen und Rastern sowie der Zugriff auf Objekteigenschaften erklärt.

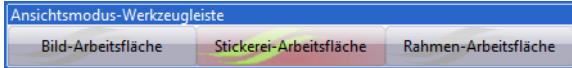
### BERNINA-Sticksoftware-Oberfläche

BERNINA-Sticksoftware und CoreIDRAW® Essentials 4 sind hier in eine einzige Anwendung integriert, sodass Benutzer

nicht nur Stickerei, sondern echte Multimedia-Designs erstellen können. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Design-Fenster‘, das in unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist:

**Bild-Arbeitsfläche** und

**Stickerei-Arbeitsfläche.** Ein dritter Modus, **Rahmen-Arbeitsfläche**, ist für die Mehrfachrahmung grosser Designs verfügbar. Siehe auch **Ansicht-Modi** im Onscreen-Handbuch.



## BERNINA-Sticksoftware starten



Doppelklick auf das Symbol, um BERNINA®-Sticksoftware zu starten.

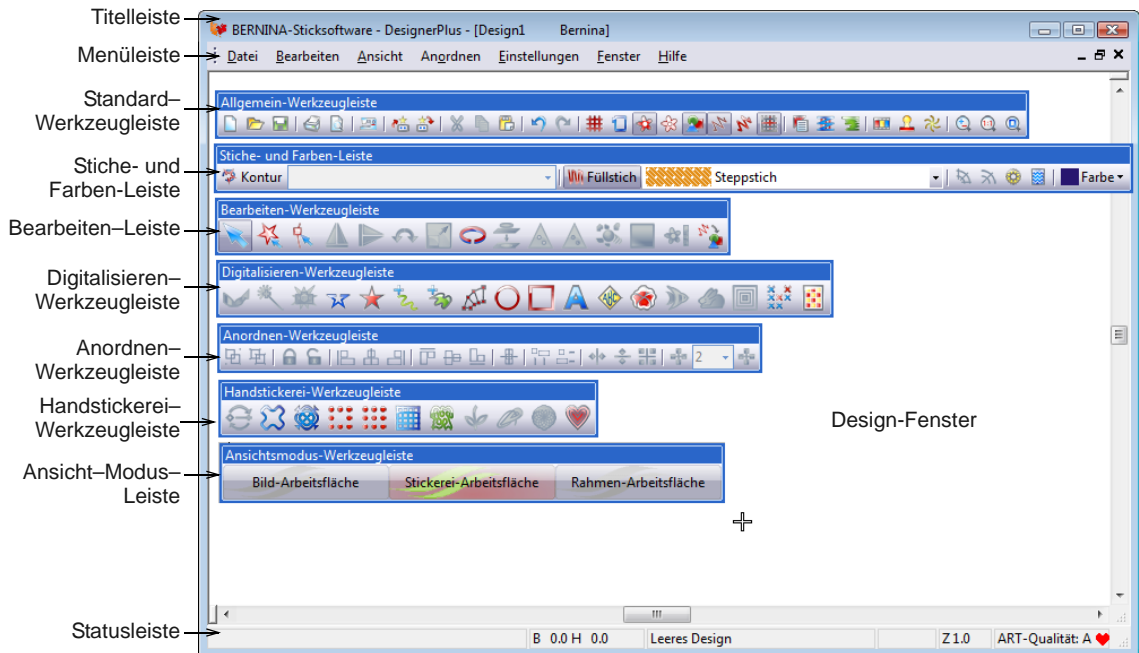
BERNINA-Sticksoftware kann über das Desktop-Symbol oder das MS Windows® Start-Menü geöffnet werden. Es startet automatisch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus. Dieser

Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Stickobjekten mithilfe der Werkzeuggruppe zum Digitalisieren von Stickereien.

## Um BERNINA-Sticksoftware zu starten

- ▶ Doppelklick auf das BERNINA-Sticksoftware-Verknüpfungssymbol auf dem MS Windows®-Desktop oder über Windows **Start > Programme**.

BERNINA-Sticksoftware öffnet sich im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus mit einem neuen, leeren Design (Design1). Auf der folgenden Bildschirmabbildung sind **alle** in BERNINA DesignerPlus verfügbaren Werkzeugleisten ersichtlich. Je nach Produktstufe haben Sie Zugriff auf einige oder alle dieser Optionen.





**Hinweis** Die Werkzeugleisten können links, rechts, oben oder unten ‚angedockt‘ oder frei im Design-Fenster verschoben werden. Wird die **Stiche- und Farben-Leiste** senkrecht ‚angedockt‘, werden die **Konturstich-** und **Füllstich-**Dropdown-Listen nicht angezeigt. Es empfiehlt sich daher, die Leiste nur waagrecht anzudocken. Siehe auch **BERNINA-Sticksoftware-Schnellverweis**.

- ▶ Das Design-Fenster kann individuell angepasst werden: Raster ein- oder ausblenden, Rastergrösse ändern, Werkzeugleisten ein- oder ausblenden. Siehe **Anzeigen des Rasters**.

## Andockfelder

BERNINA-Sticksoftware verfügt über ‚Docker‘ für wichtige Funktionen. Die **Stickerei-Arbeitsfläche** hat Andockfelder für **Farbfilm**, **Stanzstempel**, **Morphing-Effekt** und ein **Übersichtsfenster**. Alle Felder können an der rechten Seite des Design-Fensters andockt werden.

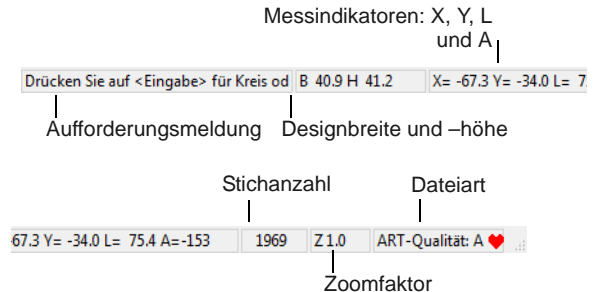


Docker können ‚eingebettet‘ werden, um die verfügbare Arbeitsfläche zu vergrössern. Wenn die Docker eingebettet sind, erscheinen an der Seite Registerkarten für jedes Dialogfeld. Alle

Docker können fixiert oder minimiert werden. Wenn Sie die Maus über die Registerkarte bewegen, ‚schießt‘ ein minimiertes Dockerfeld heraus, das den Zugriff auf die Funktionen erlaubt. Es minimiert sich automatisch, wenn es nicht benutzt wird. Docker können auch frei ‚schweben‘, indem Sie die Titelleiste zum Design-Fenster verschieben oder auf den ‚fixierten‘ Docker doppelklicken.

## Statusleiste

Eine **Statusleiste** am unteren Ende des **Stickerei-Arbeitsfläche**-Design-Fensters zeigt ständig die aktuelle Cursor-Position sowie Anleitungen zur Handhabung der ausgewählten Werkzeuge an.



Zu den angezeigten Informationen gehören:

- ▶ **Aufforderungsmeldung:** Leitet Sie schrittweise durch die ausgewählte Funktion
- ▶ **Designbreite und -höhe**
- ▶ **Koordinaten der aktuellen Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (A) des aktuellen Stiches.** Siehe auch **Messen von Distanzen auf dem Bildschirm**.
- ▶ **Stichanzahl:** Gesamtzahl der Stiche im Design
- ▶ **Zoomfaktor**
- ▶ **Dateiart:** gibt die Güteklasse des ART-Designs an – systemeigene BERNINA-Sticksoftware-ART-Designs sind in vier Güteklassen unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe

**Stickdesignformate** im Onscreen-Handbuch für Details.

## Arbeiten mit Design-Dateien

BERNINA-Sticksoftware speichert Motive standardmässig im systemeigenen ART-Format. Dieses Format enthält alle zum Stickenden und für spätere Änderungen notwendigen Informationen. BERNINA-Sticksoftware öffnet von PC, USB-Stick oder CD-ROM eine Reihe systemeigener ART-Dateien sowie andere Stickdateiformate. Sie können Designs als ART sowie als andere Dateiformate speichern. Siehe **Das Lesen und Schreiben von Design-Dateien** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Achtung** Dateien im ART-Format, die mit einer neueren Version als Ihrer aktuellen erstellt wurden, können nicht geöffnet werden. Versuchen Sie es dennoch, werden Sie aufgefordert, Ihr System auf die neueste Version zu aktualisieren.

## Öffnen von Designs



Benutzen Sie Öffnen (Standard-Werkzeugleiste), um ein vorhandenes Design zu öffnen.

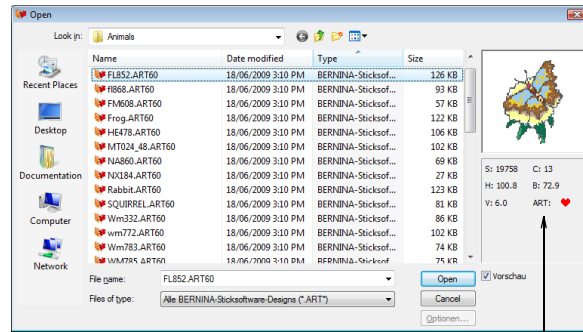
BERNINA-Sticksoftware öffnet ausser den programmeigenen ART-Dateiformaten eine Reihe anderer Stickdateien. Programmeigene ART-Designs werden in vier Güteklassen unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe auch **BERNINA-Sticksoftware starten**.



**Hinweis** Beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Design werden Designs standardmässig automatisch gruppiert. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen** im Onscreen-Handbuch für Details.

## Design öffnen

- 1 Klicken Sie auf das **Öffnen**-Symbol. Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Systemeigenes ART-Design

- 2 Wählen Sie einen Ordner aus der **Suche in**-Liste.
  - Hinweis** Sie können auch Designs von USB-Stick, CD oder einem PC-Laufwerk importieren.
- 3 Falls das Motiv nicht im ART-Format gespeichert wurde, wählen Sie den Dateityp aus der **Dateiformat**-Liste.
- 4 Wählen Sie ein oder mehrere Designs aus.
  - ▶ Um eine Reihe von Designs auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
  - ▶ Um mehrere Designs in beliebiger Reihenfolge auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.
- 5 Zur Ansicht der Designs (für unterstützte Dateiformate) und der Motivinformationen das **Vorschau**-Feld aktivieren. Dieses beinhaltet Angaben über die Anzahl der Stiche und Farben, die Motivhöhe und -breite sowie die Softwareversion.

## 6 Klicken Sie auf **Öffnen**.



**Hinweis** Designs können auch von Ihrer Stickmaschine oder BERNINA-Stickkarten importiert werden. Mit der Magic Box können Stickkarten in Fremdformaten gelesen werden. Siehe [Das Lesen und Schreiben von Design-Dateien](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

## Starten neuer Designs



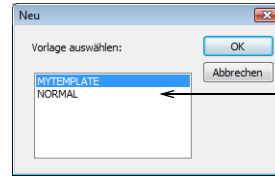
Benutzen Sie **Neu** (Standard-Werkzeugleiste), um mit der **NORMAL**-Vorlage ein neues Design zu erstellen.

Wenn Sie BERNINA-Sticksoftware starten, wird automatisch eine neue Datei – **Design1** – erstellt, sodass Sie sofort mit der Digitalisierung beginnen können. **Design1** basiert standardmässig auf der **NORMAL**-Dokumentvorlage. Vorlagen enthalten vorprogrammierte Stile, Standardvorgaben oder Objekte, um das Digitalisieren erheblich schneller und einfacher zu machen. Wenn Sie eine Datei auf der Basis einer Vorlage erstellen, werden die Werte der Vorlage auf das neue Design übertragen. Sie können für ein neues Design auch eine benutzerdefinierte Vorlage auswählen. Siehe auch [Objekteigenschaften und Vorlagen](#) im Onscreen-Handbuch.

## Neues Design erstellen

- ▶ Klicken Sie auf das **Neu**-Symbol.  
Ein auf der **NORMAL**-Vorlage basierendes, leeres Design wird im Design-Fenster geöffnet.
- ▶ Um eine benutzerdefinierte Vorlage zu öffnen, wählen Sie **Datei > Neu**.

Falls es neben der Standard-Vorlage noch andere Vorlagen gibt, erscheint das **Neu**-Dialogfeld.



Wählen Sie die gewünschte Vorlage aus

- ▶ Wählen Sie eine Vorlage aus der Liste aus und klicken Sie auf **OK**. Siehe auch [Objekteigenschaften und Vorlagen](#) im Onscreen-Handbuch.

## Speichern von Designs



Benutzen Sie **Speichern** (Standard-Werkzeugleiste), um das aktuelle Design zu speichern.

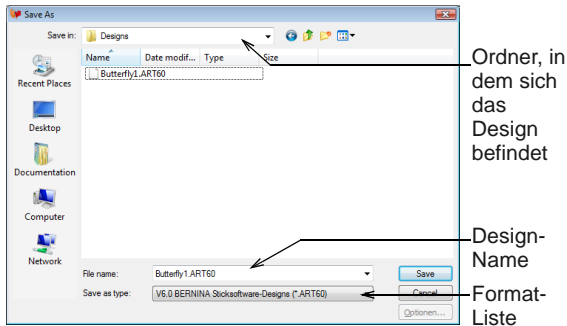
BERNINA-Sticksoftware-Designs können im reinen ART-Format sowie in zahlreichen Fremdformaten gespeichert werden. Beim Speichern eines Designs werden Dateiname, Speicherstelle und Format erfasst und das Design mit allen von Ihnen vorgenommenen Änderungen aktualisiert. Wenn Sie ein existierendes Design unter einem neuen Namen an einem anderen Ort oder in einem anderen Format speichern, wird eine Kopie des ursprünglichen Designs erstellt. Siehe auch [Das Lesen und Schreiben von Design-Dateien](#) im Onscreen-Handbuch.



**Tipp** Speichern Sie Ihre Designs häufig und von Anfang an. Warten Sie nicht, bis Sie mit der Bearbeitung fertig sind. Um Änderungen an einer existierenden Datei zu speichern, das Original jedoch unverändert zu behalten, benutzen Sie **Speichern unter**. Nachdem Sie ein Design gespeichert haben, wird die Datei bei jedem Anklicken von **Speichern** in der Werkzeugleiste aktualisiert.

## Motive speichern

- 1 Klicken Sie auf das **Speichern**-Symbol.  
Beim ersten Speichern eines Designs wird das **Speichern unter**-Dialogfeld geöffnet.



- 2 Wählen Sie den Ordner, in dem das Design gespeichert werden soll, aus der **Speichern in**-Liste.
- 3 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Namen für das Design ein.
- 4 Wählen Sie aus der **Dateityp speichern**-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch **Unterstützte Stickdateiformate** im Onscreen-Handbuch.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**.

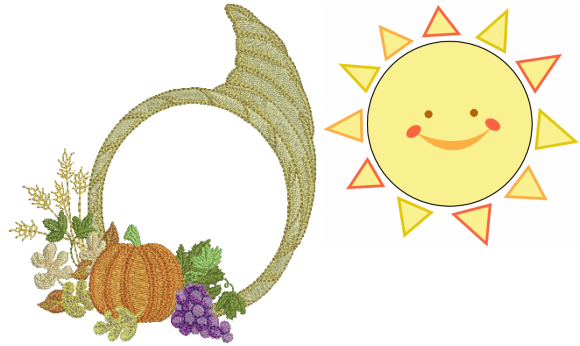


**Hinweis** Sie können Designs auch auf die Speicherkarte Ihrer Stickmaschine oder die BERNINA-Designkarte speichern. Falls Sie eine Magic Box besitzen, können Sie auch auf Designkarten in Fremdformaten speichern. Siehe **Das Lesen und Schreiben von Design-Dateien** im Onscreen-Handbuch für Details.

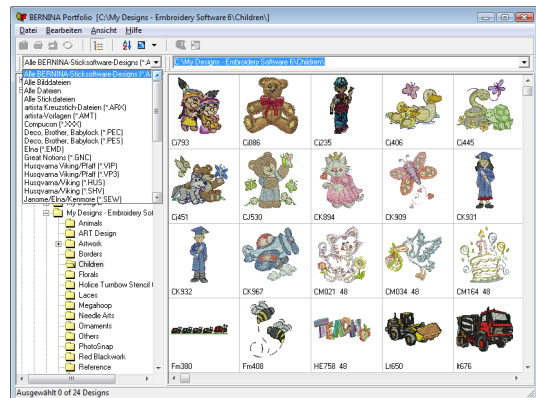
## Designbeispiele und Bildvorlagen

BERNINA-Sticksoftware enthält Hunderte von stickfertigen Designs, darunter zahlreiche neue, attraktive Ornamente, Beispiele und

Digitalisiervorlagen. Diese Design-Dateien (ART-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) sind im **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner. Vergleichen Sie auch **Die Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen** und **Die Ansicht der Design-Informationen** im Onscreen-Handbuch.

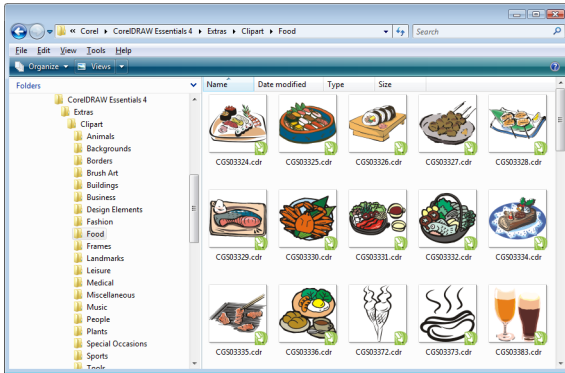


Das BERNINA-Portfolio zeigt Stickdesign-Miniaturansichten sowie begrenzte Designinformationen an. Sie können den Inhalt des Anzeigefensters so filtern, dass nur bestimmte Stickdateitypen gezeigt werden. Siehe **Das Durchsuchen der in Ordnern befindlichen Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



CoreIDRAW® Essentials 4 selbst enthält eine grosse Auswahl von Cliparts, die als Digitalisiervorlagen benutzt oder direkt in

Stickmuster umgewandelt werden können. Siehe auch **Das Durchsuchen von Clipart** im Onscreen-Handbuch.



**Achtung** Mitgelieferte Bildvorlagen (Clipart) und Stickdesigns können nur privat genutzt werden – d. h. sie können in keiner Weise kommerziell vertrieben werden. Ein Ändern des Mediums – d. h. von Clipart in Stickmotive oder umgekehrt – hat keinen Einfluss auf bestehenden Urheberschutz.

## Rahmen und Raster

Der Stoff sollte vor dem Aussticken auf der Maschine in einen Stickrahmen gespannt werden. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine breite Auswahl an Stickrahmen in Standardgrößen zum Einblenden an. Rasterlinien helfen bei der exakten Ausrichtung und Größenveränderung der Stickobjekte.

### Einblenden des Rahmens



Klicken Sie auf **Rahmen zeigen** (Standard-Werkzeugleiste), um den Rahmen einzusehen. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen zu ändern.

Beim Erstellen eines neuen Designs erscheint standardmässig im Design-Fenster ein einzelner Stickrahmen, der den an Ihrer Stickmaschine befestigten Stickrahmen repräsentiert. Beim Positionieren von Objekten werden diese automatisch im eingeblendeten Rahmen zentriert. Siehe auch **Die Rahmensetzung von Designs** im Onscreen-Handbuch.

### Um den Rahmen anzuzeigen

- ▶ Klicken Sie auf das **Rahmen zeigen**-Symbol, um die Rahmenanzeige zu aktivieren.



- ▶ Klicken Sie erneut auf das **Rahmen zeigen**-Symbol, um die Rahmenanzeige zu deaktivieren.

### Anzeigen des Rasters



Klicken Sie auf **Raster zeigen** (Standard-Werkzeugleiste), um das Raster ein- oder auszublenken. Rechtsklicken Sie, um die Raster-Einstellungen zu verändern.

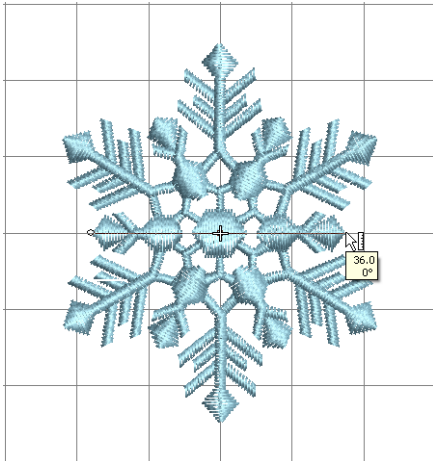
Nutzen Sie Rasterlinien zur exakten Ausrichtung und Grössenveränderung der Stickobjekte. Sie können das Raster ein- oder ausblenden.



**Tipp** Sie können den Rasterlinienabstand ändern, einen Referenzpunkt auswählen und **Am Raster ausrichten** im **Optionen**-Dialogfeld ein- oder ausschalten. Siehe **Das Einstellen der Rasteroptionen** im Onscreen-Handbuch für Details.

### Um das Raster anzuzeigen

- ▶ Klicken Sie auf das **Raster zeigen**-Symbol, um die Rasteranzeige zu aktivieren.



- ▶ Klicken Sie erneut auf das **Raster zeigen**-Symbol, um die Rasteranzeige zu deaktivieren.

### Messen von Distanzen auf dem Bildschirm

Um die Entfernung zwischen zwei Punkten im Design-Fenster zu messen, benutzen Sie den Befehl **Messen**. Dieser Befehl zeigt Koordinaten, Entfernung und Mauszeiger-Winkel von einem Punkt an, der in einem leeren Design dem Mittelpunkt eines

Rahmens entspricht. Sie können die Messwerte in der Statuszeile oder als Tooltip einsehen. Siehe **Das Interpretieren der Zeigerpositionswerte** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Für exaktere Ergebnisse vergrössern Sie die Ansicht vor dem Messen. Die Masss werden immer in Echtgrösse angegeben und werden nicht durch den Zoomfaktor beeinflusst.

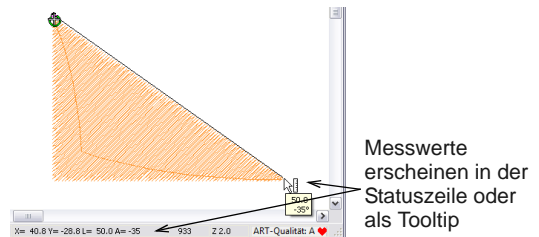
### Distanzen auf dem Bildschirm messen

- 1 Wählen Sie **Ansicht > Messen** oder drücken Sie **M**.
- 2 Klicken Sie auf den Anfangspunkt.
- 3 Verschieben Sie den Mauszeiger zum Endpunkt und halten Sie die Maus still.

Die folgende Information wird in der **Statusleiste** angezeigt:

- ▶ Positionskordinaten des Endpunkts (**X=**, **Y=**).
- ▶ Länge der gemessenen Linie (**L=**).
- ▶ Winkel der Linie relativ zur Horizontale (**A=**).

Die Masse werden in Millimeter oder Zoll angegeben, je nachdem, welche Option in der MS Windows®-Systemsteuerung ausgewählt ist. Für weitere Informationen vergleichen Sie bitte Ihre MS Windows®-Dokumentation.



Messwerte erscheinen in der Statuszeile oder als Tooltip



**Tipp** Falls aktiviert, erscheinen die Längen- und Winkel-Masse ebenfalls in einem Tooltip. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 4 Drücken Sie zum Beenden dieses Arbeitsvorganges die **Esc**-Taste.

## Gebrauch von Befehlen und Werkzeugen

Beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware benutzen Sie Befehle, Symbole und Dialogfelder zur Durchführung der gewünschten Aufgaben. Befehle werden in BERNINA-Sticksoftware genauso wie in anderen MS Windows®-Anwendungen über Menüs und Werkzeugleisten benutzt. Für die am häufigsten verwendeten Befehle stehen Tastenkombinationen zur Verfügung. Siehe **Tastaturbefehle**.

### Befehle aus Werkzeugleisten wählen

Werkzeugleisten ermöglichen den schnellen und einfachen Zugriff auf BERNINA-Sticksoftware-Befehle. Taste mit der gewünschten Funktion auf der Werkzeugleiste anklicken: die Funktion ist aktiviert. Rechtsklick: Eigenschaften der Funktion festlegen.

### Befehle aus Werkzeugleisten wählen

- ▶ Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein Symbol, um dessen Namen als ‚Tooltip‘ zu sehen.
- ▶ Klicken Sie auf das Symbol, um den Befehl zu aktivieren.
- ▶ Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen anzupassen oder den Sekundärbefehl zu aktivieren.

- ▶ Gibt es zu einem Symbol zwei Befehle, sind die Bezeichnungen mit einem Schrägstrich (/) getrennt. Zum Beispiel: **Um 20% verkleinern/vergrößern** bedeutet, dass mit Linksklick um 20% verkleinert und mit Rechtsklick um 20% vergrößert wird.
- ▶ Bei vielen Funktionen kann mit Rechtsklick auf die aktuellen Einstellungen zugegriffen werden. Zum Beispiel: Linksklick auf **Text/Werte** wählt **Text** als Eingabeart, Rechtsklick führt zum **Objekteigenschaften**-Dialogfeld.



**Hinweis** Objekteigenschaften können **mit** oder **ohne** markierte Objekte geändert werden. Die erstere Einstellung (= mit) beeinflusst nur markierte Objekte. Die letztere Einstellung (= ohne) beeinflusst die aktuellen Einstellungen. Siehe auch **Das Anwenden und Verwalten von Objekteigenschaften** im Onscreen-Handbuch.

### Rückgängig-Machen und Wiederherstellen von Befehlen



Rückgängigmachen von Eingaben (Standard-Werkzeugleiste).



Wiederherstellen von rückgängig gemachten Eingaben (Standard-Werkzeugleiste).

Sie können die meisten Befehle rückgängig machen. Falls Sie Ihre Meinung ändern, können Sie sie wiederherstellen. BERNINA-Sticksoftware speichert die zuletzt gemachten Eingaben.

### Um Eingaben rückgängig zu machen und wiederherzustellen

- ▶ Um einen Befehl rückgängig zu machen, klicken Sie auf das **Rückgängig**-Symbol.  
Hat BERNINA-Sticksoftware keine weiteren Eingaben mehr gespeichert, ist **Rückgängig** abgeblendet.
- ▶ Funktion **Wiederherstellen** anklicken, um rückgängig gemachten Befehl wiederherzustellen.

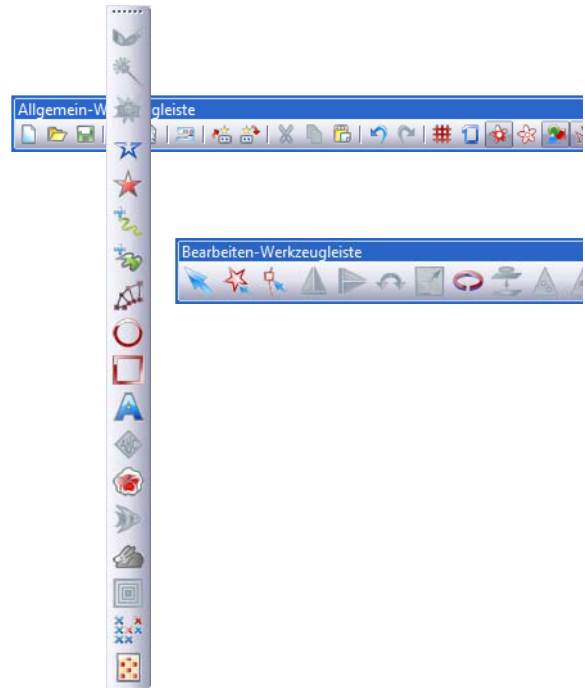
### Verschieben und Andocken von Werkzeugleisten

Werkzeugleisten ermöglichen den schnellen und einfachen Zugriff auf BERNINA-Sticksoftware-Befehle. Werkzeugleisten können angedockt werden. Dies bedeutet, dass Sie sie im Design-Fenster frei verschieben können.

### Um eine Werkzeugleiste zu verschieben oder anzudocken

- ▶ Zum Verschieben der Werkzeugleiste diese anklicken und an den gewünschten Ort ziehen.
- ▶ Werkzeugleisten können links, rechts, oben und unten angedockt werden.

- ▶ Sie können zudem an einer beliebigen Position im Design-Fenster platziert werden.



- ▶ Doppelklick auf die Titelzeile der Leiste: die Leiste kehrt an ihren ursprünglichen Ort zurück.

## Zugriff auf Objekteigenschaften



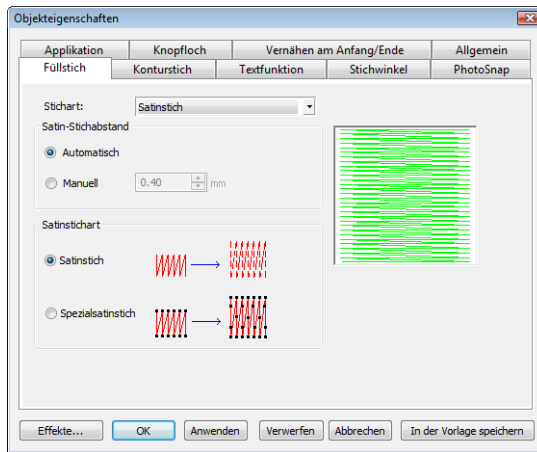
Benutzen Sie Objekteigenschaften (Standard-Werkzeugleiste), um die aktuellen Eigenschaften oder die Eigenschaften ausgewählter Objekte einzustellen.

In BERNINA-Sticksoftware erstellte Designs bestehen aus Stickobjekten. Sie werden als Objekte bezeichnet, da sie individuelle Einheiten bilden, die voneinander unabhängig bearbeitet werden können. Jedes Objekt besitzt bestimmte

Charakteristiken oder ‚Eigenschaften‘ wie zum Beispiel, Farbe, Grösse, Position und so weiter. Das wichtigste Dialogfeld in BERNINA-Sticksoftware ist das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld. Siehe auch **Das Anwenden und Verwalten von Objekteigenschaften** im Onscreen-Handbuch.

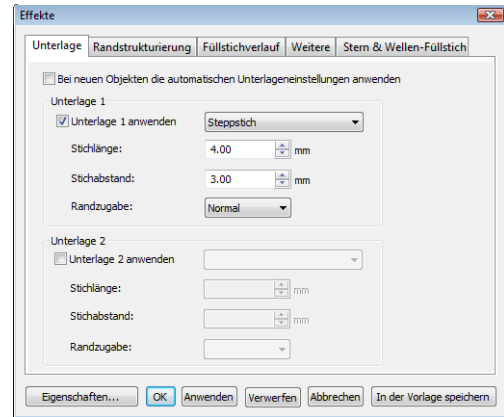
## Um auf die Objekteigenschaften zuzugreifen

- ▶ Öffnen Sie das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld auf eine der folgenden Weisen:
  - ▶ Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.
  - ▶ Wählen Sie **Einstellungen > Objekteigenschaften** aus.
  - ▶ Doppelklick oder Rechtsklick auf ein beliebiges Objekt im Designfenster.

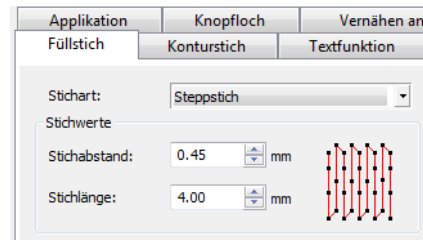


- ▶ Zum Ändern der Objekteigenschaften die gewünschte Karteikarte wählen.
- ▶ Zum Ändern oder Eintippen der Einstellungen Felder, Dropdown-Listen, Optionsfelder, Kontrollkästchen und Schieberegler verwenden.

- ▶ **Effekte** anklicken, um auf eine separate Kategorie von stärker spezialisierten Einstellungen der Objekteigenschaften zuzugreifen, wie z. B. Unterlage, Randstrukturierung, Füllstichverlauf, usw.



**Hinweis** Dieses Dialogfeld wiederum enthält ein **Eigenschaften**-Feld, das das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld öffnet. Das Dialogfenster **Objekteigenschaften** kann nach Wahl automatisch geschlossen werden, sobald das **Effekte**-Dialogfeld geöffnet wird, und umgekehrt. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tip** Die **Objekteigenschaften** enthalten grafische Hinweise als optische Anhaltspunkte bei bestimmten Einstellungen. Diese werden immer dann

angezeigt, wenn Sie den Mauszeiger über eine Kontrollfunktion bewegen. Zum Beispiel erscheint ein grafischer Hinweis, wenn sich der Mauszeiger über der Funktion Stichabstand befindet.

- ▶ Geben Sie Einstellungen über das **Anwenden**-Feld am unteren Ende des Dialogfelds ein oder drücken Sie die **Eingabe**-Taste.
  - ▶ Falls eines oder mehrere Objekte ausgewählt sind, werden die Änderungen auf alle markierten Objekte angewendet.
  - ▶ Falls keine Objekte ausgewählt sind, beziehen sich die Änderungen auf die aktuellen Einstellungen – diese beeinflussen alle neu erstellten Objekte.
  - ▶ Wenn Sie Einstellungen in mehreren Karteikarten geändert haben, werden alle dadurch möglichen Änderungen vorgenommen.
- ▶ Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**, um die Einstellungen der aktuellen Vorlage zu speichern.

Neue Dateien, basierend auf dieser Vorlage, enthalten nun die vorgenommenen Einstellungen als Standardvorgaben. Siehe [Das Verwalten der Design-Vorlagen](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

- ▶ **Verwerfen** anklicken oder **Esc**-Taste drücken, um gemachte Änderungen rückgängig zu machen.
- ▶ **OK** anklicken, um das Dialogfenster zu schliessen und alle noch ausstehenden Änderungen vorzunehmen.

# KAPITEL 4

## DIE ANSICHT DER DESIGNS

---

BERNINA-Sticksoftware bietet viele Ansichtsfunktionen, um Ihnen das Arbeiten mit Ihrem Design zu erleichtern. Sie können die Ansicht eines Gebietes vergrössern, um Sachen detaillierter zu sehen wie auch das Design in dessen Realgrösse. Anhand der verfügbaren Anzeige-Einstellungen können Sie verschiedenartige Design-Elemente ein- oder ausblenden. Eine Vorschau eines bestehenden Designs in verschiedenen Farben auf anderen Stoffhintergründen ist ebenfalls möglich.



Wenn Sie mit Stickdesigns arbeiten, müssen Sie sich über das Funktionieren der Stickfolge im Klaren sein. In BERNINA-Sticksoftware können Sie den Ausstickvorgang von Designs stichweise virtuell durchlaufen. Sie können ebenfalls die Abfolge dadurch überprüfen, indem Sie die Ausstickung des Designs auf dem Bildschirm simulieren.

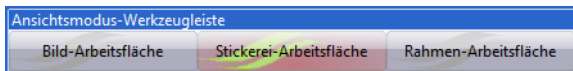
BERNINA-Sticksoftware bietet zudem Informationen über Designs in einer Vielzahl von Arten und Formaten an. Sogar bevor Sie BERNINA-Sticksoftware oder Ihr Design öffnen, können Sie manche der Design-Informationen für ART-Dateien direkt in MS Windows® Explorer überprüfen. Stickdetails eines Designs können im Dialogfeld Stickmuster-Eigenschaften eingesehen werden. Auch Druckvorschau enthält die wichtigsten Designinformationen, wie Designgrösse, Farbfilm und allfällige Spezialanleitungen sowie eine Designvorschau.

In diesem Abschnitt werden die in BERNINA-Sticksoftware verfügbaren Designansicht-Modi und die verschiedenen Designansicht-Einstellungen erläutert. Es werden die Zoom- und Schiebefunktionen (Hand-Werkzeug) und die Ansicht der Stickreihenfolge beschrieben. Ebenso die Anzeige von Designhintergründen und das Ändern der Hintergründe. Auch wird erklärt, wie

Sie Informationen über Ihre Designs erhalten und wie diese benutzerdefiniert angepasst werden können.

## Ansicht-Modi

Während der Digitalisierung stehen verschiedene Ansicht-Modi für unterschiedliche Einsatzzwecke zur Verfügung. Von Ihrem Produktlevel abhängig, bietet BERNINA-Sticksoftware eine Anzahl von Ansicht-Modi, welche mittels der **Ansicht-Modus-Werkzeugleiste** zugreifbar sind.




Die Anwendung hat eine Arbeitsfläche oder 'Design-Fenster', jedoch arbeiten Sie damit in separaten Modi.

### Bild-Arbeitsfläche-Modus

**Bild-Arbeitsfläche**

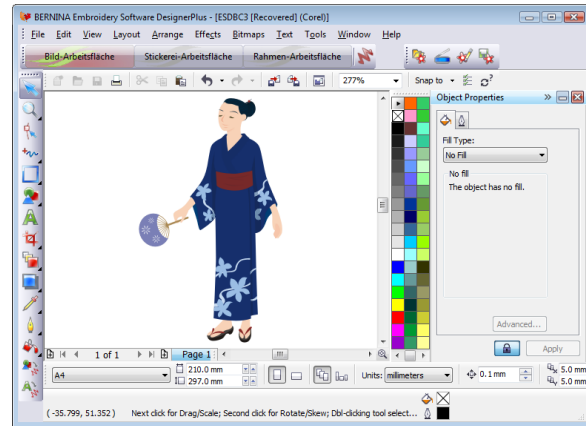
Zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Grafiken als Digitalisierervorlage für Stickmotive. Enthält das ganze Sortiment der CoreIDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Zusätzlich dazu bietet es Funktionen zum unmittelbaren Konvertieren von Vektoren und Vektortext zu Stickobjekten.

Im 'Bild-Arbeitsfläche'-Modus wird die Ansicht-Modus-Werkzeugleiste die 'Stickerei zeigen'-Taste zum Ein-/Ausschalten der Stickerei-Anzeige einschliessen.



Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung der **Bild-Arbeitsfläche**, welche mittels des **Ansicht-Modus-Werkzeugleiste** zugreifbar ist. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen

und Bearbeiten von Vektorgrafiken mittels der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuggruppe, welche viele hochentwickelten Techniken zum technischen Zeichnen auf dem Bildschirm anbieten.



Zusätzlich zu der Gruppe der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuge, bietet der **Bild-Arbeitsfläche**-Modus Funktionen zum unmittelbaren Konvertieren von Vektoren und Vektortext zu Stickobjekten. Vektorgrafiken oder -text, welcher in **Bild-Arbeitsfläche** erstellt oder importiert wurde, kann unmittelbar in Stickdesigns umgesetzt werden. Sie können im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus Vektorgrafiken, die aus anderen Anwendungen hervorgegangen sind, z. B. Clipart, zum Gebrauch in Stickdesigns einfügen. Ansonsten können Sie ebenfalls Bitmap-Bildmaterial zur Anwendung als Digitalisierervorlage oder als 'Hintergrund' einfügen oder einscannen. Siehe **Das Laden von Bildern** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Für eine vollständige Beschreibung der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuge, beziehen Sie sich bitte auf die elektronisch

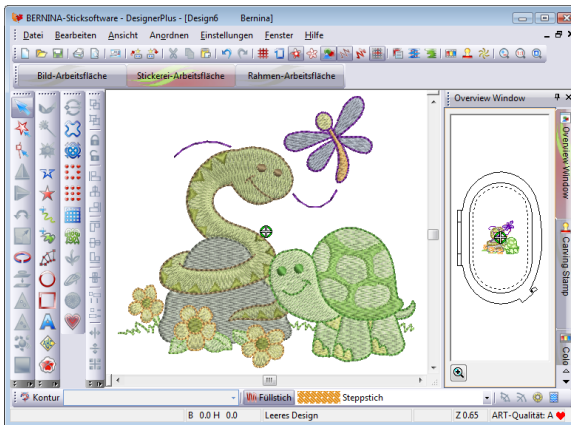
verfügbare Bedienungsanleitung, welche mittels Windows **Start > Programme** zugreifbar ist. Ansonsten können Sie auch auf die auf dem Bildschirm einblendbare Hilfe, welche durch das **Grafik-Modus-Hilfe**-Menü verfügbar ist.

## Stickerei-Arbeitsfläche-Modus

### Stickerei-Arbeitsfläche

Digitalisieren und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Darstellung der Designs in simulierter 3D-Ansicht.

Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung der **Stickerei-Arbeitsfläche**, auf welche Sie durch die **Ansicht-Modus-Werkzeugleiste** Zugriffe erlangen. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Stickobjekten mittels der Stickereidigitalisierungswerkzeuge. Siehe auch [BERNINA-Sticksoftware-Oberfläche](#).



Benutzen Sie diesen Modus wenn Sie ein Stickmotiv anhand der Digitalisierung von 'Hintergrundvorlagen' erstellen möchten. Verschiedene Arten von Bilddateien können in BERNINA-Sticksoftware geladen werden. Siehe auch [Die Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen](#) im Onscreen-Handbuch.

**Stickerei-Arbeitsfläche** bietet Ihnen ebenfalls eine grafische Wiedergabe des Endproduktes Ihrer Stickerei. Benutzen Sie **Stickansicht zeigen** zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen wie Ihr Design nach dessen Ausstickung ausschauen würde. Siehe auch [Das Ändern des Hintergrunds](#).

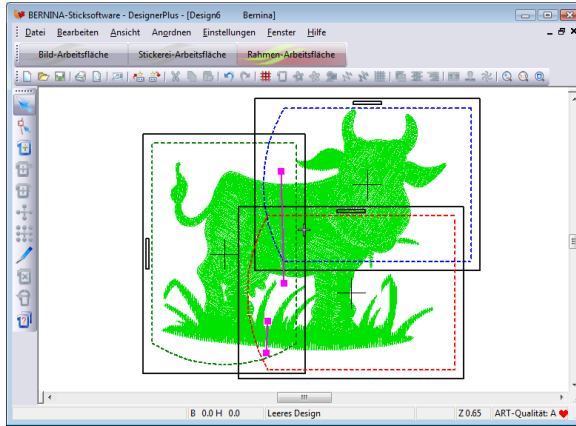
## Rahmen-Arbeitsfläche-Modus

### Rahmen-Arbeitsfläche

Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmotiv zu gross ist oder es vielfache Designs ausmacht, welche an verschiedenen Stellen eines Artikels platziert sind, wird es in mehrere Rahmensetzungen aufgespalten.

Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung des **Rahmen-Arbeitsfläche**, welche mittels des **Ansicht-Modus-Werkzeugleiste** zugreifbar ist. Falls Ihr Stickmotiv zu gross sein sollte oder eine Anzahl von Designs enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Dies bedeutet, dass Sie Stickdesigns kreieren können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind. Das **Rahmen-Arbeitsfläche** ermöglicht Ihnen die Position und Reihenfolge jedes

Rahmens einzurichten. Siehe [Die Rahmensetzung bei grossen Designs](#).



## Die Einstellungen der Designs-Ansicht

Sie können die Designelemente in **Stickerei-Arbeitsfläche** mit einer Vielzahl von Anzeigeneinstellungen ein- oder ausblenden. Begutachten Sie eine grafische Wiedergabe des Endproduktes Ihrer Stickerei. Sie besitzen die Möglichkeit Nadeldurchdringungspunkte sowie die Stiche ein- oder auszublenen. Sie können ausgewählte Farben ebenfalls ein- oder ausblenden.

### Die Ansicht simulierter Stickerei

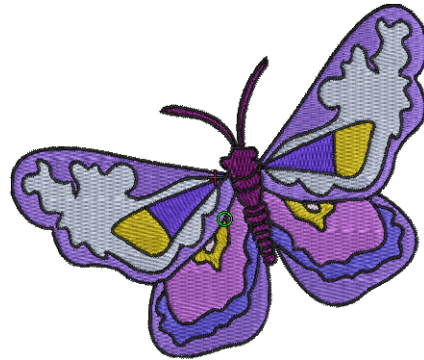


Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen‘ (Allgemein-Werkzeuggestreife), um die Stickansicht oder ‚Ausstickung‘-Ansicht ein-/auszuschalten.

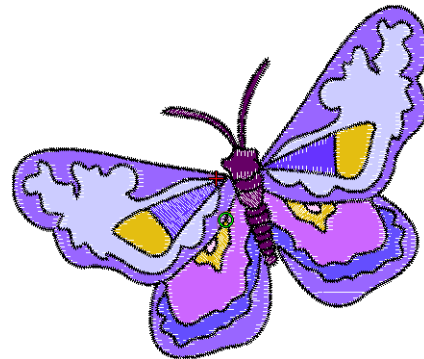
Mittels **Stickansicht**, können Sie eine grafische Wiedergabe des Endproduktes Ihrer Stickerei begutachten.

### Um simulierte Ausstickungen zu begutachten

- ▶ Um simulierte Ausstickungen zu begutachten (Stickansicht), kippschalten Sie das **Stickansicht zeigen**-Symbol auf EIN.



- ▶ Um Stiche des Stiches zu sehen (Designansicht), kippschalten Sie das **Stickansicht zeigen**-Symbol auf AUS.



### Die Ansicht der Nadelpunkte

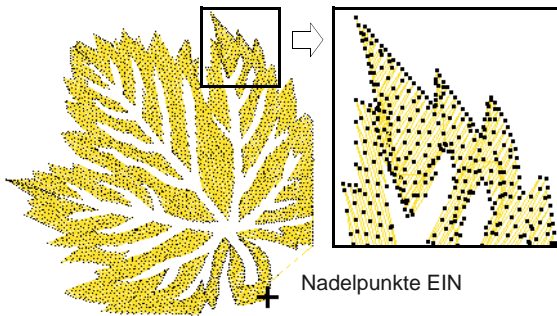
Nadelpunkte (Menü Ansicht) wählen, um die Einstichpunkte im Design sichtbar zu machen oder auszublenen.

In der **Stickerei-Arbeitsfläche**-Funktion, können Sie Nadelpunkte ein- oder ausblenden.

Zum Beispiel, möchten Sie unter Umständen Nadelpunkte zur Auswahl der zu bearbeitenden Stiche begutachten. Siehe auch **Die Bearbeitung von Stichen** im Onscreen-Handbuch.

### Ansicht der Nadeleinstichpunkte

- ▶ Für die Ansicht oder zum Ausblenden der Einstichpunkte, **Ansicht > Nadelpunkte** wählen.



### Die Anzeige der Stiche und Konturen

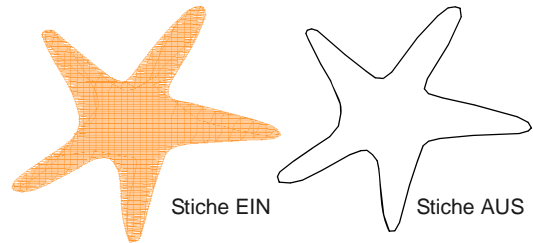


Klicken Sie ‚Stiche zeigen‘ (Allgemein-Werkzeuggestreife), um die Sticheanzeige ein-/auszuschalten.

Sie können Stiche und Objektkonturen in jeglichem Ansicht-Modus während Sie arbeiten ein- oder ausblenden. Blenden Sie während des Umformens die Stiche aus, um so die Konturen klarer sehen zu können. Siehe **Das Umformen und Bearbeiten von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details.

### Um Stiche und Konturen anzuzeigen

- ▶ Klicken Sie auf das **Stiche zeigen**-Symbol, um die Anzeige der Stiche ein- oder auszuschalten.



### Die Ansicht der Objekte der Farbe nach

Wählen Sie Ansicht nach Farbe (Ansicht-Menü), um Design-Elemente der Farbe nach zu isolieren.

Um Ihnen bei der Isolation der individuellen Design-Elemente, z. B. zwecks Überprüfung oder Manipulation behilflich zu sein, ermöglicht die **Ansicht Nach Farbe**-Funktion die Ansicht der Objekte der Farbe nach. Dies ist vor allem dann von Nutzen, wenn Objekte der Farbe nach neu einreihen. Siehe auch **Die Neueinreihung von Objekten nach Farbe** im Onscreen-Handbuch.



**Hinweis** Sie werden die Gruppierung des Designs aufheben müssen, bevor Sie Objekte der Farbe nach begutachten können.

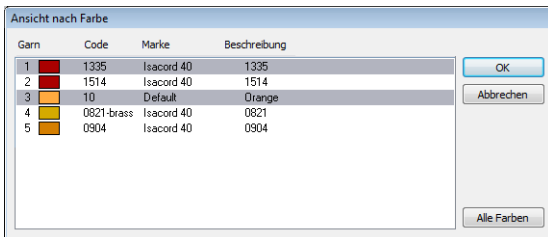
## Um Objekte der Farbe nach zu gutachten

- 1 Erstellen oder öffnen Sie ein Design.



- 2 Wählen Sie **Ansicht > Nach Farbe** aus.

Das Dialogfeld **Ansicht nach Farbe** erscheint.



- 3 Wählen Sie die zu begutachtenden Farben.

- ▶ Um eine Reihe auszuwählen, halten Sie während des Klickens die **Umschalttaste** gedrückt.
- ▶ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.

- 4 Klicken Sie auf **OK**.

Das Design erscheint ausschliesslich mit den von Ihnen ausgewählten Farben.



- 5 Um alle Farben des Designs anzuschauen, wählen Sie **Ansicht > Nach Farbe** erneut und klicken Sie auf **Alle Farben**.

- 6 Klicken Sie auf **OK**.



**Tipp** Die **Farbfilm** bietet einen anderen Weg die Design-Objekte zu begutachten. Siehe [Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke](#).

## Grössenveränderung und Schwenken

Benutzen Sie das **Übersichtsfenster** und die **Zoom**-Funktionen zum schnellen Überprüfen Ihres Design in verschiedenen Grössenansichten.



**Tipp** Die **Statusleiste** zeigt den aktuellen ‚Zoomfaktor‘ an. Siehe [BERNINA-Sticksoftware starten](#).

## Das Begutachten von Designs in der Übersicht

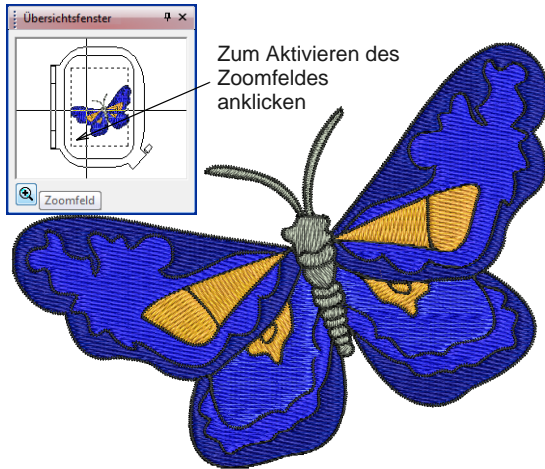
Benutzen Sie das **Übersichtsfenster** um Design-Miniaturansichten zu begutachten. Das Fenster wird stets dann aktualisiert, wann immer Sie eine Veränderung ausführen und es kann dazu benutzt werden, um über das

Designfenster zu schwenken oder die Grössenansicht zu verändern. Design-Fenster

## Um Designs in der Übersicht zu begutachten

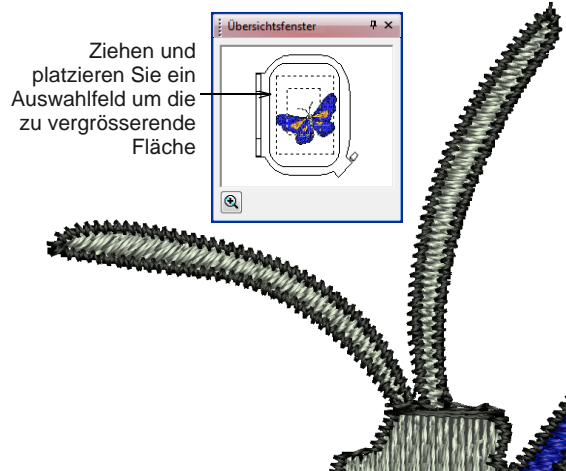
- 1 Wählen Sie **Ansicht > Übersichtsfenster** aus.

Das **Übersichtsfenster** wird angezeigt.

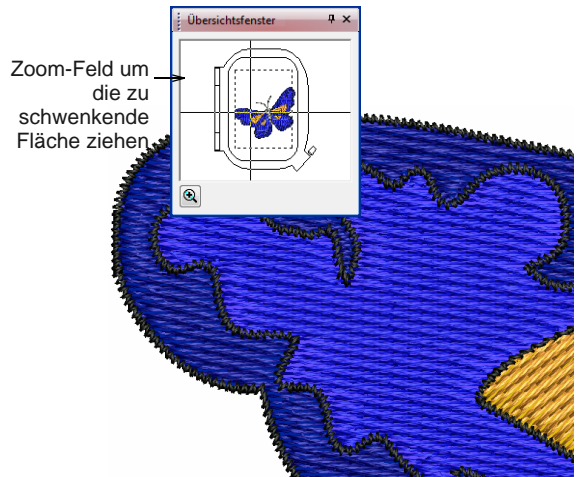


- 2 Um zu vergrössern oder zu verkleinern, müssen Sie **Zoom**-Taste unten im Fenster




anklicken und ein Auswahlfeld um die Zoom-Fläche ziehen und ablegen.



- 3 Um über das Design zu schwenken, müssen Sie den Cursor in dem Zoomfeld bewegen — es ändert sich jetzt zu einem Vier-Pfeil-Cursor — und an ihm ziehen und platzieren.



## Vergrössern und Verkleinern

-  Klicken Sie auf Zoomfeld (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Vergrössern und Verkleinern des Design-Fenster. Sie können dieses auch zum Vergrössern von Bereichen innerhalb von Begrenzungsrahmen benutzen.
-  Alles zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Ansicht des ganzen Designs.
-  1:1 zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Anzeige des Designs in Echtgrösse.

Vergrössern Sie Ihre Ansicht des Designs, indem Sie individuelle Stiche oder Details vergrössern lassen, oder verkleinern Sie, um mehr des Designs im Fenster sehen zu können. Der aktuelle Zoomfaktor wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Siehe auch [Tastaturbefehle](#).

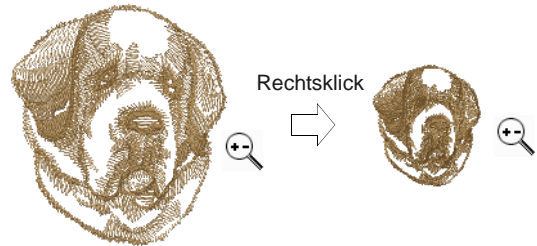


**Hinweis** Um sicherzustellen, dass Ihr Design in der korrekten Grösse angezeigt wird, muss Ihr Monitor kalibriert sein. Siehe [Das Kalibrieren des Bildschirms](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### Zoom-Funktion

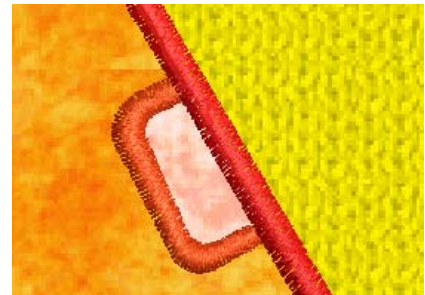
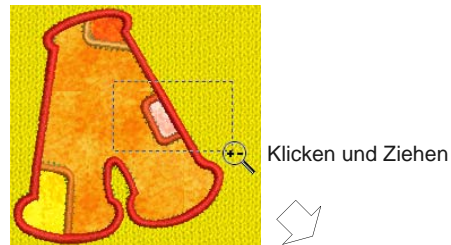
- ▶ Klicken Sie auf das **Zoomfeld**-Symbol oder drücken Sie als Schnellastenbefehl die Taste **B**.  
Der Cursor als eine Lupe angezeigt.
- ▶ Rechtsklicken Sie in dem Design-Fenster zum Verkleinern – die Ansicht verkleinert sich auf die Hälfte der vorherigen Grösse und

liegt an der Stelle, die Sie angeklickt haben, zentriert.



**Tipp** Die **Statusleiste** zeigt den aktuellen ‚Zoomfaktor‘ an. Siehe [BERNINA-Sticksoftware starten](#).

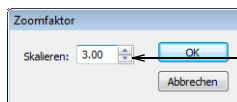
- ▶ Linksklicken Sie in dem Design-Fenster zum Vergrössern – die Ansicht vergrössert sich auf das Doppelte der vorherigen Grösse und liegt an der Stelle, die Sie angeklickt haben, zentriert.
- ▶ Links- oder rechtsklicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um die zu vergrössernde Fläche herum. Lassen Sie die Maustaste wieder los, und die gesamte ausgewählte Fläche wird im Design-Fenster angezeigt.





**Hinweis** Alle Bitmap-Bilder, von ihrem Inhalt unabhängig, beinhalten genau die selben Vergrößerungsstufen wie die Stickmotive. Bitmaps werden in einer Anzahl von Anwendungen benutzt:

- ▶ Als ein Hintergrund oder Hilfslinienbild für die Digitalisierung: Siehe **Die Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen** im Onscreen-Handbuch für Details.
- ▶ Als ein Hintergrund zum Simulieren des Stoffes der Stickerei: Siehe **Das Ändern des Hintergrunds**.
- ▶ Als ein Stoffflicken für Applikationen: Siehe **Digitalisieren von Applikationen** im Onscreen-Handbuch für Details.
- ▶ Für eine Ganzansicht des Designs, Funktion **Alles zeigen** anklicken. Alternativ können Sie **Ansicht > Alles zeigen** wählen, oder drücken Sie auf die **O**-Taste.
- ▶ Für die Ansicht in Echtgrösse, Funktion **Zoom 1:1** anklicken.
- ▶ Um die Ansicht des Designs in einem bestimmten Grössenverhältnis anzuzeigen, drücken Sie bitte die Taste **F** auf der Tastatur. Geben Sie eine Skalierungswert als ein Prozentsatz der Echtgrösse ein, und klicken Sie auf **OK**.

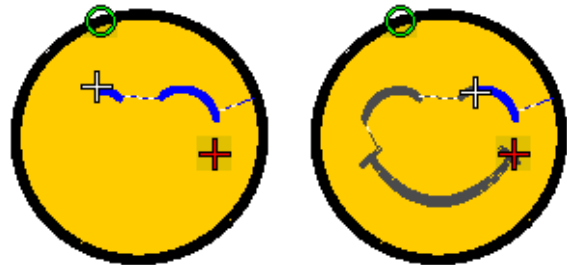


Skalierungswert eingeben

- ▶ Drücken Sie auf die **Esc**-Taste, die **Eingabe**-Taste oder die **Leertaste** zum Beenden des **Zoom**-Modus.

## Das Begutachten der Stickabfolge

Wenn Sie mit Stickdesigns arbeiten, müssen Sie sich über das Funktionieren der Stickfolge im Klaren sein. Sie können die Stickreihenfolge eines Designs überprüfen, indem Sie es nach Stichen, Farben oder Objekten "durchlaufen". Sie können ebenfalls die Abfolge dadurch überprüfen, indem Sie die Ausstickung des Designs auf dem Bildschirm simulieren. Dabei simuliert BERNINA-Sticksoftware die Ausstickung indem die Stiche sich von Schwarz in ihre zugewiesenen Fadenfarben während sie ‚ausgestickt‘ werden. Siehe auch **Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke**.



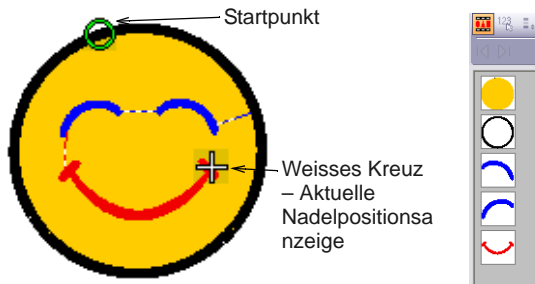
## Das Durchlaufen des Designs den Objekt- und Farbblöcken nach

Benutzen Sie die Schnell Tasten der Tastatur um Designs den Objekt- oder Farbblöcken nach zu durchlaufen. Diese Technik ist besonders nützlich wenn Sie ein spezielles Objekt auffinden müssen, um z. B. ein anderes Objekt an dessen Stelle einzufügen oder es aus der Stickfolge zu löschen. Siehe auch **Tastaturbefehle**.

## Um ein Design nach Objekt- oder Farbblöcken zu durchlaufen

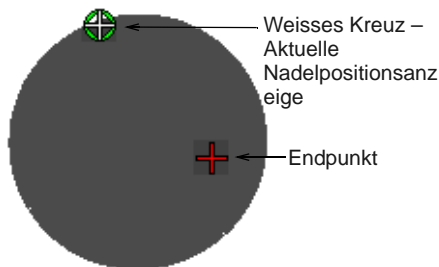
- ▶ Um zum Ende des Designs zu gelangen, drücken Sie auf die **Ende**-Taste.

Der weisse Kreuzzeiger befindet sich nun beim letzten Stich und das Design wird in den zugeteilten Fadenfarben angezeigt.

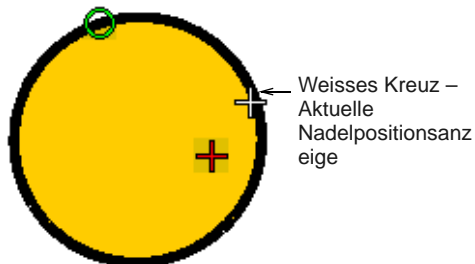


- ▶ Taste "Home" drücken, um an den Designanfang zu gelangen.

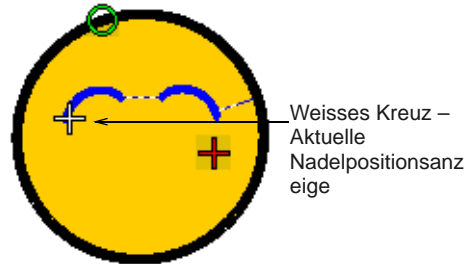
Der weisse Kreuzzeiger befindet sich nun beim ersten Stich und das gesamte Design wird dunkelgrau angezeigt.



- ▶ Um zum nächsten Objekt zu gelangen, drücken Sie auf die Tastenkombination **Strg+T**.



- ▶ Um zum vorherigen Objekt zu gelangen, drücken Sie auf die Tastenkombination **Umschalten+T**.
- ▶ Um zur nächsten Farbe zu gelangen, drücken Sie auf die **Bild Ab**-Taste.



- ▶ Um zur vorherigen Farbe zu gelangen, drücken Sie auf die **Bild Auf**-Taste.



**Tipp** Wenn das **Objektauswahl**-Werkzeug aktiviert ist, können Sie während des Durchlaufens der Stickabfolge Objekte auswählen. Siehe **Auswahl von Objekten** mittels der **Tab**-Taste.

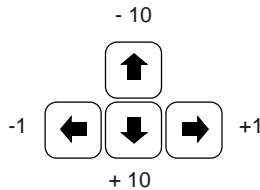
## Das Durchlaufen nach Stichen

Sie können von den Stichdurchlauf-Werkzeugen oder Tastaturbefehlen Gebrauch machen, um das Design anhand eines Stiches oder mehrerer Stiche zu durchlaufen. Die aktuelle Nadelposition wird mit einem weissen Kreuz angezeigt. Anfangs ist der Zeiger am Ende des Designs positioniert. Beim Durchlaufen bewegt sich der Zeiger entsprechend mit. Die aktuelle Stichnummer erscheint in der **Statusleiste**.

### Um ein Design den Stichen nach zu durchlaufen

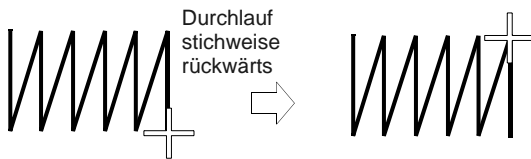
- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stichbearbeitung** aus, oder drücken Sie auf die **Esc**-Taste.
- 2 Versichern Sie sich, dass **Objektauswahl** nicht aktiviert oder ausgewählt ist, und

drücken Sie auf die Pfeil-Tastes zum Durchlaufen des Designs bei 1 oder 10 Stichen zur Zeit.



- ▶ Linker Pfeil für stichweise rückwärts, rechter Pfeil für stichweise vorwärts.
- ▶ Aufwärts-Pfeil für rückwärts in 10-Stich-Schritten, Abwärts-Pfeil für vorwärts in 10-Stich-Schritten.

- 3** Drücken Sie auf die sich auf Ihrer Tastatur befindlichen + oder -- Tasten zum Durchlaufen des Designs bei 100 Stichen zur Zeit. Die +-Taste ist für vorwärts, die --Taste für rückwärts.

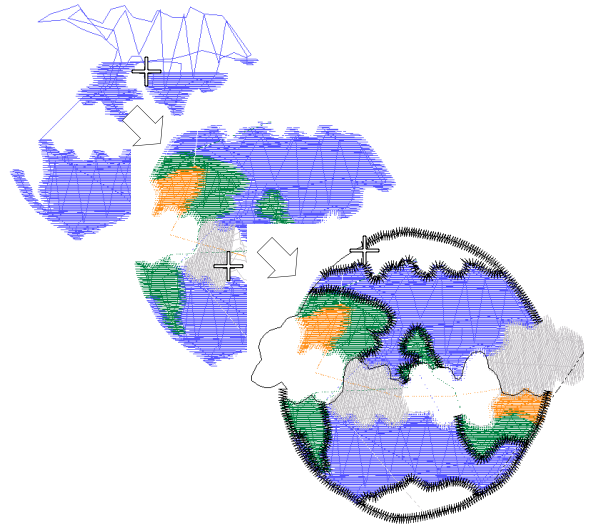


**Tipp** Befinden Sie sich ausserhalb des sichtbaren Bereichs, Taste **C** drücken, um den aktuellen Durchlaufbereich in die Mitte des Bildschirms zu bringen.

## Das Simulieren der Design-Ausstickung

Die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion ermöglicht Ihnen den tatsächlichen Ausstickerungsablauf des Designs auf dem Bildschirm zu simulieren. Sie können diese Funktionen benutzen, um die Stick- und Farbenfolge in Zeitlupe zu betrachten. Ein Neuzeichnen kann von jeglichem Stich im Design begonnen werden. Sie können bereits

gestickte Teile des Designs nach Wunsch ausblenden. Bei grösseren Designs können Sie bestimmen, dass ein automatischer Bildlauf durchgeführt wird, so dass die gerade zu stickende Fläche stets auf dem Bildschirm verbleibt.



Da die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion die Bewegungen einer Stickmaschine nachahmt, werden Sie gezielt Entscheidungen treffen können, wie das Design in Hinsicht auf eine reduzierte Maschinenbelastung optimiert werden sollte. Dies ist von besonderer Wichtigkeit, wenn Sie vorhaben, mehrfache Ausstickerungen von demselben Design vorzunehmen. Es empfiehlt daher aus diesem Grund als ein ausgezeichneter Arbeitsvorgang, **Langsames Neuzeichnen** bei vollständig abgeschlossenen Designs anzuwenden.

### Um die Ausstickerung des Designs zu simulieren

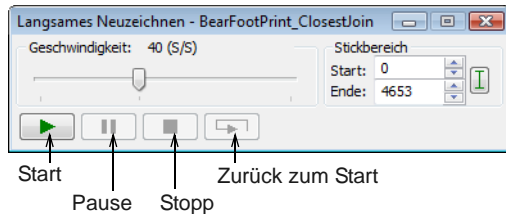
- 1** Wechseln Sie zur **Designansicht**.



**Hinweis** **Langsames Neuzeichnen** kann nicht mit **Stickansicht** benutzt werden.

- 2 Wählen Sie **Ansicht > Langsames Neuzeichnen**, oder drücken Sie auf **Umschalten+R**.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 3 Um nur einen Teilbereich des Designs neu zu zeichnen, bestimmen Sie den Anfangs- und den Endstich in dem **Stickbereich**-Feld.
- 4 Benutzen Sie den Bildlaufschieber, um die Geschwindigkeit der Neuzeichnung einzustellen.
- 5 Klicken Sie auf die **Abspielen**-Taste.  
Das Design wird auf dem Bildschirm der Stickabfolge und gewählten Geschwindigkeit entsprechend neu gezeichnet.
- 6 Justieren Sie nach Bedarf die Kontrolltasten:





Taste	Funktion
Geschwindigkeit	Nutzen Sie den Schieberegler zum Justieren der Neuzeichnungsgeschwindigkeit in ‚Echtzeit‘.
Pause	Pausiert die Neuzeichnung; Sie können dort fortsetzen, wo Sie aufgehört haben.
Stopp	Stoppt die Neuzeichnung und kehrt zum Anfang des Designs zurück.
Zurück zum Start	Zeichnet das Design von Anfang an erneut.

## Hintergrundvorlagen und Hintergründe

Sie können einen Hintergrund während des Digitalisierens anzeigen. Blenden Sie es zeitweilig während Sie arbeiten aus, oder blenden Sie es zur einfacheren Stickansicht herunter. Design-Fenster ermöglicht Ihnen ebenfalls die Änderung der Hintergrundfarbe, so dass sie der Farbe Ihres Stoffes entspricht.



### Ansicht von Hintergrundvorlagen

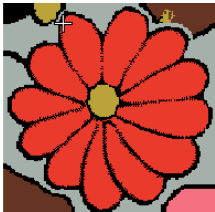
-  Benutzen Sie ‚Bilder zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige des Hintergrundes ein-/auszuschalten.
-  Benutzen Sie Bildvorlage abblenden (Allgemein-Werkzeugleiste, um Hintergrundvorlagen abzublenken, so dass die Stiche deutlicher bei der Digitalisierung hervortreten.
-  Benutzen Sie ‚Vektoren zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Vektorgrafik ein-/auszuschalten.
-  Benutzen Sie ‚Applikationsstoff zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein-/auszuschalten.

Sie können während des Digitalisierens einen Hintergrund, eine Bitmap oder einen Vektor zur Ansicht hervorrufen, oder diese zeitweilig ausblenden. Das Ausblenden von Hintergründen löscht diese nicht aus dem Design. Sie können ebenfalls Hintergrundvorlagen leicht abblenden um die Anzeige der Stiche einfacher zu machen.

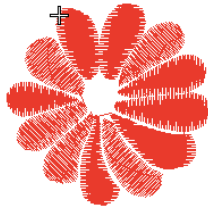
Siehe auch [Die Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen](#).

### Um Hintergrundvorlagen zu zeigen

- ▶ Klicken Sie auf das **Bilder zeigen**-Symbol, um Hintergrundbilder ein-/auszuschalten – dies gilt für beide, Bitmap- und Vektorgrafiken. Siehe auch [Das Importieren von Bildern in BERNINA-Sticksoftware](#).



Mit Bilder zeigen EIN

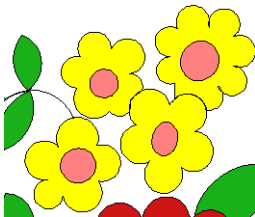


Mit Bilder zeigen AUS

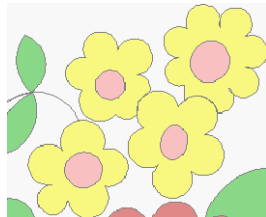


**Hinweis** Mit der Funktion **Bild abblenden** wird das Bild abgeschwächt angezeigt.

- ▶ Um ein Hintergrund herunterzublenden, klicken Sie auf das **Bildvorlage abblenden**-Symbol.



Ursprüngliche Bitmap-Abbildung



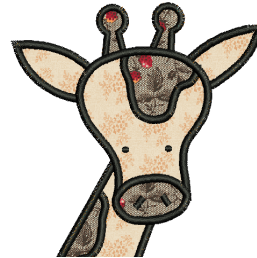
Abgeblendete Bitmap-Abbildung



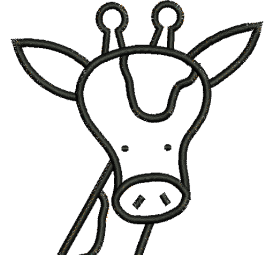
**Hinweis** Um die volle Farbe wieder einzublenden, Symbol **Bild abblenden** erneut anklicken.

- ▶ Um bei Hintergrundsvektorgrafiken zwischen EIN/AUS hin und her zu schalten, klicken Sie auf das **Vektoren zeigen**-Symbol.

- ▶ Klicken Sie auf das **Applikationsstoff zeigen**-Symbol, um die Stoffe/Farben der Applikation zu zeigen. Siehe auch [Digitalisieren von Applikationen](#).



Mit Applikationsstoff zeigen EIN



Mit Applikationsstoff zeigen AUS

- ▶ Klicken Sie erneut auf das **Applikationsstoff zeigen**-Symbol, um die Stoffe/Farben der Applikation auszublenden.

### Das Ändern des Hintergrunds

Stoffanzeige (Menü Einstellungen) wählen, um Hintergrundfarbe bzw. -stoff zu ändern.



Benutzen Sie das ‚Applikationsstoff zeigen‘-Werkzeug (Allgemein-Werkzeugeiste), um die Anzeige von Applikationsstoffen ein- oder auszuschalten.

In BERNINA-SticksoftwareDesign-Fenster ist es Ihnen ebenfalls möglich, die Hintergrundfarbe so zu verändern, dass sie der Farbe Ihres Stoffes entspricht. Sie können auch einen Stoff als Hintergrund auswählen und so realistischere Vorschauen und Präsentationen ermöglichen. Der Hintergrund wird zusammen mit dem Design abgespeichert.



**Tipp** Benutzen Sie die **Applikationsstoff zeigen**-Wechselschalterfunktion, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten. Siehe [Das Platzieren von Stoffen in Autom. Applikation-Designs](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

## Um Hintergründe zu ändern

1 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffanzeige** aus .

Das Dialogfeld **Anzeige** wird geöffnet.



Farbe oder Stoff für den Hintergrund auswählen



**Tipp** Sie können ebenfalls Zugriff auf dieses Dialogfeld mittels **Einstellungen > Fadenfarben** erlangen oder das Anklicken des Link in dem **Farbpalette**-Dialogfeld. Danach doppelklicken Sie auf **HG** (Hintergrund) in der **Fadenfarben**-Karteikarte. Siehe **Fadenfarben und Garntabellen** im Onscreen-Handbuch für Details.



Anklicken zum Zugriff auf die Fadenfarben



Doppelklicken zum Hintergrund ändern

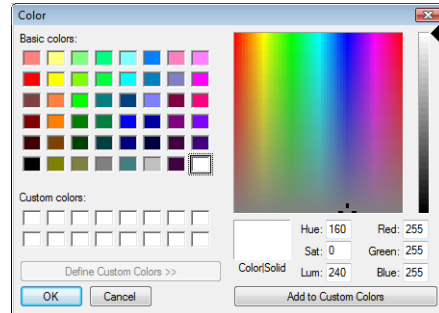
2 Wählen Sie den erwünschten Hintergrundstyp aus:

Option	Zweck
Farbe	Hintergrundfarbe auswählen
Stoff	Stoffhintergrund auswählen

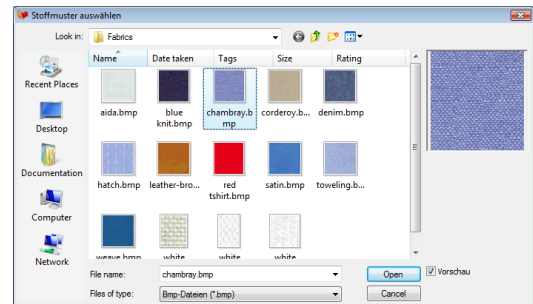
3 Wählen Sie die erwünschte Farbe oder den Stoff aus, welchen Sie benutzen möchten:

- ▶ Zur Auswahl einer Hintergrundfarbe, klicken Sie auf **Bearbeiten** und wählen

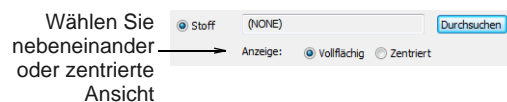
Sie eine Farbe aus dem **Farbe**-Dialogfeld aus.



- ▶ Zur Auswahl eines Stoffs, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie einen Stoff aus dem **Bild laden**-Dialogfeld aus. Stoffe werden in dem ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Stoffe-Ordner gespeichert.



**Tipp** Falls Sie Stoff auswählen, können Sie dessen Abbildung vielfach nebeneinander gereiht oder zentriert im Design-Fenster aufrufen. Falls das Bitmap gross genug ist, um das ganze Fenster auszufüllen, wählen Sie **Zentriert** aus. Ansonsten, wählen Sie **Nebeneinander**.



Wählen Sie nebeneinander oder zentrierte Ansicht

4 Klicken Sie auf **OK**.



Gelber Hintergrund

Jeans-Hintergrund



**Hinweis** Der Hintergrund wird zusammen mit dem Design abgespeichert.

## Die Ansicht der Design-Informationen

In BERNINA-Sticksoftware können auf verschiedene Weisen und in verschiedenen Formaten Designinformationen abgerufen werden. Sogar bevor Sie BERNINA-Sticksoftware oder Ihr Design öffnen, können Sie manche der Design-Informationen für ART-Dateien direkt in MS Windows® Explorer überprüfen. Stickdetails können im Dialogfeld **Stickmuster-Eigenschaften** eingesehen werden. Auch **Druckvorschau** enthält die wichtigsten Designinformationen, wie Designgröße, Farbfilm und allfällige Spezialanleitungen sowie eine Designvorschau.

## Das Begutachten der Stickmuster-Eigenschaften

Benutzen Sie Stickmuster-Eigenschaften (Datei-Menü), um die Stickdetails eines Designs zu begutachten.

Die Software-Versionnummer sowie weitere Designinformationen sind im Dialogfeld

**Stickmuster-Eigenschaften** enthalten. Ebenso Stickdetails. Die meisten der Einträge in den Feldern können nicht direkt geändert werden.

## Um die Stickmuster-Eigenschaften zu begutachten

1 Wählen Sie **Datei > Stickmuster-Eigenschaften**.

Das Dialogfenster

**Stickmuster-Eigenschaften >**

**Stickmuster** wird geöffnet. Dieses Register enthält Informationen betreffend Höhe und Breite sowie Stichanzahl und Farben des Designs. Die Daten werden aus dem Design gezogen und können nicht geändert werden.

Stickmuster			
Fadenfarben		Zusammenfassung	
Stickmustername:	Tulips		
Version	6.0		
Stiche	24428		
Farbwechsel	11		
Farben	12		
Vom Anfangspunkt:			
Links	50.2 mm	Rechts	45.4 mm
Aufwärts	93.0 mm	Abwärts	5.0 mm
X beenden	15.3 mm	Y beenden	85.2 mm
Höhe	98.0 mm	Breite	95.5 mm
ART-Qualität: A ♥ Reine ART-Konturen Reine ART-Stiche			

2 Wählen Sie die **Zusammenfassung**-Karteikarte, um Detailsinformation über das Design einzugeben oder zu überprüfen.

Stickmuster	
Fadenfarben	
Zusammenfassung	
Autor:	Bon Howard
Stichwörter:	Flower, Spring
Kommentare:	Used on apron
Titel: Tulips	
Thema:	

- 3 Feld anklicken und einen Text eingeben, der Ihnen die spätere Identifikation des Designs erleichtert.



**Hinweis** Informationen aus diesem Register sind in der Druckvorschau sowie im Register **Zusammenfassung** unter **Windows Eigenschaften** enthalten. Lesen Sie **Die Ansicht von Design-Informationen in Windows Explorer** und **Designvorschau** für Einzelheiten.

- 4 Klicken Sie auf **OK**.

## Die Ansicht von Design-Informationen in Windows Explorer

Bevor Sie ART-Dateien öffnen, können Sie Design-Miniaturansichten und Datei-Informationen mittels MS Windows® Explorer anschauen. Das Dialogfeld **Eigenschaften** enthält Informationen über Stichanzahl, Anzahl der Farbwechselstopps usw. Sie können ebenfalls allgemeine Datei-Informationen, wie zum Beispiel die Datei-Grösse und das Datum der Veränderungen, begutachten. Siehe auch **Die Verwaltung von Designs**.

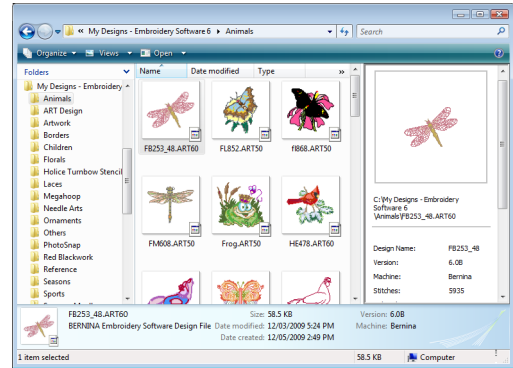


**Hinweis** Auf dasselbe Dialogfeld kann auch mittels des **Öffnen**-Dialogfeldes in BERNINA-Sticksoftware zugegriffen werden. Siehe auch **Öffnen von Designs**.

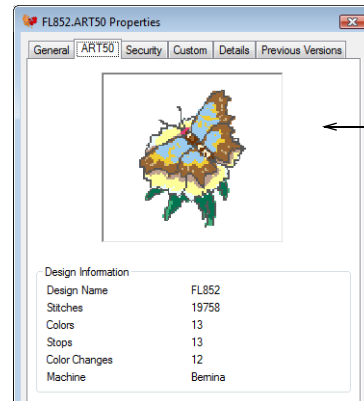
## Um Design-Information in Windows Explorer zu begutachten

- 1 Wählen Sie im Windows Explorer den Ordner aus, an dem Sie interessiert sind.

Design-Miniaturansichten werden in dem Windows Explorer-Fenster angezeigt.



- 2 Rechtsklicken Sie auf eine Datei und wählen Sie **Eigenschaften** aus dem Popup-Menü. Das Dialogfeld **Eigenschaften** wird geöffnet.



ART-Designdetails sind im Windows-Eigenschaften-Dialogfeld verfügbar

- 3 Designinformationen sowie weitere Register mit allgemeinen Datei-Informationen erscheinen.



**Tipp** Das **Zusammenfassung**-Dialogfeld bietet einige der Informationen, welche auch in der **Design-Eigenschaften > Zusammenfassung**-Karteikarte in BERNINA-Sticksoftware eingegeben wurden.

Siehe **Das Begutachten der Stickmuster-Eigenschaften**.

4 Klicken Sie auf **OK**.

## Designvorschau



Druckvorschau (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Druckansicht auf dem Bildschirm anklicken.

Die **Druckvorschau** enthält die wichtigsten Designinformationen, wie Designgrösse, Farbfilm und jegliche Spezialanleitungen sowie eine Designvorschau. Siehe auch **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch.

### Um Designs in einer Vorschau zu begutachten

1 Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Die Designvorschau erscheint im Vorschaufenster.



2 Passen Sie die Ansicht wie gewünscht an:

- ▶ Um die Ausrichtung des Papiers zu ändern, klicken Sie **Querformat** oder **Hochformat**.
- ▶ Um die anzuzeigende Information zu ändern und die Druck-Einstellungen festzulegen, klicken Sie auf **Optionen**. Siehe auch **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch.
- ▶ Klicken Sie auf **Vergössern** um die Informationsdetails des Designs oder dessen Vorschau genauer begutachten zu können. Grosse Designs werden unter Umständen über eine Anzahl von Seiten angezeigt.
- ▶ Um das Design auszudrucken, klicken Sie auf **Drucken**.
- ▶ Um die Druckvorschau zu schliessen, klicken Sie auf **Schliessen**.

## DAS AUSWÄHLEN VON OBJEKTEN

BERNINA-Sticksoftware bietet verschiedene Möglichkeiten der Auswahl von Objekten, aus denen ein Stickdesign besteht, an. Diese schliessen Techniken wie Anklicken, Auswahlfelder und die mehrfache Objektselektion ein. Sie können alle Objekte in einem Design auswählen oder auch einzelne für deren präzisen Modifikation. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht die genaue Auswahl der Objektkonturen oder Füllstiche.



**Hinweis** Die Gruppierung von Designs muss erst aufgehoben werden, bevor Objekte ausgewählt werden können. Siehe [Gruppierung von Objekten aufheben](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

Es wird erläutert, wie Objekte durch Gebrauch der Auswahlwerkzeuge und Tastatur ausgewählt werden. Ebenso wird beschrieben, wie ‚Farbblöcke‘ oder Einzelobjekte mit der Funktion Farbfilm gewählt werden.

### Das Auswählen der Objekte durch gezieltes Anklicken



Klicken Sie auf Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) wenn benötigt (normalerweise standardgemäss aktiviert), und klicken Sie auf die Objekte zu deren Selektion.

Objekte werden am einfachsten mit der Funktion **Objektauswahl** ausgewählt bzw. markiert: Pfeilzeiger auf dem Objekt platzieren und anklicken. Mit den Tasten **Umschalten** und

**Strg** können mehrere Objekte gleichzeitig markiert werden. Es können Konturen und/oder gefüllte Flächen markiert werden. Beim Anklicken einer Kontur wird das Objekt markiert, auch wenn ein anderes darüber liegt. Wo eine Mischung von geschlossenen Objekten besteht, können Sie die Konturen oder Füllstiche des Objekts auswählen.

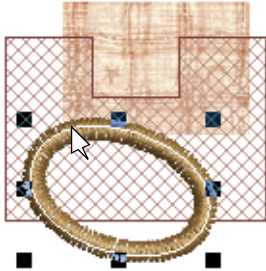


**Hinweis** Bei Stickungen mit niedriger Stichtichte und/oder mit hohem Zoomfaktor, kann es sogar passieren, dass Sie ausversehen

zwischen den Stichen klicken und somit das Objekt nicht auswählen.

### Objekte durch Anklicken markieren

- ▶ Funktion **Objektauswahl** anklicken.
- ▶ Klicken Sie eine Kontur an, um das Objekt auszuwählen.



- ▶ Klicken Sie auf die Füllstiche hinter dem Konturobjekt zur Auswahl des gefüllten Objekts.



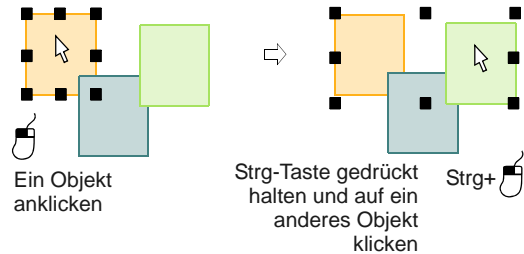
- ▶ Das Anklicken der Füllstiche markiert das Objekt, sogar wenn es sich innerhalb des

Flächenbereichs eines grösseren Objekts befindet



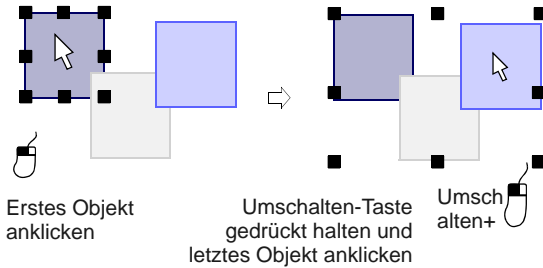
**Tipp** Um ein Objekt auszuwählen, das sich hinter einem anderen Objekt befindet, Ansicht vergrössern und Kontur anklicken. Alternativ, platzieren Sie den Zeiger über dem Objekt, halten Sie die **2**-Taste gedrückt und klicken Sie, bis das Objekt ausgewählt ist. Jedes Klicken wählt das nächste überlappende Objekt aus.

- ▶ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.



- ▶ Sie können eine Reihe von mehreren Objekten auswählen, indem Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt halten und das

erste und letzte Objekt der gewünschten Auswahl an Objekten anklicken.



**Hinweis** Nur die Objekte, die sich vollständig innerhalb des Auswahlfeldes befinden, werden nach dem Loslassen der Maustaste ausgewählt sein; es sei denn, dass die Objekte zuvor bereits gruppiert waren. Siehe auch **Das Gruppieren von Objekten** im Onscreen-Handbuch.

## Die Auswahl von Objekten mittels des Auswahlfeldes



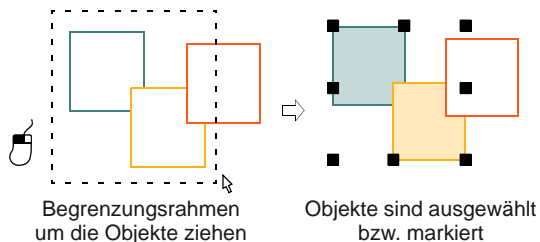
Klicken Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) an und ziehen Sie einen Begrenzungsrahmen ums Objekt .

Bei aktivierter **Objektauswahl**-Funktion können Objekte durch Ziehen eines Begrenzungsrahmens markiert werden.

### Um Objekte mittels des Auswahlfeldes auszuwählen

- 1 Funktion **Objektauswahl** anklicken.
- 2 Ziehen Sie einen Begrenzungsrahmen um die auszuwählenden Objekte.

Die Objekte sind markiert, sobald Sie die Maustaste loslassen.



## Das Auswählen der Objekte mittels Polygonauswahl



Benutzen Sie Polygonauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) um Objekte mittels eines Begrenzungsrahmens auszuwählen.

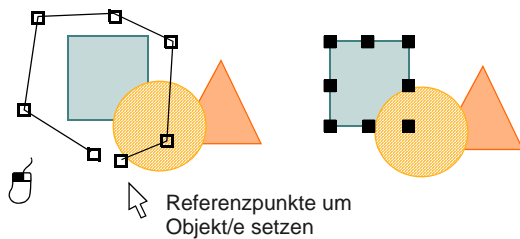
Sie können die **Polygonauswahl** anwenden, um Objekte mittels eines kundenspezifisch gestalteten, unregelmässig geformten Auswahlfeldes auszuwählen.

### Um Objekte mit der Polygon-Funktion auszuwählen

- 1 Klicken Sie auf das **Polygonauswahl**-Symbol.
- 2 Markieren Sie Referenzpunkte um das/die auszuwählende/n Objekt/e.

Alle zu markierenden Objekte müssen sich ganz innerhalb der Begrenzungslinie befinden.

- 3 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Auswahl vorzunehmen.



## Auswahl von Objekten mittels der Tab-Taste



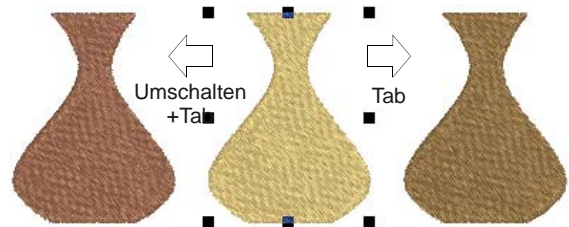
Klicken Sie auf Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) und drücken Sie auf die Tab-Taste oder Umschalten + Tab um zwischen Objekten umherzuschalten.

Ist die **Objektauswahl**-Funktion aktiviert, kann das erste oder letzte Objekte in der Stickreihenfolge mit der **Tab**-Taste angewählt werden. Wenn ein Objekt ausgewählt ist, können Sie entweder das davor- oder dahinterliegende Objekt in der Stickfolge auswählen. Siehe auch **Das Umformen des nächsten oder vorherigen Objekts** im Onscreen-Handbuch.

### Um Objekte mittels der Tab-Taste auszuwählen

- ▶ Funktion **Objektauswahl** anklicken.
- ▶ Während ein Objekt ausgewählt ist, tun Sie eins der folgenden Dinge:
  - ▶ Drücken Sie auf die **Tab**-Taste, um das nächste Objekt in der Stickfolge auszuwählen.

- ▶ Um das vorherige Objekt auszuwählen, drücken Sie auf **Umschalten+Tab**.



- ▶ Wenn **kein** Objekt ausgewählt ist, tun Sie eins der folgenden Dinge:
  - ▶ **Tab**-Taste drücken, um zum ersten Objekt in der Stickreihenfolge zu gelangen.
  - ▶ Drücken Sie auf **Umschalten+Tab**, um das letzte Objekt auszuwählen.



**Tipp** Halten Sie die **Strg**-Taste zur Auswahl von mehreren Gegenständen heruntergedrückt, während Sie zwischen ihnen umherschalten.

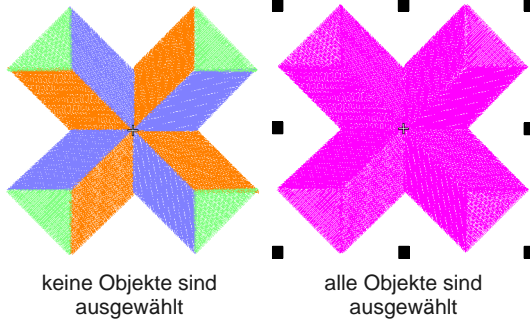
## Das Auswählen aller Objekte eines Designs

Sie können alle in einem Design enthaltenen Objekte auswählen, um Änderungen beim ganzen Design vorzunehmen. Siehe auch **Tastaturbefehle**.

### Ganzes Design markieren

- ▶ Wählen Sie **Bearbeiten > Alles auswählen** oder drücken Sie auf **Strg+A**.

Haltepunkte erscheinen um das gesamte Design herum.



keine Objekte sind ausgewählt

alle Objekte sind ausgewählt

- ▶ Zur Aufhebung der Markierung, **Bearbeiten > Markierung aufheben** anklicken oder **X** oder **Esc** drücken.

## Das Auswählen und Löschen von Objekten

Das Aufheben der Auswahl und das Löschen von Objekten sind einfache Vorgehensweisen in diesem Programm, die sich schnell einbürgen werden. Siehe auch [Das Kombinieren von Objekten](#) im Onscreen-Handbuch.

### Das Aufheben der Objektauswahl

Sie können alle Markierungen in einem Design löschen oder nur einzelne Objekte aus markierten Objektgruppen.

#### Aufheben von Objektauswahlen

- ▶ Eine Markierung kann wie folgt gelöscht werden:
  - ▶ Drücken Sie auf **Esc**.
  - ▶ Ein anderes Objekt markieren.
  - ▶ Auf eine leere Fläche im Hintergrund klicken.

- ▶ **Bearbeiten > Markierungen aufheben** wählen.

- ▶ Die Markierung eines einzelnen Objekts kann durch Gedrückthalten der **Strg**-Taste und Anklicken des Objekts aus einer Auswahl mehrerer Objekte gelöscht werden.

## Das Löschen von Objekten

Wählen Sie Löschen (Bearbeiten-Menü), um ausgewählte Objekte zu löschen.

Verschiedene Methoden sind zum Löschen von Objekten verfügbar. Siehe auch [Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm](#) im Onscreen-Handbuch.

### Objekte löschen

- ▶ Wählen Sie das/die zu löschende/n Objekt/e und führen Sie einen der folgenden Arbeitsschritte aus:
  - ▶ Drücken Sie auf **Löschen**.
  - ▶ Wählen Sie **Bearbeiten > Löschen**.
  - ▶ Rechtsklicken Sie ein Objekt/e in der Farbfilm, und wählen Sie **Löschen** aus dem Popup-Menü. Siehe [Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke](#).

## Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke



Klicken Sie ‚Farbfilm‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um alle im Design vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten.



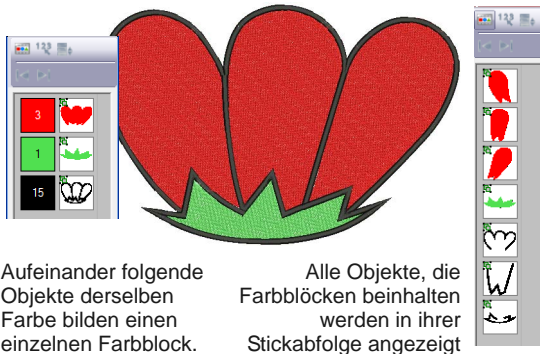
Klicken Sie ‚Individuelle Objekte anzeigen‘ (Farbfilm-Werkzeugleiste), um individuelle Objekte in Reihenfolge deren Stickfolge zu begutachten.

Das **Farbfilm**-Werkzeug bietet sequenzielle Liste der Objekte, welche entweder anhand ihrer Farbe oder des Objekttyps gruppiert sind. Benutzen Sie es zur Auswahl und Manipulation von ‚Farbblöcken‘ – aufeinanderfolgende Objekte der selben Farbe. Zusätzlich dazu können Sie individuelle Objekte anzeigen, auswählen, modifizieren und deren Reihenfolge bestimmen. Die Farbfilm ist mit dem Design-Fenster synchronisiert und umgekehrt. Sie wird laufend aktualisiert, d. h. wann immer Sie Objekte auswählen, verändern, löschen oder neue Objekte erstellen. Siehe auch [Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm](#) im Onscreen-Handbuch.

### Um Farbblöcke zu begutachten und auszuwählen

- ▶ Funktion **Farbfilm** anklicken.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen Farbblöcke in deren Stickfolge.

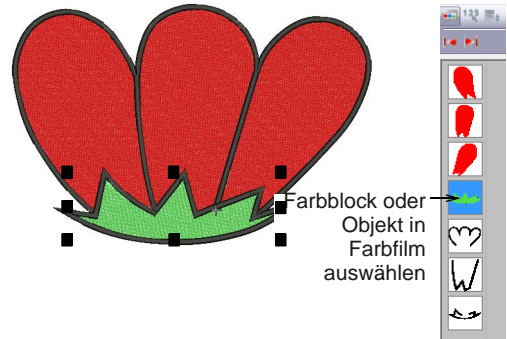


Aufeinander folgende Objekte derselben Farbe bilden einen einzelnen Farbblock.

Alle Objekte, die Farbblöcken beinhalten werden in ihrer Stickabfolge angezeigt

- ▶ Klicken Sie auf die **Individuelle Objekte anzeigen**-Umschalttaste, um individuelle Objekte begutachten zu können.  
Alle Objekte innerhalb eines Farbblocks werden in ihrer Stickabfolge angezeigt .
- ▶ Klicken Sie auf auf ein Symbol zur Auswahl des Farbblocks oder Objekts.

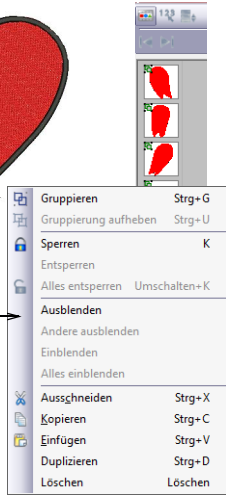
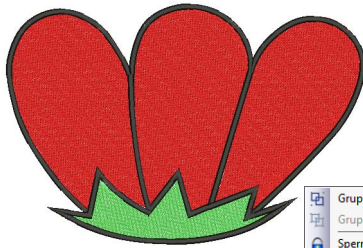
- ▶ Um eine Reihe auszuwählen, halten Sie während des Klickens die **Umschalttaste** gedrückt.
- ▶ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.



- ▶ Verändern Sie die Farbblöcke wie gewünscht. Siehe auch [Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm](#) im Onscreen-Handbuch.

Sie können schnell Zugriff auf die Befehle des Popup-Menüs erlangen, welche Ihnen die Manipulation ausgewählten Farbblöcke oder Objekte mittels Rechtsklicken auf deren Symbole ermöglicht. Siehe auch [Das](#)

**Kombinieren von Objekten** im Onscreen-Handbuch.

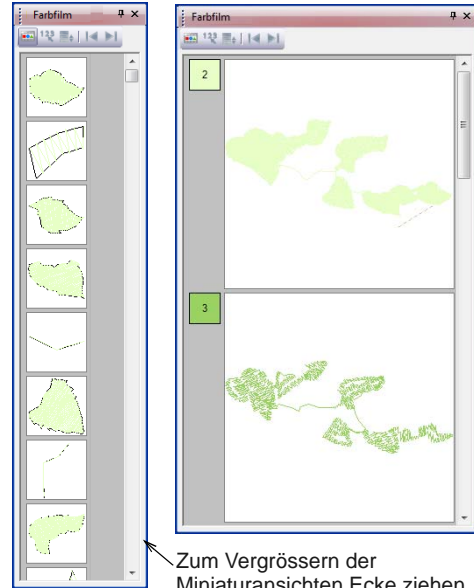


Benutzen Sie das  
Popup-Menü nach  
Bedarf zum  
Ausschneiden,  
Kopieren und Einfügen  
von Objekten



**Tipp** Um die Miniaturansichten der Farbböcke oder Objekte zu vergrössern,

müssen Sie nur die Ecke des Dialogfeldes anklicken und ziehen.



# TEIL II

# LERNPROGRAMME

Dieser Teil der Kurzanleitung bietet eine Anzahl durchdachter Übungen, um Ihnen den Anfang mit BERNINA-Sticksoftware zu erleichtern. Grundsätzlich können Projekte einer niederen Softwareproduktstufe ebenfalls mit den höheren Produktstufen ausgeführt werden. Das gilt allerdings nicht für den umgekehrten Fall. Die Lernprogramme bedingen einige Grundkenntnisse in der Anwendung von Funktionen, z. B. die Zoom-Funktion und Stiche anzeigen. Bevor Sie beginnen, lesen Sie bitte Teil I der Kurzanleitung durch. Für detailliertere Informationen der hier verwendeten Techniken, schlagen Sie bitte im Onscreen-Handbuch nach. Es würde sich zudem als eine gute Idee erweisen, sich mit dem Schnellverweis vertraut zu machen. Siehe [Schnellverweis](#).

## **Das Textfunktion-Lehrprogramm**

In diesem Lernprogramm zur Einführung in die Sticksoftware wird einem Textobjekt eine Zierbordüre hinzugefügt. Das fertige Design lässt sich auf einem Kleidungsstück, einer Tischdecke oder etwas anderem aussticken. Sie werden sehen, wie mühelos man mit BERNINA-Sticksoftware gestalten kann und wie viel Freude es bereitet. Siehe [Das Textfunktion-Lehrprogramm](#).

## **Das Bearbeiten-Lernprogramm**

In diesem Lernprogramm wird Ihnen gezeigt, wie Sie ein Design prüfen und nicht nur nach effektiven Fehlern suchen, sondern potentielle Fehlerquellen ausfindig machen können, die sich auf das Stickergebnis (Stickbild und Ausstickqualität) auswirken können. Es wird Ihnen gezeigt, wie Fehler gefunden und korrigiert und Designs optimiert werden können und wie Sie die entsprechenden Funktionen der BERNINA-Sticksoftware anwenden können. Siehe [Das Bearbeiten-Lernprogramm](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

## **Das ‚Automatisches Digitalisieren‘-Lernprogramm**

In diesem Lernprogramm geht es nicht nur um das automatische Digitalisieren eines Designs, sondern auch um die optimale Bearbeitung der automatisch erstellten Designs. Sie werden auch lernen, wie die Stickreihenfolge vor dem Aussticken für ein optimales Ergebnis geprüft und

angepasst werden kann. Siehe [Das ‚Automatisches Digitalisieren‘-Lernprogramm](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### **Das Digitalisieren-Lernprogramm**

In diesem Lernprogramm lernen Sie, wie bei der Erstellung eines Designs manuelle und automatische Digitalisieretechniken kombiniert angewendet werden können. Siehe [Das Digitalisieren-Lernprogramm](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### **Das Monogramm-Lernprogramm**

Mit BERNINA-Sticksoftware ist es ganz einfach, Monogramme für die verschiedensten Zwecke zu kreieren. Die Monogramm-Funktion enthält die drei grundlegenden Elemente Buchstaben, Verzierungen und Umrandungen. Sie werden lernen, wie die Monogramm-Funktion angewendet wird und wie Designs verziert werden können, so dass Sie elegante Monogramme in kürzester Zeit und sehr viel rascher als beim manuellen Digitalisieren des gleichen Designs erstellen können. Siehe [Das Monogramm-Lernprogramm](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### **Das Applikationen-Lernprogramm**

Erweitern Sie Ihr kreatives Potential mit Applikationen. Die BERNINA-Sticksoftware bietet eine breite Auswahl an Stoffvorlagen zur Verwendung in Designs mit Applikationen, damit Sie sich das fertige Ergebnis bereits auf dem Bildschirm besser vorstellen können. In diesem Lernprogramm lernen Sie anhand des enthaltenen Giraffenbilds, wie Applikationstechniken mit der Funktion "Offene Form" angewendet werden. Siehe [Das Applikationen-Lernprogramm](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

### **Das Multimedia-Lernprogramm**

In diesem Lernprogramm können Sie die leistungsfähige Unterstützung entdecken, die BERNINA-Sticksoftware bei Multimedia-Designs bietet. In diesem Projekt werden Sie Digitaldrucke mit Stickerei kombinieren, um mittels kombinierter Media ein Design zu erstellen. Siehe [Multimediam-Tutorial](#).

# KAPITEL 6

## DAS TEXTFUNKTION-LEHRPROGRAMM

In diesem Lernprogramm zur Einführung in die Sticksoftware wird einem Textobjekt eine Zierbordüre hinzugefügt. Das fertige Design lässt sich auf einem Kleidungsstück, einer Tischdecke oder etwas anderem aussticken. Sie werden sehen, wie einfach man mit der BERNINA-Sticksoftware gestalten kann und wie viel Freude das macht. In diesem Lernprogramm wird Ihnen gezeigt, wie man einem Design-Element ein Textobjekt hinzufügt und dazu Alphabet und Farben auswählt. Wir werden das Design auch zum Aussticken prüfen. Das Lernprogramm kann mit allen Stufen der BERNINA-Sticksoftware verwendet werden.



**Hinweis** Diese Einführungsübung enthält alle Schritte zum Ausführen dieses Projekts. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

### Erste Schritte

Für diese Übung werden wir eines der mit Ihrer BERNINA-Sticksoftware mitgelieferten Designsbeispiele verwenden. Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickdesigns, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Designsbeispielen wird ein

„Tutorials“-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie einen Blick auf die fertigen Projekte vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme. Siehe auch **Arbeiten mit Design-Dateien**.

## Das Öffnen des Designbeispiels

**Bild-Arbeitsfläche** Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

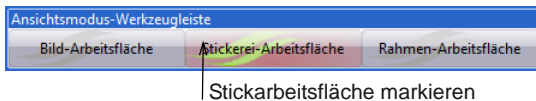
**Stickerei-Arbeitsfläche** Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche-Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

 Benutzen Sie ‚Öffnen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein existierendes Design zu öffnen.

Ihr BERNINA-Sticksoftware-System enthält zahlreiche Designs, die Sie als Ausgangsobjekte für eigene Kreationen verwenden können. Für das folgende Projekt nehmen wir als Basis für unseren Monogrammentwurf eine Bordüre. Siehe auch [Arbeiten mit Design-Dateien](#).

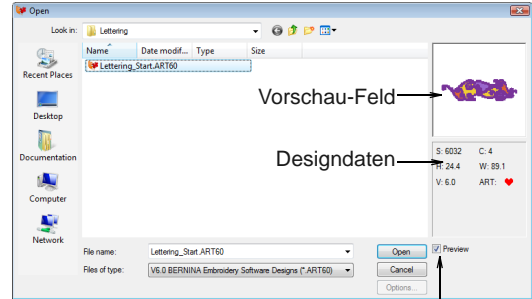
### Um das Designbeispiel zu öffnen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop.  
BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.
- 2 Wählen Sie den **Stickarbeitsfläche**-Modus.



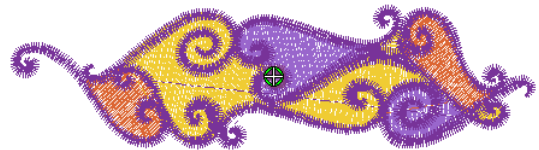
- 3 Klicken Sie auf das **Öffnen**-Symbol.

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.




Vorschau Ein/Aus

- 4 Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Lernprogramme > Text**-Ordner.
- 5 Wählen Sie die ‚Lettering\_Start. Art60‘-Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.  
Das Design wird im Design-Fenster geöffnet.



## Das Ändern der Ansichten

**Stickerei-Arbeitsfläche** Digitalisieren und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Darstellung der Designs in simulierter 3D-Ansicht.

 Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stickansicht oder ‚Ausstickung‘-Ansicht ein/aus kippzuschalten.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie alle Ihrer Designs im Stickerei-Arbeitsfläche öffnen und bearbeiten. Stickansicht wird Ihnen zeigen, wie Ihr Design ausgestickt aussehen wird. Zudem stehen alle der Bearbeitungsfunktionen in Stickansicht zur Verfügung. Siehe [Ansicht-Modi](#).

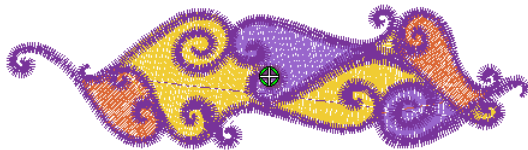


**Hinweis** Um sicher zu gehen, dass Ihr Design in effektiver Grösse angezeigt wird, muss möglicherweise der Bildschirm kalibriert werden. Siehe **Das Kalibrieren des Bildschirms** im Onscreen-Handbuch für Details.

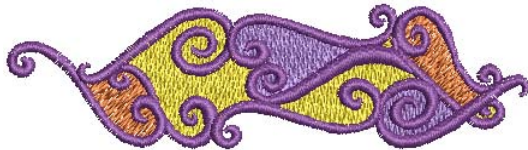
## Um die Ansicht zu wechseln

- 1 Wählen Sie den **Stickarbeitsfläche**-Modus und klicken Sie auf das **Stickansicht zeigen**-Symbol, um das Design in einer realistischen Simulation zu begutachten.

Das Design erscheint wirklichkeitstreu als in der Normal-Ansicht, ist aber in diesem Modus meistens schwerer zu bearbeiten.



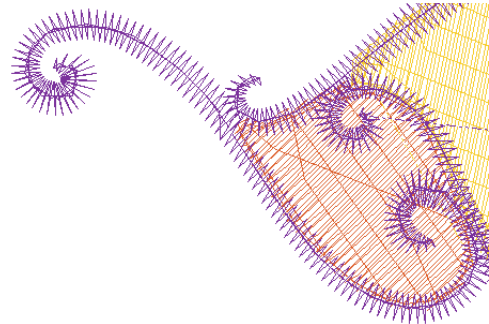
Normal-Ansicht



Stickansicht



- 2 Sie können einzelne Bereiche des Designs für eine bessere Ansicht der einzelnen Stiche und anderer Details vergrössern oder die Ansicht verkleinern, um mehr Bereiche des

Designs im Fenster sehen zu können. Siehe **Grössenveränderung und Schwenken**.



**Tipp** Der aktuelle Zoomfaktor wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

## Das Auswählen des Stickrahmen

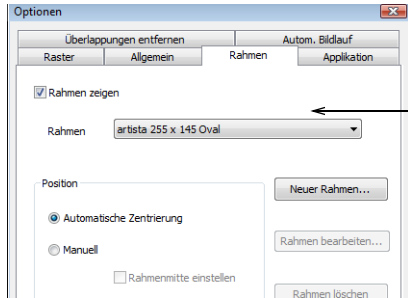
-  Rahmen zeigen' (Allgemein-Werkzeugleiste) anklicken zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklick, um die Einstellungen zu verändern.
-  Benutzen Sie ‚Zoomfeld‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um im Design-Fenster durch Links- und Rechtsklicks die Ansicht zu vergrössern und verkleinern. Sie können dieses auch zum Vergrössern von Bereichen innerhalb von Begrenzungsrahmen benutzen.

Der im Design-Fenster angezeigte Rahmen repräsentiert den Stickrahmen, welchen Sie an Ihrer BERNINA-Stickmaschine anbringen. Der Rahmen gibt dem Stoff Halt und sollte idealerweise gerade gross genug sein, damit das Design ohne zu verziehen hineinpasst. Wählen Sie aus der Rahmenauswahl den jeweils kleinstmöglichen Rahmen für Ihr Design, so dass das Design gerade noch gut Platz darin hat. Siehe auch **Die Rahmensetzung von Designs** im Onscreen-Handbuch.

## Um den Stickrahmen auszuwählen

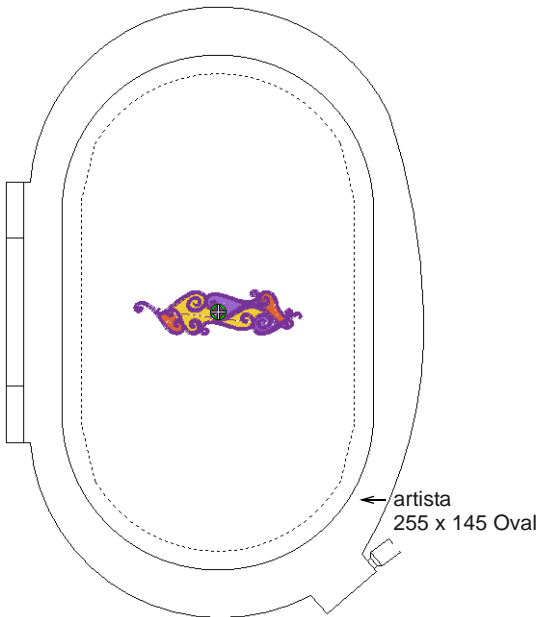
- 1 Rechtsklicken Sie das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld erscheint.



artista  
255 x 145  
oval wählen

- 2 Wählen Sie artista 255 x 145 oval aus der **Rahmen**-Liste.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.



- 4 Zur besseren Ansicht des Rahmens Bild verkleinern – Werkzeug **Zoomfeld** wählen und einmal Rechtsklick auf das Design.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen nach Belieben zu- und wegschalten – Werkzeug **Rahmen zeigen** anklicken.

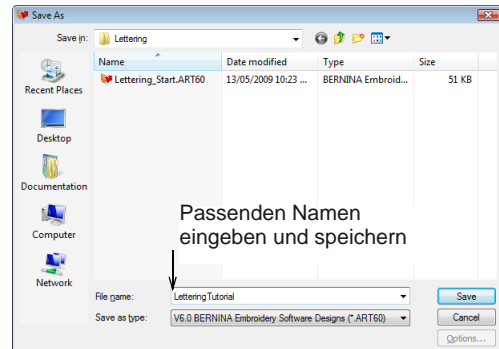
## Das Speichern des Designs

Jetzt ist ein guter Zeitpunkt, um Ihre Arbeit zu speichern. Sie sollten sich angewöhnen, Ihre Arbeit von Zeit zu Zeit zu speichern, damit keine vorgenommenen Änderungen verloren gehen. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Um das Design zu speichern

- 1 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das Dialogfeld **Speichern unter** erscheint.



**Tipp** Im Dialogfeld Speichern unter wird der gleiche Speicherort wie der, in dem sich die Originaldatei befindet, vorgeschlagen.

- 2 Geben Sie im **Dateiname**-Feld einen passenden Namen ein – hier z. B. ‚LetteringTutorial‘
- 3 Klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die Taste **Speichern** oder **Strg+S** anzuklicken, um laufend Änderungen zu speichern.

## Das Erstellen einer Design-Umrandung

Wir nehmen nun das soeben geöffnete Element, duplizieren es und machen daraus eine Umrandung für unseren Entwurf.

## Das Skalieren und Drehen der ersten Umrandung



Benutzen Sie ‚Objektauswahl‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Design-Element auszuwählen.



Um 20% skalieren‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste) anklicken, um markierte Objekte um 20% zu verkleinern. Mit Rechtsklick um 20% vergrössern.

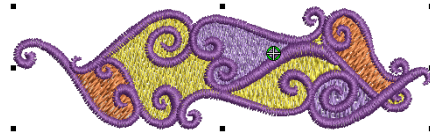


Klicken Sie auf ‚Um 45° im/gegen Uhrzeigersinn drehen‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Objekt oder Design um 45° gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Ein Rechtsklick um etwas 45° im Uhrzeigersinn zu drehen.

Zuerst müssen wir unser Umrandungselement ein wenig verkleinern. Sie können es verkleinern, indem Sie die Haltepunkte mit der Maus entsprechend ziehen oder die genaue Grösse eingeben. Während ein Objekt skaliert wird, ändert sich die Stichanzahl, um den aktuellen Stichabstand zu erhalten. Wir drehen unser Element auch um 45°. Siehe auch **Das Anordnen und Umwandeln von Objekten** im Onscreen-Handbuch.

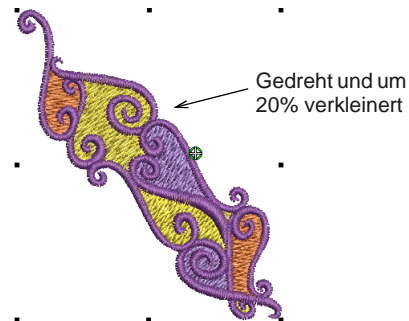
## Um die erste Umrandung zu skalieren und zu rotieren

- 1 Klicken Sie auf das **Objektauswahl**-Symbol und markieren Sie das Objekt.



**Hinweis** Designs werden beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Design standardmässig automatisch gruppiert. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 2 Einmal Linksklick auf Symbol **Skalieren**. Das Objekt wird damit um 20% verkleinert.
- 3 Jetzt Rechtsklick auf Symbol **Drehen**. Das Objekt wird damit um 45° gedreht.



## Das Erstellen eines zweiten Elements



Spiegelbild oben/unten‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste) anklicken, um ein Objekt oder Design in Längsrichtung zu spiegeln.

Wir nehmen nun das gedrehte Element und verwenden es zum Erstellen eines zweiten. Wir kopieren das Original und spiegeln es vertikal. Dann ziehen wir es an die gewünschte Position.

Siehe **Das Kombinieren von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details. Siehe auch **Das Spiegeln der Objekte** im Onscreen-Handbuch.

## Um ein zweites Element zu erstellen

- 1 **Strg+D** zum Kopieren des markierten Objekts.

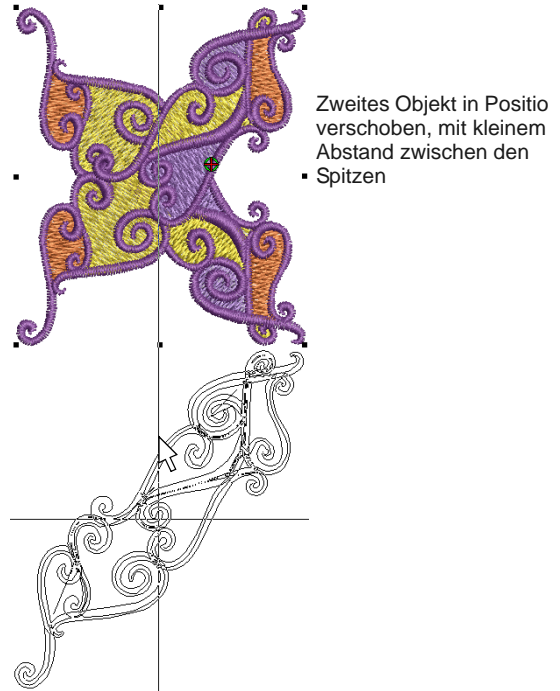
Das Duplikat bzw. die Kopie wird direkt auf das Originalobjekt gesetzt und markiert.



- 2 Symbol **Spiegelbild oben/unten** anklicken.

Die Kopie wird vertikal (oben/unten) gespiegelt.

- 3 Kopie anklicken und nach unten ziehen, dabei einen kleinen Abstand wie gezeigt zwischen den Spitzen frei lassen.



**Tipp** Für eine exaktere Platzierung können Sie die **Strg** und **Umschalten**-Tasten beim Ziehen gedrückt halten. Dies beschränkt die Bewegungsmöglichkeit auf die X- oder Y-Achse.

## Das Erstellen einer zweiten Seite



Spiegelbild rechts/links' (Bearbeiten-Werkzeugleiste) anklicken, um ein Objekt oder Design seitlich zu spiegeln.

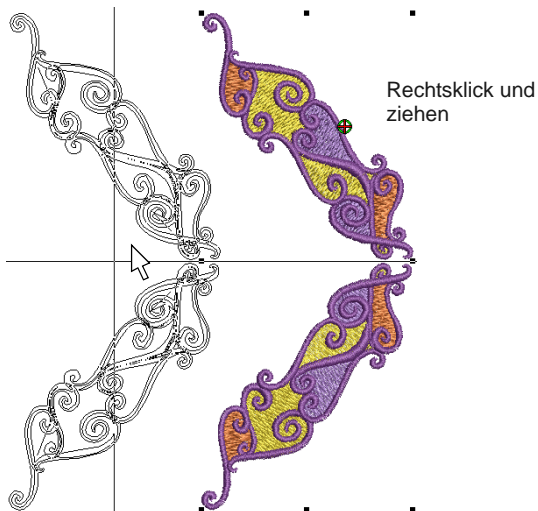
Wir nehmen nun die erste erstellte Seite, kopieren sie und spiegeln sie dann seitlich. Siehe **Das Kombinieren von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details. Siehe auch **Das Spiegeln der Objekte** im Onscreen-Handbuch.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

### Um die zweite Seite zu erstellen

- 1 Wählen Sie **Bearbeiten > Alles auswählen**, oder drücken Sie auf **Strg+A**. Beide Objekte sind markiert.



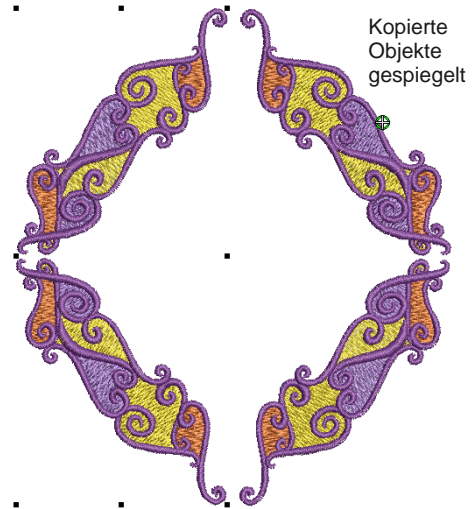
- 2 Die Objekte mit Rechtsklick anklicken und auf die neue Position ziehen, dann die Maustaste loslassen.  
Die Kopie wird dort erstellt, wo Sie die Maustaste loslassen. Siehe **Das Klonen von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Für eine exaktere Platzierung können Sie die **Strg**-Taste beim Ziehen gedrückt halten. Dies beschränkt die Bewegungsmöglichkeit auf die X- oder Y-Achse.

- 3 Symbol **Spiegelbild rechts/links** anklicken.

Die markierten Objekte werden seitlich gespiegelt.



- 4 Kopierte Objekte mit der linken oder rechten Pfeiltaste auf der Tastatur auf die gewünschte Position schieben.
- 5 Durch Drücken der **Esc**-Taste die Markierung aller Objekte aufheben.

### Das Hinzufügen vom Text zum Design

Wir fügen unserem Monogramm nun ein paar Buchstaben hinzu. Buchstaben können entweder durch Eintippen direkt im Design-Fenster eingegeben werden wie auch mittels des **Text**-Dialogfensters.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Das Hinzufügen von Text

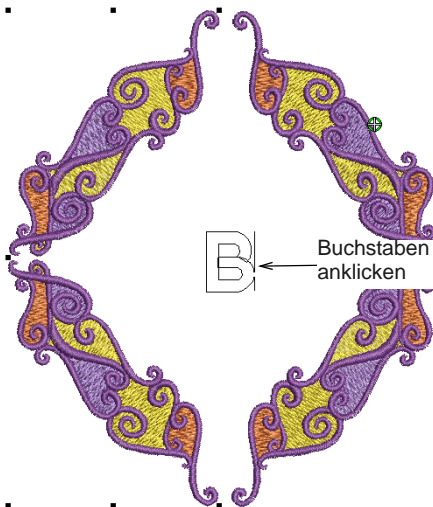


Benutzen Sie ‚Text‘ (Digitalisieren-Werkzeuge), um Text unmittelbar auf dem Bildschirm einzugeben.

Wir werden unsere Buchstaben im Design-Fenster durch Eintippen unmittelbar hinzufügen. Erstellter Text kann anfangs zu gross oder zu klein ausfallen. Die Grösse kann auf verschiedene Arten angepasst werden. Siehe auch [Das Hinzufügen von Text zu Stickdesigns](#) im Onscreen-Handbuch.

### Um Text hinzuzufügen

- 1 Klicken Sie auf das **Text**-Symbol.
- 2 Klicken Sie ungefähr auf die Designmitte.  
An dieser Stelle wollen wir unsere Buchstaben einfügen.
- 3 Tippen Sie den Buchstaben ‚B‘ ein  
Im Design-Fenster wird der Umriss des Buchstabens erscheinen.



- 4 Drücken Sie auf **Eingabe**.  
Die Stiche werden generiert und um den Buchstaben erscheinen Haltepunkte.

## Das Ändern des Alphabets

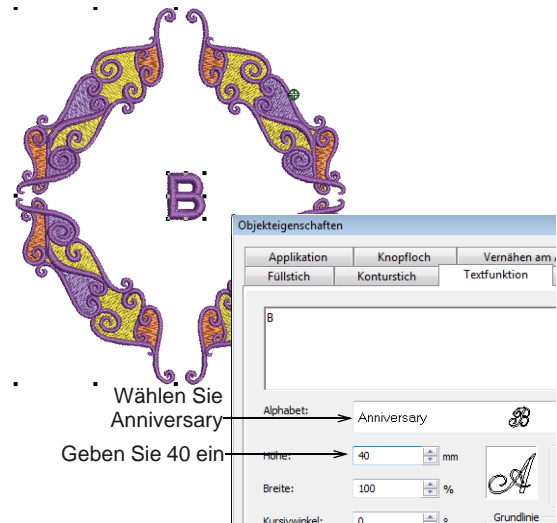
BERNINA-Sticksoftware bietet eine umfangreiche Auswahl an Schriftarten. Die Schriftart wird nach dem Verwendungszweck gewählt. Für ein Damennachthemd ist wohl eine elegante Schriftart wie **Anniversary** angebracht. Siehe [Alphabet-Musterproben](#) im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Schlagen Sie die Mindest- und Höchstmasse für jedes Alphabet im Onscreen-Handbuch nach. Für beste Ergebnisse bleiben Sie am besten im empfohlenen Bereich.

### Um das Alphabet zu ändern

- 1 Doppelklick oder Rechtsklick auf das Textobjekt.  
Das Dialogfenster **Objekteigenschaften > Text** wird geöffnet.



- 2 Wählen Sie das Alphabet **Anniversary** und geben Sie im Feld **Höhe** 40 mm ein.

- 3 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.



Textobjekt vergrößert und zentriert,  
Schriftart geändert

- 4 Textobjekt anklicken und in die Mitte des Designs ziehen, oder mit den Pfeiltasten auf der Tastatur in Position schieben.

## Das Einstellen der Garnfarben

Wir sind nun beinahe fertig mit unserem Monogramm. Wir ändern jetzt zuerst aber die Garnfarben und weisen neutralere Farben zu. Wir werden auch der Farbpalette eine Farbe hinzufügen.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Das Zuweisen von Garnfarben



Benutzen Sie ‚Farbe‘ (Stiche- und Farben-Leiste), um die Garnfarben einzurichten.

Es gibt viele Garnmarken und jede Marke hat eine eigene Farbtabelle. Sie können vorprogrammierte Garntabellen verwenden oder eine eigene erstellen. Für die Übung werden wir die **Isacord 40 wt-numerical**-Fadentabelle verwenden. Siehe auch **Fadenfarben und Garntabellen** im Onscreen-Handbuch.



**Hinweis** Auf Grund der Unterschiede von Monitor- und PC-Videokarten sollten die angezeigten Farben nur als Richtlinie betrachtet werden. Die Designfarben müssen immer mit den tatsächlichen echten Garnfarben verglichen und abgeglichen werden.

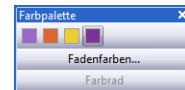
### Um Garnfarben zuzuweisen

- 1 Symbol **Farbe** anklicken.

Die **Farbpalette** wird geöffnet.



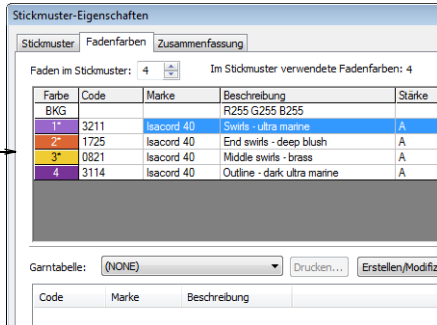
Zum Öffnen der Palette anklicken



- 2 Verbindung zu den **Garnfarben** anklicken.

Das Dialogfenster **Design-Eigenschaften** erscheint mit offenem **Garnfarben**-Fenster.

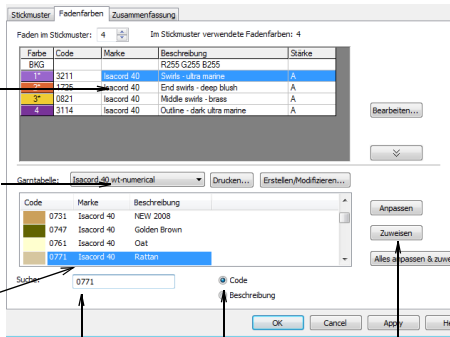
Die Farben des aktuellen Designs erscheinen im Fenster **Garne im Design**.



Alle aktuell im Design verwendeten Farben

- 3 Wählen Sie "Isacord 40 wt-numerical" aus der **Garntabellen**-Liste.
- 4 Wählen Sie die erste Designfarbe der Liste **Garne im Design**.
- 5 Wählen Sie die **Code**- Option und geben Sie im **Suchen**-Feld '0771' ein.

Das entsprechende Garn wird nun gesucht und in der Tabelle hervorgehoben.



Farbe auswählen

Isacord 40 wt-numerical

Markierte Farbe suchen

Code eingeben

Abhaken für Suche nach Code

Zum Zuweisen anklicken

- 6 Klicken Sie auf **Zuweisen** oder doppelklicken Sie das gewünschte Garn. Die in der **Garne im Design**-Liste ausgewählte Farbe wird durch markierte Garnfarbe ersetzt.

- 7 Weisen Sie die nächsten drei Farben wie folgt zu:

- ▶ Farbe 2: **1141**
- ▶ Farbe 3: **1161**
- ▶ Farbe 4: **1252**.

- 8 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.



## Das Hinzufügen einer neuen Farbe

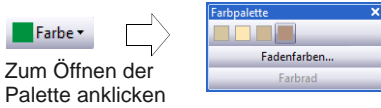
Benutzen Sie ‚Farbe‘ (Stiche- und Farben-Leiste), um die Garnfarben einzurichten.

Sie können Garntabellen Farben hinzufügen, indem Sie Farben anderer Tabellen verwenden oder selber Farben mischen. Wir werden der Farbpalette eine weitere Farbe hinzufügen, die wir dann im Textobjekt verwenden. Siehe auch **Das Erstellen benutzerdefinierter Garntabellen** im Onscreen-Handbuch.

## Um dem Design eine Farbe hinzuzufügen

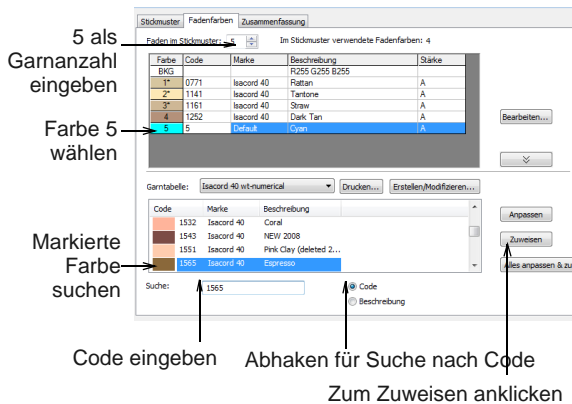
- 1 Symbol **Farbe** anklicken.

Die **Farbpalette** wird geöffnet.



2 Verbindung zu den **Garnfarben** anklicken.

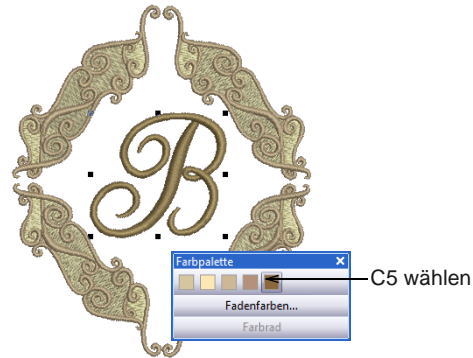
Das Dialogfenster **Design-Eigenschaften** erscheint mit offenem **Garnfarben**-Fenster. Die Farben des aktuellen Designs erscheinen im oberen Fenster **Garne im Design**.



7 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.

Die neu zugewiesene Farbe erscheint nun in der Farbpalette.

8 Textobjekt markieren und C5 aus der Farbpalette wählen.



**Tipp** Benutzen Sie **Stickansicht** zusammen mit einem dargestellten Stoffhintergrund, um zu sehen wie Ihr Design nach der

3 Geben Sie in dem **Garne im Design**-Feld ‚5‘ als die Anzahl der im Design zu verwendenden Garne ein und klicken Sie auf **Anwenden**.

4 Neu hinzugefügte Farbe 5 auswählen.

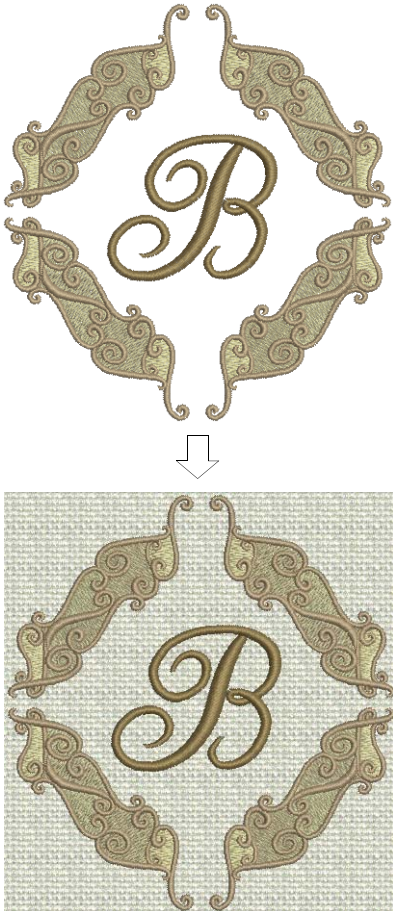
5 Im Feld **Suchen** 1565 eingeben.

Das entsprechende Garn wird nun gesucht und in der Tabelle hervorgehoben.

6 Klicken Sie auf **Zuweisen** oder doppelklicken Sie das gewünschte Garn.

Die in der **Garne im Design**-Liste ausgewählte Farbe wird durch markierte Garnfarbe ersetzt.

Ausstickung aussehen wird. Siehe **Das Ändern des Hintergrunds**.



## Design fertig stellen

Das Design ist nun beinahe zum Aussticken bereit. Zuerst werden wir aber die Design-Eigenschaften nochmals prüfen, um den Ausstickvorgang besser nachvollziehen zu können.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Das Ausführen einer letzten Prüfung

Wir führen nun eine Schlusskontrolle durch, um zu sehen, wie das Design ausgestickt wird.

### Um eine letzte Prüfung auszuführen

1 Wählen Sie **Datei >**

**Design-Eigenschaften**.

Das Dialogfenster **Design-Eigenschaften > Design** wird geöffnet. Die

**Design**-Karteikarte enthält Informationen betreffend der Höhe, Breite, Stichanzahl und Farben. Die Daten werden aus dem Design gezogen und können nicht geändert werden.

Stickmuster- Eigenschaften			
Stickmuster	Fadenfarben	Zusammenfassung	
Stickmustername:	Lettering_Finish		
Version	6.0		
Stiche	19690		
Farbwechsel	16		
Farben	5		
Vom Anfangspunkt:			
Links	0.0 mm	Rechts	116.6 mm
Aufwärts	68.9 mm	Abwärts	40.9 mm
X beenden	0.0 mm	Y beenden	0.0 mm
Höhe	109.7 mm	Breite	116.6 mm

2 Werfen Sie einen Blick auf folgende Angaben:

- ▶ Stichanzahl: circa 19. 600 Stiche
- ▶ Farbwechsel: 16
- ▶ Farben: 5

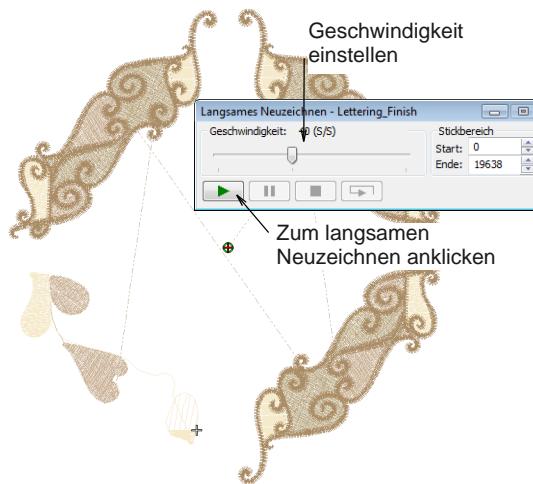


**Hinweis** Das sind ziemlich viele Farbwechsel bei nur fünf verwendeten Farben. Wenn Sie BERNINA EditorPlus oder BERNINA DesignerPlus benutzen, können Sie

die Stickreihenfolge neu bestimmen und die einzelnen Elemente nach Farbe in Farbblöcken zusammenfassen, um die Anzahl der Fadenwechsel zu reduzieren. Siehe **Das Optimieren der Garnfarben** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 3 Wählen Sie im Stickerei-Arbeitsfläche **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** oder drücken Sie ansonsten auf **Umschalten+R**.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 4 Feld **Abspielen** anklicken.

Das Design wird genau in der dargestellten Reihenfolge auf der Maschine ausgestickt. Siehe **Das Ausgeben der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Das fertige Ergebnis dieses Übungsprojekts befindet sich im Ordner ‚Tutorials‘. Jetzt wäre ein geeigneter Augenblick Ihr fertiggestelltes Design mit dem Beispiel zu vergleichen. Im gleichen Ordner befindet sich auch ein fertiges Design mit neuer Ausstickreihenfolge.

## Die Ausgabe des Designs



Benutzen Sie ‚Druckvorschau‘ (Allgemein-Werkzeuggeste), um ein design vor dem Ausdruck zu begutachten.



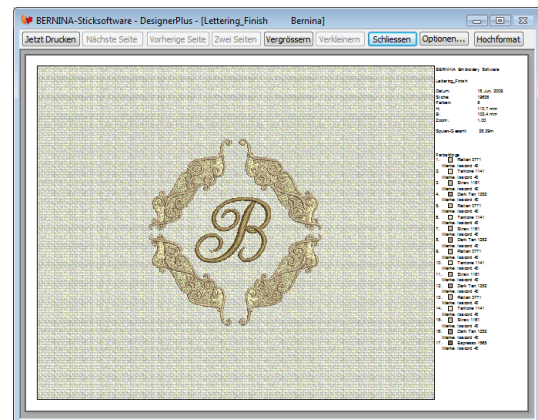
Benutzen Sie ‚Zum Stickcomputer schreiben‘ (Allgemein-Werkzeuggeste), um ein Design zwecks Ausstickung unmittelbar an den BERNINA-Stickmaschine zu senden.

Das Design ist nun zum Aussticken bereit. Das Design kann ausgedruckt oder zur Maschine exportiert werden usw. Unter **Druckvorschau** kann das Arbeitsblatt eingesehen werden. Prüfen Sie es zur Ansicht der Ausstickreihenfolge vor dem Aussticken. Sie können Ihre Designs auf Papier ausdrucken und dabei die Standard-Druckereinstellungen oder benutzerdefinierte verwenden. Siehe auch **Das Ausgeben der Designs** im Onscreen-Handbuch.

## Um ein Design auszugeben

- 1 Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Das Design wird geöffnet und so angezeigt, wie es auch gedruckt wird. Siehe auch **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch.



- 2 Zum Ändern der Druckoptionen klicken Sie **Optionen** an. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Grosse Designs werden allenfalls auf mehrere Seiten verteilt, wenn in Echtgrösse ausgedruckt. Zur Ansicht eines mehrseitigen Dokuments **Nächste Seite**, **Vorherige Seite** oder **Zwei Seiten** anklicken.

- 3 Klicken Sie auf **Schliessen** zum Beenden der Druckvorschau.
- 4 Benutzen Sie **Zum Stickcomputer schreiben**, um Ihre Design zwecks Ausstickung sogleich an Ihre BERNINA®-Sticksoftware-Stickmaschine zu senden. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details. Beziehen Sie sich auch auf detaillierte Anleitungen in den Bedienungsunterlagen Ihrer Stickmaschine.



**Tipp** Mit der Magic Box können Designs aus verschiedenen, nicht programmeigenen Formaten umgewandelt werden. Designs aus allen unterstützten Stickkarten können in die BERNINA-Sticksoftware importiert und bearbeitet werden. Wenden Sie sich an Ihr Fachgeschäft oder an OESD bezüglich Verwendung Ihrer Magic Box. BERNINA-Sticksoftware. Siehe **Das Speichern von Designs mit Magic Box** im Onscreen-Handbuch für Details.

und herausfordernd. Unzählige Designs von höchster Qualität, die bisher nur industriell verwendet werden konnten, sind nun auch für den Heimanwender verfügbar. Die BERNINA-Sticksoftware liefert Ergebnisse, die absolut mit den besten kommerziellen Stickereien vergleichbar sind.

- ▶ Lesen Sie unbedingt das Kapitel **Einführung in die Digitalisierung der Stickerei** für eine Übersicht aller Funktionen und Möglichkeiten, die Ihnen Ihre BERNINA-Sticksoftware-Software bietet. Siehe **Einführung in die Digitalisierung der Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.
- ▶ Für eine Übersicht der Informationsquellen zu Ihrem bestimmten Modell, beziehen Sie sich bitte auf **BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste**.
- ▶ Für eine Beschreibung der weiteren verfügbaren Lernprogramme nach Produktstufe, siehe **Lernprogramme**.
- ▶ Letztendlich ist es auch eine gute Idee, sich mit dem Schnellverweis vertraut zu machen. Siehe **Schnellverweis**.

Denken Sie daran, perfekte Ergebnisse werden aus einer Kombination von gutem Design, sorgfältigem Digitalisieren und vertiefter Maschinenerfahrung erzielt.

## Wie weiter?

-----

Moderne computergesteuerte Maschinenstickerei ist aufregend, interessant

## DAS BEARBEITEN-LERNPROGRAMM

In diesem Lernprogramm wird Ihnen gezeigt, wie Sie ein Design prüfen und nicht nur nach effektiven Fehlern suchen, sondern potentielle Fehlerquellen ausfindig machen, die sich auf das Stickergebnis, d. h. Stickbild und Ausstickqualität, negativ auswirken können. Es wird Ihnen gezeigt, wie Fehler gefunden und korrigiert und Designs optimiert werden und wie Sie die entsprechenden Funktionen von BERNINA-Sticksoftware anwenden können. Sie können das Lernprogramm entweder mit BERNINA EditorPlus oder BERNINA DesignerPlus ausführen.



Bevor mit dem Bearbeiten beginnen, müssen wir wissen, wie das Design begutachtet und die in ihm enthaltenen Objekte ausgewählt werden. Anfänglich werden wir die individuellen Objekte im Design prüfen und ggf. notwendige Veränderungen vornehmen. Danach werden wir uns mit den Garnfarben und der Stickfolge befassen und herausfinden, was die besten Vorgehensweisen zur Optimierung des Designs sind, und diese entsprechend anwenden. Nach Fertigstellen des Lernprogramms werden Sie einige der Grundlagen der Designbearbeitung verstehen, welche es Ihnen ermöglichen besser aussehende, hochwertigere Designs zu erstellen, die die volle Leistungsfähigkeit Ihrer Stickmaschine ausnutzen.




**Hinweis** Alle Schritte, die zum Fertigstellen des Projekts ausgeführt werden müssen, werden nachfolgend beschrieben. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

## Erste Schritte

**Bild-Arbeitsfläche** Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

**Stickerei-Arbeitsfläche** Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche -Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

 Benutzen Sie ‚Öffnen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein bereits existierendes Design zu öffnen.

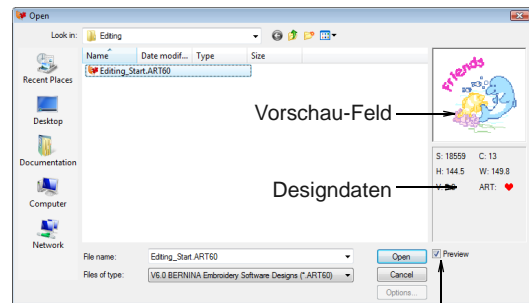
In diesem Lernprogramm werden wir ein bereits existierendes Design nehmen, und es so skalieren, dass es auf eine Hemdtasche passt. Das ursprüngliche Design wurde in Hinsicht des Ausstickens auf einen dünnen Stoff geschaffen. Wir werden es so ändern, so dass es auf Denim, einem schweren Baumwolldrillich, ausgestickt werden kann. Unser Ausgangspunkt ist eines der Designsbeispiele, die der Software inbegriffen sind.



**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickmotive, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Designsbeispielen wird ein ‚Tutorials‘-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Unter Umständen würde es sich als ratsam erweisen, vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme einen Blick auf die fertigen Projekte zu werfen. Siehe auch **Arbeiten mit Design-Dateien**.

## Um anzufangen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop. BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.
- 2 Wählen Sie den **Stickarbeitsfläche**-Modus.
- 3 Klicken Sie auf das **Öffnen**-Symbol. Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



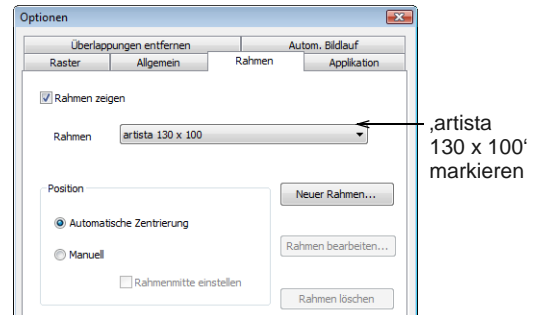
Vorschau Ein/Aus

- 4 Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > Editing**-Ordner.
- 5 Wählen Sie die ‚Editing\_Start. Art60‘-Datei und klicken Sie auf **Öffnen**. Das Design wird im Design-Fenster geöffnet.
- 6 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie das Design, um das

**Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Allgemein**-Karteikarte.



Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird erscheinen.



**10** Markieren Sie in der **Rahmen**-Liste ,artista 130 x 100' und klicken Sie auf **OK**.



**Hinweis** Designs werden beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Design standardmässig automatisch gruppiert. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen**.

- 7** Geben Sie in dem **Breite**- und/oder **Höhe**-Prozentsatzfeldern jeweils ,65' ein. Die tatsächliche Designgrösse liegt bei ungefähr 97 x 94 mm, welches die benötigte Grösse darstellt. Siehe auch **Das Skalieren von Objekten mittels der Objekteigenschaften** im Onscreen-Handbuch.



**Tipp** Markieren Sie das **Proportionales Skalieren**-Ankreuzfeld, um ein proportionales Skalieren des ursprünglichen Objekts zu gewährleisten.

- 8** Klicken Sie auf **OK**.  
Das gesamte Design wird auf 65% der Originalgrösse reduziert.
- 9** Rechtsklicken Sie das **Rahmen zeigen**-Symbol.



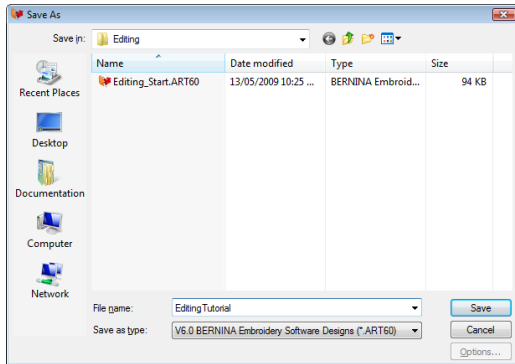
- 11** Zur besseren Ansicht des Rahmens Bild verkleinern – wählen Sie das **Zoomfeld**-Werkzeug und rechtsklicken Sie das Design einmal.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen durch Anklicken des **Rahmen zeigen**-Symbols beliebig zu- und wegschalten.

**12** Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Tipp** Im Dialogfeld Speichern unter wird der gleiche Speicherort wie der, in dem sich die Originaldatei befindet, vorgeschlagen.

**13** Geben Sie einen geeigneten Namen – ‚EditingTutorial‘ – in dem **Dateiname**-Feld ein.

**14** Klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die **Speichern**-Taste oder **Strg+S** anzuklicken, um Änderungen zu speichern.

**Das Begutachten des Designs**



Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen‘ (Allgemein-Werkzeuggestreife), um die Stickansicht oder ‚Ausstickung‘-Ansicht ein/aus kippzuschalten.

Bevor wir beginnen, sollten wir eine schnelle Sichtkontrolle ausführen und die Design-Eigenschaften begutachten. Während dieser Prüfungen werden, falls vorhanden, die meisten Fehler ans Tageslicht kommen. Wenn

wir ein Design digitalisieren oder bearbeiten, müssen wir stets im Auge behalten, dass es letztendlich eine Maschine ist, die unsere Anweisungen zur Stickung des Designs ausführen wird.

**Um das Design zu begutachten**

**1** Klicken Sie auf das **Stickansicht zeigen**-Symbol, um eine realistische Simulation der Designausstickung zu begutachten.

Das Design erscheint wirklichkeitsgetreuer als in der Designansicht, ist aber in der Stickansicht meistens schwerer zu bearbeiten.



Designansicht



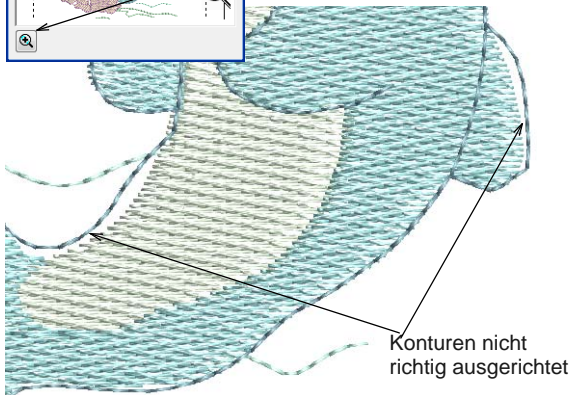
Stickansicht

- 2 Vergrößern Sie den Delfin, besonders dessen Bauch und Rückenflosse, entweder durch Anwenden der Zoom-Werkzeuge oder des Übersichtsfensters, sodass Sie die Konturen besser studieren können. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.

Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die Konturen nicht korrekt zu den unterliegenden Füllstichen ausgerichtet sind.



Zum Aktivieren des Zoomfeldes anklicken



Konturen nicht richtig ausgerichtet

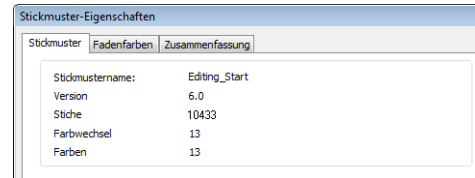


**Tipp**  Der aktuelle Zoomfaktor wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

- 3 Wählen Sie **Datei > Design-Eigenschaften**.

Das **Design-Eigenschaften > Design** - Dialogfenster wird geöffnet. Dieses beinhaltet Informationen, wie z. B. über die Höhe, Breite, Stichzahl und Farben des

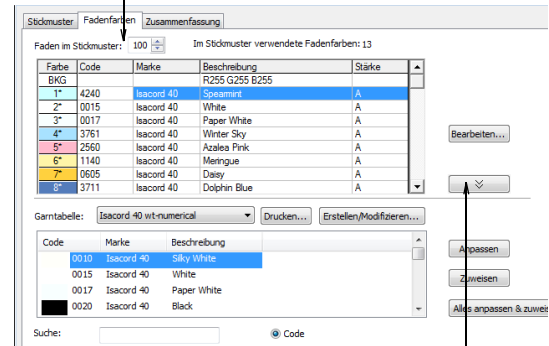
Designs. Diese Daten können nicht modifiziert werden.



Es gibt in diesem Design nicht nur viel zuviele Stiche und Farben, es scheinen auch noch zuviele Farbwechsel vorhanden zu sein. Wir werden sehen, welche Möglichkeiten wir haben, diese zu reduzieren und dadurch die Ausstickungseffizienz und Stickqualität zu erhöhen.

- 4 Klicken Sie auf die **Garnfarben**-Karteikarte.

13 eingeben, um ungenutzte Farben aus der Garn-Liste zu entfernen



Zwecks Erweiterung der Garn-Liste anklicken

- 5 Geben Sie in dem **Garne im Design**-Feld die Nummer ,13' ein, um dadurch jegliche nicht verwendeten Farben aus der Liste zu entfernen und klicken Sie dann auf **Anwenden**.

Ungenutzte Farben werden aus der Tabelle entfernt. Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass sich einige Farben sehr ähnlich sind. Insofern sollten wir gucken, ob wir dieselbe Farbe bei

mehr als nur einem Objekt benutzen können, um somit die Gesamtzahl der benötigten Garne und Farbwechsel zu verringern.

- 6 Zum **Schliessen OK** anklicken.
- 7 Wählen Sie in der Designansicht **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** oder drücken Sie ansonsten auf **Umschalten+R**. Siehe [Das Simulieren der Design-Ausstickung](#). Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

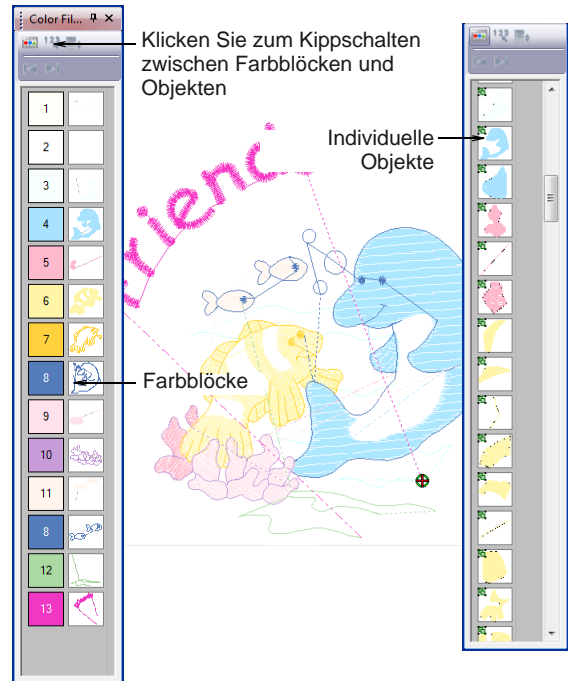


- 8 Benutzen Sie den Bildlaufschieber, um die Geschwindigkeit der Neuzeichnung einzustellen.
- 9 Klicken Sie auf die **Play**-Taste.

Das Design wird nun auf dem Bildschirm neu gezeichnet, so wie es anhand der Stickfolge ausgestickt werden wird. Da die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion die Bewegungen einer Stickmaschine nachahmen, werden Sie gezielt Entscheidungen stellen können, wie das Design in Hinsicht auf eine reduzierte Maschinenbelastung optimiert werden sollte. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass folgende Probleme vorhanden sind:

- ▶ Einige der Umrissse des Delfins stimmen nicht mit den korrespondierenden gefüllten Gebieten überein.
- ▶ Der Buchstabenabstand, auch als ‚Kerning‘ bezeichnet, muss justiert werden.
- ▶ Der Text ist zu weit vom Rest des Designs entfernt.

- 10 Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol. Siehe [Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke](#).



Die **Farbfilm** zeigt die im Design vorhandenen Farbwechsel an wie auch individuelle Objekte in Reihenfolge der Aussticking. Die Anzahl der Farben und Farbwechsel kann marklich reduziert werden. Zum Beispiel sind sich Farbe 2 und 3 sehr ähnlich und genauso ist es bei Farbe 1 und Farbe 12. Falls wir dieselbe Farbe für jedes Paar benutzen, werden wir die Anzahl der benötigten Garnfarben reduzieren.

## Das Optimieren der Garnfarben

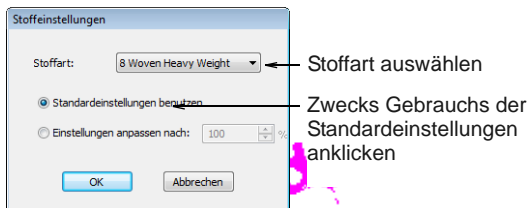
Beim Überprüfen der Design-Eigenschaften stellten wir fest, dass unser Design eine Anzahl sehr ähnlicher Garnfarben aufweist. es ist durchaus möglich, diese zu beschränken, ohne dass die Stickqualität bemerkbar beeinträchtigt wird. Zuerst sollten wir jedoch die Stoffart festlegen, auf welcher wir letztendlich aussticken möchten.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch [Speichern von Designs](#).

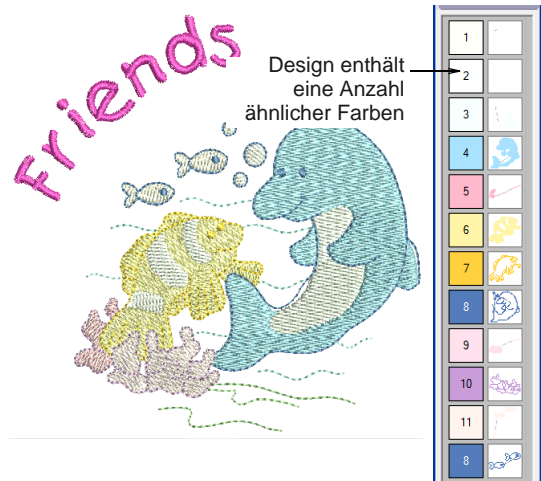
### Um Garnfarben zu optimieren

- 1 Falls nicht schon ausgewählt, markieren Sie das Design.
- 2 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.  
Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 3 Wählen Sie ‚Schweres Gewebe‘ aus der **Stoffart**-Liste.
- 4 Nehmen Sie die Standardeinstellungen an und klicken Sie auf **OK**.  
Die Sticheinstellungen werden dem gewählten Stoff entsprechend angepasst. Wir verwenden Denim.
- 5 Falls nicht schon ausgewählt, markieren Sie das Design.
- 6 Klicken Sie auf **Anordnen > Gruppierung aufheben** oder drücken Sie auf **Strg+U**, um die Gruppierung der Objekte aufzuheben.
- 7 Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol.

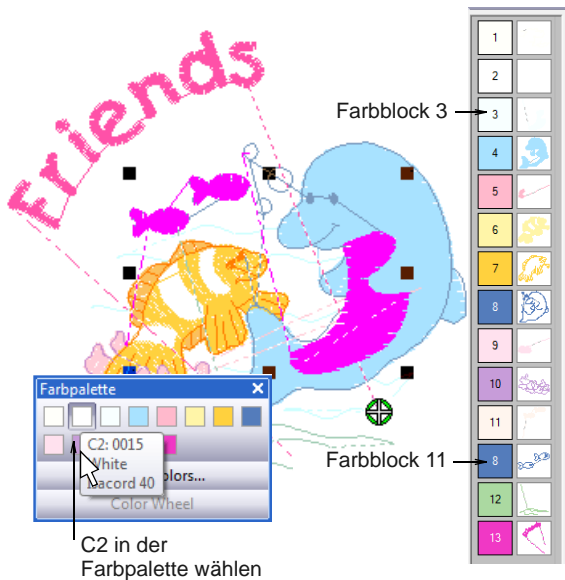
Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen Farbblöcke in deren Stickfolge.



- 8 Wählen Sie den ‚Farbblock 3‘ von der Farbfilm und klicken Sie, während Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, den ‚Farbblock 11‘, um beide auszuwählen.  
Diese werden zurzeit dem Bauch des Delfins und dem Füllstichs des kleinen Fisches zugewiesen.

- 9 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol der **Stiche- und Farben-Leiste** und markieren Sie in der Farbpalette ‚C2‘.

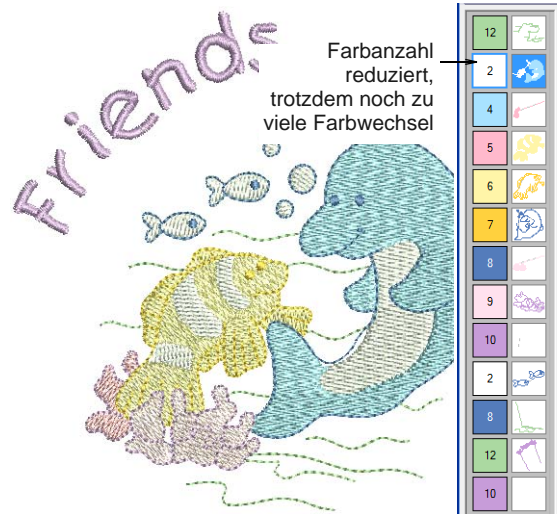
Farbblöcke 3 und 11 nehmen jetzt dieselbe Farbe an wie Farbblock 2, wodurch die Anzahl der Garnfarben und Farbwechsel um 2 verringert wird.



- 10 Ändern Sie die folgenden Garnfarben genauso:

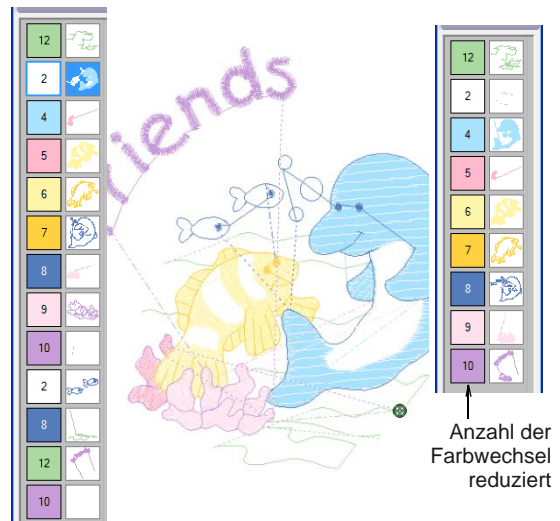
- ▶ Wechseln Sie von Farbblock 13 (Textobjekt) auf C10.

- ▶ Wechseln Sie von Farbblock 1 (hellere Wellen-Objekte) auf C12.



- 11 Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen Farbblöcke in deren Stickfolge.



- 12 Ziehen und platzieren Sie den zweiten Farbblock 2 auf dem ersten. Siehe **Das**

Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Sie können sich zudem der **Am Anfang einordnen-** und **Am Ende einordnen-**Werkzeuge behelfen, welche sich oben in der Farbfilm befinden.

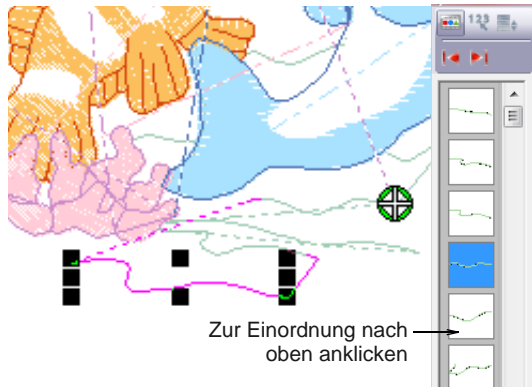
**13** Wiederholen die ausgeführten Schritte für Farbblöcke 8, 10 und 12.

Genau wie der Abbildung oben rechts, sollten Sie sollten jetzt eine kürzere Farbenliste besitzen. Die Anzahl der Farbwechsel wurde reduziert ohne die Qualität der Ausstücker zu mindern.

**14** Öffnen Sie die Farbfilm und klicken Sie auf das **Individuelle Objekte anzeigen-**Symbol.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen individuellen Objekte in deren Stickfolge an.

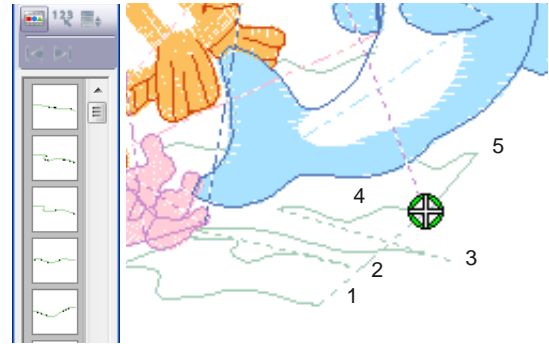
**15** Markieren Sie entweder im Design-Fenster oder in der **Farbfilm** die untere Welle.



**16** Klicken Sie auf das **Am Anfang einordnen-**Symbol.

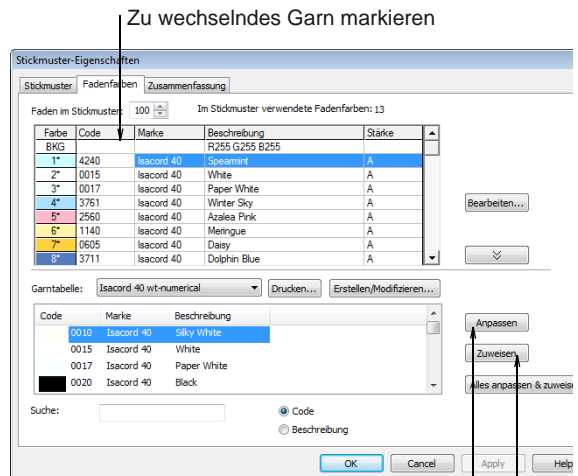
Das gewählte Wellen-Objekt wird nach oben verschoben.

**17** Markieren Sie die anderen Wellen-Objekte eins nach den anderen, und ziehen Sie diese in die korrekte Stickfolge – arbeiten Sie sich von oben nach unten.



**18** Wählen Sie **Einstellungen > Garnfarben.**

Das **Design-Eigenschaften > Garnfarben-**Dialogfeld wird geöffnet.



**19** Markieren Sie die Farbe 7 und klicken Sie auf die **Anpassen-**Taste.

Das Garn der dichtesten farblichen Übereinstimmung wird oben in der **Garnfarbe-**Liste markiert. Siehe **Das**

**Angleichen und Zuweisen von Garnen** im Onscreen-Handbuch für Details.

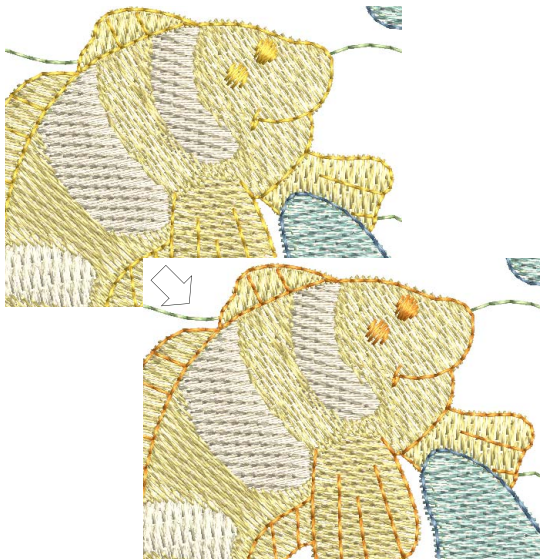


**Tipp** Falls Sie die genaue Beschreibung oder den Code wissen, sollten Sie nach diesem suchen und ihn dann zuweisen. Siehe **Das Auffinden und Zuweisen von Garnen** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 20** Wählen Sie ein dunkleres Garn (probieren Sie ‚Apricot‘) und doppelklicken Sie oder klicken Sie auf die **Zuweisen**-Taste.

Die in der **Garne im Design**-Liste ausgewählte Farbe wird durch die neue Farbe ersetzt.

- 21** Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.



## Das Bearbeiten der Design-Objekte

Jetzt, wo wir die ‚groben‘ Mängel unseres Designs behoben haben, können den Details ein

bisschen mehr Augenmerk schenken. Genauer gesagt, wir werden die Sticharten der kleineren Objekte ändern, sodass diese besser austusticken sind. Zur selben Zeit werden wir die Konturen, die uns zu Anfang aufgefallen sind, und welche nicht mit den korrespondierenden Auffüllungen, korrigieren. Dies wird sowohl das Erscheinen als auch die Effizienz der letztendlichen Ausstickung erheblich verbessern.

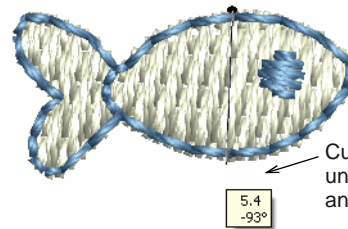


**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Um Design-Objekte zu bearbeiten

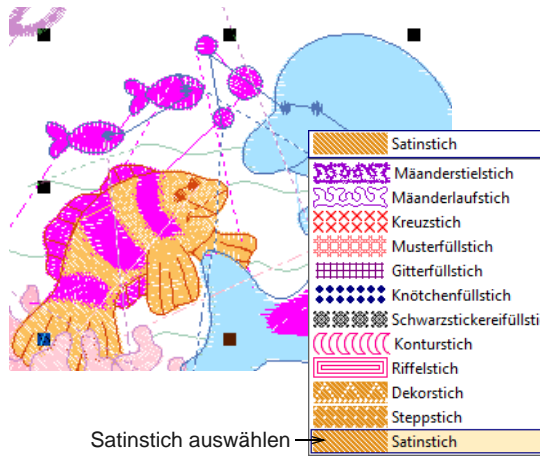
- 1 Wählen Sie **Ansicht > Messen** oder drücken Sie auf **M**.
- 2 Messen Sie die Höhe des kleinen Fisches. Siehe **Messen von Distanzen auf dem Bildschirm**.

Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die Höhe des Fisches weniger als 6 mm beträgt, was klein genug für den Satinstich ist.

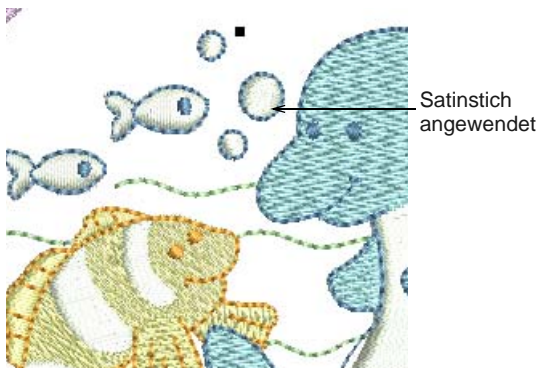


- 3 Vergrössern die Ansicht und markieren Sie den Bauch des Delfins; halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, und markieren Sie:
  - ▶ die weissen Streifen und die Flossen des grösseren orangen Fisches
  - ▶ die Fläche des kleinen Fisches und

► die Fläche der Blasen.

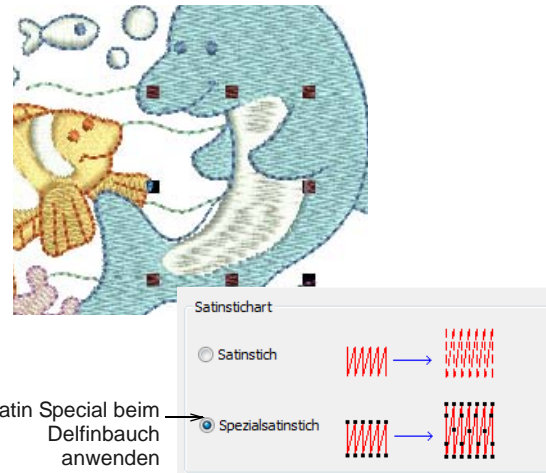


4 Klicken Sie auf der **Stiche- und Farben-Leiste** auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie den **Satinstich** aus der Liste. Satinstich wird mit den aktuellen Einstellungen bei den markierten Objekten angewendet.



5 Durch Drücken der **Esc**-Taste die Markierung der Objekte aufheben.  
 6 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie den Bauch des Delfins, um das

**Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.

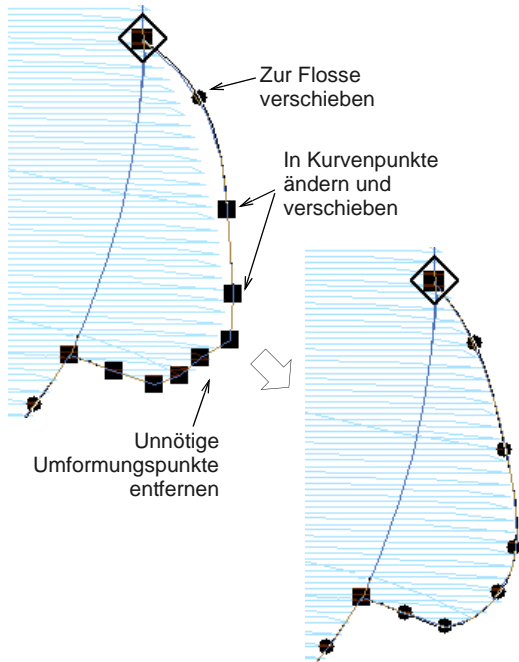


7 Markieren Sie **Satin Special** in dem **Satinstichart**-Feld und klicken Sie auf **Anwenden**.

Während die **Satin Special** hauptsächlich benutzt wird, um lange Stiche in breiten Formen zu verhindern, kann sie jedoch auch als Alternative zur Steppstichfüllung benutzt werden. Die **Satin Special** sieht eher dem Satinstich gleich und funktioniert bei sich drehenden Stichen sehr gut; es werden weiche Linien erstellt und ein Effekt von etwas mehr Struktur erzielt. Siehe [Das Aufspalten langer Stiche bei Satinstichauffüllungen](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

8 Markieren Sie markieren Sie den Umriss der rechten Flosse des Delfins und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Umformungspunkte erscheinen auf der Kontur.

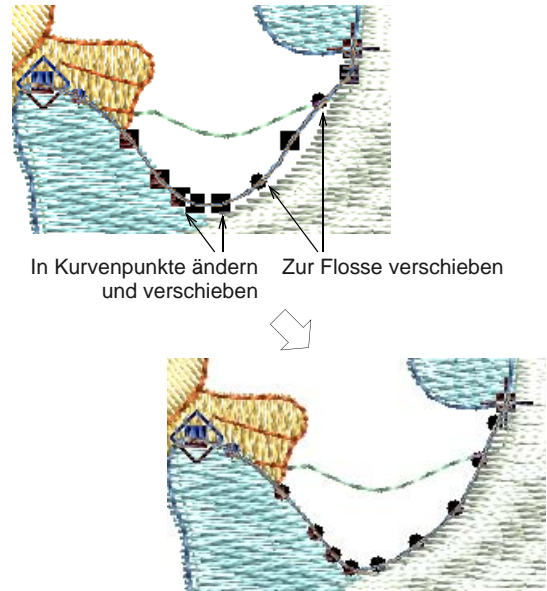


- 9 Bearbeiten Sie die Umformungspunkte nach Bedarf durch ein Anklicken und Verschieben, Löschen, und/oder ein Ändern der Art der Umformungspunkte – d. h. Eckpunkt zu Kurvenpunkt – und drücken Sie auf **Eingabe**, um die Änderungen anzunehmen. Siehe **Das Umformen von Objekten durch Gebrauch von Umformungspunkten** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Verschieben Sie die Umformungspunkte bis diese die Füllstiche dort etwas überlappen, wo die Kontur senkrecht zum Stichwinkel des Füllstichs verläuft – dies ist die Stelle, an welcher der Stoff am stärksten dazu neigt von der Kontur wegzuziehen.

- 10 Wechseln Sie zu **Stickansicht**, um die weissen Stiche besser sehen zu können, und vollziehen Sie dieselben Arbeitsschritte für die Bauchkontur. Siehe **Ansicht-Modi**.



**Tipp** Um das nächste Objekt in einer Reihenfolge zu bearbeiten, müssen Sie auf **Tab** drücken. Um das vorherige Objekt zu bearbeiten, drücken Sie auf **Umschalten+Tab**. Siehe **Das Umformen des nächsten oder vorherigen Objekts** im Onscreen-Handbuch für Details.

## Das Justieren des Buchstabenabstands



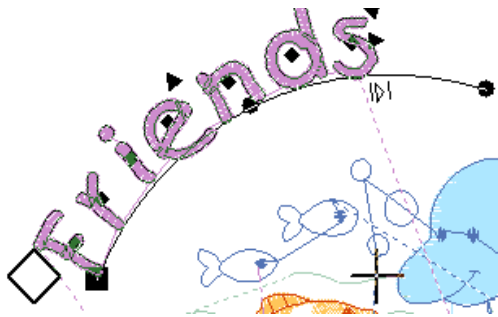
Klicken Sie auf ‚Objekt umformen‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um den Buchstabenabstand zu justieren.

Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass das Kerning des Wortes ‚Friends‘ justiert werden muss – die

Abstände zwischen ‚F‘ und ‚R‘ & ‚R‘ und ‚I‘ sind zu gross. Sogar bei Anwendung des automatischen Kerning werden Sie unter Umständen finden, dass Sie den Buchstabenabstand manchmal manuell justieren müssen. Siehe **Das Justieren der Abstände** im Onscreen-Handbuch für Details.

### Um den Buchstabenabstand zu justieren

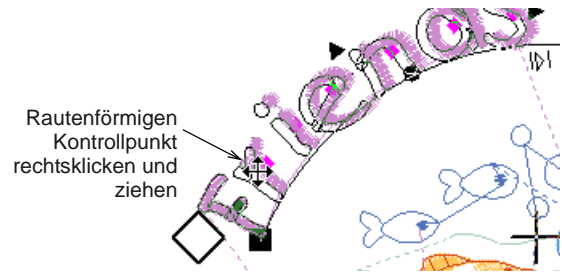
- 1 Markieren Sie das Textobjekt durch Anklicken.
- 2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



- 3 Rechtsklicken Sie den rautenförmigen Kontrollpunkt des Buchstaben ‚r‘ und ziehen Sie diesen zum ‚F‘ – lassen Sie ihn los, wenn der Abstand klein genug ist.

Alle Buchstaben bis zum Ende der Linie bewegen sich als eine Einheit. Siehe **Das Justieren individueller Buchstabenabstände**

auf dem Bildschirm im Onscreen-Handbuch für Details.



- 4 Tun Sie dasselbe für den Buchstaben ‚i‘.
- 5 Drücken Sie auf **Esc**, um den **Objekt umformen**-Modus zu beenden.
- 6 Markieren Sie das Textobjekt und bringen Sie es dichter zu den anderen Objekten.



### Das Fertigstellen des Designs

Bald werden wir zur Ausgabe unseres Designs bereit sein, wir müssen uns zuvor nur noch mit einigen kleinen Details befassen. Zuerst sollten wir die Start- und Endpunkte bestimmter Objekte prüfen, um sicherzustellen, dass diese korrekt zueinander ausgerichtet sind. Zudem werden wir eine letzte Prüfung der Design-Eigenschaften, wie wir es am Anfang des Gestaltens schon einmal getan haben,

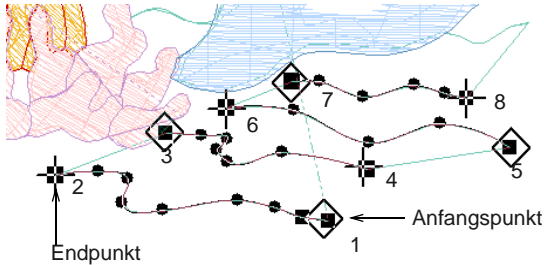
vornehmen, und das Design auf einem Stoffhintergrund begutachten, um eine bessere Idee zu bekommen, wie es ausgestickt wirklich aussehen wird.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Um das Design fertigzustellen

**1** Markieren Sie die erste (unterste) Welle und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



**2** Klicken und ziehen Sie die Startpunkte (rautenförmige Symbole) und die Endpunkte (kreuzförmige Symbole), wie in dem oberhalb dargestellten, zusammengesetzten Bild dargestellt.

**3** Um zum nächsten Objekt zu springen, müssen Sie auf **Tab** drücken. Um das vorherige Objekt umzuformen, drücken Sie auf **Umschalten+Tab**.

**4** Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Änderungen anzunehmen und drücken Sie zum Beenden auf **Esc**.

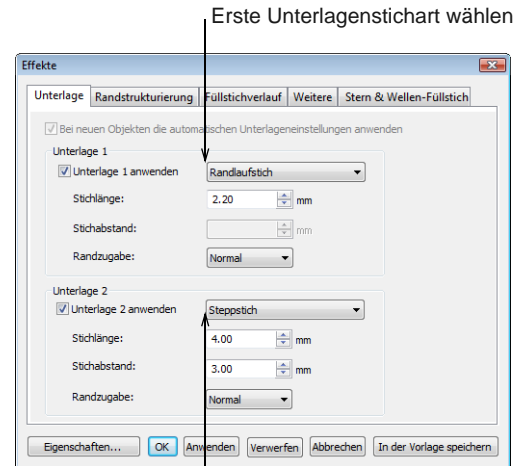
**5** Wiederholen Sie die Schritte bei den verbleibenden Welle-Objekten.



**Tipp** Benutzen Sie **Anfang und Ende**, um die ersten und letzten Stiche des Designs zu platzieren. Dies erleichtert die Platzierung der Nadel vor dem Aussticken und macht ein Aufschlagen der Nadel auf dem Rahmen unwahrscheinlich. Siehe **Das Festlegen automatischer Start- und Endpunkte** im Onscreen-Handbuch für Details.

**6** Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

Das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld wird geöffnet.



Erste Unterlagenstichart wählen

Zweite Unterlagenstichart wählen



**Hinweis** Die Unterlagenart hängt von ihrem Zweck ab. Nicht alle Unterlagenarten eignen sich für alle markierten Objekte. Der Standardwert für den Stichabstand ist 3,00 mm.

**7** Markieren Sie den Körper des Delfins.

**8** Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Kantenverlauf**-Unterlage aus der Liste.

Wenn Sie die **Unterlage 1 anwenden**-Option markieren, wird das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld aktiv. Alle der für Unterlage 1 verfügbaren Unterlagenarten, stehen sind auch für die Unterlage 2 zur Verfügung.

- 9 Markieren Sie das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Steppstich**-Unterlage aus der Liste.
- 10 Nehmen Sie den standardgemässen **Stichabstand** an.
- 11 Klicken Sie auf **OK**, um die Veränderungen anzunehmen.
- 12 Wiederholen Sie die Schritte für die anderen Objekte des Designs und beziehen Sie sich auf die in der Tabelle aufgeführten Einstellungen:

Objekt	Unterlage 1	Unterlage 2	Abstand bzw. Stichlänge
Bauch des Delfins	Kantenverlauf	Stepp	3 mm
Rückenflosse des Delfins	Kantenverlauf	Stepp	4 mm
Vordergrund, Koralle	Kantenverlauf	Stepp	4 mm
Hinten, Gross, Koralle	Kantenverlauf	Stepp	4 mm
Hinten, Klein, Koralle	Kantenverlauf	Keine	Nicht zutreffend
Körper des Fisches	Kantenverlauf	Stepp	4 mm

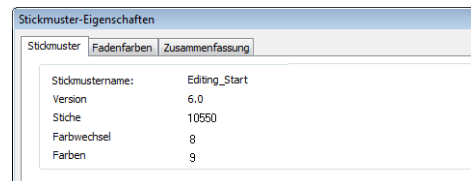
† Gebrauch einer Zickzack-Unterlage anstatt einer Steppstich-Unterlage wird grössere ‚Hebung‘ geben.

Objekt	Unterlage 1	Unterlage 2	Abstand bzw. Stichlänge
Vorderflossen des Fisches	Kantenverlauf	Stepp	4 mm
Weisse Satinstichstreifen des Fisch	Kantenverlauf	Zickzack	Standard
Satinstich-Rücken- und -Bauchflossen des Fisches	Kantenverlauf	Keine	Nicht zutreffend
Winziger Fisch und Blasen	Kantenverlauf	Keine	Nicht zutreffend
Textfunktion	Zickzack	Keine	Nicht zutreffend

† Gebrauch einer Zickzack-Unterlage anstatt einer Steppstich-Unterlage wird grössere ‚Hebung‘ geben.

- 13 Wählen Sie **Datei > Design-Eigenschaften**.

Das **Design-Eigenschaften > Design** - Dialogfenster wird geöffnet. Dieses enthält Informationen betreffend der Höhe und Breite sowie bezüglich der Stichanzahl und Farben. Diese Daten können nicht modifiziert werden.



- 14 Werfen Sie einen Blick auf folgende Angaben:

- ▶ Stichanzahl: circa 11. 100 Stiche
- ▶ Farbwechsel: 8 Wechsel. (Das Original enthält 13 Farbwechsel.)
- ▶ Farben: 9 Farben. (Das Original enthält 13 Farben.)

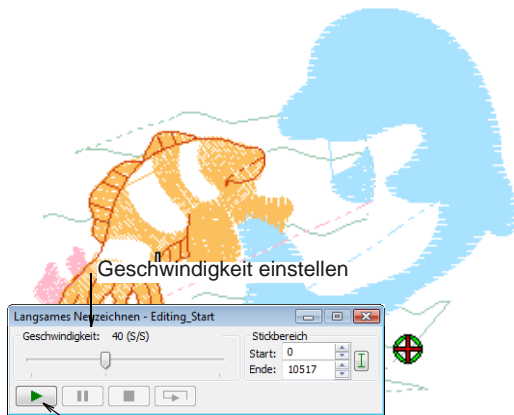


**Hinweis** Die reduzierte Anzahl wird die Effizienz und Qualität der Ausstichung erheblich heben.

**15 OK** anklicken, um das Dialogfeld zu schliessen.

**16** Letztendlich sollten Sie in der Designansicht **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** wählen oder ansonsten auf **Umschalten+R** drücken.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



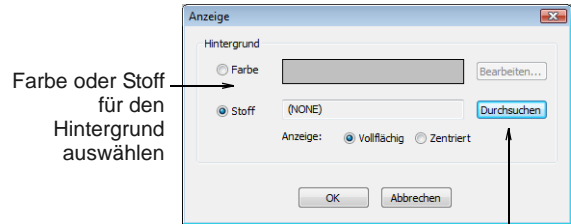
**17** Feld **Abspielen** anklicken.

Das Design wird genau in der dargestellten Reihenfolge auf der Maschine ausgestickt. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



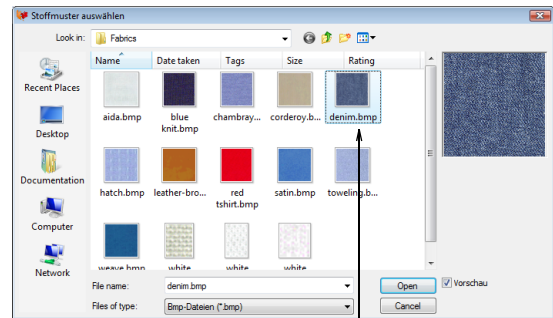
**Tipp** Das fertige Ergebnis dieses Übungsprojekts befindet sich im Ordner ‚Tutorials‘. Sie möchten es vielleicht nun mit Ihrem Ergebnis vergleichen.

**18** Wählen Sie **Einstellungen > Stoffanzeige**. Das **Stoffanzeige**-Dialogfeld wird geöffnet.



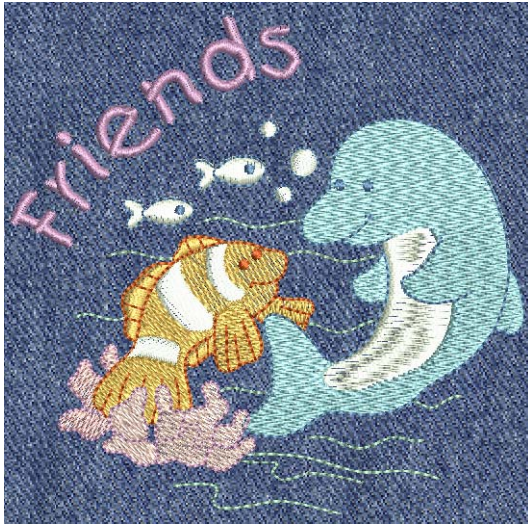
**19** Markieren Sie die **Stoff**-Taste und klicken Sie auf **Durchsuchen**.

Das **Bild laden**-Dialogfeld wird geöffnet. Stoffe werden in dem ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Stoffe-Ordner gespeichert.



**20** Wählen Sie ‚Denim‘ aus dem Stoffe-Ordner und klicken Sie auf **Öffnen**.

- 21** Klicken Sie auf **OK**, um das **Stoffanzeige**-Dialogfeld zu schliessen und den Hintergrund anzuwenden.



- 22** Speichern Sie Ihr Design. Siehe auch **Speichern von Designs**.

- 23** Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Zum Ausdrucken wird das Design geöffnet. Siehe auch **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch.



- 24** Zum Ändern der Druckoptionen klicken Sie **Optionen** an. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Grosse Designs werden allenfalls auf mehrere Seiten verteilt, wenn in Echtgrösse ausgedruckt. Zur Ansicht eines mehrseitigen Dokuments **Nächste Seite**, **Vorherige Seite** oder **Zwei Seiten** anklicken.

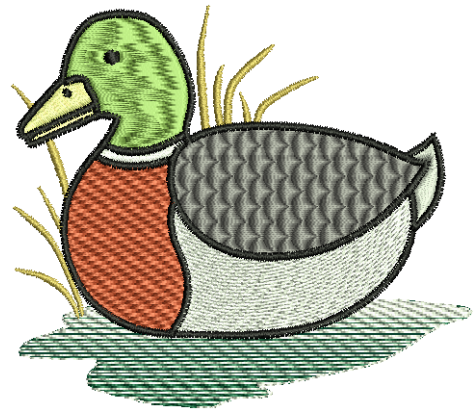
- 25** Klicken Sie auf **Schliessen** zum Beenden der Druckvorschau.

- 26** Benutzen Sie **Zum Stickcomputer schreiben**, um Ihre Design zwecks Ausstickung sogleich an Ihre BERNINA®-Sticksoftware-Stickmaschine zu senden. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details. Siehe auch detaillierte Anleitungen in den Bedienungsunterlagen Ihrer Stickmaschine.

## DAS ‚AUTOMATISCHES DIGITALISIEREN‘-LERNPROGRAMM

---

BERNINA®-Sticksoftware Autom. Digitalisierer ermöglicht Ihnen aus verschiedenartigen Bildvorlagen schnell und mühelos Stickerei zu erstellen. Alle Arten gescannter Bilder, Clipart, Vektor-Bildvorlagen, Bitmap-Bilder können genutzt werden. Die Autom. Digitalisierer-Funktion kann die in Bildvorlagen vorhandenen Formen erkennen und automatisch entscheiden, welche die zum Gebrauch am besten geeigneten Sticharten sind. Ebenso legt die Funktion die Ausstickreihenfolge fest, basierend auf den kürzesten Verbindungen.



In diesem Lernprogramm geht es nicht nur um das automatische Digitalisieren eines Designs, sondern auch um die optimale Bearbeitung der automatisch erstellten Stickmotive. Sie werden auch lernen, wie die Stickreihenfolge vor dem Aussticken für ein optimales Ergebnis geprüft und angepasst werden kann. Sie können das Lernprogramm entweder mit BERNINA EditorPlus oder BERNINA DesignerPlus ausführen.



**Hinweis** Diese Einführungsübung enthält alle Schritte zum Ausführen dieses Projekts. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.


### Erste Schritte

---

Bild-Arbeitsfläche

Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

**Sticker-Arbeitsfläche** Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche -Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

 Benutzen Sie ‚Bild laden‘ (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild zur Anwendung als Digitalisiervorlage zu laden.

Für die Zwecke dieser Übung soll das Design auf einer Schürzentasche gestickt werden, welche ungefähr 120 mm x 120 mm (4. 72") gross ist. Es soll auf einem mittelschweren Baumwollgemisch gestickt werden. Beim Einfügen der Bildvorlage werden wir diese in der Grösse so ändern, dass es auf die Tasche passt und sicherstellen, dass auf jeder Seite ein Randabstand von mindestens 10 mm (0,39") besteht. Dann werden wir einen geeigneten Rahmen zum Einspannen des Designs wählen. Unser Ausgangspunkt ist eines der Designsbeispiele, die der Software inbegriffen sind.



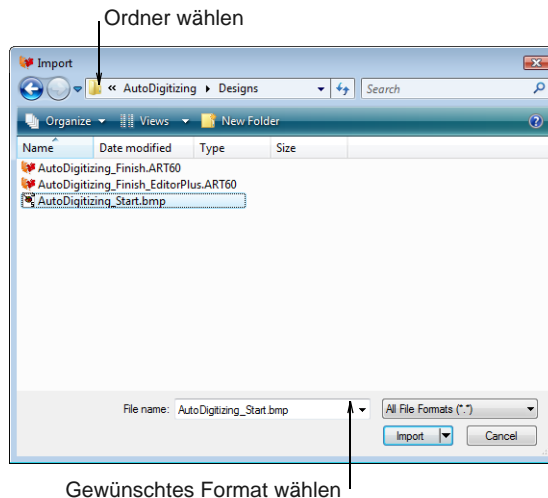
**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickmotive, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Beispielmotiven wird ein ‚Tutorials‘-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie einen Blick auf die fertigen Projekte vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme. Siehe auch [Arbeiten mit Design-Dateien](#).

-----  
**Um anzufangen**

**1** Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop.

BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.

**2** Wechseln Sie zum **Bildarbeitsfläche**-Modus und klicken Sie auf das **Bild laden**-Symbol. Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



**3** Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > AutoDigitizing**-Ordner.

**4** Wählen Sie die ‚AutoDigitizing\_Start.BMP‘-Datei und klicken Sie auf **Importieren**.

**5** Drücken Sie auf **Eingabe**, um die importierte Bildvorlage auf der Seite zu zentrieren.

Das Bild wird im Design-Fenster geöffnet.



Werte in mm oder Prozent eingeben

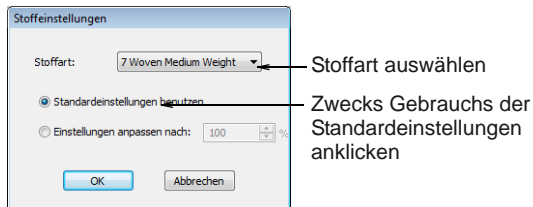
- Nachdem Sie sich versichert haben, dass der **Proportionales Skalieren**-Kippschalter aktiviert ist, sollten Sie in dem **Breite (X)**-Feld der **Eigenschaftenleiste** einen Wert von 98 mm (3,86") eingeben und auf **Eingabe** drücken.

Die Breite sollte jetzt 98 mm (3,86") betragen und die Höhe 80,4 mm (3,18").

- Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** und drücken Sie auf **Esc**, um die Markierung der Bildvorlage aufzuheben.

- Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.

Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.

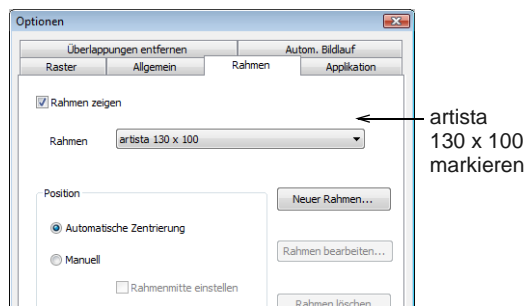


- Markieren Sie in der **Stoffart**-Liste ‚Mittelschweres Gewebe‘.
- Nehmen Sie die Standardeinstellungen an und klicken Sie auf **OK**.

Diese Stoffeinstellungen werden bei allen neu erstellten Objekten des Designs angewendet.

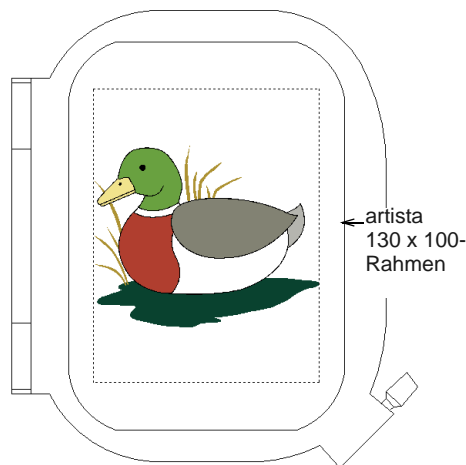
- Rechtsklicken Sie das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie ‚artista 130 x 100‘ aus der **Rahmen**-Liste.

- Klicken Sie auf **OK**.



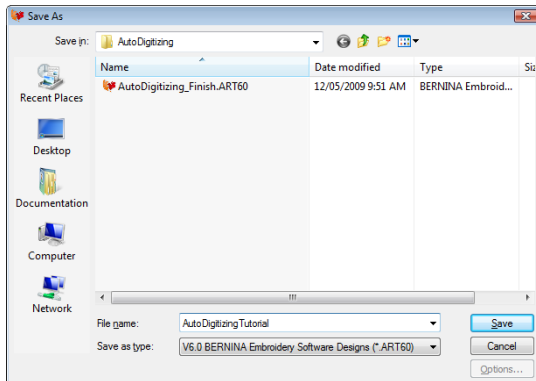
- Zur besseren Ansicht des Rahmens sollten Sie die Ansicht verkleinern – wählen Sie das **Zoomfeld**-Werkzeug rechtsklicken Sie das Design einmal.



**Tipp** Nach dem Festlegen eines Stickrahmens können Sie diesen durch Klicken des **Rahmen zeigen**-Symbols nach Belieben ein- und ausblenden.

### 15 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Tipp** Das Speichern unter-Dialogfeld wird geöffnet und der gleiche Speicherort vorgeschlagen, wie der, in dem sich die Originaldatei befindet.

### 16 Geben Sie im **Dateiname**-Feld einen passenden Namen 'AutoDigitizingTutorial' – ein.

### 17 Klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die Taste **Speichern** oder **Strg+S** anzuklicken, um Änderungen zu speichern.

## Das Verarbeiten des Designs



Benutzen Sie ‚Bildvorbereitung‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Konturen zu verschärfen und in umrandeten Bildern vorhandene ‚Bildstörungen‘ zu reduzieren.



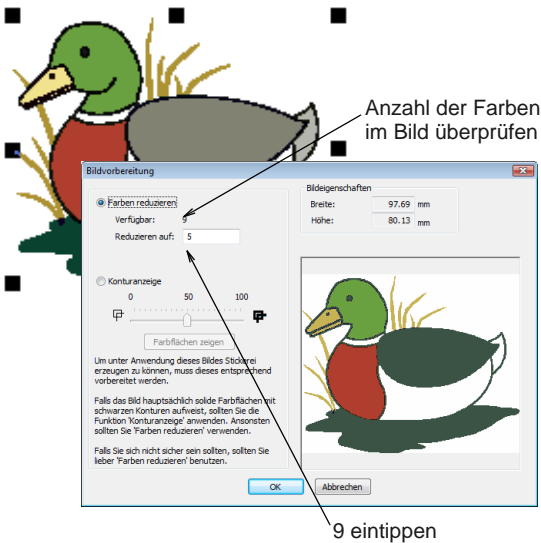
Benutzen Sie ‚Autom. Digitalisierer‘ (Bild-Werkzeugleiste), um Stickdesigns unmittelbar aus importierten Bildern zu erstellen.

Nachdem wir nun die Grösse der Bildvorlage geändert und wählen Sie einen geeigneten Rahmen gewählt haben, können wir mit dem automatischen Digitalisieren des Designs beginnen. Zuvor müssen wir jedoch die Bildvorlage auf das automatische Digitalisieren vorbereiten.

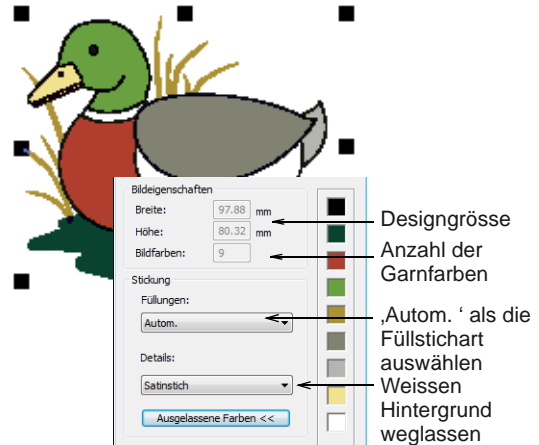
## Um das Design zu verarbeiten

- 1 Markieren Sie im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus das Bild.
- 2 Klicken Sie auf das **Bildvorbereitung**-Symbol.

Das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet und mit dem Bild im Vorschaufeld gezeigt.



sowie die Farbanzahl werden im oberen Teil angezeigt.



- 3 Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es 9 verfügbare Farben in dem Bild gibt, welche die Software auf 6 reduzieren will. Da wir die Farbanzahl in dieser Bildvorlage aber nicht reduzieren wollen, müssen Sie im **Reduzieren auf**-Feld ‚9‘ eingeben.
- 4 Klicken Sie auf **OK**.  
Das Bild ist jetzt bereit zur automatischen Digitalisierung.
- 5 Klicken Sie auf das **Autom. Digitalisierer**-Symbol und klicken Sie, wenn dazu aufgefordert, auf das Bild.  
Das **Autom. Digitalisierfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet. Die Höhen- und Breitenangaben

**6 Wählen Sie **Automatisch** in der **Füllstiche**-Dropdown-Liste.**

Dies bedeutet, dass die Software automatisch entscheiden wird, welche Sticharten bei den Auffüllungen verwendet werden sollen. Diese können nach der Verarbeitung beliebig bearbeitet werden.

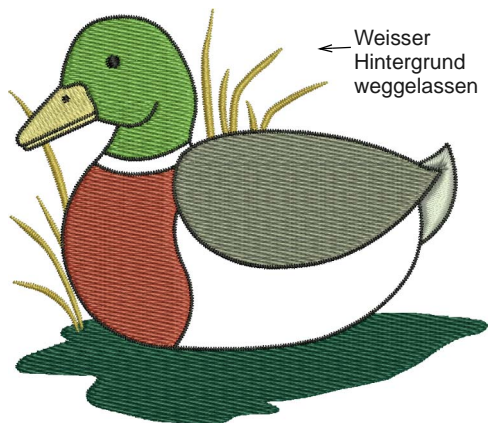
**7 Klicken Sie auf die **Ausgelassene Farben**-Taste.**

Die Bildfarben werden im Dialogfeld angezeigt. Sie können festlegen, dass markierte Farben von dem Vorgang ausgeschlossen werden.

**8 Markieren Sie den auszulassenden weissen Farbblock und klicken Sie auf **OK**.**

Autom. Digitalisierer setzt das Bildmaterial in Stickobjekte um und erzeugt Stiche. Die Software versucht Farben von der aktuellen (standardgemässen) Palette anzugleichen.

Wir werden das in einem folgenden Schritt ändern.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

### Um das Design herzurichten

- 1 Aktivieren Sie **Stickansicht**, um das Design zu begutachten.
- 2 Drücken Sie auf die **O** (Null) der Tastatur, um das Design als Vollbild zu sehen.
- 3 Klicken Sie auf das **Bilder zeigen**-Symbol, um die Bildvorlage auszublenden und die erstellten Stiche genau sehen zu können.

### Das Herrichten des Designs



Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stickansicht oder ‚Ausstickung‘-Ansicht ein/aus kippzuschalten.



Benutzen Sie ‚Bilder zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige des Hintergrundes ein/aus kippzuschalten.

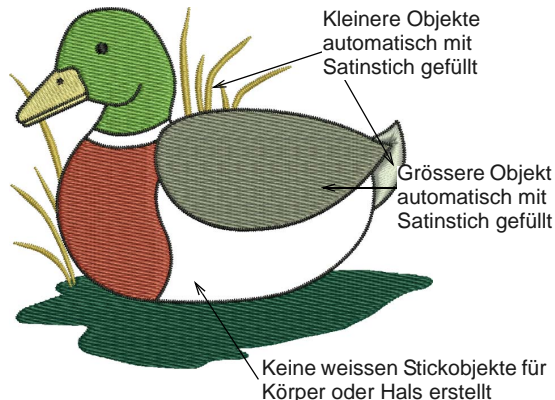


Klicken Sie ‚Farbfilm‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um alle im Design vorhandenen Farblöcke und Objekte zu begutachten.



Benutzen Sie ‚Zauberstab‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um gefüllte Formen in Ihrer Bildvorlage zu digitalisieren.

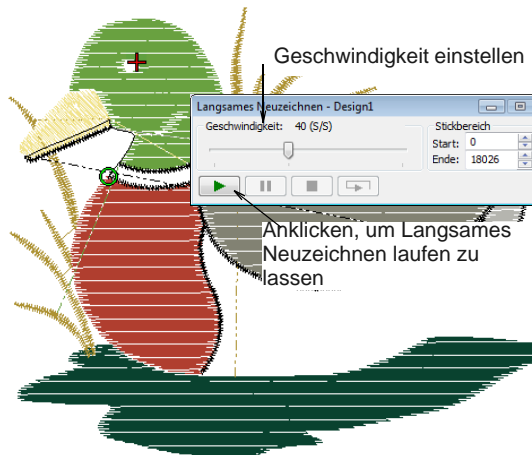
Alle Stickobjekte des Designs, mit der Ausnahme des Halsrings und Körpers, wurden automatisch erstellt. Jetzt werden wir das Design bearbeiten, um dessen Erscheinen und Ausstickungseffizienz zu verbessern.



**Hinweis** Da wir den weissen Hintergrund von dem automatischen Digitalisiervorgang ausgeschlossen haben, wurden keine Stickobjekte für den Körper oder Hals erstellt. Wir werden die **Zauberstab**-Funktion zu deren Erstellung benutzen.

- 4 Drücken Sie auf **Umschalten-R**, um die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion auszurufen und klicken Sie auf die **Los!**-Taste, um die Simulation der

Ausstickung zu begutachten. Siehe **Das Simulieren der Design-Ausstickung**.



Obwohl alle Stickobjekte voll geformt sind, wird es immer noch Verbesserungen geben, die an der Stickfolge vorgenommen werden können. Ähnlich gefärbte Objekte sollten am besten zur selben Zeit gestickt werden, um die notwendigen Fadenwechsel zu minimieren. Benachbarte Objekte sollten nacheinander gestickt werden, um dadurch Transportstiche, Ein- und Abbindestiche zu minimieren.

- 5 Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol.  
Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen

Farbblöcke in deren Stickfolge an. Siehe **Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke**.

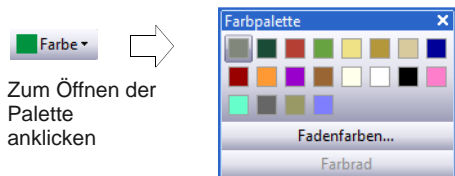


**Hinweis** Die Stickfolge läuft von oben nach unten. Es wird sich als gute Arbeitspraxis erweisen, eine visuelle Prüfung der Farbfilm vorzunehmen und so potentielle Probleme, wie z. B. zwei unnötig getrennte Blöcke derselben Farbe, aufzuspüren. Ansonsten würde dies bedeuten, dass Sie während des Ausstickens des Designs einen weiteren Fadenwechsel ausführen müssen.

- 6 Klicken Sie auf das **Individuelle Objekte anzeigen**-Symbol und markieren Sie die Objekte eins nach dem anderen von oben nach unten.

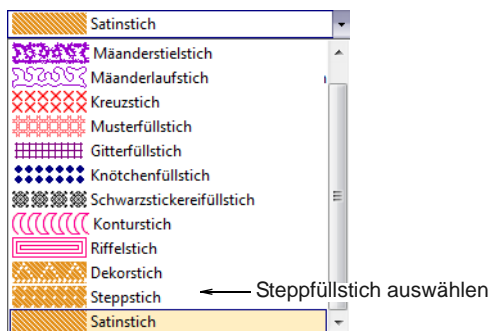
Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass das von Ihnen in der Farbfilm angeklickte Objekt gleichzeitig im Design markiert gezeigt wird. Während Sie sich durch die Liste runterarbeiten, sollten Sie prüfen, ob sich das aktuelle Objekt neben oder dicht zu dem vorherigen Objekt befindet.

- 7 Drücken Sie auf **Esc**, um zu versichern, dass keine Objekte ausgewählt sind.



- 8 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol der **Stiche- und Farben-Leiste** und wählen Sie die weiße Garnfarbe aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der Fadenfarben** im Onscreen-Handbuch für Details.

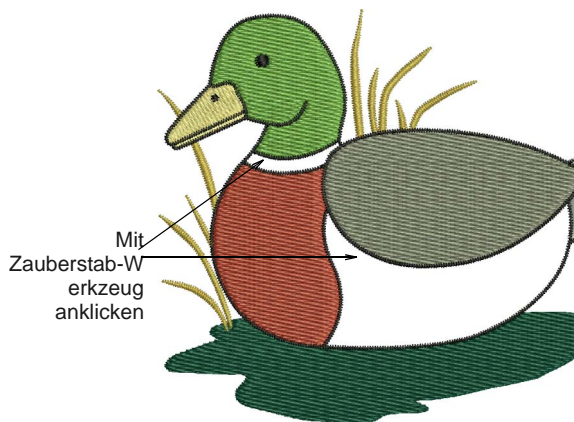
- 9 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Steppstich** aus der Liste der Füllsticharten. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Falls das **Zauberstab**-Werkzeug noch nicht aktiviert ist, versichern Sie sich, dass das **Bilder zeigen**-Symbol aktiviert ist.

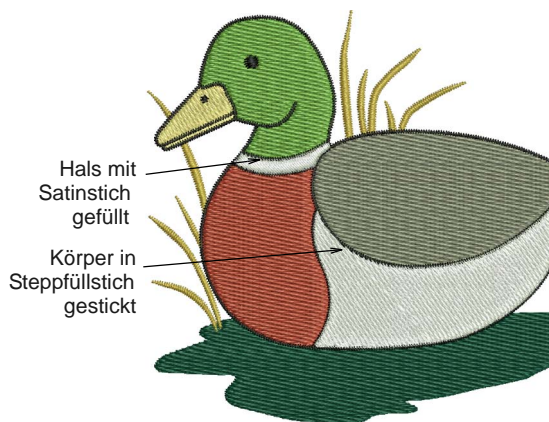
- 10 Wählen Sie das **Zauberstab**-Werkzeug, klicken Sie auf den Körper der Ente und drücken Sie auf **Eingabe**. Siehe auch **Digitalisierung mit Zauberstab** im Onscreen-Handbuch.

Die Form wird unter Anwendung der aktuellen Sticheinstellungen mit **Steppstichen** aufgefüllt.



- 11 Jetzt sollten Sie **Satinstich** aus der Füllstich-Liste wählen, den Hals der Ente anklicken und auf **Eingabe** drücken. Die Form wird unter Anwendung der aktuellen Sticheinstellungen mit **Satinstichen** aufgefüllt.

- 12 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.





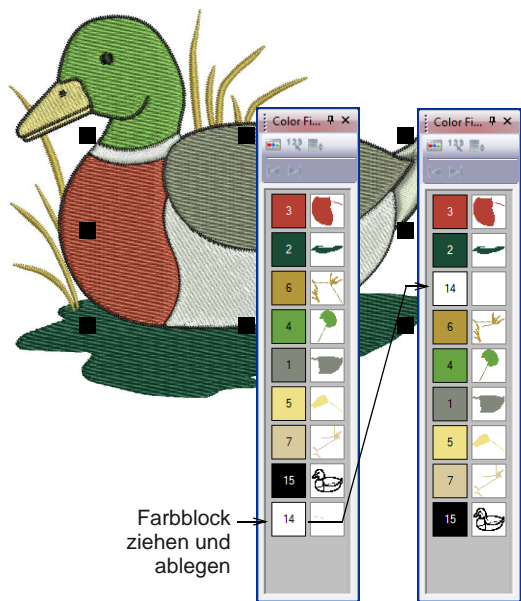
**Hinweis** Der Hals ist nun durch einen weissen, glänzenden Satinstich umrandet und der Körper ist mittels des Steppfüllstichs aufgefüllt. Wir werden jetzt das Aussehen dieser Auffüllung weiter verbessern, indem wir die Körperform konturieren.

- 13 Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen Farbblöcke in deren Stickfolge an. Siehe **Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke**.

- 14 Ziehen und platzieren in der Farbfilm den Farbblock Nr. 14 (Weiss) unterhalb des Farbblocks Nr. 2.

Dies bedeutet, dass der Hals und Körper jetzt vor dem Flügel und Schwanz gestickt und unterhalb der Kontur liegen werden.

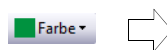


**Hinweis** Die Farbfilm ist mit dem Design-Fenster synchronisiert und umgekehrt. Sie wird laufend aktualisiert, d.

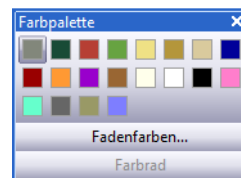
h. wann immer Sie Objekte auswählen, verändern, löschen oder neue Objekte erstellen.

- 15 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol.

Die **Farbpalette** wird geöffnet.

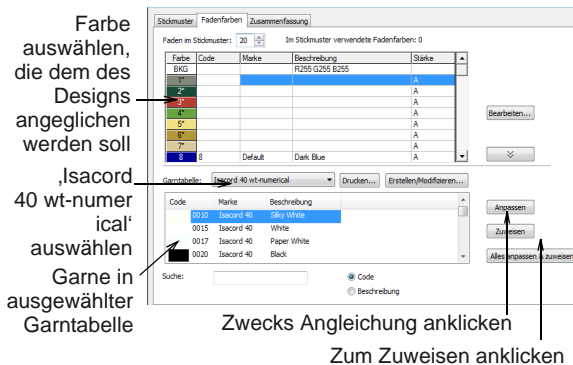


Zum Öffnen der Palette anklicken



- 16 Klicken Sie auf die Verbindung zu den **Garnfarben**.

Das **Design-Eigenschaften**-Dialogfenster erscheint mit offenem **Garnfarben**-Fenster. Die Farben des aktuellen Designs erscheinen im **Garne im Design**-Feld. Siehe **Das Zuweisen von Fadenfarben** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 17 Wählen Sie die erste Designfarbe der **Garne im Design**-Liste.

- 18 Wählen Sie ‚Isacord 40 wt-numerical‘ aus der **Garntabellen**-Liste.

Alle der in der markierten Tabelle enthaltenen Garne werden angezeigt und die **Angleichen**-Taste ist aktiviert.

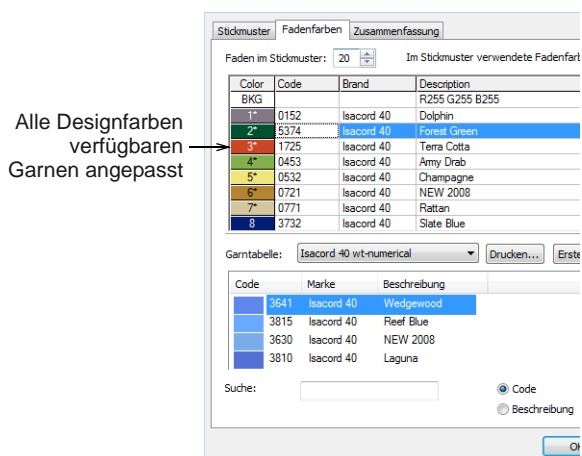
- 19 Klicken Sie auf **Angleichen**.

Das Garn der dichtesten farblichen Übereinstimmung wird oben in der **Garnfarbe**-Liste markiert.

- 20** Klicken Sie auf die **Zuweisen**-Taste oder doppelklicken Sie das Garn.

Die in der **Garne im Design**-Liste ausgewählte Farbe wird durch die Garnfarbe der besten farblichen Übereinstimmung ersetzt.

- 21** Wiederholen Sie den Vorgang bis alle im Design vorhandenen Farben zugewiesen sind.



**Tipp** Alternativ können Sie auch einfach nur die **Angleichen & Alle zuweisen**-Taste anklicken. Die beste farbliche Übereinstimmung wird für jede Farbe in der ausgewählten Garntabelle aufgefunden und automatisch mit der entsprechenden Garnfarbe ersetzt.

- 22** Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.



**Tipp** Falls Sie nach dem Übernehmen der ausgewählten Farben den entstandenen

Effekt nicht mögen, können Sie nach Wunsch ein Farbe wählen und erneut zuweisen.

- 23** Drücken Sie auf **Esc**, um alle Objektmarkierungen aufzuheben.

## Das Bearbeiten der Sticheinstellungen



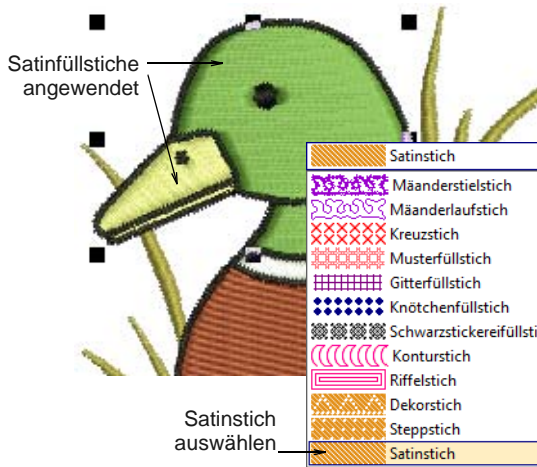
Benutzen Sie ‚Farben mischen‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Schattierungs- und Perspektiv-Effekte zu erstellen.

Die standardmässigen Sticharten sehen ziemlich unscheinbar aus. Wir können deren Aussehen verbessern, indem wir jegliche der verfügbaren Dekorsticharten und -effekte anwenden.

## Um die Sticheinstellungen zu bearbeiten

- 1** Markieren Sie den oberen Schnabel und Kopf der Ente, und wählen Sie **Satinstich** aus der Füllstich-Dropdown-Liste.

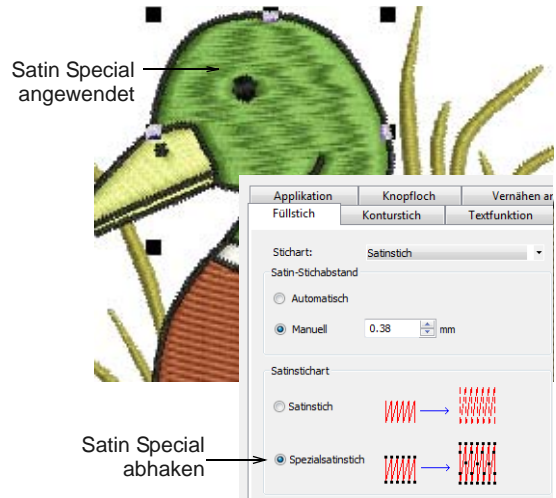
Unter Anwendung der aktuellen Einstellungen werden Satinfüllstiche bei dem Kopf- und Schnabel-Objekten erstellt.



**Hinweis** Sie werden die vorgenommenen Veränderungen an dem Kopf und Schnabel bemerken – anstelle eines flaches Steppstichmusters, besitzen die Stiche jetzt eine fließenderes, glänzendes Aussehen. Jedoch ist der Kopf ziemlich gross, was verursachen kann, dass die Satinstiche nach Ausstickung zu lose sind. Wir können dieses Problem beheben, indem wir die **Satin Special**-Funktion anwenden. Diese zerlegt überlange Stiche in kürzere Segmente. Siehe auch [Das Aufspalten langer Stiche bei Satinstichauffüllungen](#) im Onscreen-Handbuch.

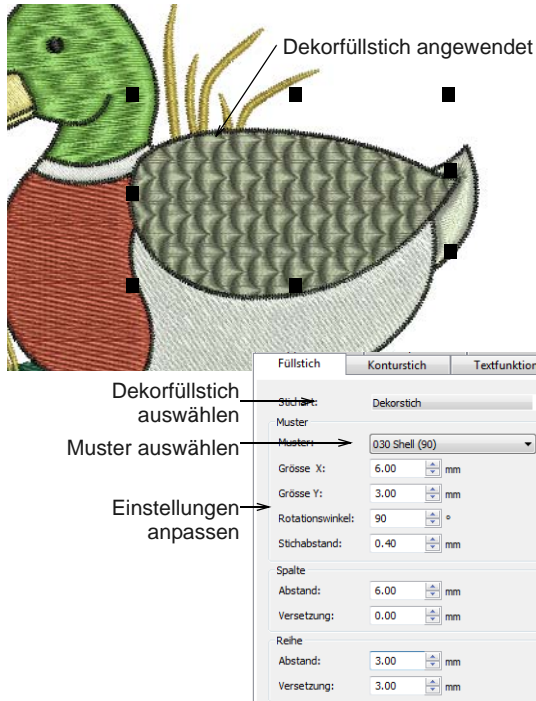
- 2 Drücken Sie auf **Esc** oder klicken Sie irgendwo in der nicht-markierten Bildfläche, um die Markierung aller Objekte aufzuheben.
- 3 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie den Kopf der Ente, um das

**Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.



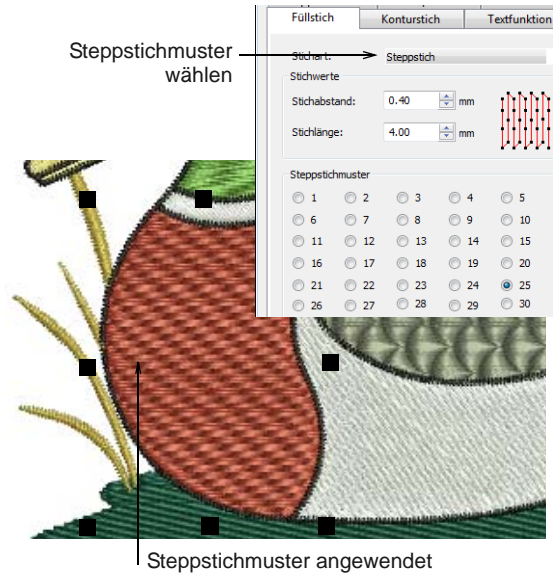
- 4 Markieren Sie die **Satin Special**-Funktion des **Satinstichart**-Feldes.
- 5 Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.
- 6 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie den Flügel der Ente, um das

**Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.



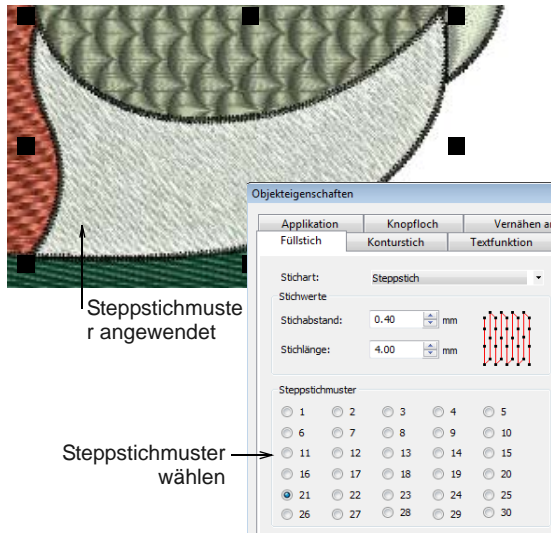
- 7 Wählen Sie **Dekorstich** in der **Stichart**-Liste und wählen Sie ein Muster aus der Liste – i. e. 030 Shell (90).
- 8 Um lange Stiche zu vermeiden, welche unter Umständen Schlaufen bilden können, werden wir die Grösse des Muster wie folgt etwas reduzieren:
  - ▶ Grösse X: 6,00 mm
  - ▶ Grösse Y: 3,00 mm
  - ▶ Rotationswinkel: 90°
  - ▶ Spaltenabstand: 6,00 mm
  - ▶ Reihenabstand: 3,00 mm
  - ▶ Reihenversetzung: 3,00 mm
- 9 Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.

10 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie die Brust der Ente, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.

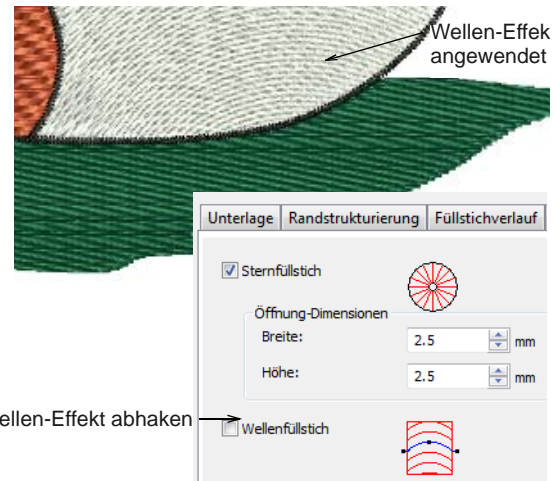


- 11 Wählen Sie Steppestichmuster 25.
- 12 Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.
- 13 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie den Körper der Ente, um das

**Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.



Das Erstellen von **Wellen-Effekten** im Onscreen-Handbuch.



**14** Wählen Sie **Steppstichmuster 21**.

**15** Klicken Sie auf **Anwenden**, um die standardgemässen Sticheinstellungen anzunehmen.



**Hinweis** Die folgende **Wellen-Effekt**-Funktion steht in BERNINA EditorPlus nicht zur Verfügung. Falls Sie dieses Produktlevel anwenden, sollten Sie mit dem nächsten Thema fortfahren.

**16** Klicken Sie auf die **Effekte**-Taste, um dadurch das **Effekte**-Dialogfeld zu öffnen und wählen Sie die **Stern- & Wellenfüllstich**-Karteikarte. Siehe auch

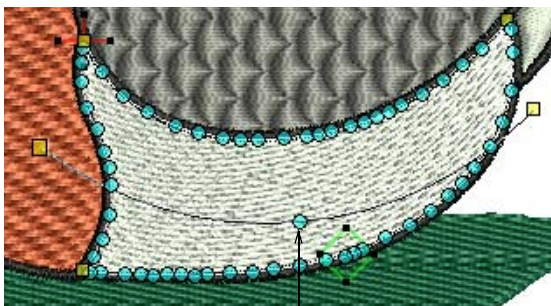
**17** Markieren Sie das **Wellen-Effekt**-Kontrollkästchen und klicken Sie auf **Anwenden**.

Der Winkel des Wellenstich-Effekts kann verbessert werden, so dass er mehr den eigentlichen Konturen des Körpers folgt.

**18** Schliessen Sie das Dialogfeld, markieren Sie das Objekt und wählen Sie das **Objekt umformen**-Werkzeug.

Die Umformungspunkte des Objekts wie auch der Winkel des Wellenstichs sind jetzt

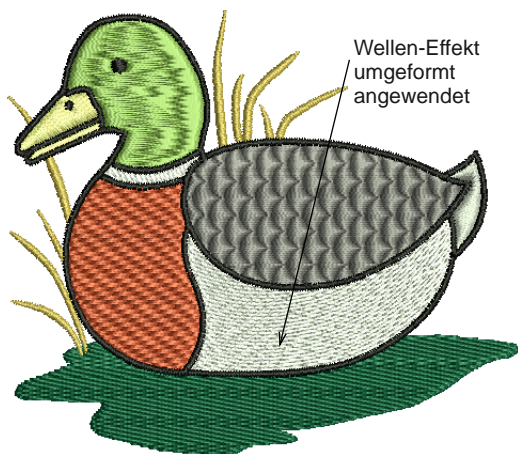
sichtbar. Siehe auch **Das Umformen von Objekten** im Onscreen-Handbuch.



Anklicken und nach unten ziehen

**19** Klicken und ziehen Sie den Mittelpunkt des Wellenwinkels nach unten, sodass die Kurve sich umkehrt und der Konturstich des Körpers folgt.

**20** Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Änderungen anzunehmen.



**21** Markieren Sie das Wasser-Objekt und klicken Sie auf das **Farben mischen**-Werkzeug.

Das **Farben mischen**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe auch **Das Erstellen von**

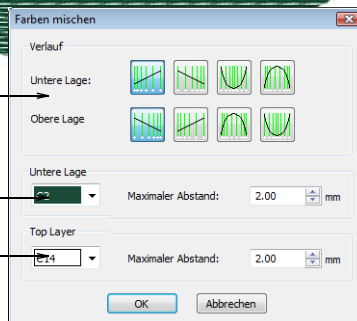
**Farbmischungseffekten** im Onscreen-Handbuch.



Abstandseffekt auswählen

Untere Farbschicht markieren

Obere Farbschicht markieren



**22** Wählen Sie im **Verlauf**-Feld einen Profilverlauf für die obere und untere Lage wie gezeigt.

**23** Wählen Sie die Farbe **C2** für die **Untere Lage** und **C14** für die **Obere Lage**.

**24** Klicken Sie auf **OK**, um die standardgemässen Abstandseinstellungen anzunehmen.

Das Wasser-Objekt wurde dupliziert und mittels der von Ihnen festgelegten Einstellungen entsprechend ‚gemischt‘.

## Das Fertigstellen des Designs



Benutzen Sie ‚Autom. Unterlage‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickdesigns durch hinzufügen automatischer Unterlagen zu verstärken und zu stabilisieren.



Klicken Sie ‚Stiche zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stichanzeige ein/aus kippzuschalten.



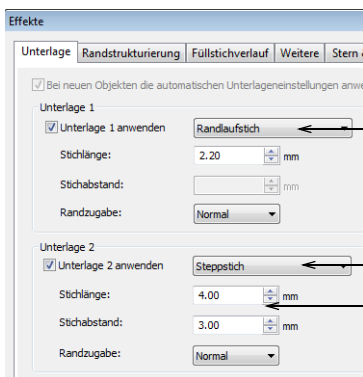
Benutzen Sie ‚Bilder zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige des Hintergrundes ein/aus kippzuschalten.

Bald werden wir zur Ausgabe unseres Designs bereit sein, wir müssen uns zuvor nur noch mit einigen kleinen Details befassen. Zuerst müssen wir der Stickerei zum Stabilisieren eine Unterlage hinzufügen, und dann müssen wir den Schrumpfausgleich justieren, um der Verformung des Stoffes entgegenzuwirken. Zudem werden wir letztendlich die Design-Eigenschaften nochmals prüfen, um den Ausstickvorgang besser nachvollziehen zu können.

## Um das Design fertigzustellen

- 1 Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

Das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe auch **Die Stabilisierung durch Unterlagen** im Onscreen-Handbuch.



Erste Unterlagenstichart wählen

Zweite Unterlagenstichart wählen

Standardeinstellungen übernehmen



**Hinweis** Die Unterlagenart hängt von ihrem Zweck ab. Nicht alle Unterlagenarten eignen sich für alle markierten Objekte.

- 2 Markieren Sie den Kopf der Ente.

- 3 Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Kantenverlauf**-Unterlage aus der Liste.

Wenn Sie die **Unterlage 1 anwenden**-Option markieren, wird das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld aktiv. Alle der für Unterlage 1 verfügbaren Unterlagenarten, stehen sind auch für die Unterlage 2 zur Verfügung.

- 4 Markieren Sie das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Stepstich**-Unterlage aus der Liste.

- 5 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die standardgemässen Sticheinstellungen für die Stichelänge anzunehmen.

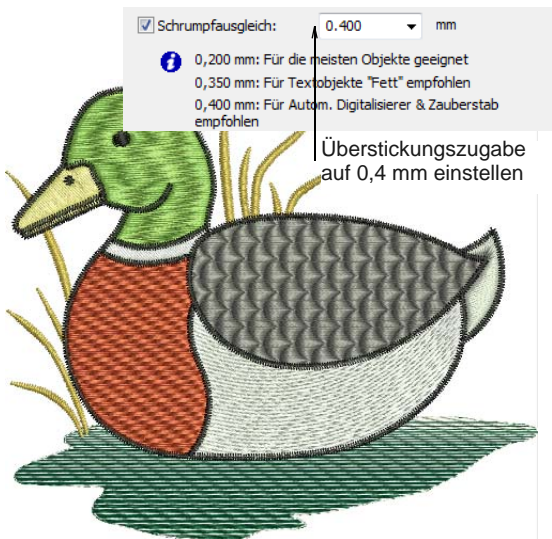
- 6 Wiederholen Sie die Schritte für die anderen Objekte des Designs und beziehen Sie sich auf die in der Tabelle aufgeführten Einstellungen:

Objekt	Unterlage 1	Unterlage 2
Grass	Kantenverlauf	
Kopf	Kantenverlauf	Stepp
Obere Schnabelhälfte	Kantenverlauf	
Halsring	Kantenverlauf	
Brust	Kantenverlauf	Stepp
Körper	Kantenverlauf	Stepp
Flügel	Kantenverlauf	Stepp
Schwanz	Kantenverlauf	
Wasser †	Keine	



**Hinweis** † Falls Sie BERNINA EditorPlus zum Erstellen dieses Projekts verwenden, werden Sie dem Wasser-Objekt eine Unterlage hinzufügen müssen. Empfohlene Einstellungen sind: Kantenverlauf und Stepstich jeweils für Unterlage 1 & 2.

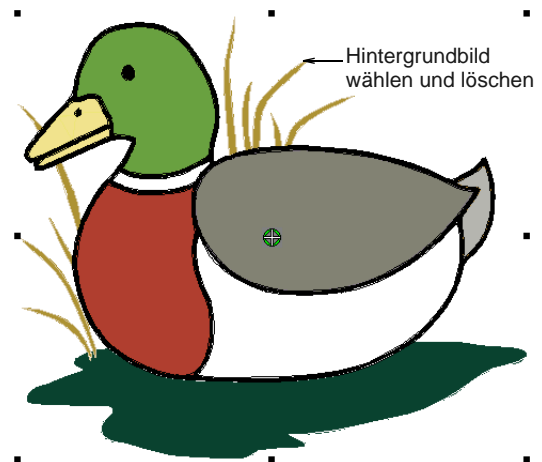
- 7 Schliessen Sie das Dialogfeld und drücken Sie auf **Esc**, um alle Objektmarkierungen aufzuheben.
- 8 Markieren Sie alle Objekte, in dem Sie auf **Strg+A** drücken.
- 9 Halten Sie die **Strg**-Taste und klicken Sie in der **Farbreihenfolge** auf die Farbblöcke 2 und 7.  
Alle Objekte, mit Ausnahme der Teich- und Grass-Objekte, sind ausgewählt.
- 10 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.  
Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.
- 11 **Effekte** anklicken.  
Das **Effekte**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 12 Wählen Sie die **Andere**-Karteikarte und geben Sie in dem **Schrumpfausgleich**-Feld eine Überstückerzugabe von 0,4 mm an.
- 13 Klicken Sie auf **OK**, um die Veränderungen anzunehmen.

Dies wird einen besser aussehenden Konturstich zur Folge haben, welcher, wenn zu schmal, ein Bilden von Lücken zwischen Kontur- und Füllstich-Objekten zur Folge haben kann.

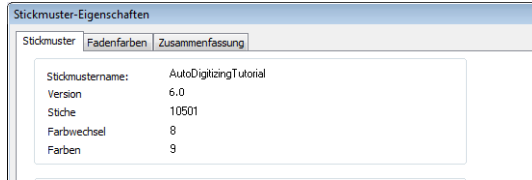
- 14 Deaktivieren Sie **Stiche zeigen**, aktivieren Sie **Bilder zeigen**, wählen Sie eine Hintergrundabbildung aus und drücken Sie auf **Löschen**.



**Hinweis** Falls Sie ein Design geöffnet haben, welches mit einem Hintergrund gespeichert wurde, müssen Sie das Design erneut öffnen und dessen Gruppierung aufheben, bevor Sie das Bild markieren und löschen können.

- 15 Klicken Sie nochmals auf **Stiche zeigen** und wählen Sie **Datei > Design-Eigenschaften**.  
Das **Design-Eigenschaften > Design**-Dialogfenster wird geöffnet. Die **Design**-Karteikarte enthält Informationen betreffend der Höhe, Breite, Stichanzahl und der Farben. Die Daten werden aus dem

Design gezogen und können nicht geändert werden.



**16** Werfen Sie einen Blick auf folgende Angaben:

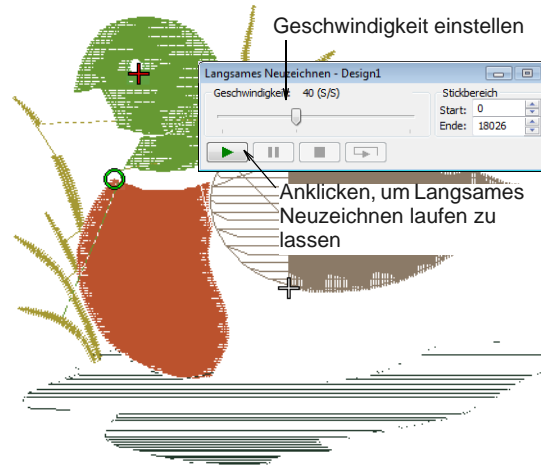
Design-Eigenschaft	BERNINA EditorPlus	BERNINA DesignerPlus
Stichanzahl	ca. 12. 100 Stiche	ca. 10. 500 Stiche
Farbwechsel	8	8
Farben	9	9



**Hinweis** Es gibt also einen Farbwechsel weniger als es Farben gibt. Das ist gut, da die Anzahl der Fadenschnitte und der Ein- und Abbindestiche auf ein Minimum reduziert wurde. Jede Farbe wird nur einmal ausgestickt.

**17** Wählen Sie **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** oder drücken Sie auf **Umschalten+R**.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



**18** Feld **Abspielen** anklicken.

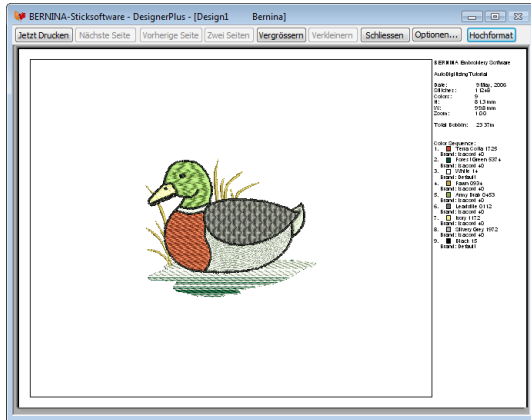
Das Design wird genau in der dargestellten Reihenfolge auf der Maschine ausgestickt. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Das fertige Ergebnis dieses Übungsprojekts befindet sich im Ordner ‚Tutorials‘. Es gibt sogar zwei Versionen der fertiggestellten ART60-Dateien – eine für BERNINA DesignerPlus und eine für BERNINA EditorPlus. Beide Dateien können in dem Ordner aufgefunden werden. Sie möchten es vielleicht nun mit Ihrem Ergebnis vergleichen.

**19** Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Das Design wird so angezeigt, wie es auch gedruckt wird. Siehe **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 20** Zum Ändern der Druckoptionen klicken Sie **Optionen** an. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Grosse Designs werden allenfalls auf mehrere Seiten verteilt, wenn in Echtgrösse ausgedruckt. Zur Ansicht eines mehrseitigen Dokuments **Nächste Seite**, **Vorherige Seite** oder **Zwei Seiten** anklicken.

- 21** Klicken Sie auf **Schliessen** zum Beenden der Druckvorschau.
- 22** Benutzen Sie **Zum Stickcomputer schreiben**, um Ihre Design zwecks Ausstickung sogleich an Ihre BERNINA®-Sticksoftware-Stickmaschine zu senden. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details. Beziehen Sie sich auch auf detaillierte Anleitungen in den Bedienungsunterlagen Ihrer Stickmaschine.

# KAPITEL 9

## DAS DIGITALISIEREN-LERNPROGRAMM

In dieser Übung werden wir eine Kombination von manueller und automatischer Digitalisieretechniken anwenden, um ein Stickdesign von Grund auf zu erstellen. Wir werden eine Bild als Hintergrund, bzw. Digitalisierenvorlage, einsetzen und entdecken, wie es auf die korrekten Ausmasse gebracht wird. Dann werden wir unsere Garnfarben aussuchen und die Stoffart auswählen, mit der wir arbeiten wollen. Danach werden wir mit dem Digitalisieren grundlegender Formen, die Füllstiche und Konturen besitzen, beginnen, und dabei die besten Vorgehensweisen erforschen. Wir werden uns zudem mit einigen Spezialtechniken, wie z. B. dem Schneiden und Füllen von Leerräumen, vertraut machen. Letztendlich werden wir das Anwenden von Unterlagen in unserem Design in Betracht ziehen und ein Werkblatt ausdrucken. Sie können diese Übung mit BERNINA DesignerPlus ausführen.



**Hinweis** Diese Einführungsübung enthält alle Schritte zum Ausführen dieses Projekts. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

### Erste Schritte

#### Bild-Arbeitsfläche

Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

#### Stickerei-Arbeitsfläche

Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche -Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.



Benutzen Sie ‚Bild laden‘ (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild zur Anwendung als Digitalisiervorlage zu laden.

In dieser Übung soll unser Design mit einer Größe von ungefähr 80 mm x 90 mm (3,15" x 3,54") auf der Vorderseite eines Kinder-T-Shirts aus leichter Maschenware gestickt werden. Wenn wir die Bildvorlagen erfügen, müssen wir diese dem T-Shirt entsprechend skalieren und einen geeigneten Rahmen zum Einspannen des Designs auswählen. Unser Ausgangspunkt ist eines der Designsbeispiele, die der Software inbegriffen sind.

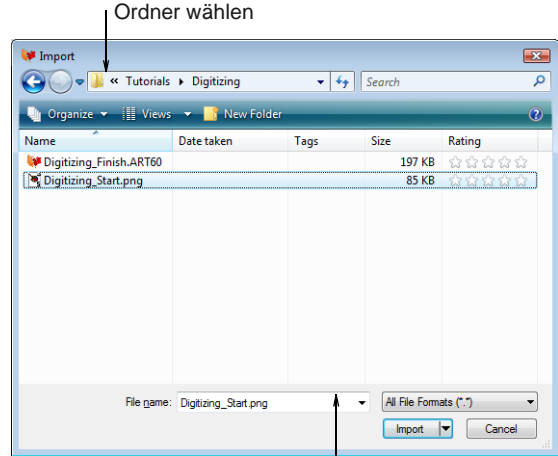


**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickmotive, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Beispielmotiven wird ein ‚Tutorials‘-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme einen Blick auf die fertigen Projekte. Siehe auch [Arbeiten mit Design-Dateien](#).

## Um anzufangen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop.  
BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.
- 2 Wechseln Sie zum **Bildarbeitsfläche**-Modus und klicken Sie auf das **Bild laden**-Symbol.

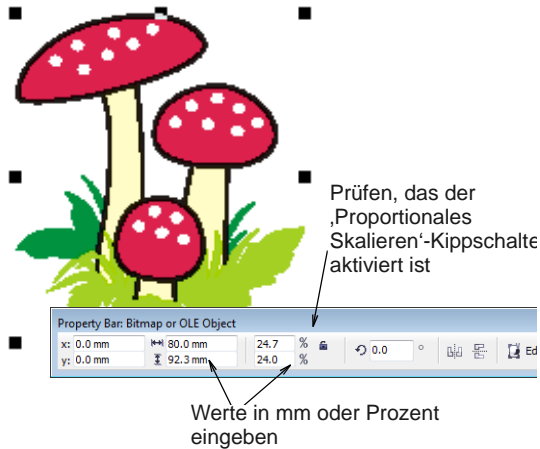
Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



Gewünschtes Format wählen

- 3 Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > Digitizing**-Ordner.
- 4 Wählen Sie die ‚Digitizing\_Start. PNG‘-Datei und klicken Sie auf **Importieren**.
- 5 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die importierte Bildvorlage auf der Seite zu zentrieren.

Das Bild wird im Design-Fenster geöffnet.



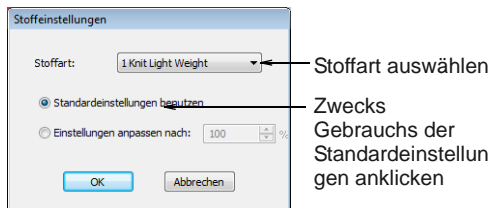
- 6 Nachdem Sie sich versichert haben, dass der **Proportionales Skalieren**-Kippschalter aktiviert ist, sollten Sie in dem **Breite (X)**-Feld der **Eigenschaftenleiste** einen Wert von 80 mm (3,86") eingeben und auf **Eingabe** drücken.

Die Breite sollte jetzt 80 mm (3,15") betragen und die Höhe 92,3 mm (3,63").

- 7 Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** und drücken Sie auf **Esc**, um die Markierung der Bildvorlage aufzuheben.

- 8 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.

Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



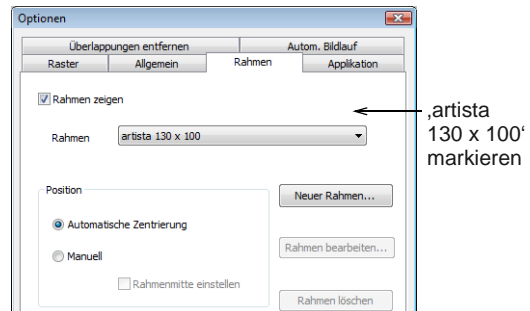
- 9 Markieren Sie in der **Stoffart**-Liste ‚Leichte Maschenware‘.

- 10 Nehmen Sie die Standardeinstellungen an und klicken Sie auf **OK**.

Diese Stoffeinstellungen werden bei allen neu erstellten Objekten des Designs angewendet.

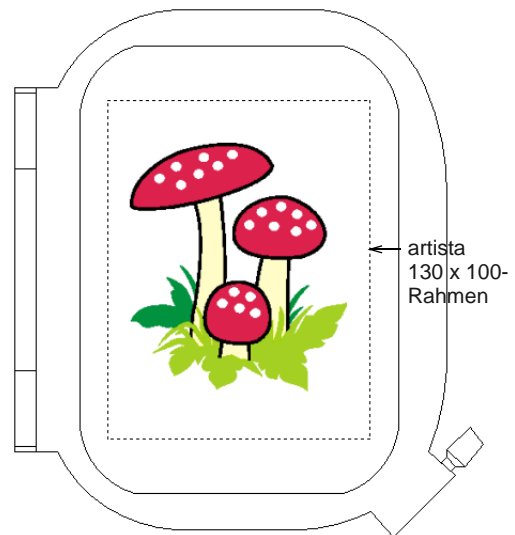
- 11 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 12 Wählen Sie ‚artista 130 x 100‘ aus der **Rahmen**-Liste.

- 13 Klicken Sie auf **OK**.



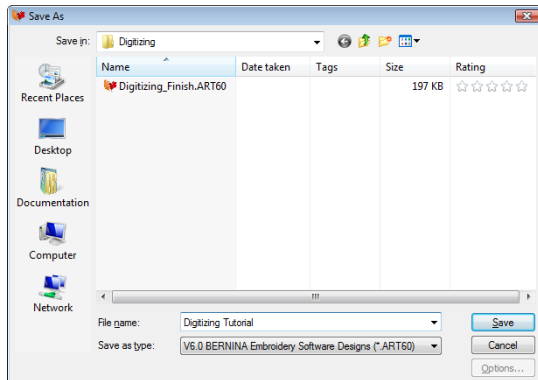
- 14 Verkleinern Sie die Ansicht, um den Rahmen besser sehen zu können – wählen Sie das **Zoomfeld**-Werkzeug und rechtsklicken Sie einmal auf das Design.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen durch Klicken des **Rahmen zeigen**-Symbols nach Belieben zu- und wegschalten.

- 15 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Tipp** Das Speichern unter-Dialogfeld wird geöffnet und der gleiche Speicherort vorgeschlagen, wie der, in dem sich die Originaldatei befindet.

- 16 Geben Sie im **Dateiname**-Feld einen passenden Namen ein – hier z. B. ‚DigitizingTutorial‘
- 17 Klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die Taste **Speichern** oder **Ctrl+S** anzuklicken, um Änderungen zu speichern.

## Das Vorbereiten auf die Digitalisierung



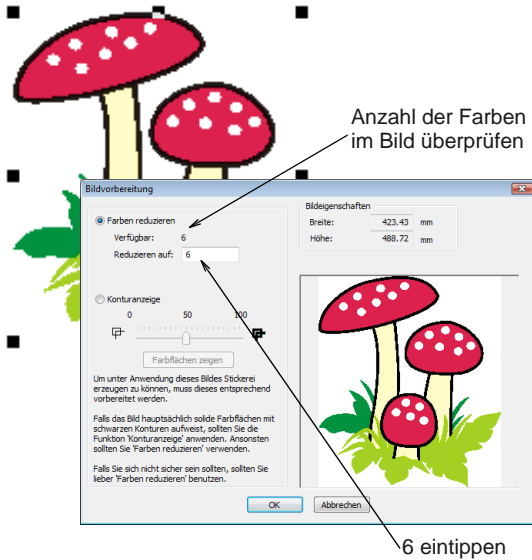
Benutzen Sie ‚Bildvorbereitung‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Konturen zu verschärfen und in umrandeten Bildern vorhandene ‚Bildstörungen‘ zu reduzieren.

Nachdem wir nun die Grösse der Bildvorlage geändert und wählen Sie einen geeigneten Rahmen gewählt haben, können wir mit dem Digitalisieren des Designs beginnen. Zuerst müssen wir die Bildvorlage auf die automatische Digitalisierung vorbereiten und unsere Farbpalette einrichten.

## Um auf die Digitalisierung vorzubereiten

- 1 Markieren Sie im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus das Bild.
- 2 Klicken Sie auf das **Bildvorbereitung**-Symbol.

Das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet und mit dem Bild im Vorschaufeld gezeigt.

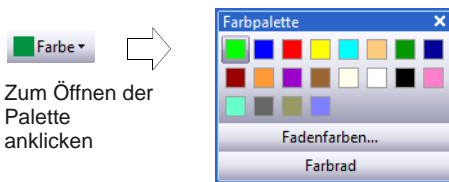


- 3 Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es 6 verfügbare Farben in dem Bild gibt, welche die Software auf 5 reduzieren will. Da wir die Farbanzahl in dieser Bildvorlage aber nicht reduzieren wollen, müssen Sie im **Reduzieren auf**-Feld ,6' eingeben.

- 4 Klicken Sie auf **OK**.

Das Bild ist jetzt bereit zur automatischen Digitalisierung.

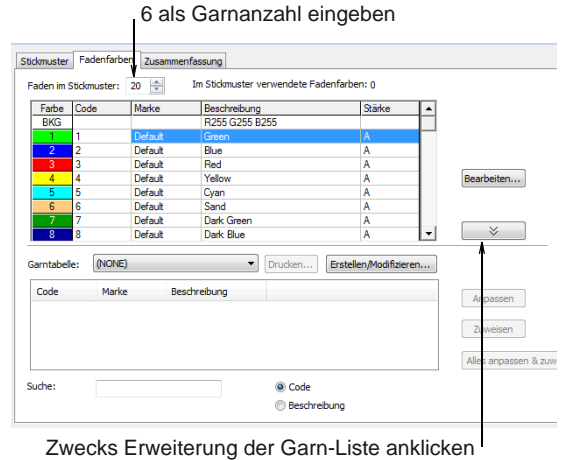
- 5 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol. Die **Farbpalette** wird geöffnet.



Zum Öffnen der Palette anklicken

- 6 Verbindung zu den **Garnfarben** anklicken.

Das **Design-Eigenschaften**-Dialogfenster erscheint mit offenem **Garnfarben**-Fenster. Die Farben des aktuellen Designs erscheinen im oberen **Garne im Design**-Feld.



- 7 Geben Sie in dem **Garne im Design**-Feld ,6' als die Anzahl der im Design zu verwendenden Garne ein und klicken Sie auf **Anwenden**.
- 8 Wählen Sie ,Isacord 40 wt-numerical ' aus der **Garntabelle**-Liste.



**Tipp** In der Praxis werden Sie die Garntabelle der von Ihnen verwendeten Garnmarke auswählen oder eine Tabelle wählen, welche Farben enthält, die Ihnen gefallen oder welche Sie selber hinzugefügt haben. Sie können sogar Garne aus verschiedenen Tabellen miteinander kombinieren. Siehe **Das Erstellen benutzerdefinierter Garntabellen** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 9 Wählen Sie die erste Designfarbe der Liste **Garne im Design**.
- 10 Wählen Sie die **Code**- Option und geben Sie im **Suchen**-Feld ,0015' ein.

Das entsprechende Garn wird nun gesucht und in der Tabelle hervorgehoben.

Farbe auswählen      Garntabelle wählen

Faden im Stickmuster: 6      Im Stickmuster verwendete Fadenfarben: 0

Farbe	Code	Marke	Beschreibung	Stärke
1	1	Default	Green	A
2	2	Default	Blue	A
3	3	Default	Red	A
4	4	Default	Yellow	A
5	5	Default	Cyan	A
6	6	Default	Sand	A

Bearbeiten...

Garntabelle: Isacord 40 wt-numerical      Drucken...      Erstellen/Modifizieren...

Code	Marke	Beschreibung
0010	Isacord 40	Silky White
0015	Isacord 40	White
0017	Isacord 40	Paper White
0020	Isacord 40	Black

Anpassen      Zuweisen      Alles anpassen & zu

Suche: 0015       Code       Beschreibung

Code eingeben      Gesuchte Farbe wird hervorgehoben      Zum Zuweisen anklicken      Abhaken für Suche nach Code

**11 Zuweisen** anklicken oder Doppelklick auf Garn.

Das in der **Garne im Design**-Liste gewählte Farbe wurde durch die hervorgehobene Garnfarbe ersetzt.

**12** Weisen Sie dem Rest der Farben den in der Tabelle aufgeführten Garnen zu:

Farbnummer	Isacord 40-Code	Beschreibung
1	0015	Weiss
2	0020	Schwarz
3	0101	Eierschale
4	1800	Wildfeuer
5	5722	Grünes Gras
6	5374	Waldgrün

**13** Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.

Alle Farben wurden verfügbaren Garnen zugewiesen

Stickmuster      Fadenfarben      Zusammenfassung

Faden im Stickmuster: 6      Im Stickmuster verwendete Fadenfarben:

Farbe	Code	Marke	Beschreibung
1	0015	Isacord 40	White
2	0020	Isacord 40	Black
3	0101	Isacord 40	Eggshell
4	1800	Isacord 40	Wildfire
5	5722	Isacord 40	Green Grass
6	5374	Isacord 40	Forest Green

Garntabelle: Isacord 40 wt-numerical      Drucken...      Erstelle

Code	Marke	Beschreibung
5324	Isacord 40	Bright Green
5326	Isacord 40	Evergreen
5335	Isacord 40	Swamp
5374	Isacord 40	Forest Green

Suche: 5374       Code       Beschreibung



**Hinweis** Die ausgewählten Farbeinstellungen beziehen sich nur auf das aktuelle Design und bilden einen Bestandteil der ‚Design-Eigenschaften‘. Sie werden mit dem Design gespeichert.

## Das Digitalisieren des Designs



Klicken Sie ‚Stiche zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stichanzeige ein/aus kippzuschalten.



Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stickansicht oder ‚Ausstickung‘-Ansicht ein/aus kippzuschalten.



Benutzen Sie ‚Zauberstab‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um gefüllte Formen in Ihrer Bildvorlage zu digitalisieren.



Benutzen Sie ‚Geschlossenes Objekt‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um unregelmässig geformte, geschlossene Formen zu digitalisieren.

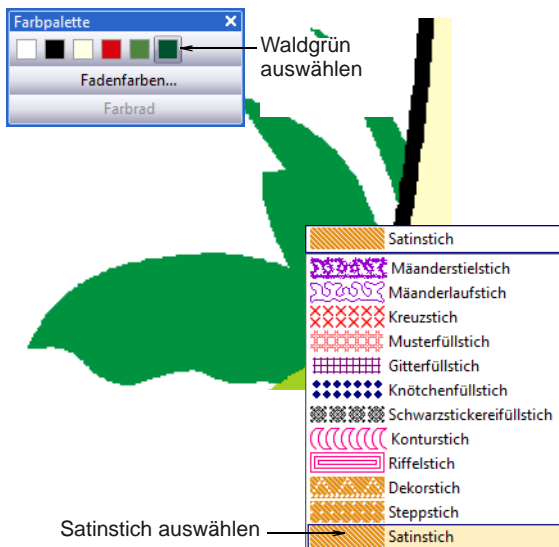
Wir können nun mit dem Digitalisieren der Hauptobjekte des Designs beginnen. In dieser Übung werden wir eine Kombination von automatischen und manuellen Techniken anwenden. Die Gras-Objekte im Hinter- und im Vordergrund mit dem **Zauberstab**-Werkzeug automatisch digitalisiert werden. Wo etwas präziser gearbeitet werden muss, z. B. bei den Pilzstielen und -schirmen, werden wir manuelle Digitalisieretechniken benutzen.



**Tipp** Bevor Sie mit jeglicher manuellen Digitalisierung beginnen, müssen Sie sicherstellen, dass mit dem Konzept von Referenzpunkten und Umformungspunkten ausgehend vertraut sind. Siehe **Digitalisierwerkzeuge**.

## Um das Design zu digitalisieren

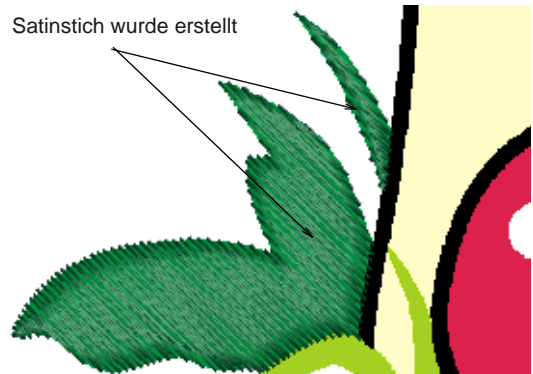
- 1 Drücken Sie der **Designansicht** oder **Stickansicht** auf das **B** der Tastatur, um durch ein Klicken und Ziehen ein Zoomfeld um das Gras im Hintergrund (Dunkelgrün) zu ziehen. Siehe **Grössenveränderung und Schwenken**.



- 2 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 3 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C6‘ (Waldgrün) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 4 Wählen Sie das **Zauberstab**-Werkzeug, klicken Sie auf die Grasform im Hintergrund (Dunkelgrün) und drücken Sie auf **Eingabe**, um das Objekt zu erstellen.

Die Stiche werden entsprechend der aktuellen Einstellungen für Satinstich erzeugt.

Satinstich wurde erstellt



- 5 Tun Sie dasselbe mit den anderen dunklen Grasformen.
- 6 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.

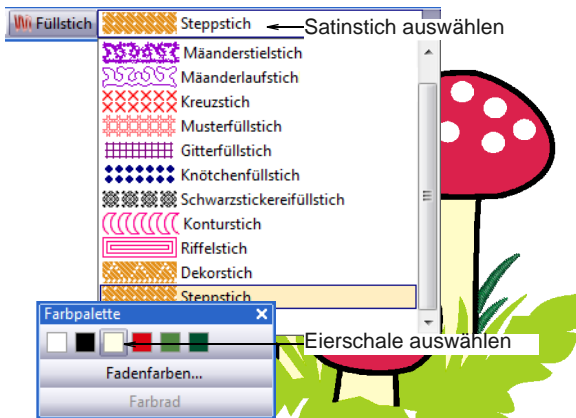


**Hinweis** Die grösseren dunkelgrünen Gras-Objekte sind etwas zu breit für den Satinstich. Das werden wir später noch richtig stellen.

- 7 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche**

wählen und ändern im Onscreen-Handbuch für Details.

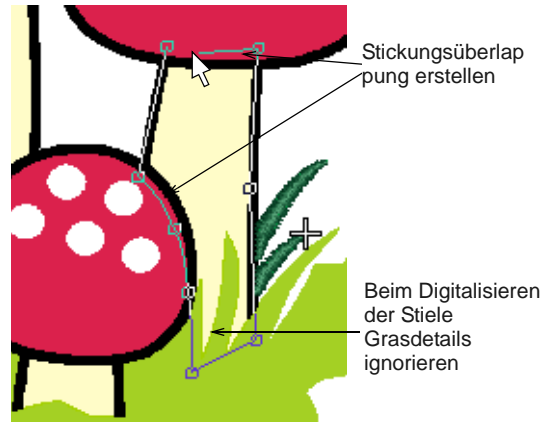
- 8 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C3‘ (Eierschale) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 9 Wählen Sie das **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie den rechten Stiel.

Absolute Genauigkeit ist hierbei nicht vonnöten, da wir die Umformungspunkte später noch bearbeiten werden. Versichern Sie sich, dass die Stiche die rote Schirme überlappen und ignorieren Sie die Grasdetaile unten im Bild. Siehe **Das**

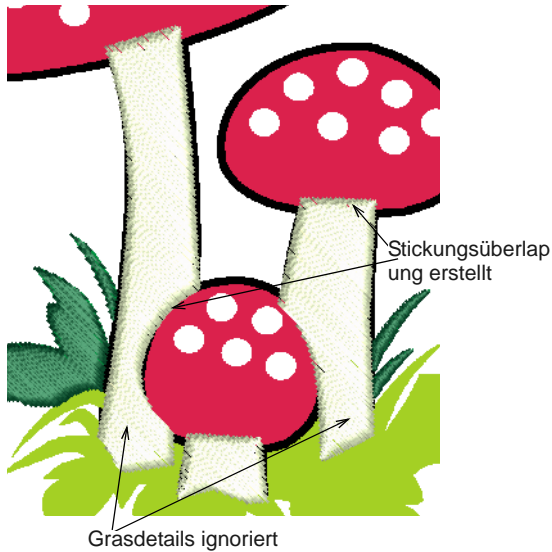
**Digitalisieren von geschlossenen Formen** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Folgen Sie den Aufforderungen in der **Statusleiste**, welche Ihnen als Hilfe beim Digitalisieren dienen. Falls Sie einen Fehler machen sollten, müssen Sie nur die **Rücktaste** drücken, um somit den letzten Referenzpunkt zu löschen. danach können Sie weitere Referenzpunkte hinzufügen oder auch Esc drücken, um alle der eingegebenen Punkte zu löschen und wieder von vorne anzufangen.

- 10 Zur Fertigstellung **Enter** drücken. Die Stiche werden sofort erstellt.

- 11 Digitalisieren Sie die Stiele in der Mitte und links ganz genau.



**Tipp** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die Stiele etwas zu breit für einen einfachen Satinstich ausfallen. Das werden wir später noch richtig stellen.

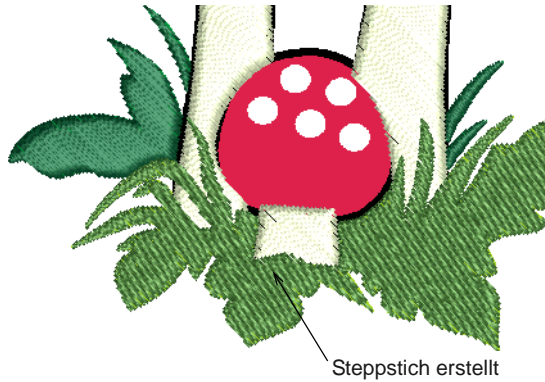
- 12 Drücken Sie der **Designansicht** oder **Stickansicht** auf das **B** der Tastatur, um durch ein Klicken und Ziehen ein Zoomfeld um das Gras im Vordergrund (Hellgrün) zu

ziehen. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.



- 13 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 14 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C5‘ (Grasgrün) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 15 Wählen Sie das **Zauberstab**-Werkzeug, klicken Sie auf die Grasform im Vordergrund (Hellgrün) und drücken Sie auf **Eingabe**, um das Objekt zu erstellen.

Die Stiche werden entsprechend der aktuellen Einstellungen für Satinstich erzeugt.



- 16** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Das Gras im Vordergrund sieht jedoch nicht unbedingt sehr ‚gras-ähnlich‘ aus. Wir werden dessen Aussehen später noch aufwerten.

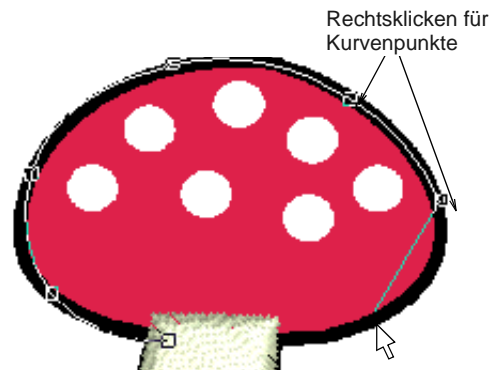
- 17** Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 18** Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C4‘ (Wildfeuer) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der**

**aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.



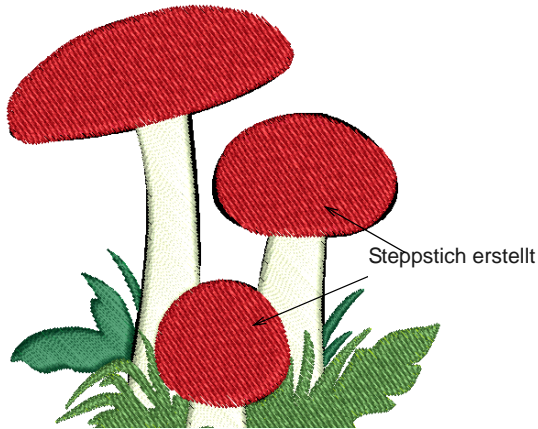
- 19** Wählen Sie das **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie aller der Pilzschirme

Da diese rundliche Objekte sind, werden Sie hauptsächlich Kurvenpunkte durch Rechtsklicks setzen.



- 20** Zur Fertigstellung **Enter** drücken.

Die Stiche werden sofort erstellt.



- 21** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Je nachdem, wie sorgfältig Sie beim Digitalisieren gewesen sind, kann es vorkommen, dass die Kontur des Pilzschirms nicht ganz korrekt mit den Umrissen der Bildvorlage übereinstimmt. Dies kann unter Anwendung des **Objekt umformen**-Werkzeugs leichtestens behoben werden.

## Das Bearbeiten des Grasses, der Stiele und Schirme



Klicken Sie auf ‚Objekt umformen‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Umformungspunkte eines markierten Objekts zu begutachten.

Wenn wir unsere neu digitalisierten Objekte in **Stickansicht** begutachten, werden wir feststellen, dass es mit einigen geringfügige Probleme gibt. Wir werden jetzt die Gras- und

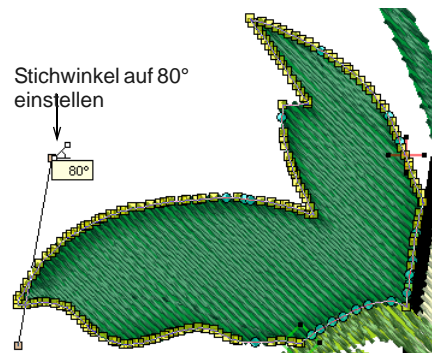
Stiel-Objekte bearbeiten, welche etwas zu breit für einen geraden Satinstich sind. Wir werden zudem die Konturen der Pilzschirm-Objekte korreklieren.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Das Bearbeiten der Grashalme und Stiele

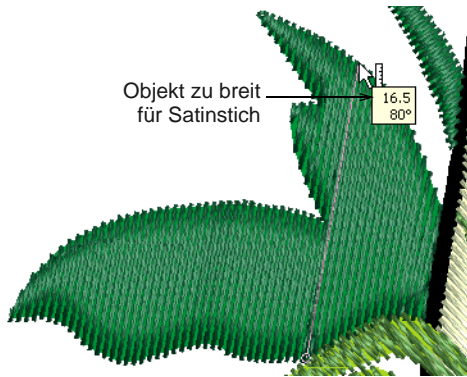
- 1 Markieren Sie das grösste Gras-Objekt im Hintergrund und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.
- 2 Klicken und ziehen Sie einen der Stichwinkelpunkte, um diesen auf ungefähr 80° einzustellen, und drücken Sie auf **Eingabe**, um die Stiche entsprechend neu zu erstellen. Siehe **Das Justieren der Stichwinkel** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 3 Justieren Sie den Stichwinkel der verbleibenden Gras-Objekte im Hintergrund, sodass dieser mehr oder weniger senkrecht zu deren Länge verläuft.
- 4 Drücken Sie das **M** der Tastatur und messen das grösste Gras-Objekt im Hintergrund.

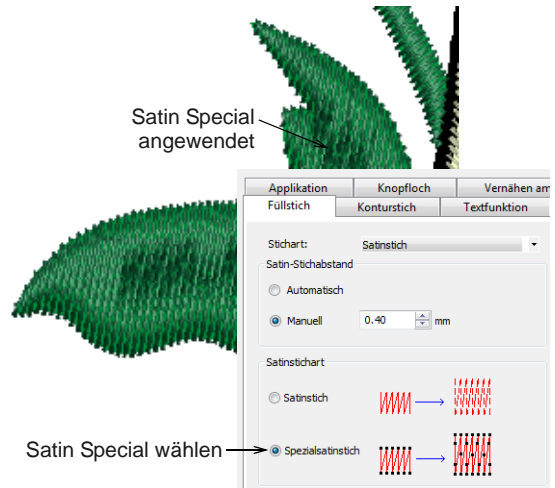
Siehe **Messen von Distanzen auf dem Bildschirm**.

Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass es etwas zu breit für den Satinstich ausfällt. Wenn ein Objekt grösser als 10 mm in Breite ist, sollten Sie die **Satin Special**-Funktion verwenden.



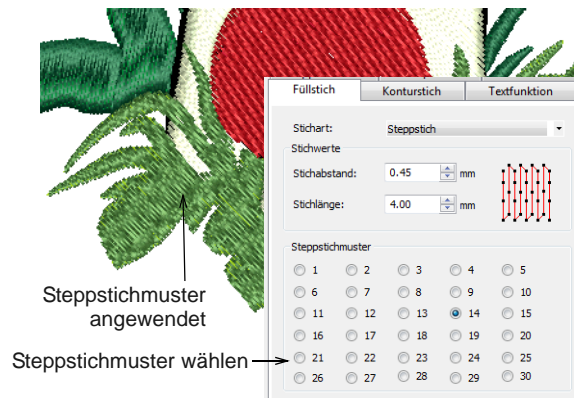
- 5 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie das grösste Gras-Objekt im Hintergrund, um dadurch das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.

- 6 Wählen Sie **Satin Special** und klicken Sie auf **Anwenden**.



- 7 Markieren Sie das hellgrüne Gras-Objekt.

Die **Objekteigenschaften** > **Füllstich**-Karteikarte wird geändert, um die Steppfüllstich-Optionen anzuzeigen.



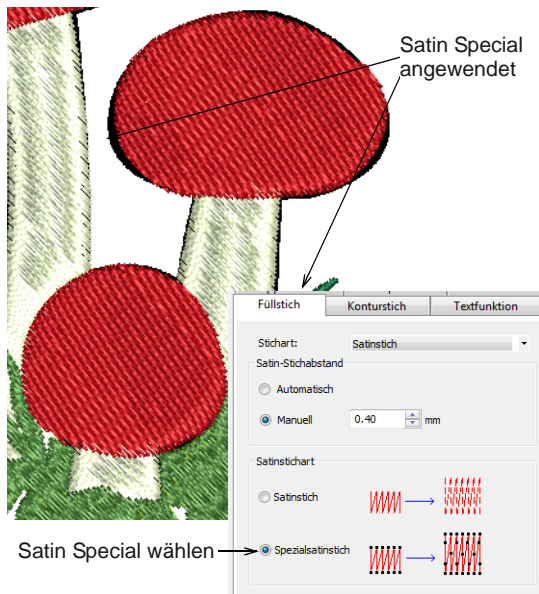
- 8 Wählen Sie das Steppstichmuster Nummer 14 für ein Aussehen, das Gras mehr ähnelt. Siehe auch **Das Anwenden von Steppstichmustern** im Onscreen-Handbuch.

- 9 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.
- 10 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Das Gras-Objekt im Vordergrund sieht jetzt mehr wie wirkliches Gras aus, wir können dessen Aussehen jedoch durch Hinzufügen einer Kontur, welche den Umriss der Form hervorhebt, weiter aufwerten.

- 11 Markieren Sie ein Stiel-Objekt, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf die anderen Stiele.
- 12 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie die Stiele, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie die **Füllstich**-Karteikarte.
- 13 Wählen Sie **Satin Special**.



- 14 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schliessen.
- 15 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Das Aussehen der Stiele kann durch Anwendung des **Satin Specials** verbessert werden, jedoch können Sie durch Hinzufügen einer dunklen Kontur noch weiter aufwerten. Wir werden diese bald hinzufügen.

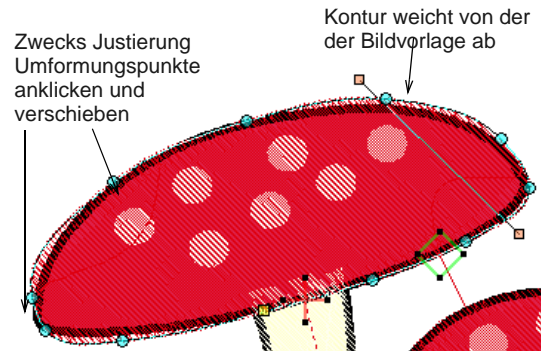
- 16 Markieren Sie das grösste Pilzschirm-Objekt.



**Tipp** Es wird Ihnen leichter fallen, die gestickten Konturen und die Bildvorlage in Designansicht zu begutachten.

- 17 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Werkzeug.

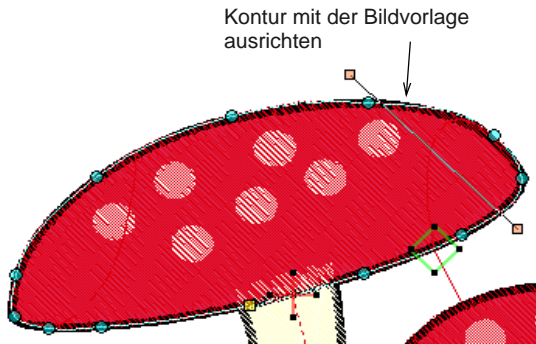
Die Umformungspunkte und Stichwinkellinie werden erscheinen.



- 18 Sie können Umformungspunkte nach Bedarf klicken und ziehen, hinzufügen und löschen und dann auf **Eingabe** drücken, um die Änderungen zu übernehmen. Siehe [Das Umformen von Objekten durch Gebrauch](#)

von **Umformungspunkten** im Onscreen-Handbuch für Details.

**19** Drücken Sie auf **Esc**, um zu beenden.



**20** Wiederholen Sie dasselbe bei allen anderen Pilzschirmen.

**21** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Die weißen Punkte auf den Pilzschirmen werden durch die roten Stiche verdeckt. Wir werden in Kürze Leerräume in die Schirme schneiden und diese mit weißen Stichen füllen. Darüber hinaus können wir deren Aussehen durch Hinzufügen einer dunklen Kontur weiter hervorheben.

## Das Fertigstellen der Pilzschirme



Benutzen Sie ‚Leerräume hinzufügen‘ (Bearbeiten-Werkzeuggestreife), um Leerräume in Objekte zu schneiden.

Zuvor wurde uns bewusst, dass die roten Stiche der Pilzschirme die weißen Punkte vollkommen verdecken. Eine Lösung dieses Problems würde darin bestehen, ein weißes, kreisförmiges Objekt hinzuzufügen, dieses zu klonen und

dann die unterliegenden Stiche auszuschneiden. Alternativ können Sie die Leerräume zuerst ausschneiden und dann diese Leerräume zum automatischen Erstellen von Füllstich-Objekten benutzen.



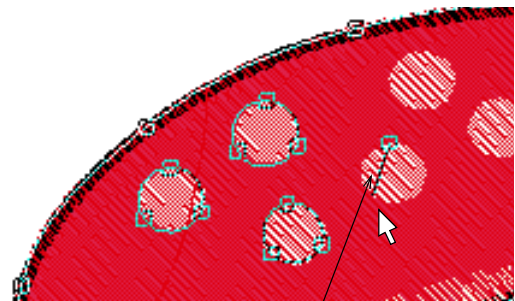
**Hinweis** Wir werden diese Technik bei einem einzelnen Pilzschirm vorführen. Wiederholen Sie dasselbe Verfahren bei den anderen Pilzschirmen. Ansonsten können Sie mit dem zuerst erwähnten Verfahren experimentieren. Siehe **Das Ausschneiden von Leerräumen und Entfernen von Überlappungen** im Onscreen-Handbuch für Details.

## Um die Pilzschirme fertig zu stellen

**1** Wechseln Sie zur Designansicht und markieren Sie den grössten Pilzschirm.

**2** Klicken Sie auf das **Leerräume hinzufügen**-Werkzeug.

Um den Objekturnriss erscheinen Referenzpunkte.



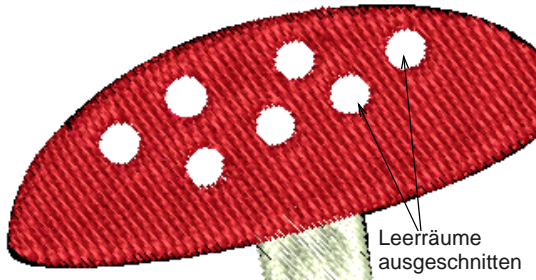
Kreise durch Rechtsklicken dreier Punkte digitalisieren

**3** Digitalisieren Sie eine kreisförmige Form, indem Sie über den weißen Pilzpunkten drei Punkte rechtsklicken.



**Tipp** Folgen Sie den Angaben in der **Statusleiste**.

- 4 Drücken Sie einmal auf **Eingabe**, um den Kreis zu schliessen.
- 5 Wiederholen Sie dies für die anderen weissen Punkte und drücken Sie auf **Eingabe**, um den Vorgang abzuschliessen.



- 6 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.



**Hinweis** Jetzt wo wir alle der Leerräume über den weissen Punkten ausgeschnitten haben, müssen wir diese mit weissen Stichen füllen.

- 7 Markieren Sie den Pilzschirm, am welchem Sie gerade gearbeitet haben.
- 8 Klicken Sie auf **Anordnen > Leerräume füllen**.

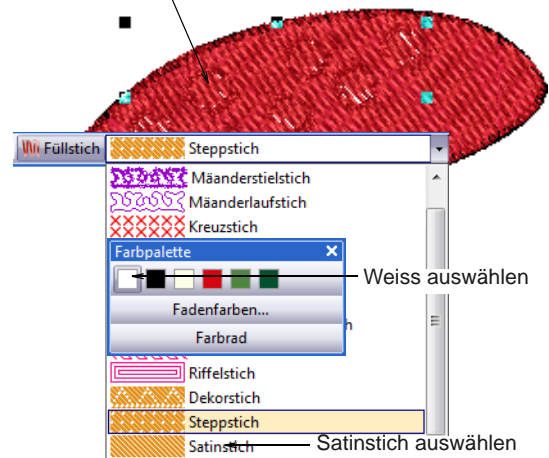
Das **Leerraumauffüllung**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 9 Markieren Sie die **Leerräume mit neuen Objekten füllen**-Option und geben Sie in dem Unterlappung-Feld 0,5 (mm) ein.
- 10 Klicken Sie auf **OK**.

Die Objekte werden erstellt und alle der in den Pilzschirmen enthaltenen Leerräume werden gefüllt. Alle dieser Objekte verwenden dieselbe Farbe und Stichart wie der Pilzschirm.

Neue Objekte mit derselben Farbe und Stichart erstellt

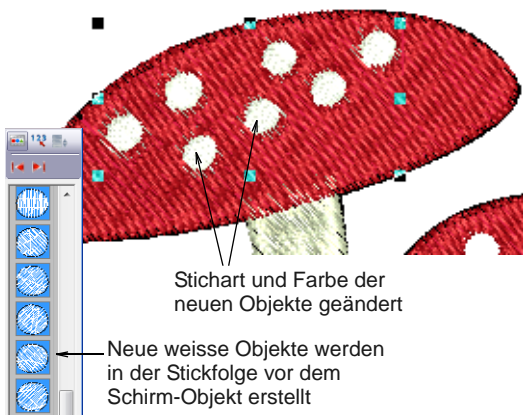


**11** Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.

**12** Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C1‘ (Weiss) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die neu erstellten weissen Objekte in der Stickfolge **vor** dem roten Schirm-Objekt platziert sind. Wir werden deshalb als Nächstes die Stickfolge ändern.

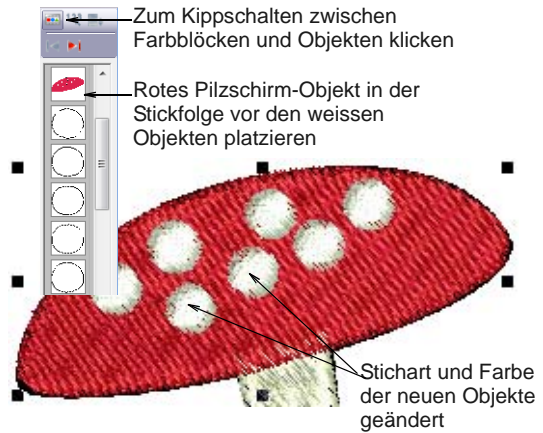


**13** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.

**14** Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle der im Design vorhandenen Farbböcke in deren Stickfolge an. Siehe **Die Ansicht und Auswahl der Farbböcke**.

**15** Klicken Sie auf das **Individuelle Objekte anzeigen**-Symbol.

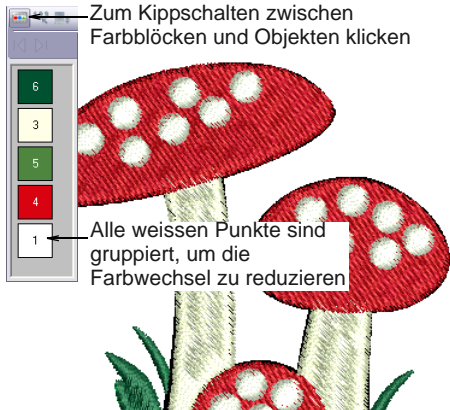


**16** Ziehen und platzieren Sie das rote Pilzschirm-Objekt vor den neuen weissen Objekten.



**Hinweis** Die zuvor erläuterte Technik bezieht sich nur auf einen einzelnen Pilzschirm. Wiederholen Sie sie bei allen anderen Pilzschirmen. Wenn Sie mit den Arbeitsabläufen fertig sind, sollten Sie unter Anwendung der Farbfilm alle der weissen Punkte, wie folgt dargestellt, gruppieren. Dies bedeutet, dass diese alle zusammen

ausgestickt werden, was wiederum die Anzahl der Farbwechsel reduzieren wird.



## Das Digitalisieren von Konturen



Benutzen Sie ‚Offenes Objekt‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um offene Formen zu digitalisieren.

Zuvor haben wir schon uns schon gedacht, dass das Gras im Vordergrund, die Stiele und Pilzschirme durch Hinzufügen einer dunklen Kontur besser aussehen würden. Das werden wir jetzt tun.



**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch [Speichern von Designs](#).

### Um die Konturen zu digitalisieren

1 Rechtsklicken und verschieben Sie das ras-Objekt im Vordergrund (Hellgrün), um eine geklonte Kopie zu erstellen. Siehe

Das Klonen von Objekten im Onscreen-Handbuch für Details.



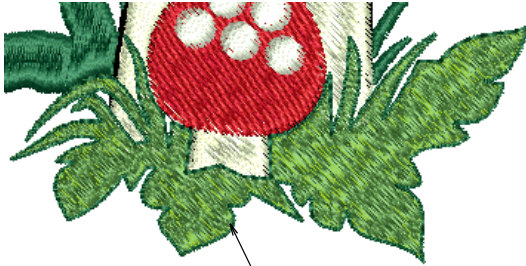
- 2 Wählen Sie **Dreifach** aus der **Konturstich**-Stichart-Liste. Siehe [Stiche wählen und ändern](#) im Onscreen-Handbuch für Details.
- 3 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C6‘ (Waldgrün) aus der **Farbpalette**. Siehe [Das Ändern der aktuellen Farben](#) im Onscreen-Handbuch für Details.



- 4 Markieren Sie, während das Kontur-Objekt noch ausgewählt ist, das Gras-Objekt im Vordergrund, indem Sie die **Strg**-Taste gedrückt halten, um dadurch beide Objekte zu markieren.

- 5 Klicken Sie auf das **Mittelpunkte ausrichten**-Symbol.

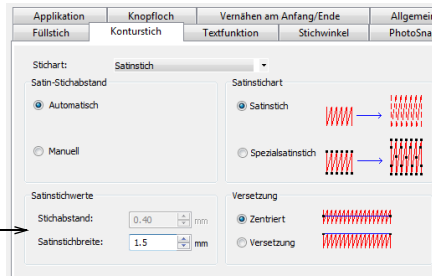
Das Kontur-Objekt ist zum Gras-Objekt ausgerichtet.



Dunklere Kontur wird durch Klone erstellt und zum Gras-Objekt ausgerichtet

- 6 Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.

- 7 Klicken Sie, ohne dass ein Objekt markiert ist, auf das Objekteigenschaften-Symbol und wählen Sie die **Konturstich**-Karteikarte.



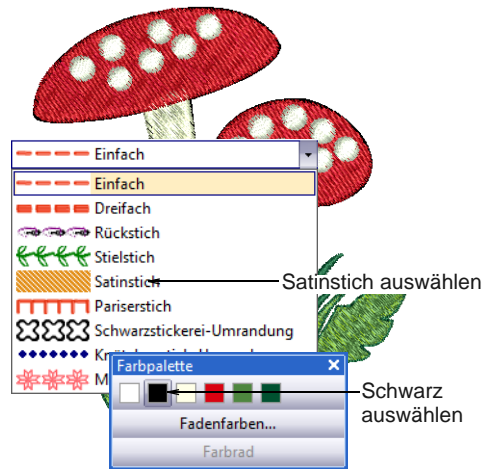
Satinstich-Breite auf 1,5 mm einstellen

- 8 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Konturstich**-Liste und legen Sie die **Satinstich-Breite** auf 1,5 mm fest. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 9 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu übernehmen und klicken Sie auf **OK**, um zu schließen.

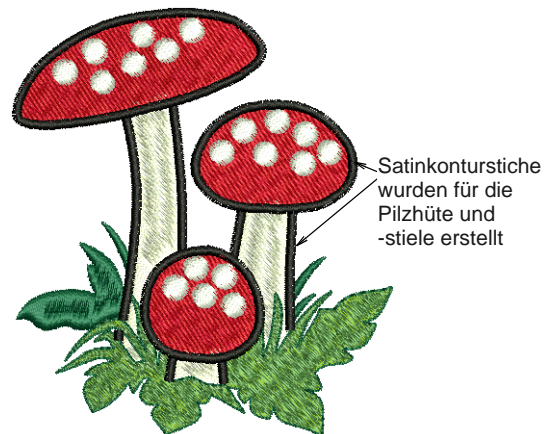
Der neue Wert wird automatisch bei jeglichen neuen Objekten, die im aktuellen Design erstellt werden, angewendet.

- 10 Click the **Color** icon and select ,C2' (Black) from the **Color Palette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 11 Klicken Sie auf das **Offenes Objekt**-Symbol.



- 12 Digitalisieren Sie alle Stielumrisse, gefolgt von den Pilzschirmen. Siehe **Das Digitalisieren von offenen Formen** im Onscreen-Handbuch für Details.





**Tipp** Falls Ihnen ein Fehler unterlaufen sollte, können Sie diesen unter Anwendung des **Objekt umformen**-Werkzeug mühelos beheben. Siehe **Das Umformen von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 13** Drücken Sie auf die **0** (Null) der Tastatur, um das gesamte Design zu sehen und begutachten Sie Ihre Arbeit in **Stickansicht**.

## Das Fertigstellen des Designs

Bald werden wir zur Ausgabe unseres Designs bereit sein, wir müssen uns zuvor nur noch mit einigen kleinen Details befassen. Zuerst müssen wir der Stickerei zum Stabilisieren eine Unterlage hinzufügen, um der Verformung des Stoffes entgegenzuwirken. Zudem werden wir letztendlich die Design-Eigenschaften nochmals prüfen, um den Ausstickvorgang besser nachvollziehen zu können.

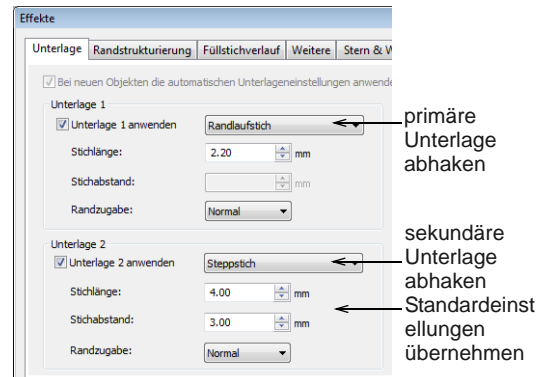


**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

### Um das Design fertigzustellen

- 1** Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

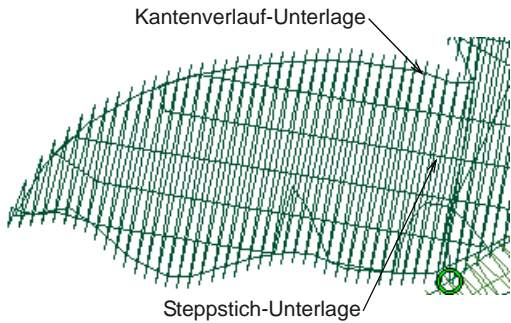
Das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Hinweis** Die Unterlagenart hängt von ihrem Zweck ab. Nicht alle Unterlagenarten eignen sich für alle markierten Objekte.

- 2** Markieren Sie das grösste Gras-Objekt im Hintergrund.
- 3** Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Kantenverlauf**-Unterlage aus der Liste.  
Wenn Sie die **Unterlage 1 anwenden**-Option markieren, wird das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld aktiv. Alle der für Unterlage 1 verfügbaren Unterlagenarten, stehen sind auch für die Unterlage 2 zur Verfügung.
- 4** Markieren Sie das **Unterlage 2 anwenden**-Ankreuzfeld und wählen Sie die **Stepstich**-Unterlage aus der Liste.

- 5 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die standardgemässen Sticheinstellungen für die Stichlänge anzunehmen.



**Tipp** Prüfen Sie die Unterlagenstichung, indem Sie im Designansicht ein Gebiet vergrössern und die Bildvorlage ausblenden. Siehe **Ansicht von Hintergrundvorlagen** und **Grössenveränderung und Schwenken**.

- 6 Wiederholen Sie die Schritte für die anderen Objekte des Designs und beziehen Sie sich auf die in der Tabelle aufgeführten Einstellungen:

Objekt	Unterlage 1	Unterlage 2
Grosses, dunkelgrünes Gras	Kantenverlauf	Steppstich
Dunkelgrüne Grashalme	Kantenverlauf	
Hellgrünes Gras-Objekt	Kantenverlauf	Steppstich
Pilzstiele	Kantenverlauf	Steppstich
Pilzschirme	Kantenverlauf	Steppstich
Pilzpunkte	Kantenverlauf	

- 7 Markieren Sie alle Gras-Objekte im Vordergrund.
- 8 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um dadurch das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld aufzurufen.
- 9 Klicken Sie auf die **Effekte**-Taste und wählen Sie die **Weitere**-Karteikarte.



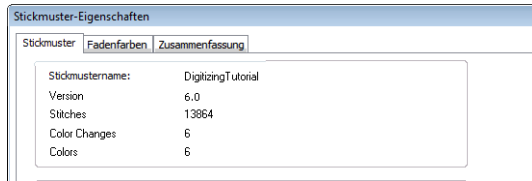
- 10 Geben Sie in dem **Schrumpfausgleich**-Feld eine Überstückerzugabe von 0,4 mm ein und klicken Sie auf **Anwenden**.

Dies wird einen besser aussehenden Konturstich zur Folge haben, welcher, wenn zu schmal, ein Bilden von Lücken zwischen Kontur- und Füllstich-Objekten zur Folge haben kann.

- 11 Wählen Sie **Datei > Design-Eigenschaften**.

Das **Design-Eigenschaften > Design**-Dialogfenster wird geöffnet. Die **Design**-Karteikarte enthält Informationen betreffend der Höhe, Breite, Stichanzahl und

Farben. Die Daten werden aus dem Design gezogen und können nicht geändert werden.



**12** Werfen Sie einen Blick auf folgende Angaben:

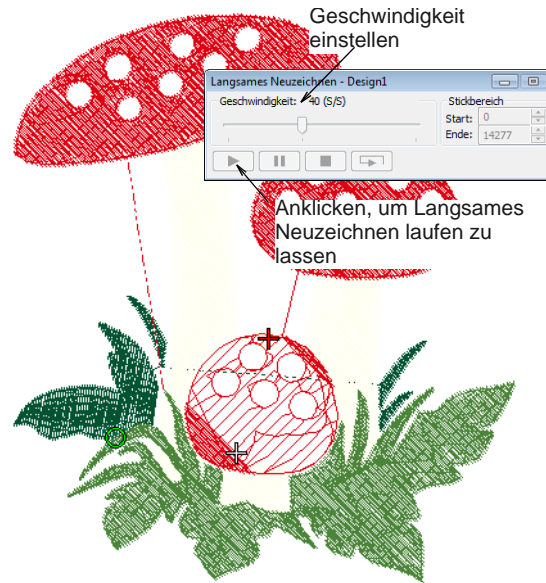
- ▶ Stichanzahl: circa 13. 900 Stiche
- ▶ Farbwechsel: 6
- ▶ Farben: 6



**Hinweis** Wir haben genauso viele Farbwechsel wie Farben. Das ist gut, da dies heisst, dass wir die Anzahl der Fadenschnitte und der Ein- und Abbindestiche auf ein Minimum reduziert haben. Die einzige Farbe, welche zweimal gestickt wird ist das Walgrün – zuerst wird sie bei dem Gras im Hintergrund benutzt und dann bei der dem Umriss des Grasses im Vordergrund.

**13** Wählen Sie in der Designansicht **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** oder drücken Sie ansonsten auf **Umschalten+R**.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



**14** Feld **Abspielen** anklicken.

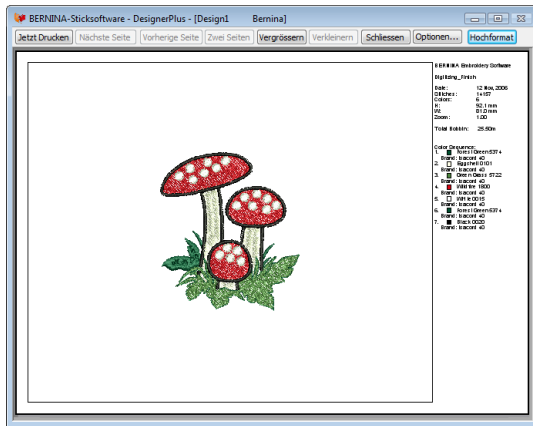
Das Design wird genau in der dargestellten Reihenfolge auf der Maschine ausgestickt. Siehe **Das Ausgeben der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Das fertige Ergebnis dieses Übungsprojekts befindet sich im Ordner ‚Tutorials‘. Sie möchten es vielleicht nun mit Ihrem Ergebnis vergleichen.

**15** Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Das Design wird so angezeigt, wie es auch gedruckt wird. Siehe **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 16** Zum Ändern der Druckoptionen klicken Sie **Optionen** an. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Grosse Designs werden allenfalls auf mehrere Seiten verteilt, wenn in Echtgrösse ausgedruckt. Zur Ansicht eines mehrseitigen Dokuments **Nächste Seite**, **Vorherige Seite** oder **Zwei Seiten** anklicken.

- 17** Klicken Sie auf **Schliessen** zum Beenden der Druckvorschau.
- 18** Benutzen Sie die **Zum Stickcomputer schreiben**-Funktion, um Ihr stickbereites Design direkt an Ihre BERNINA-Heimstickmaschine zu schicken. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details. Beziehen Sie sich für Details auf die Bedienungsunterlagen Ihrer Stickmaschine.

# KAPITEL 10

## DAS MONOGRAMM-LERNPROGRAMM

Mit BERNINA-Sticksoftware ist es ganz einfach, Monogramme für die verschiedensten Zwecke zu kreieren. Die Monogramm-Funktion enthält die drei grundlegenden Elemente Buchstaben, Verzierungen und Umrandungen. Durch diese Übungen werden Sie lernen, wie die Monogramm-Funktion angewendet und Designs verziert werden, um so in einem Bruchteil der Zeit, die Sie zum manuellen Digitalisieren des gleichen Designs benötigen würden, mühelos elegante Monogramme zu erstellen.

Monogramm-Designs werden oft auf einer Vielzahl von Stoffen, wie z. B. Frottee, Leinen, Satinstoff und Samt, ausgestickt. Sie werden lernen, wie Sie die Einstellungen bezüglich der Stoffart festlegen sollten, um eine hochqualitative Ausstickung gewährleisten zu können. letztendlich müssen wir noch die Stickfolge prüfen, um sicherzustellen, dass die Farbwechsel auf ein Minimum gehalten werden. Sie können diese Übung mit BERNINA EditorPlus oder BERNINA DesignerPlus ausführen.



**Hinweis** Diese Einführungsübung enthält alle Schritte zum Ausführen dieses Projekts. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

## Erste Schritte

 Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

 Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche-Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

 Benutzen Sie ‚Bild laden‘ (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild zur Anwendung als Digitalisiervorlage zu laden.

In dieser Übung soll unser Design an den Enden eines Tischläufers aus Leinen, welcher circa 40 cm (15,75") breit ist, gestickt werden. Das Design an sich wird ungefähr 140 mm x 140 mm (5,5") groß sein und soll an beide Enden des Tischläufers in zentraler Position gestickt werden. Wir werden einen geeigneten Rahmen zum Einspannen des Designs wählen müssen.



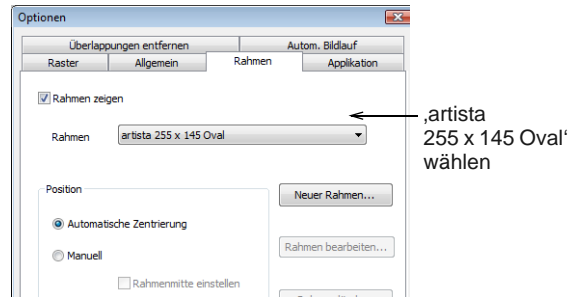
**Hinweis** Obwohl zum Digitalisieren dieses Designs keine Bildvorlagen benötigt werden, wird sich das Endergebnis trotzdem in dem ‚Tutorials‘-Ordner befinden. Werfen Sie einen Blick auf die fertigen Projekte vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme. Siehe auch **Arbeiten mit Design-Dateien**.

## Um anzufangen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop.  
BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.

- 2 Wählen Sie den **Stickarbeitsfläche**-Modus.
- 3 Rechtsklicken Sie das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird erscheinen.



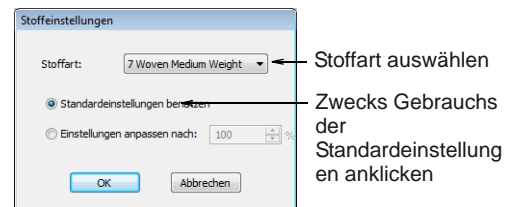
- 4 Wählen Sie ‚artista 255 x 145 Oval‘ aus der **Rahmen**-Liste.
- 5 Klicken Sie auf **OK**.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen durch Anklicken des **Rahmen zeigen**-Symbols nach Belieben zu- und wegschalten.

- 6 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.

Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



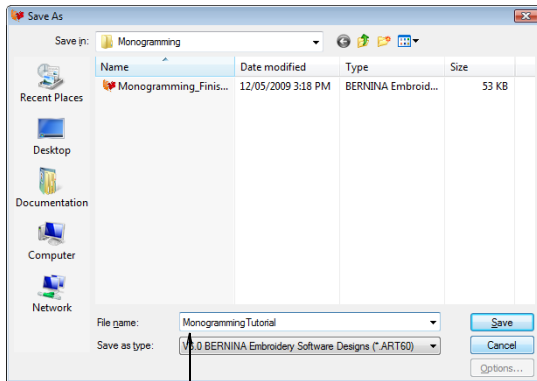
- 7 Wählen Sie ‚Mittelschweres Gewebe‘ aus der **Stoffart**-Liste.
- 8 Nehmen Sie die Standardeinstellungen an und klicken Sie auf **OK**.

Die Sticheinstellungen werden dem gewählten Stoff entsprechend justiert, d. h. in diesem Fall Leinen.



**Tipp** Um eine Lückenbildung bei der Ausstichung zu vermeiden, werden Sie zudem eine geeignete Unterlage, bzw. ein geeignetes Futter benötigen Für Leinen wird ein zweilagiges, abziehbares Futter empfohlen.

- Wählen Sie **Datei > Speichern unter**. Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



Geeigneten Namen eingeben

- Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > Monogramming**-Ordner.
- Geben Sie einen geeigneten Namen – z. B. ‚Monogramm-Übung‘ – in dem **Dateiname**-Feld ein und klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die Taste **Speichern** oder **Ctrl+S** anzuklicken, um laufend Änderungen zu speichern.

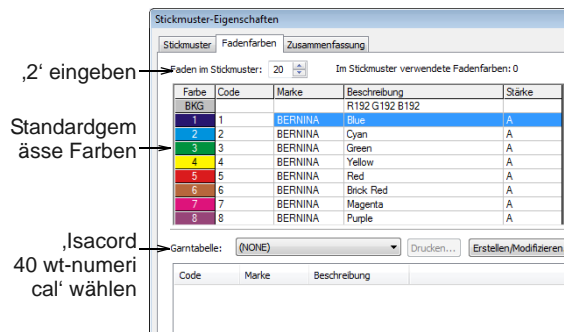
## Das Einrichten der Farbpalette

Wenn wir ein neues Design öffnen, wird stets eine standardgemässe Farbpalette zur Verfügung stehen. Diese Farben entsprechen jedoch nicht den Garnen, die in kommerziellen Garn tabellen aufgelistet sind. Deshalb ist es am besten vor dem Projektbeginn unsere Farbpalette einzurichten und eine Auswahl aus den verfügbaren Garnen zu treffen. In unserem Monogramm-Design werden wir zwei Farben verwenden. Siehe **Das Zuweisen von Fadenfarben** im Onscreen-Handbuch für Details.

### Um die Farbpalette einzurichten

- Wählen Sie **Einstellungen > Garnfarben** oder klicken Sie auf den Link in dem **Farbpalette**-Dialogfeld.

Das **Design-Eigenschaften > Garnfarben**-Dialogfeld wird geöffnet. Alle der im aktuellen Designs enthaltenen Farben erscheinen im **Garne im Design**-Feld.

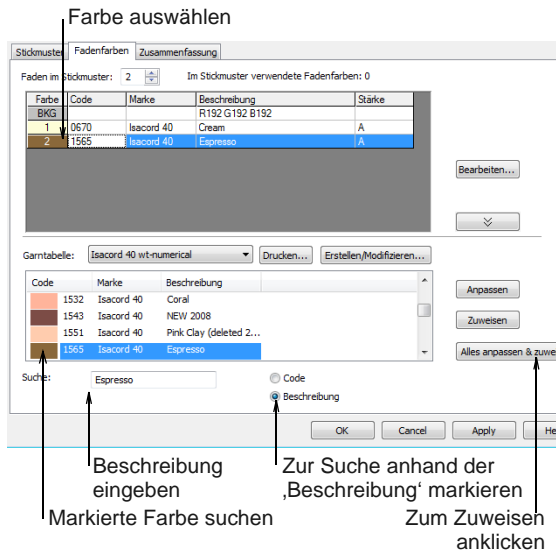


- Geben Sie im **Garne im Design**-Feld ‚2‘ ein und klicken Sie auf **Anwenden**.

Es sollten sich lediglich zwei Farben in der **Garne im Design**-Liste befinden.

- Wählen Sie in der **Garne im Design**-Liste die erste Farbe aus.

- 4 Wählen Sie ‚Isacord 40 wt-numerical ‘ aus der **Garntabelle**-Liste.



- 5 Laufen Sie durch die **Garntabelle** und wählen Sie die Garne, welche in diesem Projekt verwendet werden sollen:

- ▶ Wählen Sie ‚Cream‘ als Farbe 1 und doppelklicken Sie oder klicken Sie ansonsten einfach auf **Zuweisen**.
- ▶ Wählen Sie ‚Espresso‘ als Farbe 2 und weisen Sie sie zu.

Ihre Farbpalette ist jetzt gebrauchsbereit.

- 6 Klicken Sie das Feld **Übernehmen** an, um die Änderungen zu bestätigen, dann **OK** zum Schliessen.

## Das Erstellen des Monogramm-Schriftzugs



Benutzen Sie ‚Autom. Unterlage‘ (Allgemein-Werkzengleiste), um Stickdesigns durch hinzufügen automatischer Unterlagen zu verstärken und zu stabilisieren.



Benutzen Sie ‚Monogramm-Funktion‘ (Digitalisieren-Werkzengleiste), um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.



Klicken Sie auf ‚Objekt umformen‘ (Bearbeiten-Werkzengleiste), um die Umformungspunkte eines markierten Objekts zu begutachten.

Das **Monogrammerstellung**-Dialogfeld besitzt drei Karteikarten – **Text**, **Ornamente** und **Umrandungen**. In dieser Übung werden wir von allen der drei

Monogrammerstellungselementen Gebrauch machen. Egal, ob Sie ein Monogramm mit einem einzelnen, zwei der drei Buchstaben erstellen, Sie werden immer ein geeignetes Alphabet und eine Farbe auswählen müssen. Bei einem 2- oder 3-buchstabigen Monogramm können Sie zudem besondere, zeitsparende Layouts anwenden. Siehe [Das Erstellen von Monogramm-Designs](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

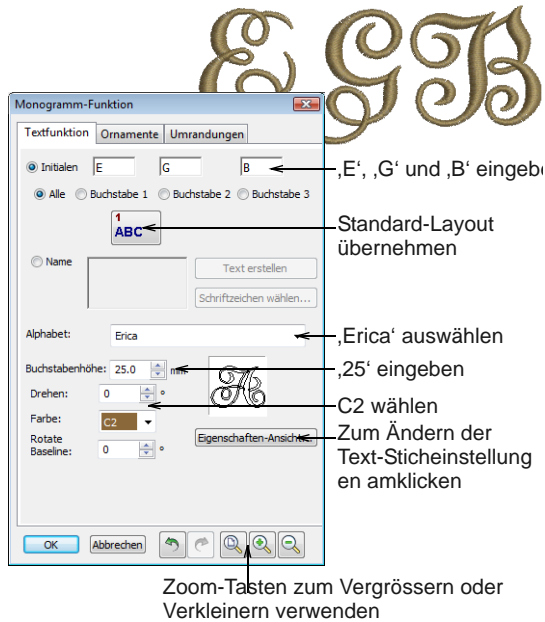
## Um den Monogramm-Schriftzug zu erstellen

- 1 Klicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol, um die gewählte Unterlage bei allen neuen Objekten automatisch zu erstellen.

- 2 Klicken Sie auf das **Monogrammerstellung**-Symbol.

Das **Monogrammerstellung**-Dialogfeld wird geöffnet und die

**Beschriftung**-Karteikarte wird angezeigt. Die **Initialen**-Option wird standardgemäss markiert sein.



- 3 Wählen Sie im **Farbe**-Feld ,C2' wählen.
- 4 Geben Sie die Initialen ,E', ,G' und ,B' in den drei gestellten Feldern ein.  
Die Buchstaben werden sofort im Design-Fenster erscheinen.



**Tipp** Benutzen Sie die unten im Fenster befindlichen **Zoom**-Kontrollen, um Ihr Design nach Wunsch zu begutachten. Der aktuelle Zoomfaktor wird rechts in der **Statusleiste** angegeben. Siehe **Grössenveränderung und Schwenken**.

- 5 Wählen Sie ,Erica' in der **Alphabet**-Liste aus. Falls das Alphabet ,Erica' Ihrem Produktlevel nicht zur Verfügung steht, können Sie ein anderes Schreibschrift-Alphabet, wie z. B.

,Empress' oder sogar ,Times Roman', auswählen.

- 6 Geben Sie 25 mm (1,0") in dem **Buchstabenhöhe**-Feld ein.  
Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass der Buchstabe ,E' etwas zu weit von den anderen Buchstaben entfernt ist.
- 7 Klicken Sie auf **OK**.
- 8 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol. Siehe **Das Justieren der Abstände** im Onscreen-Handbuch für Details. Kontrollpunkte erscheinen um das Textobjekt.



- 9 Klicken und ziehen Sie den rautenförmigen Ziehpunkt des Buchstaben ,E', um dadurch die Lücke zu schliessen.
- 10 Drücken Sie auf **Esc**, um zu beenden.

## Das Hinzufügen der Ornamente

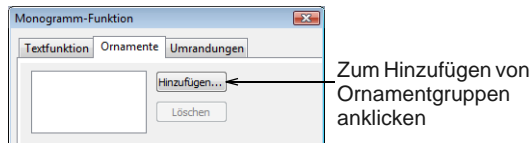
Wir werden Ihr 3-buchstabiges Monogramm durch ein Hinzufügen von Ornamenten zusätzlich aufwerten. BERNINA-Sticksoftware enthält eine Auswahl an Ornamenten, welchespeziell für Monogramme geschaffen wurden. Siehe auch **Das Hinzufügen von Ornamenten zu Monogrammen** im Onscreen-Handbuch.

## Um die Ornamente hinzuzufügen

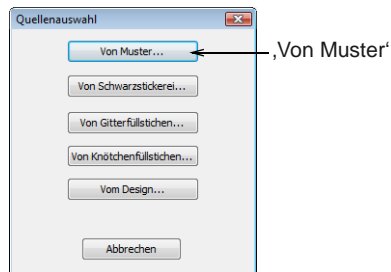
- 1 Doppelklicken oder Rechtsklicken Sie auf das Monogramm-Design.

Das **Monogrammerstellung**-Dialogfeld wird geöffnet und die **Beschriftung**-Karteikarte wird angezeigt.

- 2 Wählen Sie die **Ornamente**-Karteikarte.

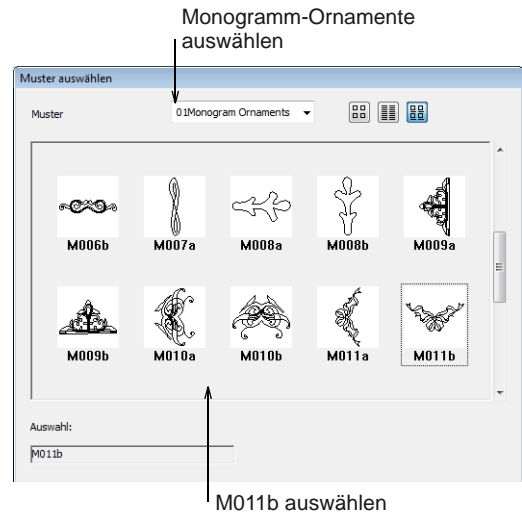


- 3 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Taste. Das **Quellenauswahl**-Dialogfeld wird erscheinen.

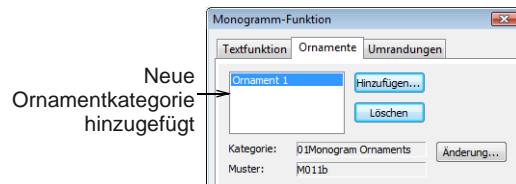


- 4 Klicken Sie auf die **Von Muster**-Taste.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird erscheinen.

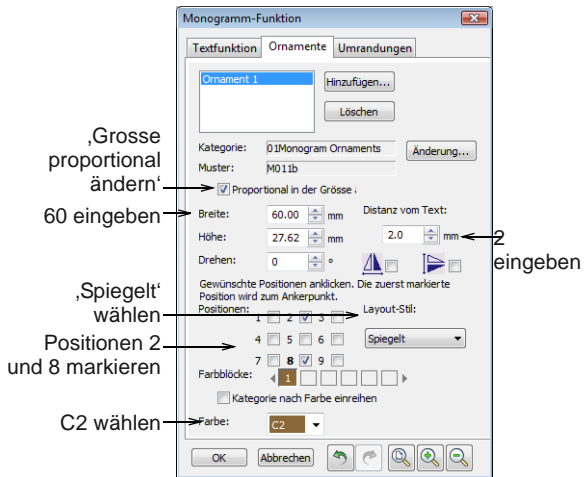


- 5 Wählen Sie in der **Muster**-Liste ‚Monogramm-Ornamente‘.
- 6 Wählen Sie ‚M011b‘ und klicken Sie auf **OK**. Die neue Ornamentkategorie wird dem Listenfeld hinzugefügt.



- 7 Markieren Sie die Positionen 8 und 2, und zwar in dieser Reihenfolge.

Andere Optionen werden jetzt verfügbar und das Design wird automatisch aktualisiert. **9** Klicken Sie auf **OK**.



- 8** Justieren Sie die Ornament-Einstellungen wie folgt:
- ▶ Breite: 60 mm (2,4") – das **Grösse proportional ändern**-Ankreuzfeld muss abgehakt sein.
  - ▶ Distanz vom Text: 2,0 mm
  - ▶ Layout-Stil: Spiegelt

Siehe auch **Das Erstellen von Layouts mit vielfachen Ornamenten** im Onscreen-Handbuch.



**Tipp** Das Höhe-Feld wird automatisch proportional zur Breite aktualisiert.



**Tipp** Benutzen Sie die unten im Fenster befindlichen **Zoom**-Kontrollen, um Ihr Design nach Wunsch zu begutachten. Der aktuelle Zoomfaktor wird rechts in der **Statusleiste** angegeben. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.

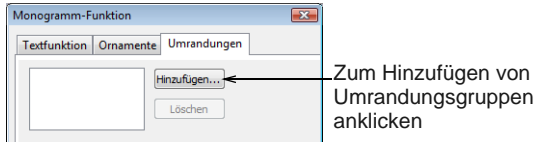
## Das Hinzufügen der Umrandungen

Durch Hinzufügen zweier Umrandungselemente soll unser Design weiter aufgewertet werden. Eines wird einen Füllstich darstellen und das andere wird ein Konturstich sein. Siehe auch **Das Hinzufügen von Umrandungen zu Monogrammen** im Onscreen-Handbuch.

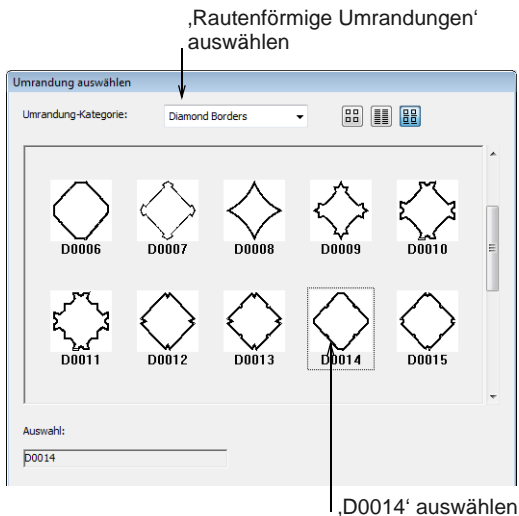
### Um die Umrandungen hinzuzufügen

- 1** Doppelklicken oder Rechtsklicken Sie auf das Monogramm-Design.  
Das **Monogrammerstellung**-Dialogfeld wird geöffnet und die **Ornamente**-Karteikarte wird angezeigt.

2 Wählen Sie die **Umrandungen**-Karteikarte.



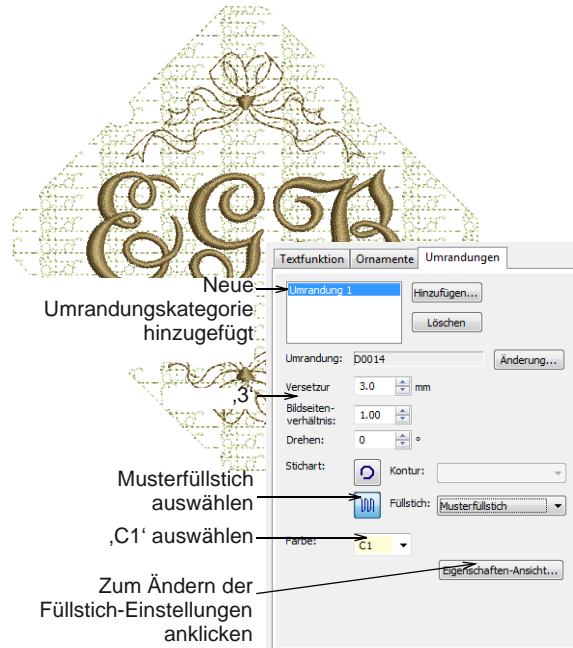
3 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Taste.  
Das **Umrandung auswählen**-Dialogfeld wird erscheinen.



4 Wählen Sie in der **Muster**-Liste  
'Rautenförmige Umrandungen'.

5 Markieren Sie 'D0014' und klicken Sie auf **OK**.

Eine neue Umrangungskategorie wird mit der ausgewählten Umrandung erstellt und ein neuer Eintrag wird dem Feld hinzugefügt.



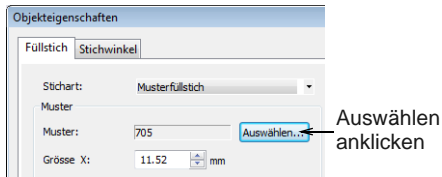
6 Justieren Sie die Umrandung-Einstellungen wie folgt:

- ▶ Versetzung: 3,0 mm (0,12")
- ▶ Farbe: C1

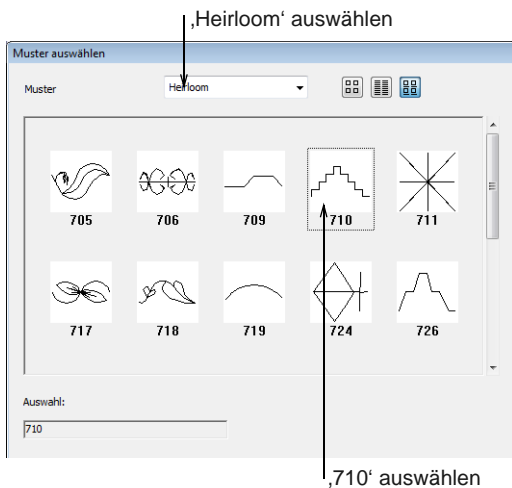
7 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie 'Musterfüllstich' aus der Dropdown-Liste.

8 Klicken Sie auf die **Eigenschaften-Ansicht**-Taste.

Das **Objekteigenschaften** > **Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 9 Klicken Sie auf die **Musterauswahl**-Taste. Das **Musterauswahl**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 10 Wählen Sie in der **Muster**-Liste ‚Heirloom‘.  
 11 Markieren Sie ‚710‘ und klicken Sie auf **OK**.

- 12 Übernehmen Sie die entsprechend im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld veränderten Werte.



**Tipp** Benutzen Sie die unten im Fenster befindlichen **Zoom**-Kontrollen, um Ihr Design nach Wunsch zu begutachten. Der aktuelle Zoomfaktor wird rechts in der **Statusleiste** angegeben. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.

- 13 Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

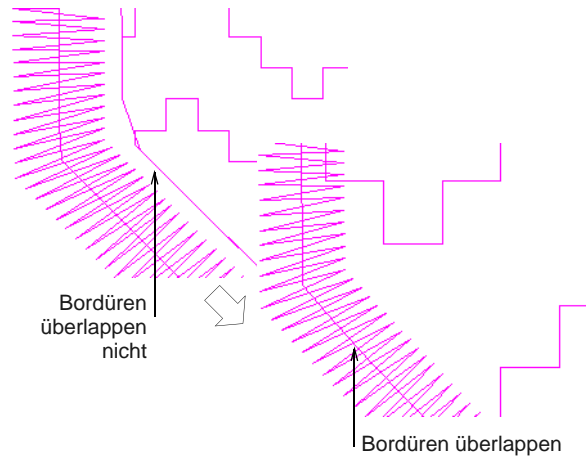
Unter Anwendung der aktuellen Einstellungen wird eine neue Satinstich-Umrandung erstellt.



**Hinweis** Die neue Satinstich-Bordüre deckt den Rand der bereits existierenden Füllstich-Bordüre nicht vollkommen und sieht zudem etwas mager aus. Wir müssen deshalb die Versetzung und Randbreite justieren.

**14** Ändern Sie die Versetzung auf 0 mm.

Die Satinstich-Bordüre überlappt jetzt die gefüllte Umrandung:



**Tipp** Wechseln Sie zur Designansicht und benutzen Sie die **Zoom**-Werkzeuge, um die Fläche zu studieren, wo sich die zwei Bordüren überlappen. Versichern Sie sich, dass es eine ausreichende Überlappung gibt, um den Rand der gefüllten Umrandung: zu decken Siehe auch **Größenveränderung und Schwenken**.

**15** Klicken Sie auf die **Eigenschaften-Ansicht**-Taste.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Geben Sie 3,5 ein

**16** Geben Sie in dem **Satinstichbreite**-Feld ,3,5' ein und klicken Sie auf **OK**.

Wie Sie sehen, brauchten wir nur einige, wenige Stiche, um unser einfaches aber elegantes Monogramm-Design fertigzustellen.

## Das Fertigstellen des Designs

Jetzt sind wir beinahe dazu bereit unser Design auszugeben – zuvor müssen wir jedoch eine letzte Prüfung der Design-Eigenschaften vornehmen, um zu sehen, wie sich unser Design aussticken lassen wird. Wir werden das Design auch gegen einen Stoffhintergrund begutachten, um eine bessere Idee zu bekommen, wie es aussehen wird.

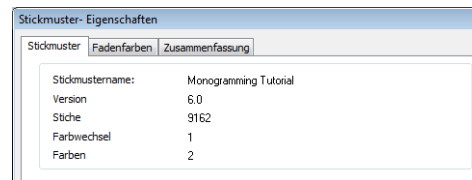


**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verlorengeht. Siehe auch **Speichern von Designs**.

## Um das Design fertigzustellen

**1** Wählen Sie **Datei > Design-Eigenschaften**.

Das **Design-Eigenschaften > Design**-Dialogfenster wird geöffnet. Die **Design**-Karteikarte enthält Informationen betreffend der Höhe, Breite, Stichanzahl und Farben. Die Daten werden aus dem Design gezogen und können nicht geändert werden.



**2** Werfen Sie einen Blick auf folgende Angaben:

- ▶ Stichanzahl: circa 9. 200 Stiche
- ▶ Farbwechsel: 1
- ▶ Farben: 2

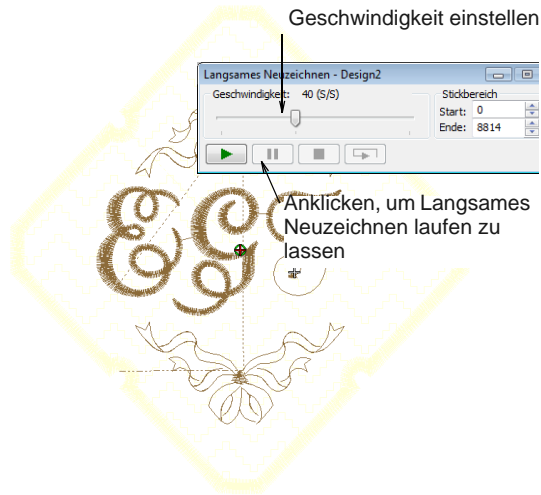


**Hinweis** Wir haben zwei Farben und nur einen Farbwechsel. Dies bedeutet, dass der Stickfolge in Hinsicht auf die effektivste Ausstichung automatisch optimiert wurde.

**3** Klicken Sie auf **OK**.

**4** Wählen Sie in der Designansicht **Ansicht > Langsames Neuzeichnen** oder drücken Sie ansonsten auf **Umschalten+R**.

Das **Langsames Neuzeichnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



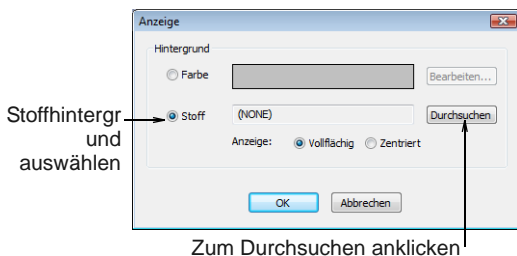
5 Feld **Abspielen** anklicken.

Das Design wird genau in der dargestellten Reihenfolge auf der Maschine ausgestickt. Siehe **Das Ausgeben der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



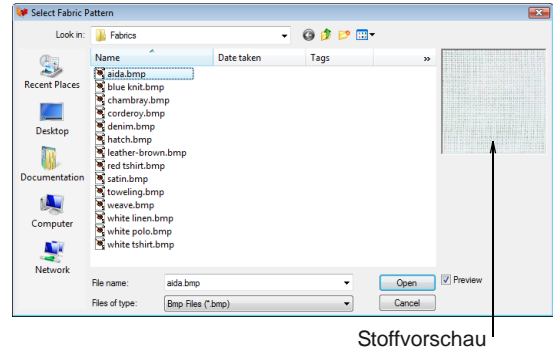
**Hinweis** Es wurde automatisch eine Textunterlage angewendet.

6 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffanzeige**. Das **Stoffanzeige**-Dialogfeld wird geöffnet.



7 Markieren Sie die **Stoff**-Taste und klicken Sie auf **Durchsuchen**.

Das **Bild laden**-Dialogfeld wird geöffnet. Stoffe werden in dem C:...\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Stoffe-Ordner gespeichert.

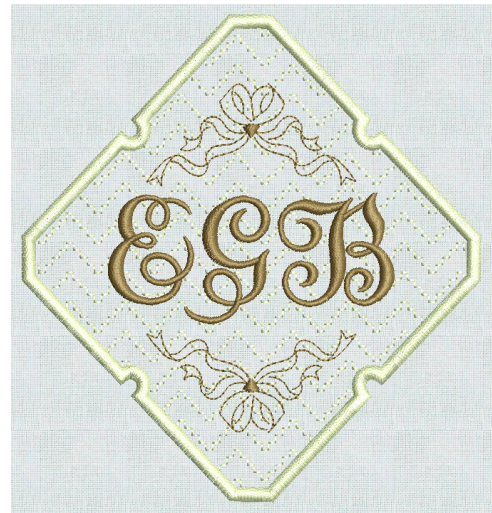


8 Wählen Sie ‚Aida‘ aus dem Stoffe-Ordner und klicken Sie auf **Öffnen**.



**Hinweis** Wir werden den Stoff ‚Aida‘ nur benutzen, da er auf dem Bildschirm Leinen gut nachahmt.

9 Klicken Sie auf **OK**.

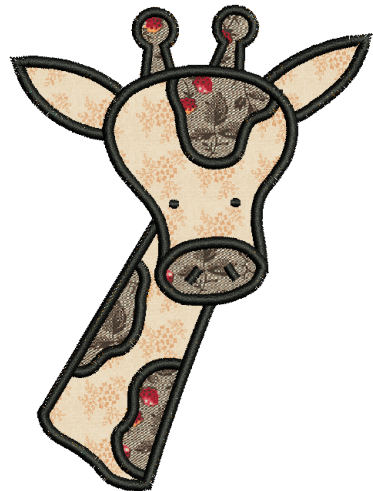




# KAPITEL 11

## DAS APPLIKATIONEN-LERNPROGRAMM

Erweitern Sie Ihr kreatives Potential mit Applikationen. Die BERNINA-Sticksoftware bietet eine breite Auswahl an Stoffvorlagen zur Verwendung in Designs mit Applikationen, damit Sie sich das fertige Ergebnis bereits auf dem Bildschirm besser vorstellen können. In diesem Lernprogramm lernen Sie anhand des enthaltenen Giraffenbilds, wie Applikationstechniken mit der Funktion "Offene Form" angewendet werden. Die hier gestellten Tipps, Hinweise und Vorschläge werden Ihnen während des Erstellungsvorganges der Applikation helfen, die verwendenden Verfahren und Techniken, welche das Erstellen professionell-aussehender Applikationen mit Ihrer BERNINA-Stickmaschine möglich machen, besser zu verstehen.



Wir werden mit dem Einfügen einer Digitalisiervorlage beginnen. Dann werden wir die Deckstiche digitalisieren und die Objektreihenfolge überprüfen. Und danach werden wir das Erweiterte Applikation-Werkzeug zum Erstellen der notwendigen Stiche verwenden. Zudem werden wir eine Auswahl aus einer Anzahl von Stoffen stellen und diese bei dem Design anwenden. Sie können diese Übung mit BERNINA DesignerPlus ausführen.





**Hinweis** Diese Einführungsübung enthält alle Schritte zum Ausführen dieses Projekts. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

## Erste Schritte

**Bild-Arbeitsfläche** Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder zur Nutzung als Vorlage zum Digitalisieren der Stickerei zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

**Stickerei-Arbeitsfläche** Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche -Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

 Benutzen Sie ‚Bild laden‘ (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild zur Anwendung als Digitalisiervorlage zu laden.

 Klicken Sie auf ‚Rahmen zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um den Rahmen zu sehen. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen zu ändern.

Für die Zwecke dieser Übung soll das Design auf einem Lätzchen gestickt werden, welches ungefähr 190 mm x 200 mm (7. 48"7. 87) gross ist. Es soll auf mittelschwerem Baumwoll-Frottiertoff gestickt werden. Wenn wir das Bild einfügen, werden wir es auf diese Ausmasse bringen. Dann werden wir einen geeigneten Rahmen zum Einspannen des Designs wählen. Unser Ausgangspunkt ist eines der Designsbeispiele, die der Software inbegriffen sind.

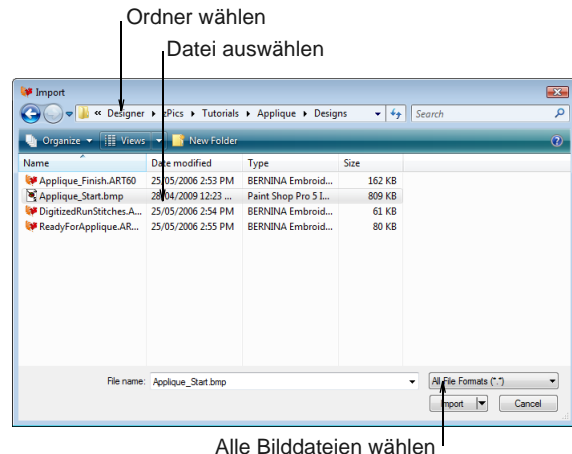


**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickmotive, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Beispielmotiven wird ein ‚Tutorials‘-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie einen Blick

auf die fertigen Projekte vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme. Siehe auch **Arbeiten mit Design-Dateien**.

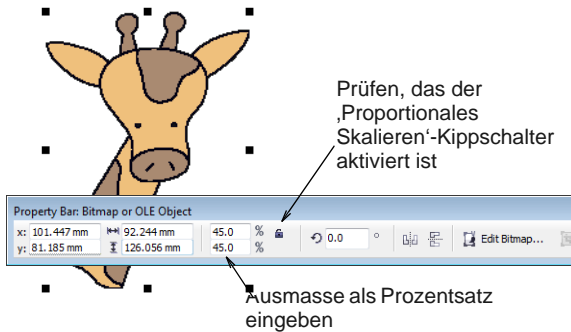
## Um anzufangen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop. BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.
- 2 Wechseln Sie zum **Bildarbeitsfläche**-Modus und klicken Sie auf das **Bild laden**-Symbol. Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 3 Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > Applique**-Ordner.
- 4 Wählen Sie die ‚Applique\_Start. BMP‘-Datei und klicken Sie auf **Importieren**.
- 5 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die importierte Bildvorlage auf der Seite zu zentrieren.

Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass das Bild ca. 205 mm x 280 mm (8,07" x 11,02") gross ist.

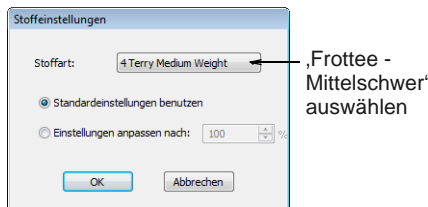


- 6 Geben Sie ,45' im **Breite**-Prozentsatz-Feld an, versichern Sie sich, dass **Proportionales Skalieren** durch entsprechendes Kippschalten aktiviert ist, und drücken Sie auf **Eingabe**.

Das Bild wird auf 45% der Originalgrösse reduziert – ca. 92 mm x 126 mm (3,62" x 4,96").

- 7 Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** und drücken Sie auf **Esc**, um die Markierung der Bildvorlage aufzuheben.
- 8 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.

Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



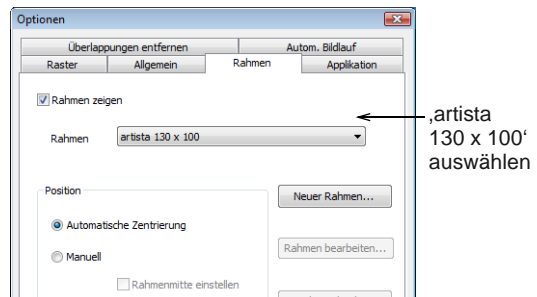
- 9 Markieren Sie in der **Stoffart**-Liste ,Frottee - Mittelschwer'.

- 10 Nehmen Sie die Standardeinstellungen an und klicken Sie auf **OK**.

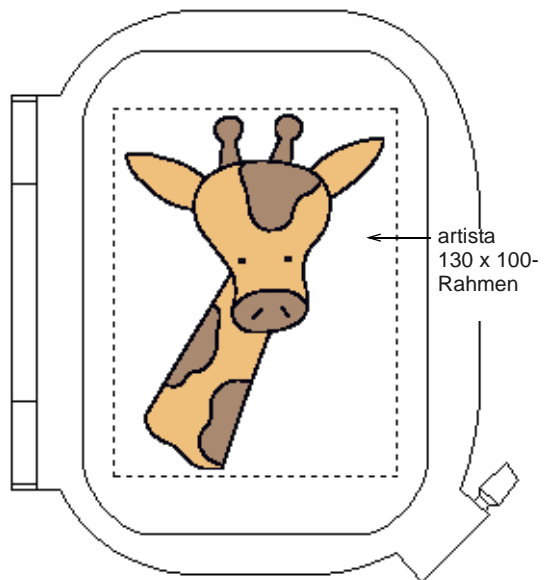
Diese Stoffeinstellungen werden bei allen neu erstellten Objekten des Designs angewendet.

- 11 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 12 Markieren Sie in der **Rahmen**-Liste ,artista 130 x 100' und klicken Sie auf **OK**.

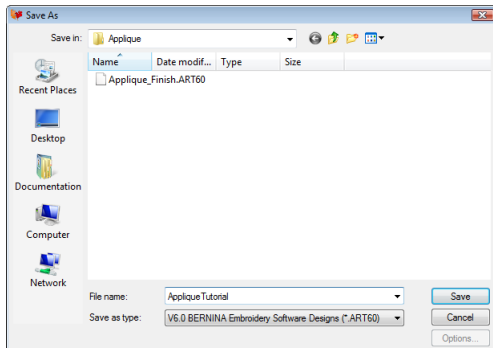


- 13** Verkleinern Sie die Ansicht, um den Rahmen besser begutachten zu können – wählen Sie das **Zoomfeld**-Werkzeug und rechtsklicken Sie das Design einmal.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen nach Belieben zu- und wegschalten – Werkzeug **Rahmen zeigen** anklicken. Siehe **Einblenden des Rahmens** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 14** Wählen Sie **Datei > Speichern unter**. Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Tipp** Das Speichern unter-Dialogfeld wird geöffnet und der gleiche Speicherort vorgeschlagen, wie der, in dem sich die Originaldatei befindet.

- 15** Geben Sie im **Dateiname**-Feld einen passenden Namen ein – hier z. B. ‚AppliqueTutorial‘
- 16** Klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die **Speichern**-Taste oder **Strg+S** anzuklicken, um laufend Änderungen zu speichern.

## Das Digitalisieren der Deckstiche



Benutzen Sie ‚Offenes Objekt‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um offene Formen zu digitalisieren.



Benutzen Sie ‚Geschlossenes Objekt‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um unregelmässig geformte, geschlossene Formen zu digitalisieren.

In dieser Übung werden wir eine importierte Bildvorlage als Abpauvorlage zum manuellen Digitalisieren der Objekte, die die Deckstiche der Applikation ausmachen, einsetzen. Bei diesem Design werden wir das spezielle **Erweiterte Applikation**-Werkzeug anwenden, welches es möglich macht, anhand einer oder mehrerer Quellen- oder ‚Primär‘-Objekte ‚Offene Objekt-Applikation‘ zu erstellen. Diese Objekte werden bei der resultierenden Applikation die Deckstiche bilden. Es gibt eine bestimmte Reihenfolge, in welcher wir die Objekte sticken müssen, damit die sich schneidenden Objekte zusammen ‚zulässige Ränder‘ bilden:

- ▶ Ohren und Hörner
- ▶ Stirnstück
- ▶ Flecken auf dem Hals
- ▶ Hals, Gesicht und Nase
- ▶ Augen und Nüstern

Wir werden diese Objekte unter Anwendung eines standardgemässen, einfachen, grünen Laufstichs erstellen, um die entstehenden Stiche in Designansicht besser sehen zu können. Nachdem alle Objekte, die unsere Deckstiche ausmachen, digitalisiert worden sind, werden die Stiche in schwarze Satinstiche umgesetzt. Siehe auch **Digitalisiermethoden** im Onscreen-Handbuch.

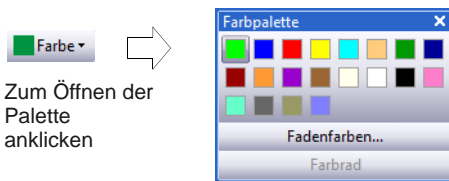


**Tipp** Bevor wir mit dem manuellen Digitalisieren beginnen, ist es eine gute Idee, sich in BERNINA-Sticksoftware mit dem Prinzip der Referenz- und Umformungspunkte vertraut zu machen. Siehe **Digitalisierungswerkzeuge**.

## Um die Deckstiche zu digitalisieren

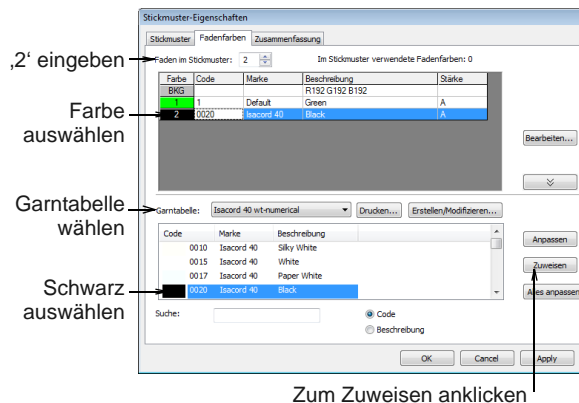
1 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol.

Die **Farbpalette** wird geöffnet.



2 Klicken Sie auf den **Garnfarben**-Link.

Das **Design-Eigenschaften**-Dialogfenster erscheint mit offenem **Fadenfarben**-Fenster. Die Farben des aktuellen Designs erscheinen im oberen **Garne im Design**-Feld.



3 Geben Sie in dem **Garne im Design**-Feld ,2' ein.

4 Wählen Sie ,C2' in dem **Garne im Design**-Feld.



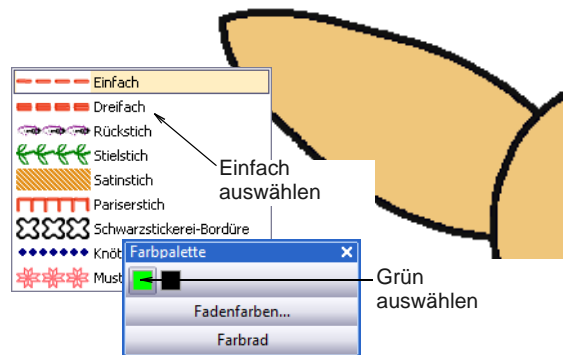
**Hinweis** Wir werden die erste Farbe – standardgemäßes Grün – beibehalten, um auf der Bildvorlage zu digitalisieren. Die Bildvorlage besitzt schwarze Umrisse und die grüne Farbe wird es einfacher machen zu sehen, was wir tun.

5 Wählen Sie ,Isacord 40 wt-numerical' aus der **Garntabelle**-Liste aus.

6 Wählen Sie In der Garntabelle-Liste ,Schwarz' aus und doppelklicken Sie. Ansonsten können Sie auch auf **Zuweisen** klicken.

7 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen zu bestätigen, und dann **OK** zum Schliessen.

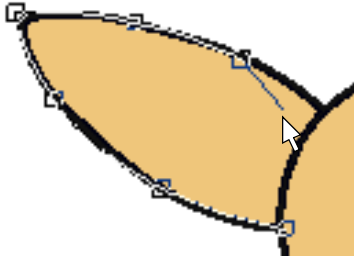
8 Drücken Sie auf das **B** der Tastatur und ziehen Sie ein Zoomfeld um das linke Ohr der Giraffe. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.



9 Wählen Sie **Einfach** aus der **Konturstich**-Stichart-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.

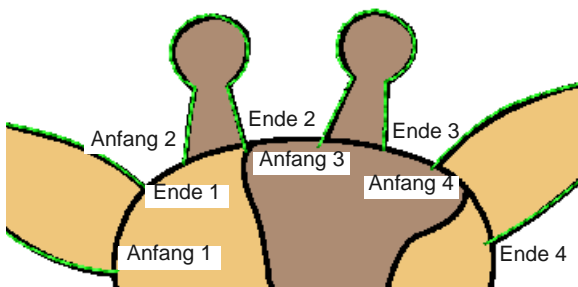
10 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ,C1' (standardgemäßes Grün) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 11** Klicken Sie auf das **Offenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie das linke Ohr – Linksklicks für Eckpunkte und Rechtsklicks für Kurvenpunkte. Siehe **Das Digitalisieren von offenen Formen** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Tipp** Unter Bezugnahme des Bildes als Abpausvorlage, müssen Sie sicherstellen, dass die Start- und Endpunkte der Ohrenform die Kopfkontur überlappen, ansonsten kann das Ganze nicht in ein Erweiterte Applikation-Objekt umgesetzt werden. Siehe **Das Erstellen von ‚Offene Objekt‘-Applikationen-Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.

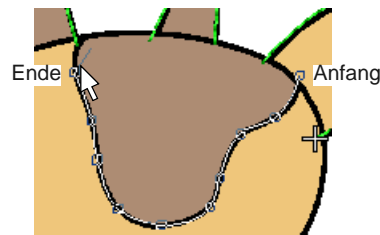
- 12** Digitalisieren Sie das linke Horn, das rechte Horn und dann das rechte Ohr ganz genauso.



**Tipp** Obwohl Sie die Objekte in der gezeigten Reihenfolge digitalisieren sollten, ist es nicht unbedingt notwendig, die Anfangs- und Endpunkte in einer

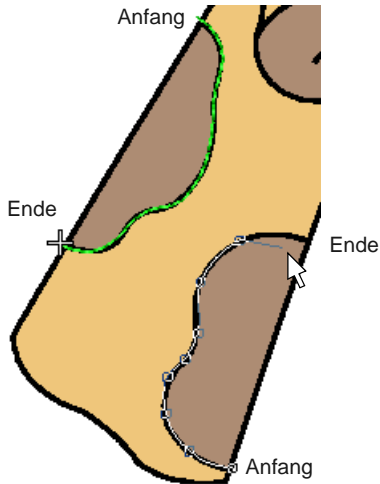
bestimmten Reihenfolge zu digitalisieren, solange die **Kürzeste Verbindung anwenden**-Option (die Standardvorgabe) aktiviert ist. Diese Funktion wird beim Digitalisieren automatisch die kürzeste Verbindung zwischen den Objekten ausfindig machen. Siehe **Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen**.

- 13** Klicken Sie auf das **Offenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie das Stirnstück, wobei Sie rechts anfangen sollten.

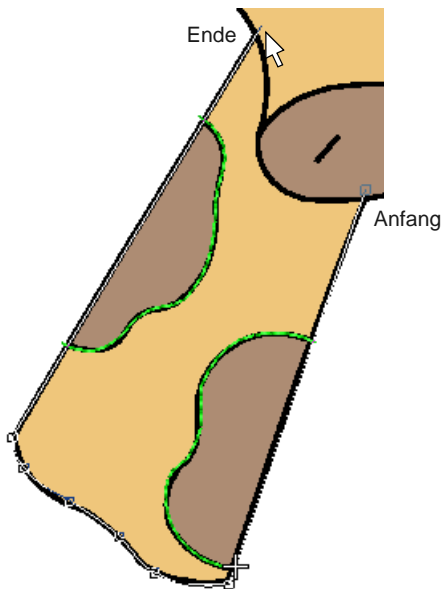


**Hinweis** Versichern Sie sich auch hier, dass die Anfangs- und Endpunkte die Kopfkontur überlappen.

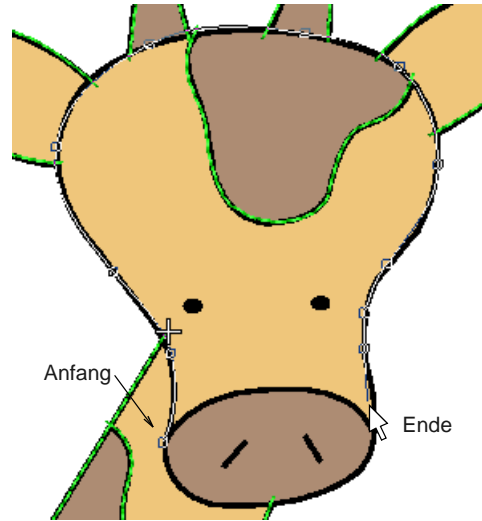
**14** Digitalisieren Sie jetzt die Flecken auf dem Hals wie gezeigt, d. h. zuerst die linke Seite, dann die rechte Seite.



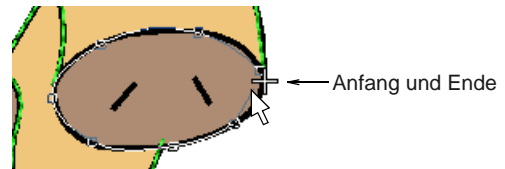
**15** Als nächstes sollten Sie den Hals digitalisieren.



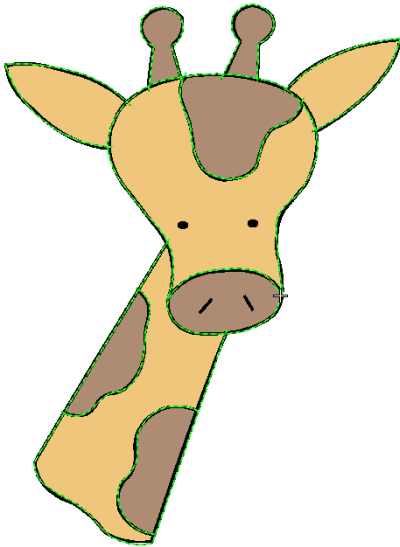
**16** Jetzt sollten Sie das Gesicht digitalisieren.



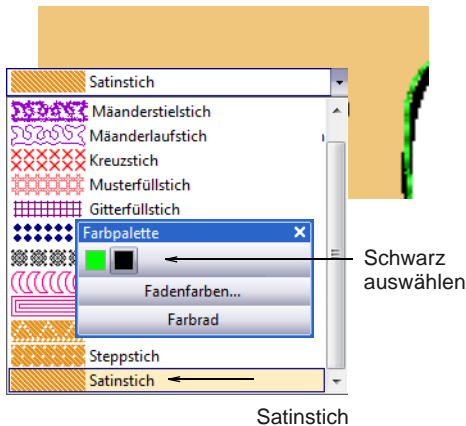
**17** Klicken Sie auf das **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie die Nase wie gezeigt. Siehe **Das Digitalisieren von geschlossenen Formen** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 18 Drücken Sie auf **0** (Null), um alle digitalisierten Laufstiche zu sehen.



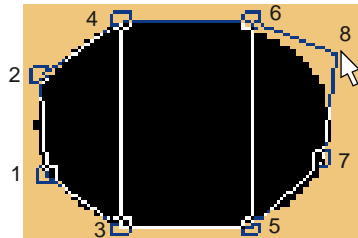
- 19 Drücken Sie auf das **B** der Tastatur und ziehen Sie ein Zoomfeld um die Augen. Siehe **Größenveränderung und Schwenken**.



- 20 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Füllstich**-Sticharten-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 21 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C2‘ (Schwarz) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.

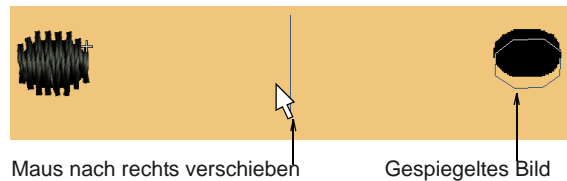
- 22 Wählen Sie das **Blockdigitalisierer**-Werkzeug.



- 23 Digitalisieren Sie das linke Auge durch ein wechselseitiges Markieren von Referenzpunkten. Siehe **Das Digitalisieren von Spalten variierender Breite** im Onscreen-Handbuch für Details.

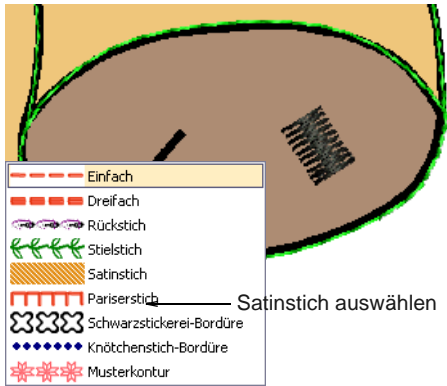
- 24 Drücken Sie auf **Esc**, um das Werkzeug zu deaktivieren und wählen Sie das Auge-Objekt.

- 25 Klicken Sie auf das **Waagrechtes Spiegeln-Verbinden**-Symbol. Siehe **Das Spiegeln und Verbinden von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details.



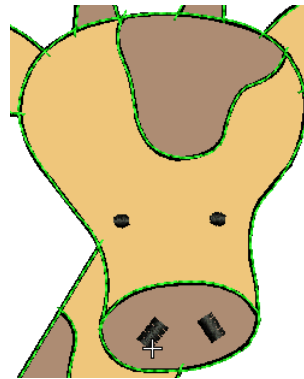
- 26 Verschieben Sie die Maus so weit nach rechts, bis das Duplikat sich über dem rechten Auge befindet und klicken Sie zum Fertigstellen.

- 27 Vergrössern Sie das Gebiet um die Nase und wählen Sie **Satinstich** aus der **Konturstich**-Liste.



- 31 Verschieben Sie die Maus so weit nach links, bis das Duplikat sich über der linken Nüster befindet und klicken Sie zum Fertigstellen.

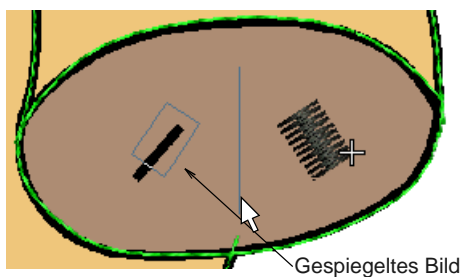
- 32 Drücken Sie auf **O** (Null), um alle digitalisierten Objekte zu sehen.



- 28 Digitalisieren Sie unter Anwendung des **Offenes Objekt**-Werkzeugs die rechte Nüster. Siehe **Das Erstellen von Satinkonturstichen** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 29 Drücken Sie auf **Esc**, um das Werkzeug zu deaktivieren und wählen Sie das Nüster-Objekt.

- 30 Benutzen Sie das **Waagrechtes Spiegeln-Verbinden**-Werkzeug, um die andere Nüster zu erstellen.



**Hinweis** Die Nüster ist etwas dick – wir werden dessen Breite später noch justieren.

## Das Bearbeiten der Ergebnisse



Klicken Sie auf ‚Objekt umformen‘ (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Umformungspunkte eines markierten Objekts zu begutachten.

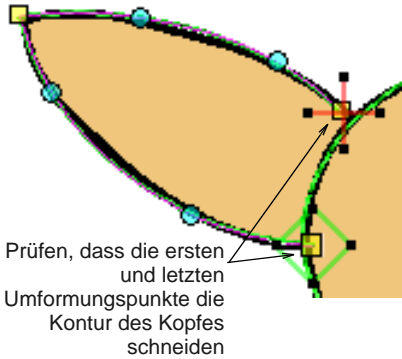
Bevor wir die Erweiterte Applikation-Funktion bei unseren Deckstichen anwenden können, müssen wir die Objekte sorgfältig prüfen, um sicherzustellen, dass sich alle Ränder überlappen. Wir werden zudem die Stichfarbe zu schwarz und die Stichart der Deckstiche zu Satinstich ändern.

## Um die Ergebnisse zu bearbeiten

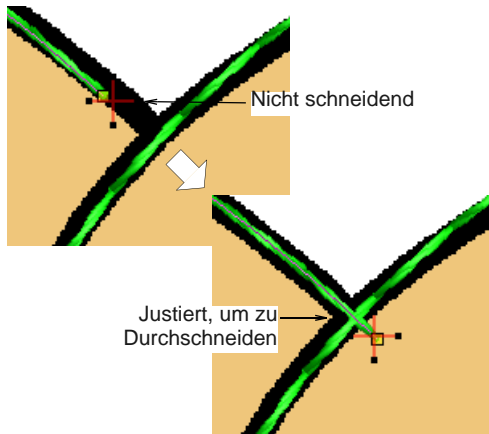
- 1 Wählen Sie das linke Ohr und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Umformungspunkte werden um das Objekt erscheinen. Siehe **Das Umformen von Objekten durch Gebrauch von**

Umformungspunkten im Onscreen-Handbuch für Details.



- 2 Klicken Sie auf das **Zoomfeld**-Symbol oder drücken Sie auf das **B** der Tastatur, um ein Zoomfeld um das linke Ohr der Giraffe zu ziehen.



- 3 Prüfen, dass die ersten und letzten Umformungspunkte die Kontur des Kopfes schneiden:
  - ▶ Klicken und ziehen Sie den roten, kreuzförmigen Endpunkt aus dem Weg.
  - ▶ Falls notwendig, klicken und ziehen Sie die Umformungspunkte, damit diese die Kontur durchschneiden.

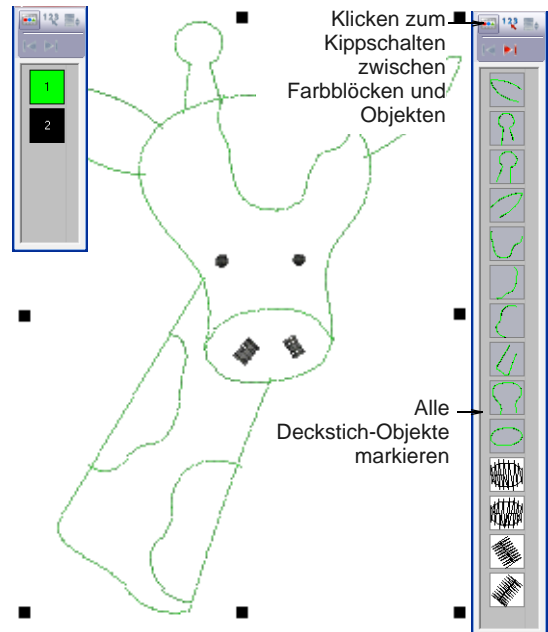
- ▶ Verschieben Sie den Endpunkt wieder an dessen ursprüngliche Position.

- 4 Wiederholen Sie dasselbe bei allen anderen Verbindungen.



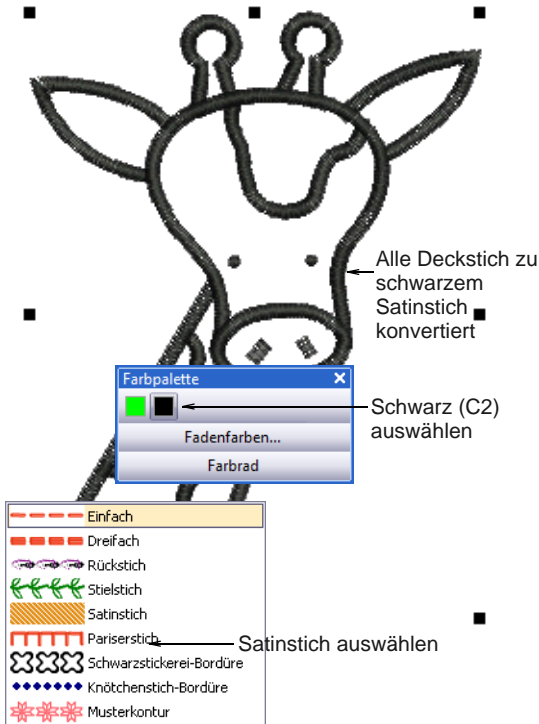
**Hinweis** Sie können eine Designdatei in Ihrem Lehrprogramm-Ordner finden, welche bis zu diesem Punkt fertiggestellt ist. Sie können diese öffnen und Ihre Version mit dieser vergleichen. Der Dateiname lautet ‚DigitizedRunStiches‘.

- 5 Klicken Sie auf das **Farbreihenfolge**-Symbol und klicken Sie auf den **Individuelle Objekte anzeigen**-Kippschalter. Siehe **Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke**.



**Tipp** Um besser sehen zu können, können Sie die **Bilder zeigen**-Funktion durch Kippschalten des Symbol deaktivieren.

- 6 Klicken Sie auf das erste Objekt in der Liste, halten Sie dabei die **Umschalten**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf das letzte grüne Objekt.

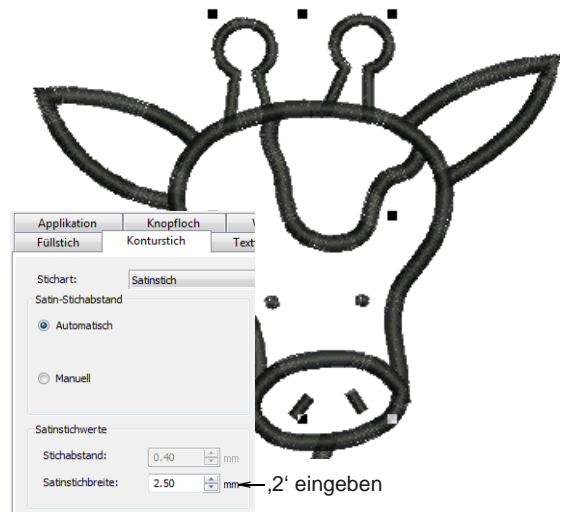


- 7 Wählen Sie **Satinstich** aus der **Konturstich**-Stichart-Liste. Siehe **Stiche wählen und ändern** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 8 Klicken Sie auf das **Farbe**-Symbol und wählen Sie ‚C2‘ (Schwarz) aus der **Farbpalette**. Siehe **Das Ändern der aktuellen Farben** im Onscreen-Handbuch für Details.

Alle Deckstiche der Applikation sind jetzt schwarzer Satinstich. Die Horn- und Nüster-Objekte sind aber immer noch zu dick.

- 9 Drücken Sie auf **Esc**, um alle Objektmarkierungen aufzuheben.

- 10 Markieren Sie die Hörner und Nüstern und doppelklicken oder rechtsklicken Sie Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 11 Geben Sie in dem **Satinstichbreite**-Feld ‚2 mm‘ ein und klicken Sie auf **OK**.



**Tipp** Sie können eine Designdatei in Ihrem Lehrprogramm-Ordner finden, welche bis zu diesem Punkt fertiggestellt ist. Sie können diese öffnen und Ihre Version mit dieser vergleichen. Der Dateiname lautet ‚ReadyForApplique‘.

## Das Erstellen von ‚Offene Objekt‘-Applikationen

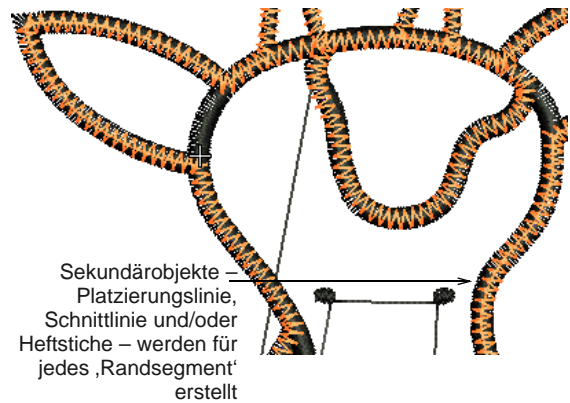


Benutzen Sie ‚Erweiterte Applikation‘ (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um anhand einer oder mehrerer Quellenobjekte ‚Offene Objekt‘-Applikation zu erstellen.

‚Offene Objekt‘-Applikation wird anhand einer oder mehrerer Quellen- oder ‚Primär‘-Objekte erstellt. Es können hierbei mehrere Arten von Primärobjekten verwenden, einschliesslich aller Kontursticharten – Einfacher Laufstich, Satinkonturstich, usw. – aller geschlossenen oder block-digitalisierten Objekte. Wenn eine ‚Offene Objekt‘-Applikation erstellt wird, werden gleichzeitig auch ‚Sekundärobjekte‘ erstellt, welche die Stoffstücke fixieren. Diese können einige wie auch alle der folgenden Elemente einschliessen:

Element	Zweck
Platzierungslinien	Diese stellen die erste zu stickende Applikationslage dar. Platzierungslinien werden dazu benutzt, um bereits zugeschnittene Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund zu positionieren.
Schnittlinien:	Die optional erstellten Schnittlinien formen eine Hilfslinie, welche zum genauen Zuschneiden des Stoffes eines Applikationsstücks ‚an Ort und Stelle‘ benutzt werden.
Heftstich	Dieser ist ein Zickzackstich, welcher nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt wird und welcher zum Fixieren der Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund benutzt wird, bevor die Deckstiche genäht werden.

Jedes ‚Randsegment‘ wird – je nach den aktuellen Einstellungen – eine Platzierungslinie, eine Schnittlinie und/oder Heftstiche erstellt.



### Um Applikationen mit offener Form zu erstellen

- 1 Markieren Sie alle Objekte, mit Ausnahme der Augen und Nüstern, in der Farbreihenfolge. Siehe [Die Ansicht und Auswahl der Farblöcke](#).



**Achtung** Falls Sie Ihr Projekt gespeichert haben und die gespeicherte Datei wieder öffnen, wird Ihr Design standardgemäss gruppiert. Sie werden dessen Gruppierung aufheben müssen, bevor weitergemacht werden kann. Siehe [Das Gruppieren und das Aufspalten von Objekten](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

- 2 Klicken Sie auf das **Erweiterte Applikation**-Symbol.

Das

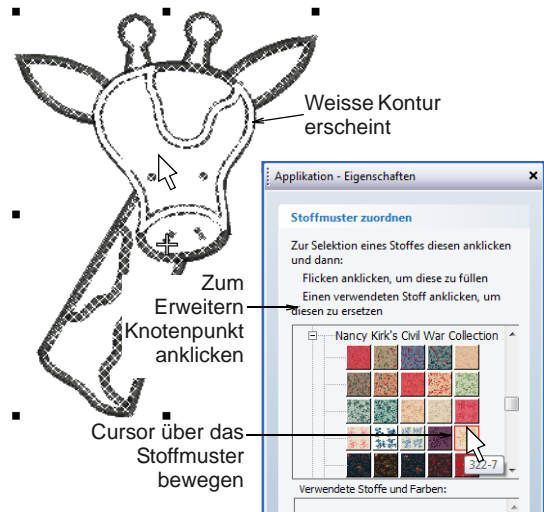
**Applikations-Eigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet. Die eingeschlossenen Gebiete werden weiss schraffiert angezeigt. Siehe [Das Erstellen von ‚Offene](#)

**Objekt'-Applikationen** im Onscreen-Handbuch für Details.



**3** Klicken Sie auf die **Stoffmuster und -farbe zuordnen**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoffmuster zuordnen**-Feld an.



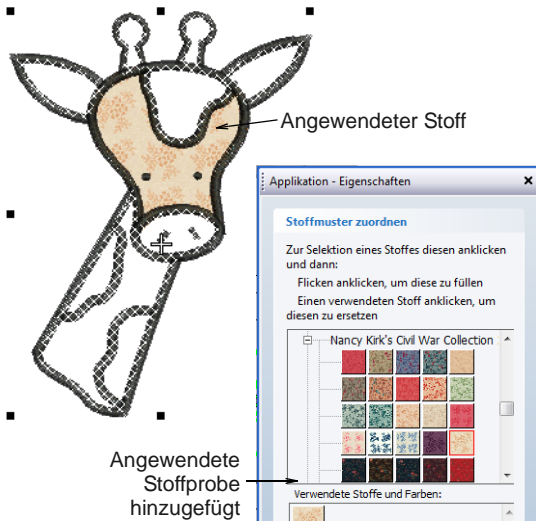
**4** Klicken Sie auf den BENARTEX-Knotenpunkt – die Stoffliste wird erweitert – und öffnen Sie ‚Nancy Kirk's Civil War Collection 2‘.

**5** Bewegen Sie den Cursor über die Stoffmuster – ein Kurzinfo zeigt dessen Nummer an – und wählen Sie ‚322-7‘.

**6** Platzieren Sie den Cursor über den Kopf der Giraffe – ein weisser Umriss erscheint – und klicken Sie.

Der Kopf wird mit dem gewählten Stoff gefüllt und es wird der **Verwendete**

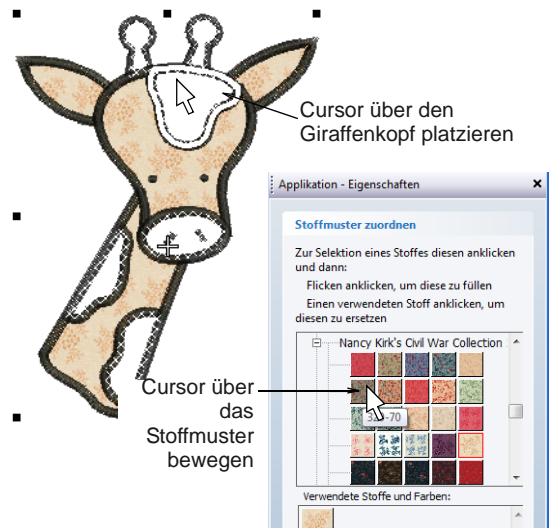
**Stoffe**-Palette eine neue Stoffprobe hinzugefügt.



**Hinweis** Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass die Augen über dem Stoff erscheinen.

7 Wiederholen Sie dasselbe für alle anderen hellfarbigen Flächen.

8 Wählen Sie ‚320-70‘ aus derselben Stoffkollektion, und wenden Sie diesen Stoff bei allen dunklen Flächen in der Giraffe an.



**Tipp** Ziehen und platzieren Sie eines der im Stoffverzeichnis enthaltenen Stoffproben über einen bereits in der **Verwendete Stoffe**-Palette existierenden Stoff, um diesen dadurch zu ersetzen.

9 Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Zurück**.





**Tipp** Erweiterte Applikation-Objekte können genauso gewählt und manipuliert werden wie ein gruppiertes Objekt – d. h. , sie können unter Anwendung der derselben ‚Klick-und-Zieh‘-Techniken, die bei allen Objekten angewendet werden können, ebenfalls verschoben, skaliert, schräg gestellt oder rotiert werden. Ein Umformen von Erweiterte Applikation-Objekten ist jedoch nicht möglich. Auch gibt es innerhalb ‚Offene Objekt‘-Applikationen keinen Weg individuelle Objekte auszuwählen, seien diesen Primär- oder Sekundär-Objekte, es sei denn, dass diese zuerst zerlegt werden. Siehe **Das Aufspalten in Objektkomponente** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 10** Klicken Sie in dem Hauptmenü des Applikation - Eigenschaften-Dialogfeldes auf die **Stoffflächen miteinander verbinden**-Option.

Das **Stoffflächen miteinander verbinden**-Feld wird angezeigt.

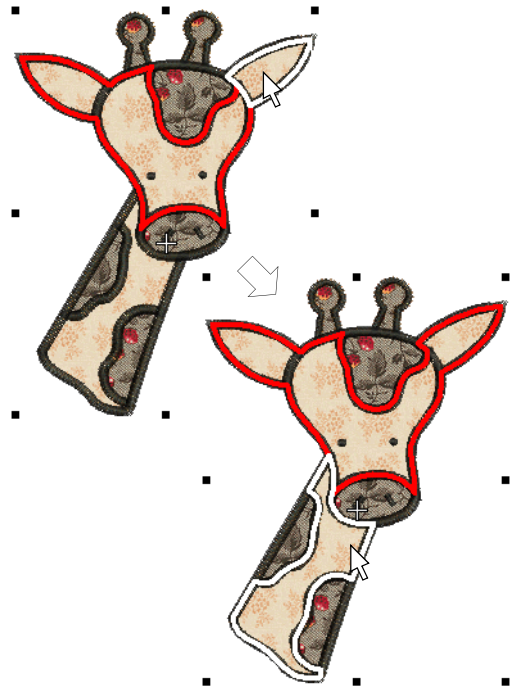


- 11** Klicken Sie auf das linke Ohr und auf das Gesicht – diese Stoffflächen wurden miteinander verbunden.

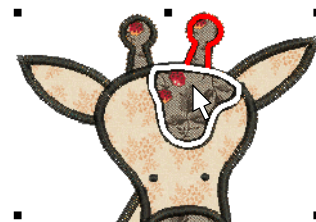


**Hinweis** Sie können lediglich zwei Stoffflächen zurzeit miteinander verbinden.

- 12** Tun Sie dasselbe mit dem rechten Ohr und dem Hals.



- 13** In Hinsicht auf die dunklen Stoffflächen, können die Stirn und das rechte Horn miteinander verbunden werden.



- 14** Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Zurück**.

## Das Fertigstellen des Designs



Benutzen Sie ‚Applikationsstoff zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein/aus kippzuschalten.

Das Design ist nun beinahe zum Aussticken bereit. Zuerst werden wir aber die Stickfolge nochmals prüfen, um den Ausstickvorgang besser nachvollziehen zu können.



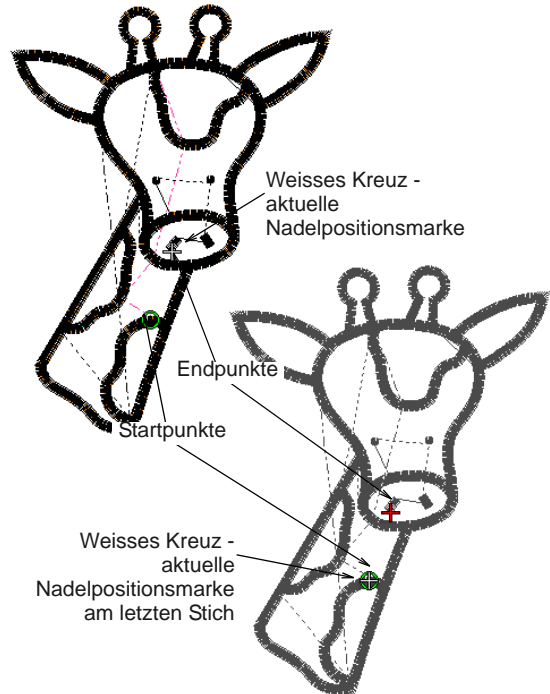
**Tipp** Speichern Sie Ihren Entwurf immer wieder, damit kein Teil Ihrer Arbeit bei einem möglichen Strom- oder Systemausfall verloren geht. Siehe auch [Speichern von Designs](#).

### Um das Design fertigzustellen

- 1 Klicken Sie auf die **Bilder zeigen** und **Applikationsstoff zeigen**-Symbole, um das Bild und die Stoffe auszublenden. Siehe [Das Platzieren von Stoff auf Flicker](#) im Onscreen-Handbuch für Details.
- 2 Drücken Sie auf die **End**-Taste, um sich zum Ende des Designs zu begeben, und auf die **Home**-Taste, um sich zum Anfang des Designs zu begeben.

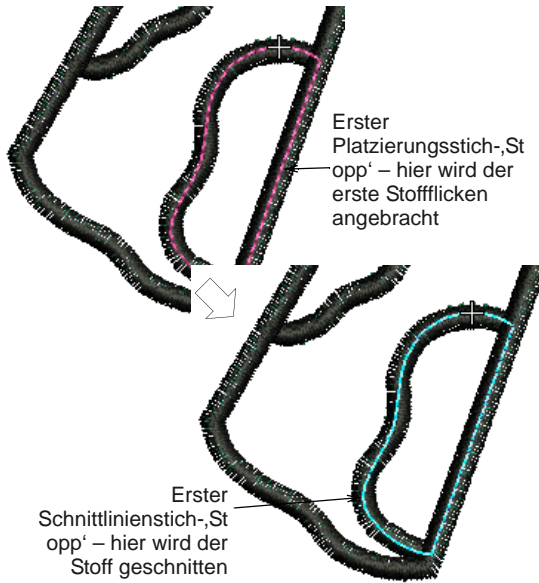
Nach dem Drücken der **End**-Taste wird ein weisses Kreuz (aktuelle Nadelpositionsmarke) beim letzten Stich (rotes Kreuz) platziert. Nach dem Drücken

von **Home**, wird das weisse Kreuz am ersten Stich (grüner Ring) platziert.

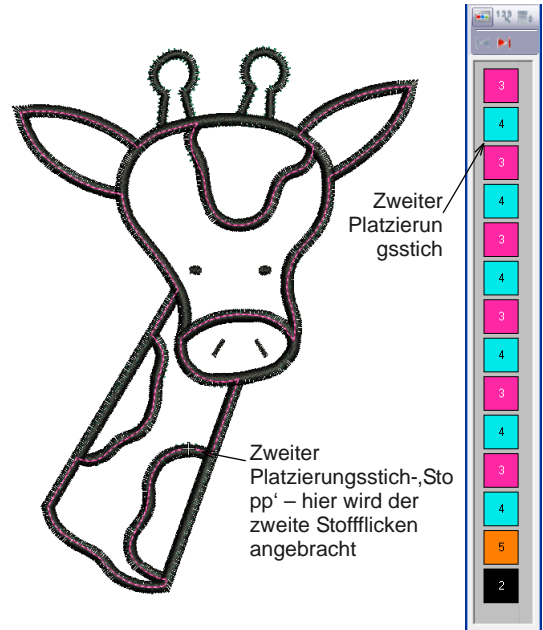


- 3 Drücken Sie auf die **Page Down**-Taste, um zum ersten Platzierungsstich (Rosa) zu springen. Drücken Sie die Taste nochmal, um

zur ersten Schnittlinienstich (Himmelblau) zu springen.



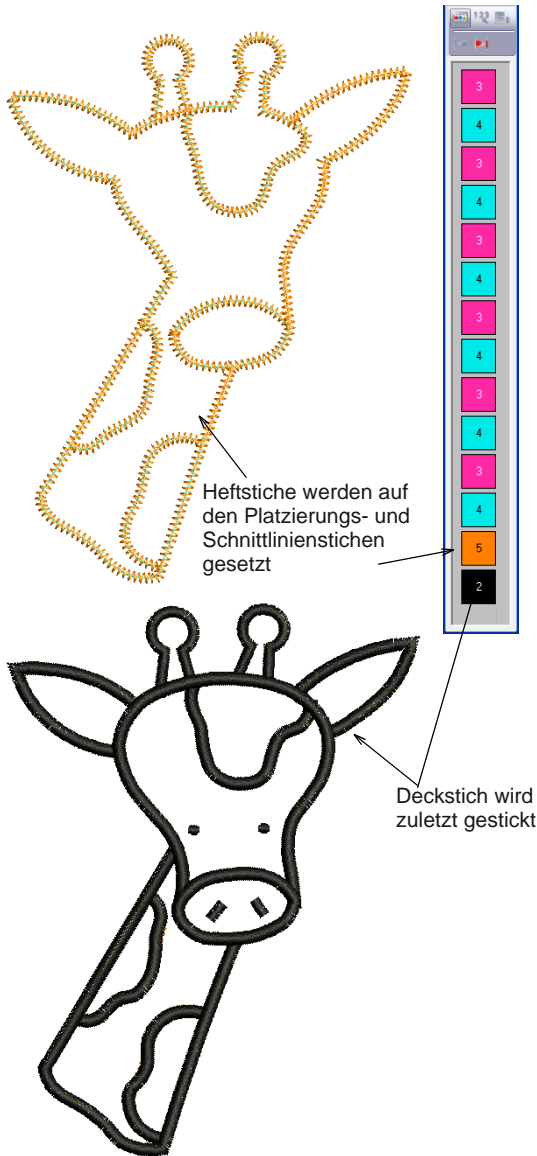
- 4 Drücken Sie nochmals auf die **Page Down**-Taste, um zum zweiten Platzierungsstich (Rosa) zu springen.



**Tipp** Drücken Sie auf die **Page Up**-Taste, um zum vorherigen Farbwechsel zurückzukehren.

- 5 Fahren Sie mit dem Durchlaufen der Farbwechsel fort und überlegen Sie sich genau, wo die Stoffstücke gesetzt werden und wie diese zugeschnitten werden sollten.
- 6 Nachdem alle Flicken positioniert und zugeschnitten wurden, können Sie sehen, wie die Heftstiche angebracht werden.

Drücken Sie nochmals auf **Page Down**, um die Deckstiche zu sehen.

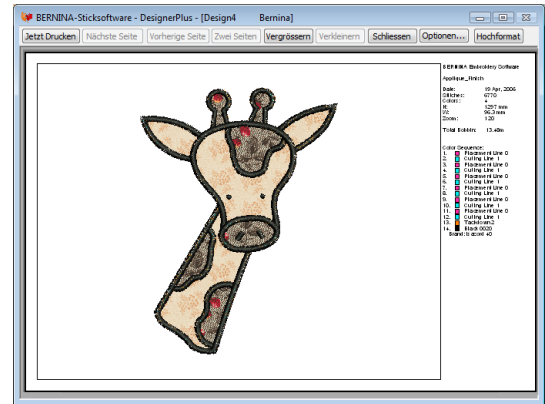


**Tipp** Das fertige Ergebnis dieses Übungsprojekts befindet sich im Ordner

„Tutorials“. Sie möchten es vielleicht nun mit Ihrem Ergebnis vergleichen.

- 7 Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Das Design wird so angezeigt, wie es auch gedruckt wird. Siehe **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



- 8 Überprüfen Sie bitte nochmals die Farbabfolge – sie wird Ihnen zeigen, wann die Stickmaschine anhalten wird, sodass Sie Ihre Applikation zusammensetzen können.
- 9 Zum Ändern der Druckoptionen klicken Sie **Optionen** an. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.



**Hinweis** Grosse Designs werden allenfalls auf mehrere Seiten verteilt, wenn in Echtgrösse ausgedruckt. Zur Ansicht eines mehrseitigen Dokuments **Nächste Seite**, **Vorherige Seite** oder **Zwei Seiten** anklicken.

- 10 Klicken Sie auf **Schliessen** zum Beenden der Druckvorschau.
- 11 Benutzen Sie die **Zum Stickcomputer schreiben**-Funktion, um Ihr stickbereites Design direkt an Ihre

BERNINA-Heimstickmaschine zu schicken.  
Siehe **Das Aussticken von Designs** im  
Onscreen-Handbuch für Details. Siehe auch  
detaillierte Anleitungen in den  
Bedienungsunterlagen Ihrer Stickmaschine.

# KAPITEL 12

## MULTIMEDIUM-TUTORIAL

---

In diesem Tutorial zeigen wir Ihnen die grossartigen Möglichkeiten, die BERNINA-Sticksoftware für Multimedia-Designs bietet. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Digitaldrucke mit Stickerei kombinieren können, um so ein Multimedia-Design zu kreieren. Ein weisses T-Shirt wird digital bedruckt und anschliessend bestickt.



Für diese Übung benötigen wir Transferpapier und einen normalen Farbdrucker. Wird Transferpapier verwendet, müssen die Bilder spiegelverkehrt gedruckt und dann aufgebügelt werden. Falls Sie im Drucker-Treiber ‚T-Shirt-Transferpapier‘ als Papierart auswählen können, spiegelt er das Bild automatisch für Sie. Andernfalls sollte der Treiber im Allgemeinen eine Spiegeln-Funktion haben. Überprüfen Sie die verfügbaren Optionen und wählen Sie eine aus, mit der Sie das Bild spiegeln können.




**Hinweis** Alle notwendigen Schritte zur Fertigstellung des Projekts werden nachfolgend beschrieben. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

## Erste Schritte

**Bild-Arbeitsfläche** Benutzen Sie ‚Bildarbeitsfläche‘, um Bilder als Digitalisiervorlagen zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.

**Stickerei-Arbeitsfläche** Benutzen Sie den Stickerei-Arbeitsfläche-Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickmotiven.

 Benutzen Sie Neu (Standard-Werkzeugleiste), um ein neues Design mit der NORMAL-Vorlage zu erstellen.

Dieses Design wurde für die Vorderseite eines T-Shirts entworfen und soll eine Grösse von ungefähr 148mm x 105mm (5,83" x 4,13") haben. Wenn wir das Bild einfügen, werden wir es an diese Grösse anpassen. Als Ausgangspunkt benutzen wir eines der Designbeispiele, die in der Software inbegriffen sind. Siehe auch **Grundkenntnisse**.



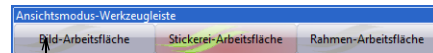
**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickmotive, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen verwenden können. Zusätzlich zu den mitgelieferten Beispielmotiven gibt es einen ‚Tutorials‘-Ordner, der alle Dateien enthält, die Sie für dieses und die anderen Tutorials benötigen. Die fertigen Ergebnisse dieser und anderer Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie vor und/oder nach dem Durchgehen der Tutorials einen Blick auf die fertigen Projekte. Siehe auch **Arbeiten mit Design-Dateien**.

## Um anzufangen

1 Doppelklicken Sie auf das BERNINA-Sticksoftware-Verknüpfungssymbol auf dem MS Windows®-Desktop.

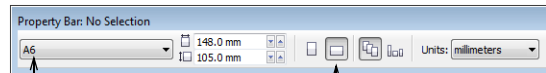
BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und dem Standardrahmen geöffnet.

2 Wechseln Sie zur **Bild-Arbeitsfläche**. Siehe auch **Ansicht-Modi** im Onscreen-Handbuch.



Anklicken, um in Grafik-Modus zu wechseln

3 Wählen Sie in der Dropdown-Liste **A6** für die Arbeitsflächengrösse und klicken Sie auf **Querformat**, um die Arbeitsfläche entsprechend auszurichten.

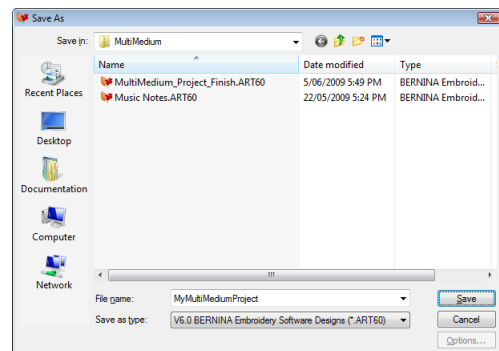


A6 auswählen

Querformat auswählen

4 Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** zurück und wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Geben Sie einen geeigneten Namen – z. B. ‚MeinMultimediaProjekt‘ – in das Feld **Dateiname** ein und klicken Sie auf **Speichern**.

Danach müssen Sie nur noch auf **Speichern** klicken oder **Strg+S** drücken, um Änderungen zu speichern.



**Hinweis** Falls Sie das Projekt während des Ausführens des Tutorials schliessen und wieder öffnen, müssen Sie sicherstellen, dass die Gruppierung aller Objekte nach dem Neustart aufgehoben wird.

## Importieren und Platzieren von Clipart



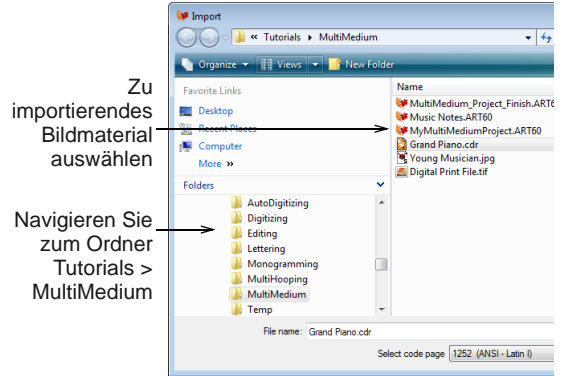
Benutzen Sie ‚Bild laden‘ (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild zur Anwendung als Digitalisiervorlage zu laden.

Im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus importieren wir die gewünschte Clipart, um unser Design zu erstellen.

### Um Clipart zu importieren und zu platzieren

- 1 Klicken Sie **Bild laden** in der **Bild-Werkzeugleiste** an. Siehe auch **Das Importieren von Bildern in BERNINA-Sticksoftware** im Onscreen-Handbuch.

Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 2 Navigieren Sie zu **My Designs - Embroidery Software 6** und wählen Sie den Ordner **Tutorials > MultiMedium**.
- 3 Markieren Sie die ‚Grand Piano.CDR‘-Datei und klicken Sie auf **Importieren**.
- 4 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die importierte Bildvorlage auf der Seite zu zentrieren.






**Tipp** Die Grösse der Bildvorlage wird in den **Objektgrösse-Feldern der Eigenschaften-Leiste** angezeigt.

- 5 Diese Clipart ist zu gross für unser Design. Durch Ziehen und Klicken der Eckpunkte

passen wir die Grösse der verfügbaren Papierfläche an, siehe Abbildung. Siehe auch **Das Skalieren von Objekten** im Onscreen-Handbuch.



## Konvertieren der Bildvorlage in Stickerei

-  Benutzen Sie ‚Art-Werkzeuge > Ellipse‘, um elliptische Formen zu zeichnen.
-  Benutzen Sie ‚Art-Werkzeuge > Vektoren zu Stickerei konvertieren‘, um markierte Vektoren zu Füll- oder Konturstichen zu konvertieren.
-  Klicken Sie auf ‚Rahmen zeigen‘ (Standard-Werkzeugleiste), um den Rahmen anzusehen. Mit Rechtsklick Einstellungen ändern.

Wir werden nun einen Bildrahmen für unser Foto erstellen und diesen in Stickerei umsetzen.

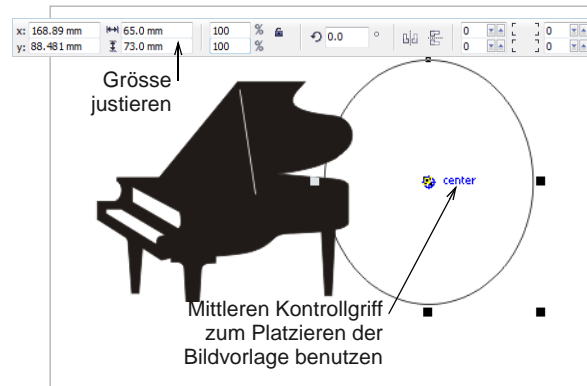
## Um Bildvorlagen in Stickerei zu konvertieren

- 1 Wählen Sie das **Ellipse**-Werkzeug aus den **Art-Werkzeugen**.



- 2 Zeichnen Sie eine Ellipse wie im Folgenden dargestellt.

Sie wird als gestickter Bildrahmen für unser Foto dienen.

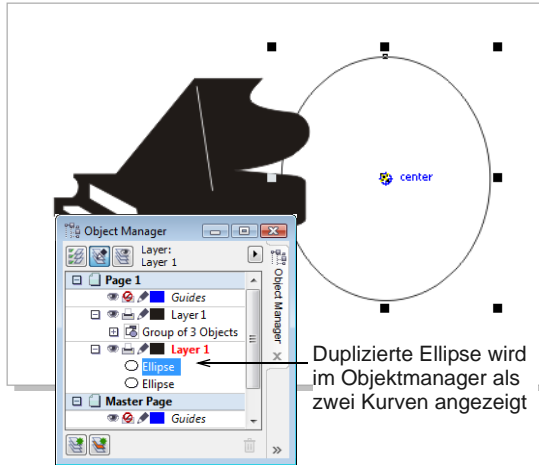


**Tipp** Geben Sie die exakte Grösse der Form in der **Eigenschaftenleiste** ein.

- 3 Erstellen Sie mit den **Bearbeiten > Kopieren/Einfügen**-Funktionen eine Kopie der Ellipse.

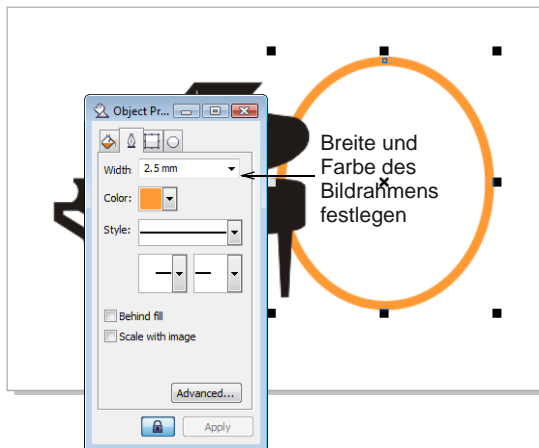
Das duplizierte Objekt wird genau auf dem Original platziert. Dieses Duplikat wird später als so genannter ‚PowerClip‘-Rahmen zum exakten Positionieren des Fotos

innerhalb des gestickten Bildrahmens verwendet.



**Tipp** Kontrollieren Sie im **Objektmanager**, ob die Form dupliziert wurde.

- 4 Bevor Sie den Rahmen in Stickerei umsetzen, sollten Sie ihm eine Farbe geben und seine Größe wie gezeigt über Objekteigenschaften ändern.

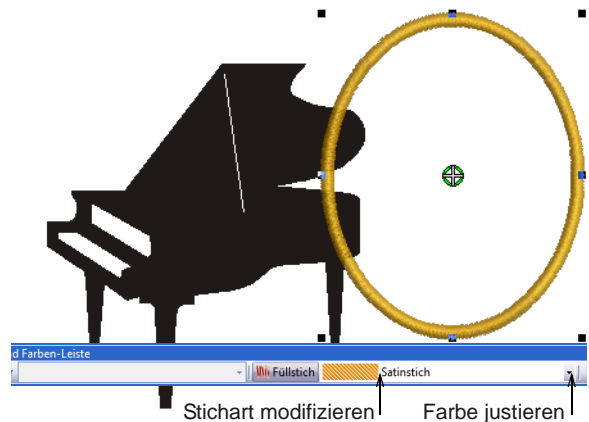


**Tipp** Geben Sie der duplizierten Kontur die gleiche Farbe wie der Bildrahmen. Wenn die

Bildvorlage ausgedruckt wird, passt die gedruckte Kontur farblich zum Garn.

- 5 Zum Umsetzen in Stickerei markieren Sie den Bildrahmen und klicken Sie auf **Vektoren zu Stickerei konvertieren** in der **Art-Werkzeuge**-Leiste.

BERNINA-Sticksoftware wechselt zur **Stickerei-Arbeitsfläche** und setzt das markierte Objekt automatisch in Stickerei um. Siehe auch [Die Digitalisierung mit Vektorgrafiken](#) im Onscreen-Handbuch.



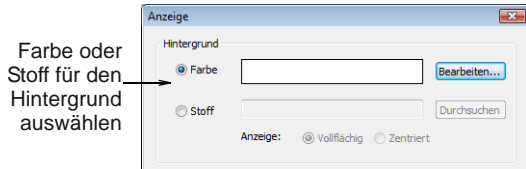
- 6 In der **Stiche- und Farben-Leiste** wählen sie nach Bedarf Stichtart und Fadenfarbe. Siehe auch [Fadenfarben und Garntabellen](#) im Onscreen-Handbuch.



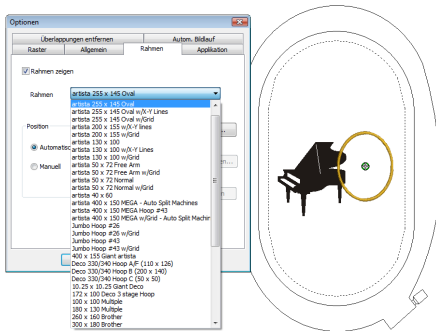
**Tipp** Sie können einzelne Garne über ihren Code oder ihre Beschreibung ausfindig machen und diese einem gewählten Farbfeld des Designs zuordnen. Siehe [Das Auffinden und Zuweisen von Garnen](#) im Onscreen-Handbuch für Details.

- 7 Benutzen Sie **Einstellungen > Stoffanzeige**, um eine gewünschte Hintergrundfarbe zu wählen. Siehe auch [Das](#)

## Ändern des Hintergrunds im Onscreen-Handbuch.



- Rechtsklick auf das **Rahmen zeigen**-Symbol, um einen geeigneten Rahmen für das Design auszuwählen. In diesem Fall nehmen wir den Standardrahmen ‚artista 255 x 145 Oval‘. Siehe auch **Das Auswählen von Rahmen** im Onscreen-Handbuch.



**Tipp** Der Rahmen wird standardmässig um das Stickmotiv zentriert. Wenn auch das Bild innerhalb des Rahmens liegen soll, wählen Sie die Option **Manuell > Rahmenmitte einstellen**, um den Rahmen manuell zu zentrieren. Siehe **Das Einstellen der Rahmenmitten** im Onscreen-Handbuch für Details.

- Klicken Sie auf das **Rahmen zeigen**-Symbol, um die Rahmenanzeige zu deaktivieren. Siehe auch **Rahmen und Raster** im Onscreen-Handbuch.

## Hinzufügen von Text zum Design



Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugeiste), um einen Schriftzug direkt auf dem Bildschirm einzufügen.



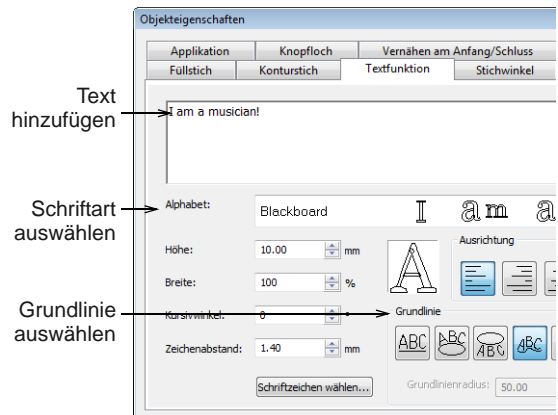
Benutzen Sie ‚Objekt umformen‘ (Bearbeiten-Werkzeugeiste), um Textgrundlinien umzuformen.

Jetzt fügen wir einen Schriftzug ein.

### Um dem Design Text hinzuzufügen

- Rechtsklicken Sie in der **Stickerei-Arbeitsfläche** auf das **Textfunktion**-Werkzeug.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

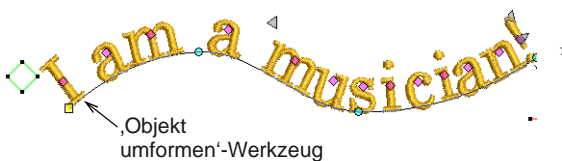


- Geben Sie den Text ein – in diesem Fall „I am a musician!“ – und wählen Sie eine Schriftart aus der **Alphabet**-Dropdown-Liste. Siehe auch **Das Hinzufügen von Text zu Stickdesigns** im Onscreen-Handbuch.
- Wählen Sie **Freie Form** für die Grundlinie und klicken Sie auf **Anwenden**. Siehe auch **Textgrundlinien** im Onscreen-Handbuch.

- 4 Beginnen Sie mit der Digitalisierung der Grundlinie. Drücken Sie zum Fertigstellen auf **Eingabe**.



- 5 Benutzen Sie das **Objekt umformen**-Werkzeug zum Umformen der Grundlinie. Siehe auch **Das Umformen von Grundlinien** im Onscreen-Handbuch.



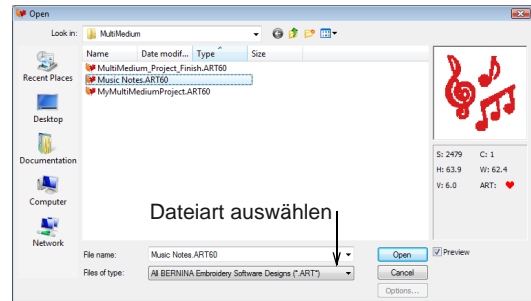
**Tipp** Mit den Pfeiltasten können die Buchstaben exakt eingepasst werden. Siehe **Das Platzieren der Objekte** im Onscreen-Handbuch für Details.

## Einfügen des Designs

Um unser Design schöner zu gestalten, fügen wir nun einige bereits digitalisierte Stickobjekte ein.

## Um das Design einzufügen

- 1 Wählen Sie im **Stickerei-Arbeitsfläche** aus dem **Datei**-Menü **Design einfügen**. Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 2 Öffnen Sie nochmals den **Tutorials > MultiMedium**-Ordner und wählen Sie die ‚MusicNotes‘-Stickdatei.

- 3 Klicken Sie auf **Öffnen**.

Das Design wird im Design-Fenster geöffnet.



- 4 Drücken Sie auf **Strg+U**, um die Gruppierung der Objekte aufzuheben und diese wie gezeigt in Position zu bringen.



**Tipp** Benutzen Sie die Kontrollpunkte, um Grösse, Ausrichtung und Position zu ändern. Siehe **Das Anordnen und Umwandeln von Objekten** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 5 Ändern Sie nach Wunsch die Farben.



- 6 Zum Schluss prüfen wir die Stickmuster-Objektreihenfolge im **Farbfilm** und ändern Sie wie gezeigt. Siehe auch **Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm** im Onscreen-Handbuch.

## Einfügen des Fotos



Benutzen Sie ‚Bild > Bild laden‘, um Grafiken – Bitmaps und Vektoren – in die BERNINA-Sticksoftware zu laden.



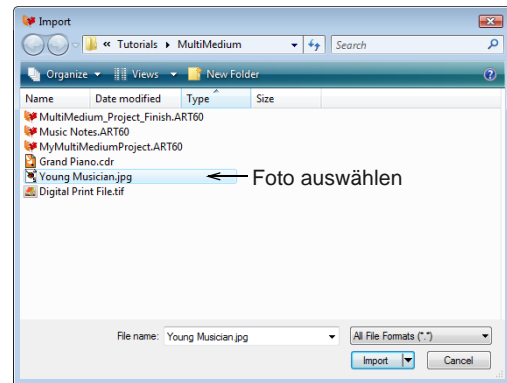
Benutzen Sie ‚Stickerei-zeigen‘ im Bildarbeitsfläche-Modus, um die Stickerei ein- und auszublenen.

Nun ist alles soweit bereit, unser Foto innerhalb des zu stickenden Bildrahmens einzufügen.

## Um das Foto zu importieren

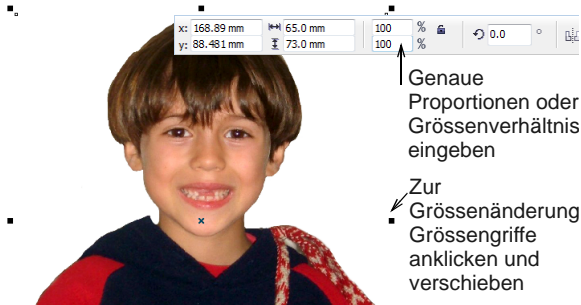
- 1 Wechseln Sie zur **Bild-Arbeitsfläche**.
- 2 Klicken Sie auf das **Bild laden**-Symbol in der **Bild-Werkzeugleiste**.

Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 3 Öffnen Sie den **Tutorials > MultiMedium**-Ordner und wählen Sie das Foto ‚Young Musician‘.
  - 4 **Importieren** anklicken.
- Das Bild wird im Design-Fenster eingefügt.
- 5 Um das Foto in die richtige Grösse zu skalieren, benutzen Sie die Kontrollpunkte

oder geben Sie in der **Eigenschaftenleiste** die genauen Proportionen ein.

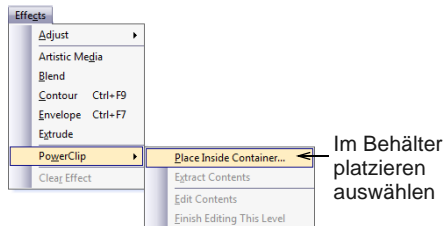


Das Foto wird automatisch eingefügt und zentriert.



### Um das Foto im Layout zu platzieren

- 1 Blenden Sie die Anzeige des Stickmotivs mit dem **Stickerei zeigen**-Feld in der **Ansicht-Modus**-Werkzeugleiste aus.
- 2 Markieren Sie das Foto, gehen Sie zum **Effekte**-Menü und wählen Sie **PowerClip > Im Behälter platzieren**.
- 4 Falls das Foto nicht gut zugeschnitten ist, gehen Sie zu **Effekte > PowerClip > Inhalt bearbeiten** und führen die gewünschten Änderungen aus.



- 3 Bewegen Sie den Zeiger über den Bildrahmen und klicken Sie.





- 5 Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, gehen Sie zu **Effekte > PowerClip > Bearbeitung dieses Stadiums beenden**.

- 6 Aktivieren Sie durch Einblenden von **Stickerei zeigen** die Anzeige der Stickerei und prüfen Sie das Ergebnis.



**Tipp** Falls notwendig, können Sie den **Objektmanager** benutzen, um das Foto anzuklicken und vor die Klavier-Abbildung zu ziehen.

## Ausrichten der Stickerei und des Digitaldrucks

-  Druckvorschau (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Vorschau eines Designs vor dem Ausdruck.
-  Drucken (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ausdrucken eines Designs.

Um sicherzustellen, dass die Stickerei und der Digitaldruck perfekt übereinstimmen, müssen Sie in BERNINA-Sticksoftware den Anfangspunkt der Stickerei setzen. Zu diesem Zweck benötigen wir den Ausdruck eines Werkblattes, um die Mustermittle mit dem bedruckten Stoff abzugleichen. Siehe auch **Das Drucken der Designs** im Onscreen-Handbuch.

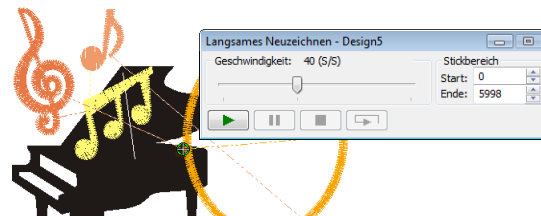
## Um die Stickerei zum Digitaldruck auszurichten

- 1 Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** zurück.



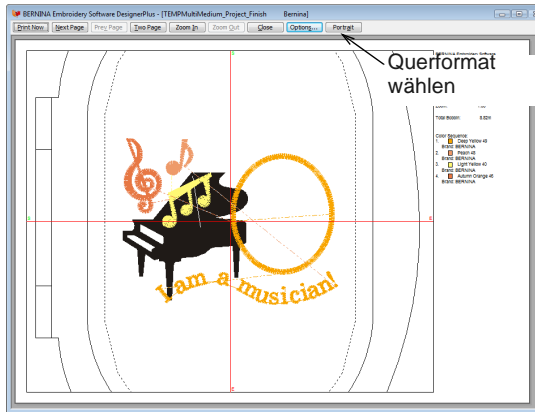
**Hinweis** Im Vektorgrafik-Anzeigemodus wird das Foto nicht im ‚PowerClip‘-Rahmen angezeigt.

- 2 Deaktivieren Sie die **Stickansicht** und überprüfen Sie die Start- und Endpunkte, indem Sie mit den **Transport-Funktionen** oder dem **Langsames Neuzeichnen-Werkzeug** das Design durchlaufen. Siehe **Das Begutachten der Stickabfolge** im Onscreen-Handbuch für Details.



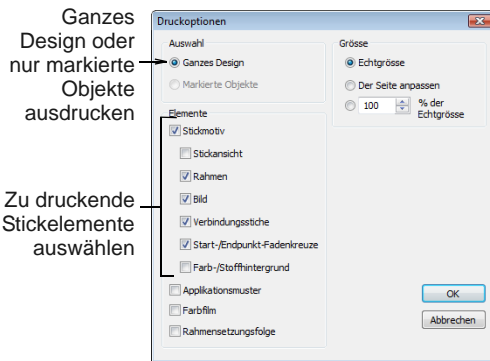
- 3 Klicken Sie auf das **Druckvorschau**-Symbol.

Das **Druckvorschau**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 4 Wählen Sie **Querformat** und klicken Sie auf **Optionen**.

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 5 Wählen Sie die gewünschten Optionen und klicken Sie auf **OK**. Siehe **Einstellen der Druckoptionen für Stickerei** im Onscreen-Handbuch für Details.
- 6 Klicken Sie auf **Jetzt Drucken**, um eine Kopie des Werkblatts auszudrucken. Benutzen Sie dieses Werkblatt, um den bedruckten Stoff im Rahmen an der Designmitte auszurichten.

## Senden des Designs zur Anfertigung

Jetzt ist unser Design bereit zur Anfertigung. Das macht Spass, kann aber auch etwas kompliziert sein. Zuerst müssen wir den Grafikteil des Designs ausdrucken. Dazu benötigen wir Transferpapier und einen normalen Farbdrucker. Das Bild muss spiegelverkehrt gedruckt und dann auf das Kleidungsstück aufgebügelt werden. Danach muss das gedruckte Design zur Ausstickung korrekt an der Rahmenmitte ausgerichtet werden. Mit etwas Geduld werden Sie in kürzester Zeit ein Experte sein.



**Tipp**  Für ein professionelleres Ergebnis können Sie die Dienste eines Digital- oder Siebdruckbetriebs in Anspruch nehmen.

## Drucken des Grafikanteils des Designs



Benutzen Sie ‚Bild-Arbeitsfläche > Ansicht-Modus > Stickerei zeigen‘, um die Anzeige der Stickobjekte ein-/auszuschalten.



Benutzen Sie ‚Allgemein > Drucken‘, um ein Design von der Bild-Arbeitsfläche auszudrucken.



Benutzen Sie ‚Allgemein > Vektoren zeigen‘, um die Anzeige der Vektorgrafik ein-/auszuschalten.



Benutzen Sie ‚Allgemein > Rahmen zeigen‘, um die Anzeige des Rahmens ein-/auszuschalten.

Als erstes drucken wir den Hintergrund aus. Damit nur der Grafikanteil ausgedruckt wird, muss die Stickerei ausgeblendet werden. Falls Transferpapier benutzt wird, muss die Abbildung spiegelverkehrt gedruckt werden. Prüfen Sie die verfügbaren Druckoptionen Ihres Druckers und benutzen Sie eine, mit der Sie das Bild spiegeln können.

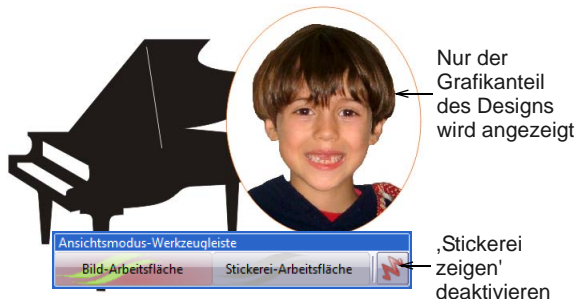


**Tipp** Falls Sie selbst keinen Digitaldrucker besitzen, können Sie das druckbereite Design unter Anwendung der **Datei > Exportieren > Dateiart > . . . -Option** als Datei speichern und diese dann zu einem professionellen Druckerei bringen.

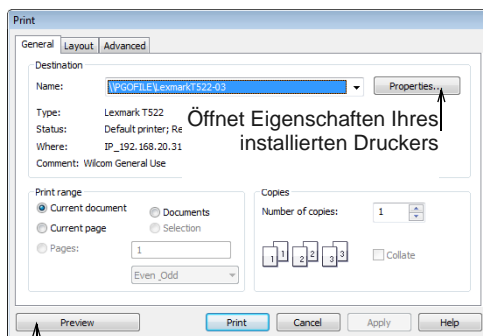
## Um den Grafikanteil des Designs auszudrucken

- 1 Wechseln Sie wieder zur **Bild-Arbeitsfläche** und deaktivieren Sie das **Stickerei zeigen**-Symbol.

Lediglich der Grafikanteil des Designs wird im Design-Fenster angezeigt.



- 2 Klicken Sie in der **Standard-Werkzeugleiste** auf das **Drucken**-Symbol, um das **Drucken**-Dialogfeld zu öffnen.



Zur Druckvorschau des Designs anklicken

- 3 Für eine realistische Ansicht des Designs klicken Sie auf **Vorschau**.
- 4 Mit den Standard-Druckoptionen von CorelDRAW® können Sie das Design jetzt auf Transferpapier drucken oder, falls Ihnen ein Textildirektdrucker zur Verfügung steht, auch direkt auf Ihr Kleidungsstück.



**Tipp** Falls Sie Transferpapier benutzen, auf **Eigenschaften** klicken, um Zugriff auf die Druckoptionen des installierten Druckers zu erhalten. Falls es eine Druckoption für T-Shirt-Transferpapier gibt, wird das Bild automatisch gespiegelt. Andernfalls sollte der Treiber im Allgemeinen eine Spiegeln-Funktion haben.

## Aussticken des Stickanteils des Designs



Benutzen Sie ‚Vektoren zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Vektorgrafik ein-/auszuschalten.



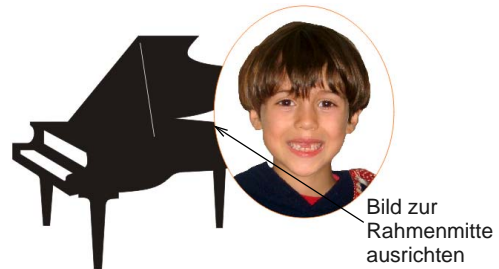
Benutzen Sie ‚Allgemein > Zum Stickcomputer exportieren‘, um ein Design zum Stickcomputer zu senden.

Und jetzt kommt der aufregende Teil – das Aussticken auf dem gedruckten Bild. Stellen Sie sicher, dass der ausgedruckte Teil des Designs

wie im Werkblatt genau an der Rahmenmitte ausgerichtet ist.

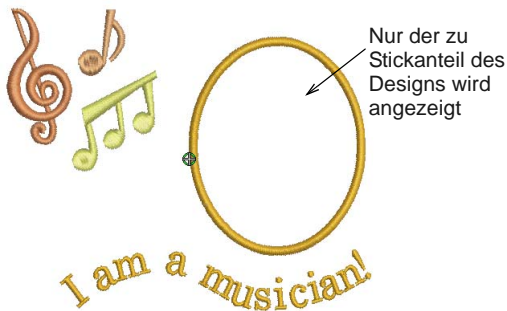


- Spannen Sie das gedruckte Design in den gewählten Rahmen und zentrieren Sie das Bild mit Hilfe des ausgedruckten Werkblatts.



### Um den Stickanteil des Designs auszusticken

- Wechseln Sie zur **Stickerei-Arbeitsfläche** und deaktivieren Sie **Vektoren zeigen**.  
Auf dem Bildschirm wird nur der Stickanteil des Designs angezeigt.



- Um das Design auszusticken, klicken Sie auf die **Zum Stickcomputer exportieren**-Funktion in der **Allgemein**-Werkzeugleiste.

Ist die Verbindung zur Stickmaschine hergestellt, wird das **Zum Stickssystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Miniaturansicht Ihres Designs werden angezeigt. Siehe **Das Aussticken von Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.

- Klicken Sie auf **Aussticken des gewählten Designs**.

Das **Datei(en) zum Gerät senden**-Dialogfeld wird angezeigt, gefolgt von einer Bestätigungsmeldung. Das Design

wird an Ihre Stickmaschine gesendet und ist zum Aussticken bereit.

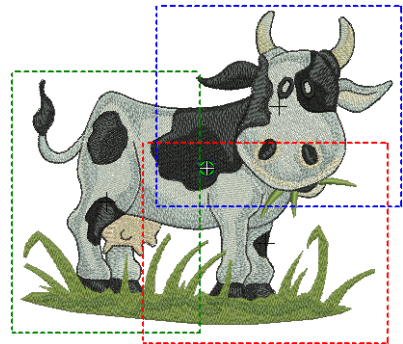


**Hinweis** Wenn Sie die Nadel Ihrer Stickmaschine genau am exakten Mittelpunkt des Designs ausgerichtet haben, sollte die Stickerei auf dem Kleidungsstück perfekt mit dem digital gedruckten Designanteil übereinstimmen.

# KAPITEL 13

## DAS MEHRFACHRAHMUNG-LEHR-PROGRAMM

Bevor Designs auf einer Stickmaschine ausgestickt werden können, muss der Stoff natürlich eingerahmt werden. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen aus einer breiten Auswahl an standardgemässen Rahmen auszuwählen, die von verschiedenen Herstellern angeboten werden. Falls Ihr Projekt ein grosses Design oder eine Anzahl kleinerer Designs enthält, werden Sie unter Umständen mehrere Rahmensetzungen benötigen.



In diesem Lernprogramm können Sie die leistungsfähige Unterstützung entdecken, die BERNINA-Sticksoftware bei Mehrfachrahmungen bietet. Die Software bietet einen dedizierten **Rahmen-Layout**-Modus, welcher es Ihnen gestattet mehrere Rahmen zu setzen. Dies bedeutet, dass Sie Stickdesigns erstellen können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind. Sie können solche Design ganz einfach in verschiedene Komponenten zerlegen, welche separat in einem einzigen Rahmen passen. Diese werden dann nacheinander gestickt, um das gesamte Design zu bilden. Sie können entweder direkt an eine Stickmaschine gesendet oder auf Datei gespeichert werden.



**Hinweis** Alle Schritte, die zum Fertigstellen des Projekts ausgeführt werden müssen, werden nachfolgend beschrieben. Weitere und detailliertere Angaben finden Sie im Onscreen-Handbuch.

## Erste Schritte

### Stickerei-Arbeitsfläche

Benutzen Sie Stickerei-Arbeitsfläche -Modus zum Erstellen und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Ansicht von Designs in Stickansicht.

### Rahmen-Arbeitsfläche

Benutzen Sie ‚Rahmen-Layout‘ (Ansicht-Modus-Werkzeugleiste), um zum Rahmen-Layout-Modus zu wechseln.



Benutzen Sie ‚Öffnen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein bereits existierendes Design zu öffnen.



Klicken Sie auf ‚Rahmen zeigen‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um den Rahmen zu sehen. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen zu ändern.

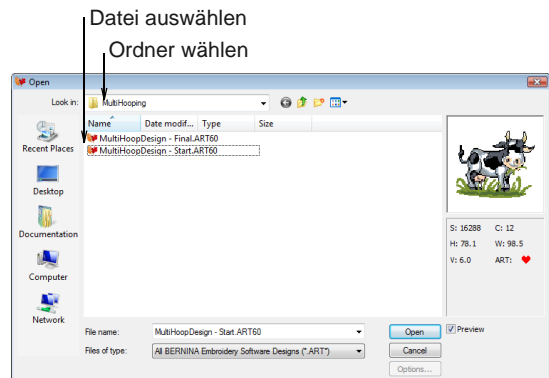
In dieser Übung soll das Design auf dem ‚artista 130 x 100 Normal‘-Rahmen ausgestickt werden. Dieser Rahmen ist jedoch etwas zu klein für unser Design, welches ca. 156 x 197mm gross ist. Dies wird mehrfache Rahmensetzungen notwendig machen.



**Tipp** Ihre BERNINA-Sticksoftware enthält zahlreiches Beispielmateriale und viele Stickdesigns, die Sie als Ausgangsobjekte für Ihre eigenen Kreationen nehmen können. Zusätzlich zu den enthaltenen Beispielmotiven wird ein ‚Tutorials‘-Ordner mit allen Lernprogrammen zum Ausführen dieser sowie weiteren Übungen mitgeliefert. Die fertigen Ergebnisse dieser und der anderen Übungen sind ebenfalls enthalten. Werfen Sie einen Blick auf die fertigen Projekte vor und/oder nach dem Durchgehen der Lernprogramme. Siehe auch [Arbeiten mit Design-Dateien](#).

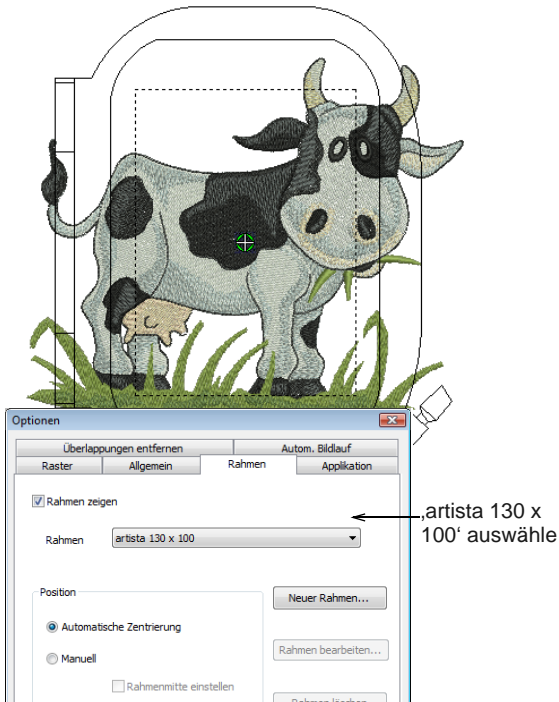
## Um anzufangen

- 1 Doppelklicken Sie auf die BERNINA-Sticksoftware-Schnellschaltfläche auf dem MS Windows®-Desktop. BERNINA-Sticksoftware wird mit einem neuen, leeren Design (Design1) und aktiviertem Standardrahmen geöffnet.
- 2 Wählen Sie den **Stickarbeitsfläche**-Modus.
- 3 Klicken Sie in der **Allgemein**-Werkzeugleiste auf das **Öffnen**-Symbol. Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 4 Navigieren Sie zu dem **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner und wählen Sie den **Tutorials > MultiHooping**-Ordner.
- 5 Wählen Sie **ART-Datei** aus der **Dateiformat**-Liste, um die **BERNINA-Sticksoftware-Designs** in dem Ordner zu sehen.
- 6 Wählen Sie die ‚MultiHoopDesign - Start.ART‘-Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.

Das Stickdesign wird im Design-Fenster geöffnet.



- 7 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Hinweis** Für jedes Design kann nur eine Rahmengrösse verwendet werden, deshalb würden Sie normalerweise versuchen das grösste Objekt des Designs zu decken.

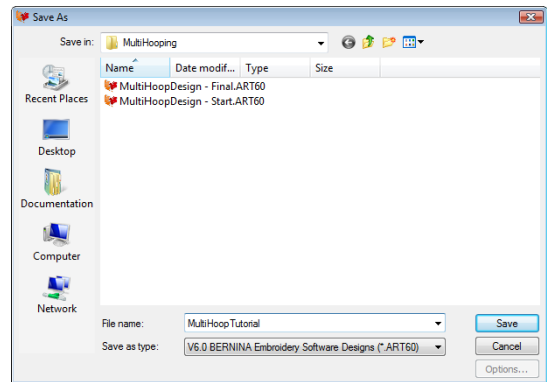
- 8 Prüfen Sie, dass ‚artista 130 x 100 Normal‘ gewählt ist.
- 9 Verkleinern Sie die Ansicht, sodass der Rahmen besser zu sehen ist – wählen Sie das **Zoomfeld**-Werkzeug und rechtsklicken Sie einmal auf das Design.



**Tipp** Nach dem Setzen eines Stickrahmens können Sie diesen durch Klicken des **Rahmen zeigen**-Symbols nach Belieben zu- und wegschalten. Siehe **Einblenden des Rahmens** im Onscreen-Handbuch für Details.

- 10 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das **Speichern unter**-Dialogfeld wird geöffnet.



**Tipp** Das Speichern unter-Dialogfeld wird geöffnet und der gleiche Speicherort vorgeschlagen, wie der, in dem sich die Originaldatei befindet.

- 11 Geben Sie einen geeigneten Namen – z. B. ‚Mehrfachrahmung-Übung‘ – in dem **Dateiname**-Feld ein und klicken Sie auf **Speichern**.



**Tipp** Danach brauchen Sie bloss noch die **Speichern**-Taste oder **Strg+S** anzuklicken, um Änderungen zu speichern.

## Konzepte der Mehrfachrahmung

Bevor wir mit dem Layout der Rahmenpositionen beinnen, sollten wir uns mit etwas Theorie vertraut machen. Nachdem Sie die Übung erarbeitet haben, wird es ratsam sein, zu diesem Abschnitt zurückzukehren, da Sie dann ein tieferes Verständnis der praktischen Anliegen haben werden. Ok, also dann. . .

Wenn BERNINA-Sticksoftware die mehrfachen Rahmensetzungen berechnet, wird es versuchen ganze Objekte auf sequenzielle Rahmensetzungen zu verteilen. Wo sich Objekte überlappen, muss das **überlappte** Objekt vor dem **überlappenden** Objekt gestickt werden.

Vor Rahmensetzung Objektreihenfolge prüfen

Rahmensetzungen berechnen

Das aktuelle Layout der Rahmenpositionen wird 5 Rahmensetzungen bewirken  
Alle im Design vorhandene Objekte werden durch Rahmen gedeckt.

OK

Drei Rahmenpositionen, jedoch fünf 'Rahmensetzungen'

In Anbetracht dieser Tatsachen sollten Sie versuchen sicherzustellen, dass:

- ▶ Jede nacheinanderfolgende Rahmenposition eine vorhergehend gestickte Rahmenposition überlappt.
- ▶ Die Rahmen werden so dicht wie nur möglich in der Reihenfolge der Objektreihenfolge des Designs angelegt. Dies wird die Anzahl der letztendlich notwendigen Rahmensetzungen minimieren.



**Hinweis** Eine ‚Rahmensetzung‘ ist dasselbe wie eine ‚Rahmenposition‘ – Sie können mehr Rahmensetzungen als Rahmenpositionen haben, aber nie weniger. In anderen Worten, kann eine einzelne Rahmenposition – um die Stickfolge des Designs zu bewahren – kann mehr als nur eine Rahmensetzung involvieren.

## Die Rahmensetzungsfolge

Wenn ein grosses Design mehrere Rahmensetzungen benötigt, ist es sehr wichtig, dass die Stickfolge so eingerichtet wird, dass die Objekte im Vordergrund nach den im Hintergrund gestickt werden. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen die Position und Abfolge jedes Rahmens zu bestimmen. Multiple Rahmen sind ihrer Position in der Abfolge entsprechend wie folgt farblich codiert:

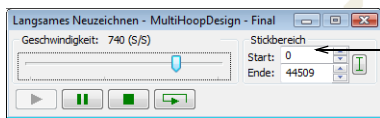
Stickrahmen	Farbe
1	Dunkelgrün
2	Blau
3	Rot
4	Braun
5	Orange
6	Lila
7	Blaugrün
8	Aquamarin

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Sie mehr als acht Rahmensetzungen benötigen, wird die

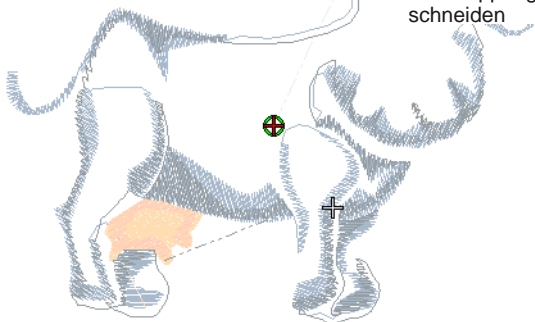
Farbabfolge wiederholt, solange keine der zuvor festgelegten Rahmenpositionen gelöscht wird.

### Das Prüfen der Design-Reihenfolge

Wenn Sie die Stickfolge der Design-Objekte wissen, können Sie die Rahmen in die best mögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Eine gute Technik besteht darin, das **Farbfilm**-Werkzeug – wie oben gezeigt – im Objekt-Modus zu benutzen. Wenn Sie in der Liste Objekte auswählen, werden diese im Design markiert und hervorgehoben. Dies wird Ihnen helfen zu sehen, in welcher Reihenfolge die Objekte gestickt werden, und in welcher Reihenfolge sie deshalb eingerahmt werden sollen. Siehe auch **Die Ansicht und Auswahl der Farbblöcke** im Onscreen-Handbuch.



Stickfolge der Objekte prüfen, die die Rahmensetzungs-Überlappungen schneiden



Ein anderes nützliches Werkzeug ist die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion. Wenn Sie ein **Langsames Neuzeichnen** veranlassen, können Sie sehen, ob die Anfangs- und Endpunkte eines bestimmten Objekts einen Einfluss auf die Anzahl der notwendigen Rahmensetzungen haben werden. Falls Sie, zum Beispiel, ein grosses Objekt aufspalten, sich jedoch die erste Hälfte im zweiten Rahmen befindet, könnte dies eine zusätzliche Rahmensetzung zur Folge haben. Mittels der **Langsames Neuzeichnen**-Funktion können

Sie versuchen sicherzustellen, dass jegliche zerlegten Objekte in **benachbarte** Rahmen (sowohl in Hinsicht auf Position und Rahmensetzungsfolge) platziert werden, und dass die Stickung des Objekts im ersten Rahmen beginnt. Siehe auch **Das Simulieren der Design-Ausstickung** im Onscreen-Handbuch.

### Das Justieren der Design-Reihenfolge

Obwohl eine korrekte Setzung der Rahmen die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen reduzieren kann, kann es sein, dass die Design-Objektreihenfolge in Hinsicht auf eine Mehrfachrahmung nicht ideal ist. Mit Erfahrung wird es Ihnen manchmal Gewähr werden, dass die einzige Möglichkeit, die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren, darin liegt, die Reihenfolge der Design-Erstellung an sich zu modifizieren. Diese Vorgehensweisen würden jedoch den Rahmen dieser Übung sprengen. Als allgemeine Richtlinie sollten Sie Folgendes im Auge halten:

- ▶ Bei mitgelieferten Designs, welche für einen einzelnen Rahmen erstellt wurden, wird die Reihenfolge normalerweise nach Farbe erstellt, um so die Anzahl der Farbwechsel zu reduzieren. Dies ist vor allem bei Stickmaschinen mit einer einzelnen Nadel wichtig.
- ▶ Wenn Sie ein Stockdesign so vergrößern, dass es mehrfache Rahmensetzungen benötigen wird, kann es vorkommen, dass die Design-Reihenfolge geändert werden muss, um die Anzahl der Rahmensetzungen reduzieren zu können.
- ▶ Da bei jeglicher Ausstickung lediglich eine Rahmengrösse verwendet werden kann, sollten Sie den Rahmen wählen, welcher das **grösste** im Design enthaltene Objekt erfassen kann.
- ▶ Sie sollten versuchen, die Rahmen werden so dicht wie nur möglich in der Objektreihenfolge des Designs anzulegen.

Mit etwas Erfahrung können Sie sich in solchen Fällen auf Ihr eigenes Urteil verlassen.



**Hinweis** In dieser Übung werden, durch die Designgrösse und den gewählten Rahmen bedingt, fünf (5) Rahmensetzungen das beste sein, was wir **ohne** ein Ändern der Design-Reihenfolge erzielen können.

## Berechnung der Rahmensetzungen

Obwohl BERNINA-Sticksoftware immer die ursprüngliche Stickfolge beibehält, kann ein gut durchdachtes Setzen der Rahmen – sie sollten der Design-Objektreihenfolge entsprechen – die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen verringern.

Die Zeit, die für das Berechnen der Design-Rahmensetzungen benötigt wird, wird mehr von der Anzahl der Objekte und Rahmenpositionen als von der Stichanzahl abhängen. Designs, welche von EXP, PES, HUS, usw. konvertiert wurden, werden generell eine grössere Anzahl an Objekten aufweisen als programmeigene BERNINA-Sticksoftware-Designs. Deshalb wird bei der Berechnung dieser Designs etwas länger benötigt. Jedoch kann es sogar bei reinen ART-Dateien vorkommen, wenn diese komplex und gross sind und viele Rahmenpositionen besitzen, dass die Berechnung etwas Zeit beansprucht.

## Das Definieren mehrfacher Rahmenpositionen

Rahmen-Arbeitsfläche

Benutzen Sie ‚Rahmen-Layout‘ (Ansicht-Modus-Werkzeugleiste), um zum Rahmen-Layout-Modus zu wechseln.



Benutzen Sie ‚Aktivierte Auswahl‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um im Design-Fenster Rahmen auszuwählen.



Benutzen Sie ‚Rahmen hinzufügen‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen im Design-Fenster im Hochformat auszurichten.



Benutzen Sie ‚Add Hoop Rechts‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen zu platzieren und eine 10 mm Überlappung zwischen den Nähflächen einzuhalten.



Benutzen Sie ‚Rahmen oben hinzufügen‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar oberhalb des markierten Rahmens zu platzieren.



Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf ‚Rahmen rotieren‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um den markierten Rahmen um 45° in eine der beiden Richtungen zu rotieren.

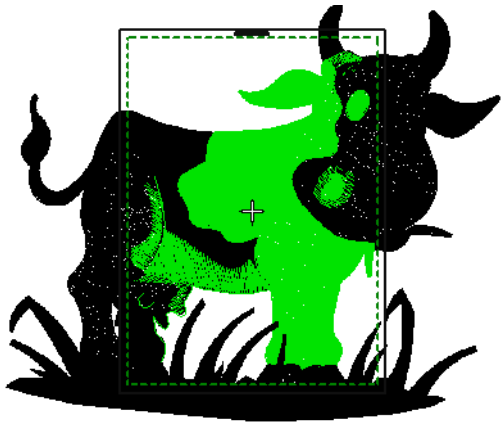
BERNINA-Sticksoftware bietet einen dedizierten **Rahmen-Layout**-Modus, welcher es Ihnen gestattet mehrere Rahmen zu setzen. Dies bedeutet, dass Sie Stickdesigns aussticken können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind. Der **Rahmen-Layout** -Modus ermöglicht Ihnen multiple Rahmenpositionen zu definieren. Das Ziel liegt darin, Rahmen hinzuzufügen und diese solange zu arrangieren, bis Sie die kleinst mögliche Anzahl an Rahmensetzungen erhalten, die das gesamte Design erfassen können. Diese werden dann nacheinander ausgestickt. Siehe auch **Die Rahmensetzung bei grossen Designs** im Onscreen-Handbuch.

## Um multiple Rahmenpositionen zu definieren

1 Wechseln Sie zum **Rahmen-Layout**-Modus. Siehe **Ansicht-Modi**.

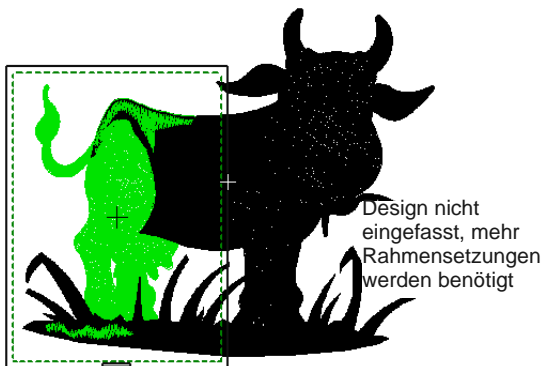
Wenn Sie den **Rahmen-Layout**-Modus beginnen, werden gedeckte Objekte – solche, welche komplett in den Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt.

Ungedeckte Objekte – die, die **nicht** reinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.



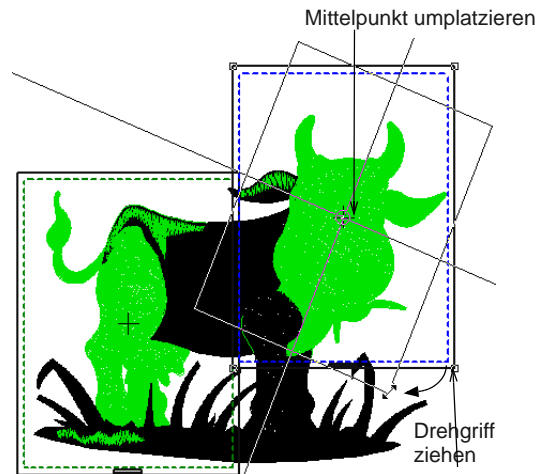
**Hinweis** Im **Rahmen-Layout-Modus** kann kein Stickobjekt markiert oder manipuliert werden.

- 2 Klicken Sie auf das **Aktivierte Auswahl**-Symbol, klicken Sie auf den Umriss des Rahmens, und verschieben Sie diesen, bis er das Hinterteil der Kuh umfasst.



- 3 Benutzen Sie die **Rahmen hinzufügen**-Werkzeuge, um mehr Rahmen hinzuzufügen:

- ▶ Klicken Sie auf das **Rahmen hinzufügen**-Symbol, um einen neuen Rahmen im Design-Fenster im Hochformat hinzuzufügen.
- ▶ Benutzen Sie das **Rahmen rechts hinzufügen**-Werkzeug, um einen neuen Rahmen unmittelbar zur Rechten eines markierten Rahmens zu platzieren und dabei eine Überlappung von 10 mm zwischen den Nähflächen beizubehalten.
- ▶ Auf dieselbe Weise werden wir das **Rahmen oben hinzufügen**-Werkzeug benutzen, um einen neuen Rahmen direkt oberhalb eines markierten Rahmens zu platzieren.

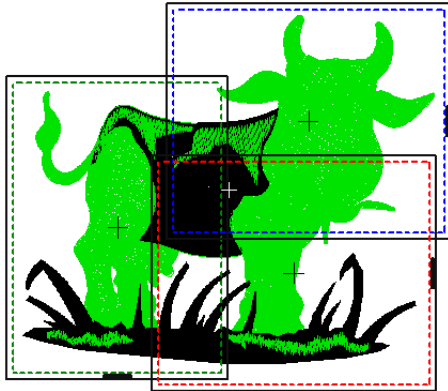


- 4 Platzieren Sie die zusätzlichen Rahmen um und rotieren Sie diese wie notwendig, sodass diese alle im Design vorhandenen Objekte einrahmen.
  - ▶ Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf das **Rahmen rotieren**-Symbol, um den markierten Rahmen um 45° in eine der beiden Richtungen zu rotieren.
  - ▶ Wahlweise können Sie den Rahmen nochmal anklicken und unter Anwendung

der Rotationspunkte und Mittelpunkts den Rahmen rotieren.

- 5 Benutzen Sie die Pfeiltasten, um ausgewählte Rahmen in Position zu schubsen.

In diesem Fall sollte es möglich sein, das gesamte Design in drei Rahmenpositionen unterzubringen.



Alle Objekte sind eingerahmt



**Hinweis** Nehmen Sie davon bitte Notiz, dass obwohl Ihr Design vollkommen durch separate Rahmen eingefasst ist, einige Objekte immer noch nicht gedeckt werden. Diese werden in Schwarz angezeigt. Falls Sie jetzt schon versuchen würden das Design auszugeben, werden Sie eine Meldung erhalten, die angibt, dass noch nicht alle Stiche gedeckt sind. Wir werden uns im nächsten Schritt hiermit befassen.

## Das Aufteilen der Objekte auf verschiedene Rahmensetzungen



Benutzen Sie ‚Aufteilungslinie‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um bei mehrfach gerahmten Designs vor deren Ausgabe auf Datei, zur Stickmaschine oder Speicherkarte, eine oder mehrere Aufteilungslinien zu digitalisieren.



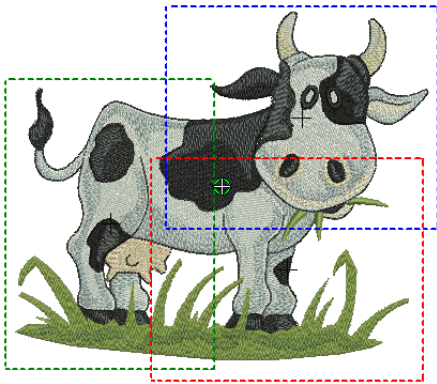
Benutzen Sie ‚Umformen-Stichteilungshilfslinie‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um Aufteilungslinien im Design-Fenster umzuformen.



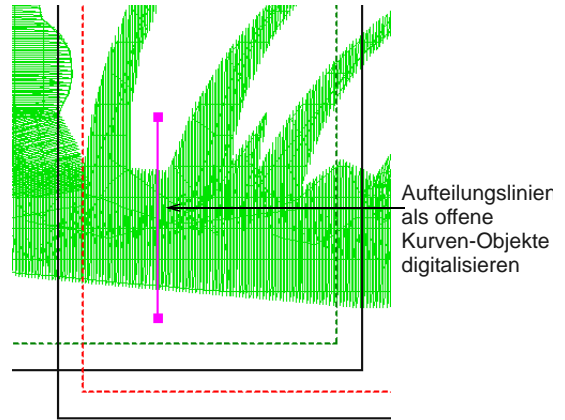
Benutzen Sie ‚Rahmensetzungen berechnen‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um die Rahmensetzungen zu begutachten, welche von dem aktuellen Rahmen-Layout resultieren werden.

Das **Aufteilungshilfslinie**-Werkzeug ermöglicht Ihnen Objekte auszusticken, welche ansonsten nicht in eine einzelne Rahmensetzung passen würden. Effektiv gestattet es Ihnen bei einem mehrfach eingerahmten Design vor dessen Ausgabe zur Datei, Speicherkarte oder zum Stickcomputer ein oder mehrere Aufteilungslinien zu digitalisieren. Obwohl die Aufteilungslinien nur im **Rahmen-Layout** sichtbar sind, werden sie jedoch auch bei Wechsel zu einem anderen Modus bewahrt. Aufteilungslinien beeinflussen die Integrität der Objekte keinesfalls, Sie können die Aufteilungslinien wie zuvor immer noch umformen und umwandeln. Siehe auch

Das Aufteilen der Objekte auf verschiedene Rahmensetzungen im Onscreen-Handbuch.



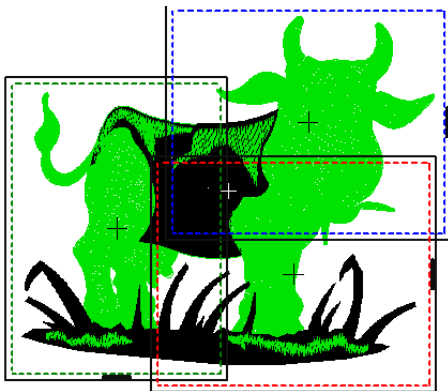
Sie werden zur Eingabe des Startpunkts der Aufteilungslinie innerhalb der Nähflächenüberlappung aufgefordert.



### Um Objekte zwischen mehreren Rahmensetzungen zu verteilen

1 Wählen Sie **Rahmen-Layout-Modus**.

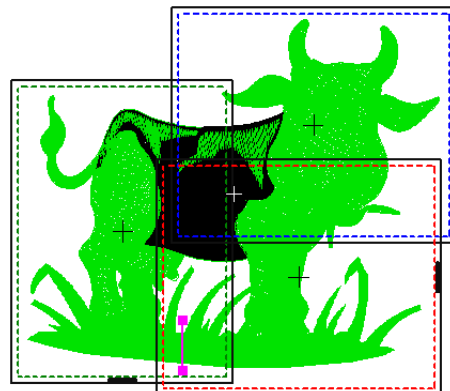
Obwohl unser Design durch drei separate Rahmensetzungen eingefasst wird, werden Objekte, welche nicht durch eine einzelne Rahmensetzung eingefasst sind, immer noch in Schwarz angezeigt.



2 Wählen Sie das **Aufteilungslinie-Werkzeug**.

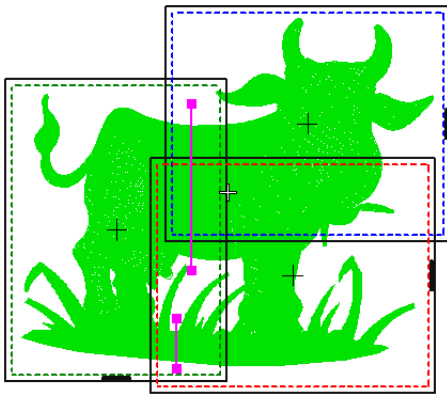
3 Digitalisieren Sie die Aufteilungslinien ganz genauso, wie es bei offenen Kurven-Objekten zu würden, d. h. unter Anwendung von Rechtsklicks für Kurven und Linksklicks für Eckpunkte.

Solange die Stichteilungen innerhalb der gemeinsamen Nähfläche der überlappenden Rahmensetzungen fallen, werden die resultierenden ‚Teilobjekte‘ gedeckt und in Grün angezeigt.

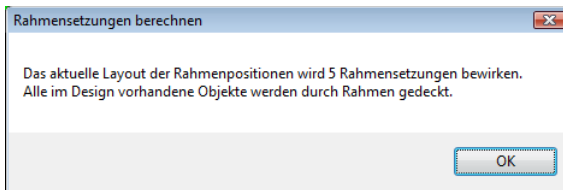


Linien, welche Objekte vollkommen kreuzen, werden bei der Ausgabe aufgespalten. Das Stichteilung wird nicht unbedingt entlang der digitalisierten Linie verlaufen. Stattdessen wird sie so unauffällig wie nur möglich angelegt. Die resultierenden Objekte werden ihre ursprüngliche Objektart, die Stichwinkel, Parameter und Farben bewahren.

- 4 Wiederholen Sie die Vorgänge nach Bedarf oder drücken Sie zwecks Fertigstellung auf **Eingabe**.



- 5 Zum Schluss müssen Sie das **Rahmensetzungen berechnen**-Symbol anklicken, um die Rahmensetzungen zu auswerten, welche von dem aktuellen Rahmen-Layout resultieren.



Jetzt sind wir dazu bereit, das Design als eine oder mehrere Dateien zu speichern oder es direkt an eine Maschine zu senden. Wir werden zudem eine Kopie des Designs ausdrucken, die die Rahmenpositionen

anzeigt – dies wird Ihnen helfen sicherzustellen, dass das Sticken in der richtigen Rahmensetzungsfolge geschieht.



**Hinweis** In dieser Übung werden, durch die Designgröße und den gewählten Rahmen bedingt, fünf (5) Rahmensetzungen das beste sein, was wir **ohne** ein Ändern der Design-Reihenfolge erzielen können.

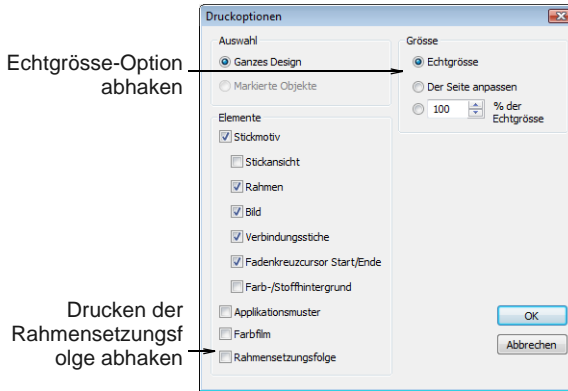
## Das Drucken mehrfach gerahmter Designs

Falls es mehr als nur eine Rahmensetzung in dem Design gibt, besitzen Sie die Option, die Rahmen in der richtigen Farbabfolge in der Mehrfachrahmung-Ansicht auszudrucken. Die **Rahmensetzungsfolge**-Option ermöglicht Ihnen eine **Farbfilm**-artigen Ausdruck auszudrucken, welcher die Objekte in jeder Rahmensetzung anzeigt. Siehe auch [Das Erstellen von Designs mit Mehrfachrahmung](#).

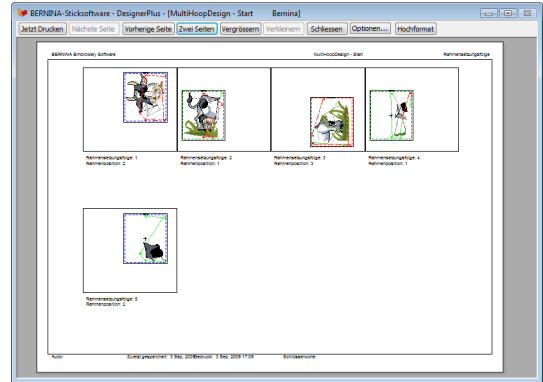
### Um mehrfach gerahmte Designs auszudrucken

- 1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.
- 2 Feld **Optionen** anklicken.  
Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

**3** Markieren Sie das **Rahmensetzungsfolge**-Ankreuzfeld.



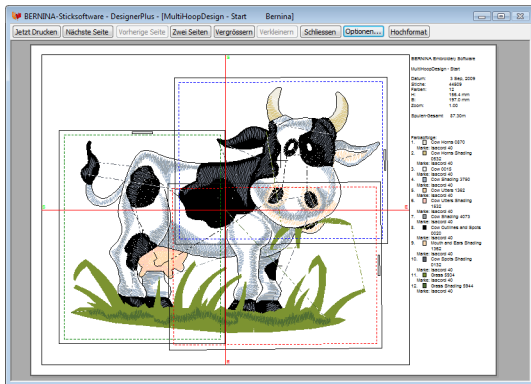
angezeigt wird. Siehe **Das Speichern und Ausgeben mehrfach gerahmter Designs**.



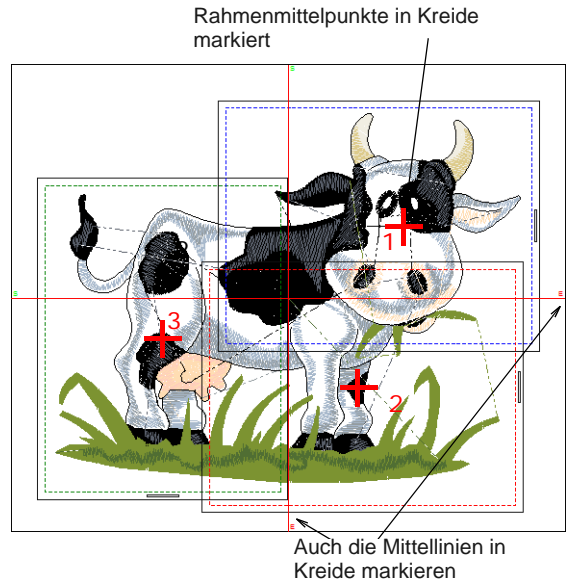
**4** Markieren Sie die **Echtgrösse**-Option und klicken Sie auf **OK**.

**5** **Drucken** anklicken.

**6** Legen Sie den Ausdruck auf Ihrem Stoff, und benutzen Sie die enthaltenen Informationen, um die Rahmenmittelpunkte mit Kreide oder auswaschbarer Tinte zu markieren.



Die folgende Information wird auf der nächsten Seite angegeben, die Objekte jeder Rahmensetzung wird angezeigt. Diese Information ist dieselbe, wie die, die im **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld



**Tipp** Bei mehrfachen Rahmensetzungen gibt es viele Registrierungsmarkierungen,

welche unter Umständen zu Verwirrung führen können. Es wird unter Umständen eine gute Idee sein, diese mit kleinen Aufklebern zu nummerieren. Verwenden Sie diese, um die Markierungen mit der korrekten Vorlage auf Seite 2 Ihres Werkblattes zu korrelieren.

## Das Speichern und Ausgeben mehrfach gerahmter Designs

Wenn ein mehrfach gerahmtes Design ausgegeben wird, wird – nach Neurahmung des Stoffes – jeder Teil separat ausgestickt. Mehrfachrahmungen und Aufteilungslinien werden angewendet, wenn Sie solche Designs speichern oder an die Stickmaschinen senden. Die **Rahmensetzungsfolge**-Modus wird aktiviert und die separaten Rahmensetzungen werden angezeigt.



**Tipp** Wenn Sie die Mehrfachrahmung-Funktion anwenden, empfehlen wir, dass Sie eine aufbügelbare oder aufklebbare, abreissbares Futter verwenden. Sie müssen sicherstellen, dass es stark genug ist, um nicht beim Stickender Registrierungsmarken versehentlich weggerissen zu werden.

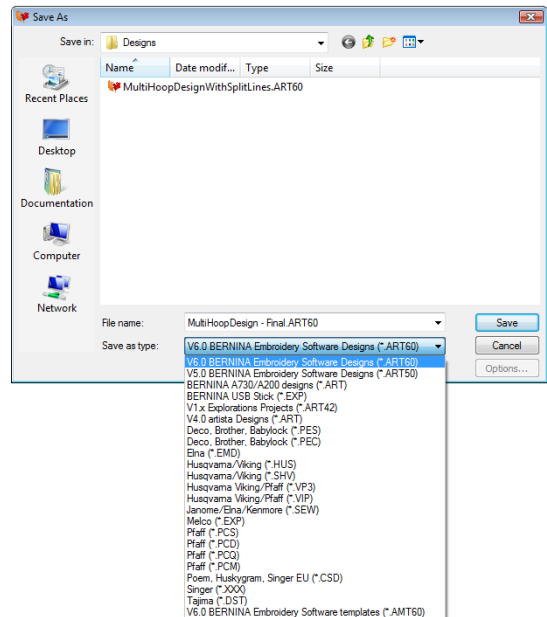
## Das Speichern Ihrer mehrfach gerahmten Designs

Falls mehr als eine Rahmensetzung zum Decken Ihres Designs benötigt wird, können Sie es in mehrere Dateien aufspalten, d. h. eine für jede Rahmensetzung. Die Software wird automatisch berechnen, welche Dateien gespeichert werden sollen und wie diese aussehen werden. Siehe auch [Das Ausgeben mehrfach gerahmter Designs](#) im Onscreen-Handbuch.

## Um Ihre mehrfach gerahmte Designs zu speichern

- 1 Wechseln Sie zum **Rahmen-Layout-Modus**.
- 2 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Das standardgemässe MS Windows® **Speichern unter**-Dialogfeld wird erscheinen, sodass Sie zu jeglichem Ordner navigieren, jeglichen Namen für die exportierte Datei wählen, und ein Dateiformat aus der Dropdown-Liste wählen können.



- 3 Sie können nach Bedarf den Dateinamen ändern, ein Zielverzeichnis und/oder Dateiformat wählen, und können danach auf **Speichern** klicken.

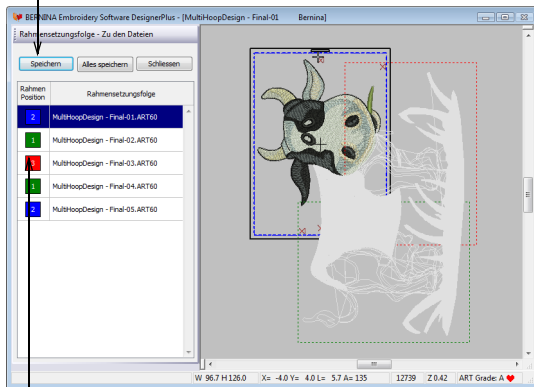
Sie werden dazu aufgefordert, das Design in multiple Dateien zu spalten oder ansonsten alles als eine einzelne Datei zu exportieren.



**4** Klicken Sie auf **Ja**.

Die Software wird prüfen, dass alle Stickobjekte gedeckt sind. Falls sie es nicht sind, werden Sie gewarnt. Anderenfalls werden alle zur Designstickung benötigten Rahmensetzungen berechnet und im **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld angezeigt. Rahmensetzungen werden Dateinamen zugewiesen und die gewählte Dateiendung gegeben.

„Speichern“-, „Alles speichern“- und „Abbrechen“-Taste werden angezeigt

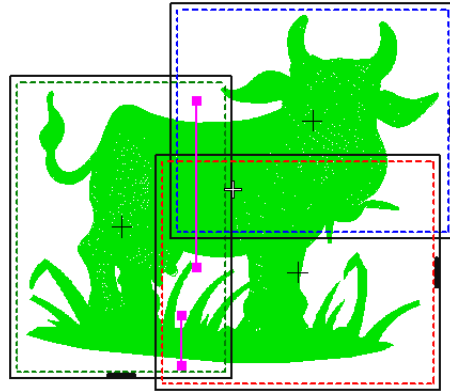


Rahmensetzungen werden als Dateinamen mit Endungen gezeigt

**5** Wählen Sie eine Rahmensetzung und klicken Sie auf **Speichern**.

Alle Stickobjekte, welche mit der gewählten Rahmensetzung assoziiert werden, werden in der in der Liste aufgeführten Datei gespeichert. Alternativ können Sie auf **Alles**

**speichern** klicken. Alle in der Liste aufgeführten Dateien, werden wie gezeigt benannt und gespeichert.



**6** Klicken Sie auf **Schliessen**.

BERNINA-Sticksoftware wird den **Rahmensetzungsfolge**-Modus beenden und das Design im Design-Fenster in dessen ursprünglichem Zustand anzeigen – mit Aufteilungslinien aber mit nicht-aufgeteilten Objekten.

## Das Senden Ihrer Mehrfachrahmungs-Designs zur Stickmaschine

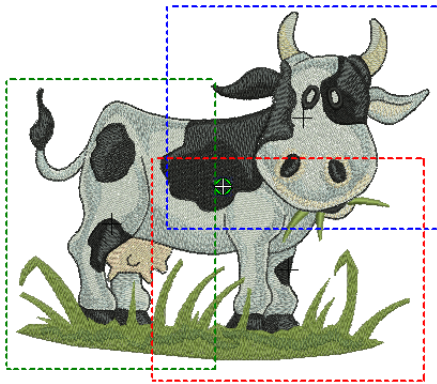


Benutzen Sie ‚Zum Stickcomputer schreiben‘ (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein Design zur Stickmaschine zu senden.

Bei mehrfach gerahmten Designs können Sie eine oder mehrere Stickdateien an eine Nähmaschine oder Speicherkarte schicken. Die Software wird automatisch berechnen, welche Dateien gesendet werden sollen und wie diese aussehen werden. Der Vorgang ist dem Speichern mehrfach gerahmter Designs als getrennte Dateien ähnlich. Siehe auch **Die Rahmensetzung bei grossen Designs** im Onscreen-Handbuch.

**Um Ihr mehrfach gerahmtes Design zur Stickmaschine zu senden**

- 1 Wechseln Sie zum **Rahmen-Layout-Modus**.
- 2 Versichern Sie sich, dass die Stickmaschine oder Lesevorrichtung korrekt angebracht wurden.

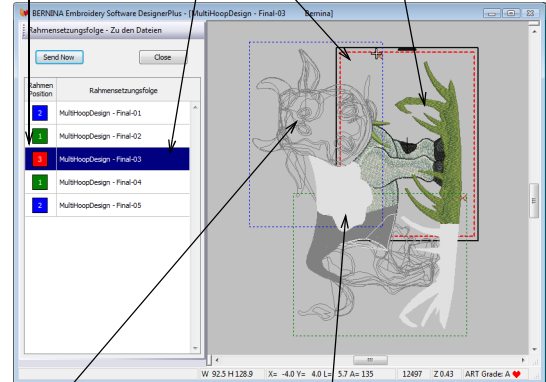


- 3 Klicken Sie auf das **Zum Stickcomputer schreiben**-Symbol.

Die Software wird prüfen, dass alle Objekte gedeckt sind. Alle Rahmensetzungen, welche zum Stickens des Designs benötigt werden,

werden im **Rahmensetzungsfolge**-Modus angezeigt.

Rahmenpositionsfarben entsprechen den angezeigten Rahmenfarben. Objekte, die jetzt gerade gestickt werden sollen, werden in der tatsächlichen Stichfarbe angezeigt. Liste der im aktuellen Design enthaltenen Rahmensetzungen



Bereits gestickte Objekte werden als dunkelgraue Umrisse gezeigt. Objekte, die nächst gestickt werden sollen, werden als hellgraue Umrisse angezeigt.



**Hinweis** Registrierungsmarken für die erste Datei sind rot, für alle darauffolgenden Dateien sind sie grün.

- 4 Markieren Sie jegliche der in der Liste aufgeführten Rahmensetzungen.

Die neu gewählte Rahmensetzung wird als gepunktete Linie gezeigt, welche von einer soliden Linie eingefasst wird, während die anderen Rahmenpositionen nur als gepunktete Linien gezeigt werden. Objekte, welche innerhalb der markierten Rahmensetzung liegen, werden in deren tatsächlichen Stichfarben angezeigt. Objekte, die zuvor oder hinterher gestickt werden sollen, werden jeweils als mittelgraue und hellgraue Umrisse gezeigt.

- 5 Klicken Sie auf die **Jetzt senden**-Taste.

Die Software wird eine Datei ausgeben, welche die Daten aller Objekte enthält, die

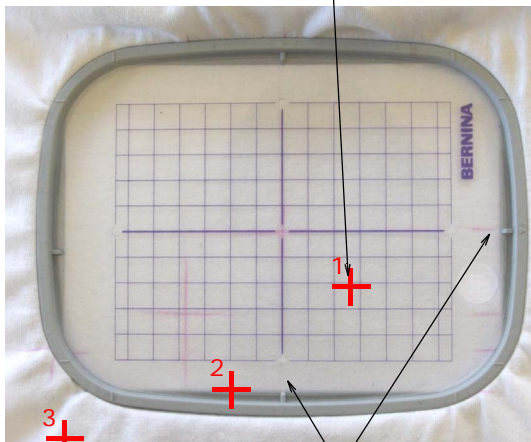
sich in der aktuellen Rahmensetzung befinden.



**Tipp** Während jede Rahmensetzung ausgestickt wird, werden Sie die Registrierungsmarken sehen können, welche mit zuletzt gestickten Farbe gestickt worden und welche Ihnen bei der korrekten Ausrichtung der nächsten Rahmensetzung behilflich sein werden.

- 6 Wiederholen Sie diese Schritte so oft wie notwendig, um alle Rahmensetzungen zu senden.

Rahmenmitte zu der mit Kreide gezeichneten Registrierungsmarke ausrichten



Mit Kreide gezeichnete Mittellinien zum Ausrichten des Rahmens benutzen

Beim Positionieren der aktuellen Rahmensetzung:

- ▶ Können Sie die mit Kreide gezeichneten Markierungen in Verbindung mit der BERNINA-Rahmenvorlage benutzen, um die genaue Mitte der zu stickenden Rahmensetzung herauszufinden.

- ▶ Können Sie die mit Kreide gezeichneten Mittellinien benutzen, um den Rahmen korrekt auf dem Stoff auszurichten.



**Tipp** Platzieren Sie es bei jeder Rahmensetzung auf der Stickmaschine und sticken Sie bis zum ersten Farbwechsel. Hier wird eine Reihe von Registrierungsmarken gesetzt. Versichern Sie sich, dass diese korrekt zu den Registrierungsmarken, die bereits bei vorangegangenen Rahmensetzungen gestickt wurden, ausgerichtet sind. Dies stellt eine weitere Weise dar, zu prüfen, dass Ihre Rahmensetzungen korrekt zueinander ausgerichtet sind.

# PRODUKTFUNKTIONSLISTE

---



# BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entspricht dem Thema im Onscreen-Handbuch
<b>Ansicht der Designs</b>				Die Ansicht der Designs
Designs im Bildarbeitsflächen-Modus begutachten	Bildarbeitsfläche	▲	▲	Bild-Arbeitsfläche-Modus
Designs im Stickarbeitsflächen-Modus begutachten	Stickarbeitsfläche	▲	▲	Stickerei-Arbeitsfläche-Modus
Designs im Rahmen-Layout-Modus begutachten	Rahmen-Layout		▲	Rahmen-Arbeitsfläche-Modus
<b>Arbeiten mit Stickrahmen</b>				Die Rahmensetzung von Designs
Mehrfach gerahmte Designs erstellen	Rahmen-Layout		▲	Das Erstellen von Designs mit Mehrfachrahmung
Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen	Aufteilungslinie		▲	Das Aufteilen der Objekte auf verschiedene Rahmensetzungen
<b>System-Einrichtung</b>				Einrichtung der Hardware und Software
Automatischen Bildlauf einstellen		▲	▲	Das Einstellen der automatischen Bildlaufoptionen
<b>Garnfarben und Garntabellen</b>				Fadenfarben und Garntabellen
Ändern aller Farben eines Designs		▲	▲	Die Änderung aller Designfarben
<b>Hintergrundvorlagen verwenden</b>				Die Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen
Bitmap-Bildmaterial scannen		▲	▲	Das Scannen von Bildmaterial
Bitmap- und Vektorbilder laden		▲	▲	Das Laden von Bildern
Bearbeiten von Bildern in einer Grafikanwendung	Bild retuschieren	▲	▲	Das Bearbeiten von Bildern in Grafikanwendungen
Vorbereiten konturloser Bilder	Bildvorbereitung	▲	▲	Vorbereiten nicht-umrandeter Abbildungen
Vorbereiten von Bildern mit Konturen	Umrissene Bilder – Vorbereitung	▲	▲	Vorbereiten umrandeter Abbildungen
<b>Automatisches Digitalisieren</b>				Automatisches Digitalisieren
Konvertieren von Vektoren zu Stickerei	Konvertieren zu Stickerei	▲	▲	Das Konvertieren von Vektoren zu Stickerei
● Standardgemäss inbegriffen ▲ Neue/verbesserte Funktion/Option				

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entspricht dem Thema im Onscreen-Handbuch
Konvertieren von Stickerei zu Vektoren	Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren		▲	Das Konvertieren von Stickerei zu Vektoren
Automatische Konturen und Umrandungen erstellen	Autom. Digitalisierer	▲	▲	Das Erstellen von automatischen Konturen und Umrandungen
<b>Objekte kombinieren und einreihen</b>				Das Kombinieren und Einreihen der Objekte
Farblöcke und Objekte bearbeiten	Farbfilm	▲	▲	Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm
<b>Objekte umformen und bearbeiten</b>				Das Umformen und Bearbeiten von Objekten
Stichwinkel einstellen		▲	▲	Das Justieren der Stichwinkel
<b>Spezielle Digitalisieretechniken</b>				Spezialisierte Digitalisieretechniken
Freihändig Stickerei erstellen	Freihändiges Zeichnen von Stickmotiven		▲	Das Erstellen von Freihand-Stickerei
Konturen und Umrandungen erstellen	Konturdesign		▲	Das Erstellen von Konturen und Umrandungen
<b>Kunstvolle Sticheffekte</b>				Kunstvolle Sticheffekte
Konturfüllstiche erstellen	Konturstich		▲	Das Erstellen von Konturfüllstichen
Kreuzfüllstiche erstellen	Kreuzstich		▲	Das Erstellen von Kreuzfüllstichen
Sternfüllstiche erstellen	Sternfüllstich		▲	Das Erstellen von Sternfüllstich-Effekten
<b>Musterlaufstiche und Musterfüllstiche</b>				Stempelfunktionen, Laufstiche und Füllstiche
Anhand von Ausstechstempeln Muster erstellen	Ausstechstempel		▲	Das Erstellen von Stichmustern durch Gebrauch von Stanzstempel
<b>Konturen und Füllungen mit Handstickarten</b>				Handstickerei - Konturen und Füllungen
Riffelfüllstiche erstellen	Riffelstich		▲	Das Erstellen von Riffelstich-Füllungen
Mäanderfüllungen erstellen	Mäanderfüllstich		▲	Das Erstellen von Mäanderfüllstichen
<b>Buchstaben und Zeichen</b>				Schriftzüge in der Stickerei
Individuelle Buchstabe umformen (umplatzieren, umwandeln, umformen)		●	▲	Das Justieren individueller Buchstaben
● Standardgemäss inbegriffen ▲ Neue/verbesserte Funktion/Option				

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entspricht dem Thema im Onscreen-Handbuch
<b>Stickerei-Textfunktionen – Spezial</b>				<b>Schriftzüge in der Stickerei</b>
Konvertieren von Text zu Stickerei			▲	Das Konvertieren von Text zu Stickerei
<b>Monogramm-Funktion</b>				<b>Die Monogramm-Funktion</b>
Monogramme mit Initialen erstellen	Monogramm-Funktion	▲	▲	Das Erstellen von Monogrammen mit Initialen
Monogramme mit Namen erstellen		▲	▲	Das Erstellen von Monogrammen mit Namen
<b>Design-Verarbeitung</b>				<b>Die Verarbeitung &amp; Ausgabe von Designs</b>
Designs mit mehreren Rahmensetzungen drucken		▲	▲	Das Drucken mehrfach gerahmter Designs
Grosse Designs (Mehrere Rahmensetzungen)			▲	Das Ausgeben mehrfach gerahmter Designs
● Standardgemäss inbegriffen ▲ Neue/verbesserte Funktion/Option				

# TEIL IV

# **SCHNELLVERWEIS**

---



# BERNINA-Sticksoftware-Schnellverweis

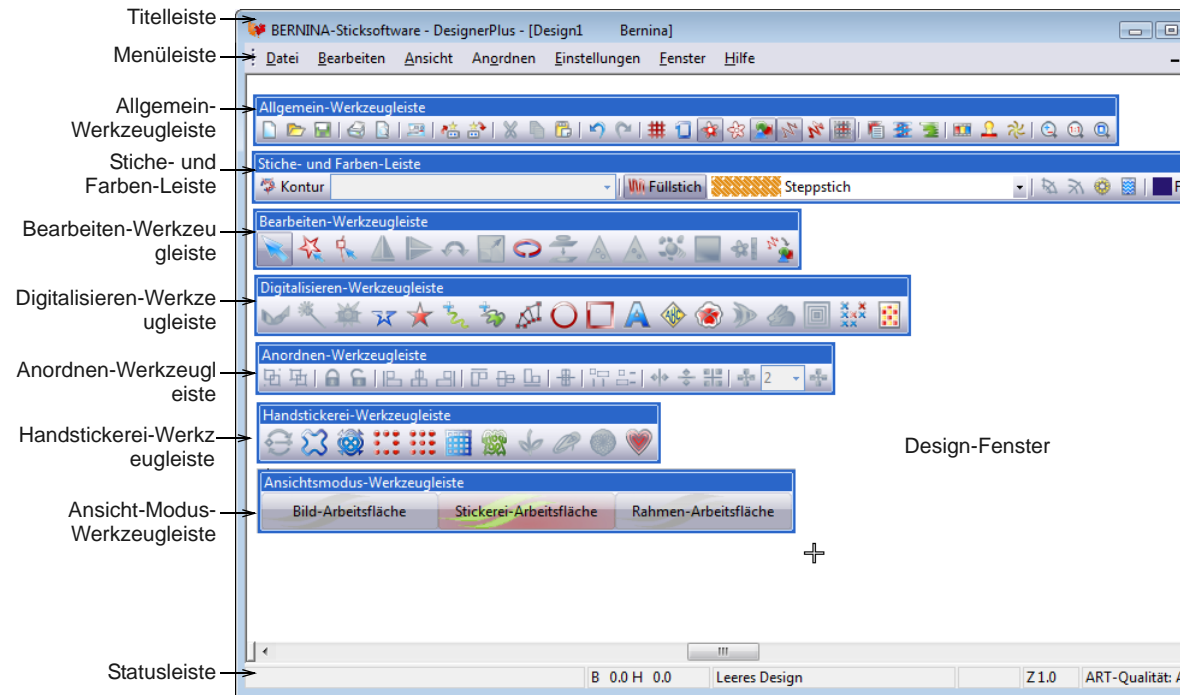
Siehe auch [Produktfunktionsliste](#) im Onscreen-Handbuch.

In BERNINA-Sticksoftware ist CorelDRAW® Essentials 4 für einfache Anwendungen integriert. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Design-Fenster‘, das in unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist: **Bildarbeitsfläche** und **Stickarbeitsfläche**. Ein dritter Modus steht zur Mehrfachrahmung grosser Designs zur Verfügung. Im Schnellverweis werden alle im **Stickarbeitsfläche**-Modus verfügbaren Menü-Optionen und Werkzeuge detailliert aufgelistet. Nicht alle der hier beschriebenen Optionen beziehen sich auf alle Produktstufen.

## Stickarbeitsfläche-Design-Fenster

**Stickerei-Arbeitsfläche** Digitalisieren und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Darstellung der Designs in simulierter 3D-Ansicht.

Die folgende Bildschirmabbildung zeigt eine Explosionszeichnung **aller** Werkzeugleisten der BERNINA DesignerPlus **Stickarbeitsfläche** im Design-Fenster.



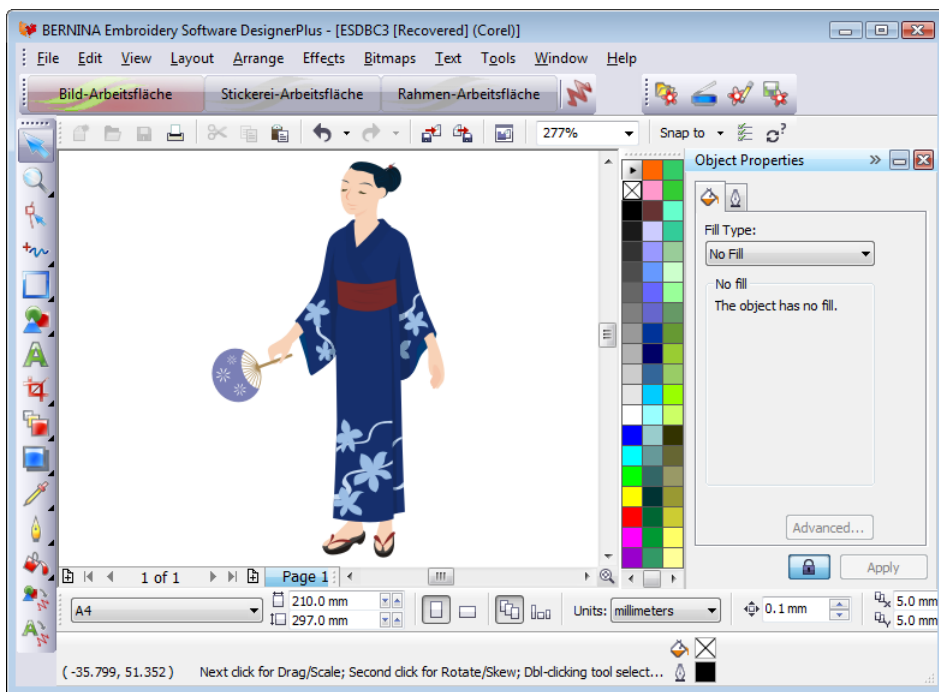
## Bildarbeitsfläche

Bild-Arbeitsfläche

Zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmotive. Enthält das gesamte Sortiment der CoreIDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.

Diese ersetzt den alten ‚Bild-Modus‘ und umfasst das gesamte Sortiment der CoreIDRAW®-Grafikwerkzeuge, die zahlreiche ausgefeilte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Bildarbeitsfläche**.



Zusätzlich zu den CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeugen bietet der **Bildarbeitsfläche**-Modus Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte. Vektorgrafiken oder -text, die in der **Bildarbeitsfläche** erstellt oder importiert wurden, können direkt in Stickdesigns konvertiert werden. Sie können

**Bildarbeitsfläche** benutzen, um Vektorgrafiken aus anderen Anwendungen, z. B. Clipart, in Stickdesigns einzufügen. Alternativ können Sie auch Bitmap-Bildmaterial als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund‘ einfügen oder einscannen.



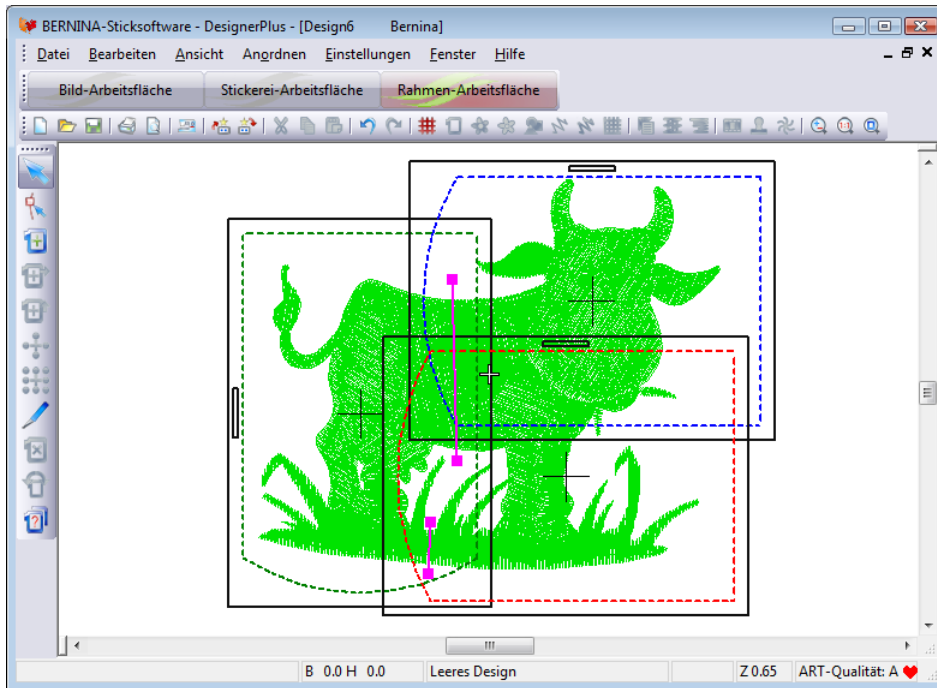
**Hinweis** Für eine vollständige Beschreibung der CoreIDRAW®-Werkzeuge vergleichen Sie bitte die elektronische Bedienungsanleitung, die über Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auch die Onscreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus-Hilfe**-Menü verfügbar ist.

## Rahmen-Layout

### Rahmen-Arbeitsfläche

Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmotiv zu gross ist oder mehrere Designs enthält, die um einen Artikel herum platziert sind, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

Im folgenden finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Rahmen-Layout**-Arbeitsfläche, die früher **Mehrfachrahmung-Ansicht** genannt wurde. Falls Ihr Stickmotiv zu gross sein sollte oder eine Anzahl von Designs enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Das **Rahmen-Layout** ermöglicht Ihnen, die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einzurichten. Siehe **Die Rahmensetzung bei grossen Designs** im Onscreen-Handbuch für Details.



## Stickerei-Arbeitsfläche-Menüleiste

In der **Stickerei-Arbeitsfläche**-Menüleiste

sind die nachfolgend beschriebenen Menüs und Untermenüs enthalten. Einige Befehle sind

produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu. Einige der Menüs und Untermenüs sind auch als Werkzeugleisten verfügbar.



**Hinweis** Alle Standard-MS Windows® **Alt**-Schnellstastenkombinationen können angewendet werden. **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

## Datei-Menü

Neu	Neue, leere Designdatei öffnen.
Öffnen	Design öffnen.
Schliessen	Aktuelles Design-Fenster schliessen.
Portfolio	BERNINA-Portfolio starten und Design auswählen.
Kreuzstich	Kreuzstich-Programm starten.
Quilter	Quilter-Programm starten.
Stickmuster einfügen	Einfügen eines bereits existierenden Designs.
Speichern	Speichern des aktuellen Designs.
Speichern unter	Speichern des aktuellen Designs unter einem anderen Namen, an einer anderen Speicherstelle oder in einem anderen Format.
Stickmuster als Bild speichern	Stickmuster als Bild speichern oder in Stickansicht. Das resultierende Bild wird genau so aussehen, wie es im Design-Fenster erscheint.
Stickmuster-Eigenschaften	Zeigt Informationen zu einem Design an, wie z. B. Grösse oder Stichanzahl, kann Kommentare für den Ausdruck auf einem Werkblatt enthalten.
Drucken	Design drucken.

Druckvorschau	Ansicht des Design-Werkblatts. Ausdruck des Werkblatts von diesem Fenster möglich.
Von Karte/Maschine importieren	Design von BERNINA-Sticksoftware-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine lesen bzw. öffnen.
Zur Karte/Maschine exportieren	Design auf BERNINA-Sticksoftware-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben bzw. speichern.
Zur Magic Box schreiben	Design auf Stickkarte in der Magic Box schreiben bzw. speichern.
Von Magic Box lesen	Design von Stickkarte in der Magic Box lesen bzw. öffnen.
Zuletzt verwendete Dateien	Liste mit zuletzt verwendeten Dateien. Datei zum Öffnen markieren.
Beenden	Alle offenen Designs schliessen und BERNINA-Sticksoftware-Programm beenden.

## Bearbeiten-Menü

Rückgängig	Letzte Eingabe rückgängig machen.
Wiederherstellen	Rückgängig gemachte Eingabe wiederherstellen.
Ausschneiden	Markierten Bereich ausschneiden, d. h. löschen, und in Zwischenablage legen.
Kopieren	Markierten Bereich in Zwischenablage kopieren.
Einfügen	Inhalt der Zwischenablage im Design-Fenster einfügen.
Duplizieren	Markierten Bereich duplizieren.
Löschen	Markierten Bereich löschen.
Alles markieren	Alle Objekte eines Designs markieren.
Markierungen aufheben	Markierung der Objekte aufheben.

Stichbearbeitung	Cursor geht zum markierten Punkt im Design.	2x Verkleinern	Design auf 50% der aktuellen Ansicht verkleinern. Schnelltasten ‚Umschalten+Z‘ und F10 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Kurven glätten	Anwenden einer ‚Kurvenglättung‘ bei Stickobjekten. Auswahl öffnet das ‚Kurven glätten‘-Dialogfeld.	2x Vergrössern	Design auf 200% der aktuellen Ansicht vergrössern. Schnelltaste Z steht dafür ebenfalls zur Verfügung.
Textfunktion	Text einfügen und Text Einstellungen ändern.	Zoom	Vergrössern/Verkleinern des Design-Fensters und Vergrössern markierter Bereiche zur ganzen Fenstergrösse. Schnelltaste F8 steht dafür ebenfalls zur Verfügung.
Text verziehen	Anwenden von Spezialeffekten bei Beschriftungsobjekten, um diese wie gewünscht auszubeulen, zu biegen, zu strecken oder zusammenzudrücken.	Zoomfaktor	Vergrössern/Verkleinern des Designs in Prozent der Echtgrösse. Schnelltasten F und F3 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Mono-gramm-Funktion	Erstellen persönlicher Monogramme mit einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungen und Ornamente.	Neuzeichnen	Design neu berechnen und zeichnen.
Bild retuschieren	Öffnen systemfremder Zeichenprogramme, um markierte Bitmap-Grafiken zu bearbeiten.	Langsames Neuzeichnen	Langsames Neuzeichnen des Designs, um die Stickfolge zu veranschaulichen.
Bild zuschneiden	Zuschneiden von Bitmap-Grafiken zur Benutzung mit PhotoSnap.	Rahmen	Stickrahmen ein-/ausblenden und Rahmengrösse sowie Rahmenposition festlegen.

## Ansicht-Menü

Nach Farbe	Nur markierte Farben im Design anzeigen.	Raster	Raster ein-/ausblenden und Rastergrösse sowie Abstände festlegen.
Nadelpunkte	Nadelpunkte ein-/ausblenden.	Messen	Designgrösse messen.
Bild	Hintergrundbild ein-/ausblenden.		
Übersichtsfenster	Design-Miniaturansichten ein-/ausblenden.		
1:1 Ansicht	Designs in Echtgrösse anzeigen.		
Alles zeigen	Ganzes Design anzeigen.		
Aktuellen Stich zentrieren	Aktuell markierten Stich im Design-Fenster zentrieren. Schnell-tasten C und F6 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.		
Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückkehren. Schnelltasten V und F5 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.		

## Anordnen-Menü

Start-/Endpunkt-Position	Festlegen der Start- und Endpunkte des Designs.
Stickreihenfolge	Automatisches Anordnen der Stickfolge, um Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte zu minimieren.
Reihenfolge wie gewählt	Festlegen der Stickfolge markierter Objekte in der gewählten Reihenfolge.
Am Anfang einordnen	Markiertes Objekt an den Anfang der Stickreihenfolge setzen.

Am Ende einordnen	Markiertes Objekt ans Ende der Stickreihenfolge setzen.
Nach Farbe einordnen	Festlegen der Stickfolge der Objekte entsprechend der markierten Farbreihenfolge.
Farbfilm	Farbfilm-Dialogfeld wird geöffnet.
Spiegelbild rechts/links	Markierte Objekte werden um die Mittelachse rechts/links gespiegelt.
Spiegelbild oben/unten	Markierte Objekte werden um die Mittelachse oben/unten gespiegelt.
Gruppieren	Markierte Objekte zu einem Objekt gruppieren.
Gruppierung aufheben	Gruppierung aufheben und die Objekte wieder einzeln behandeln.
Zerlegen	Aufspalten von Monogrammen, Applikationen, Schriftzügen und Schwarzstickerei in ihre Objektkomponenten.
Sperrungen/Alles entsperren	Sperrungen und Entsperrungen von Objekten, um diese während der Digitalisierung oder Bearbeitung zu schützen. Schnellstaste K und ‚Umschalten+K‘ stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Überlappungen entfernen	Entfernen unterliegender Stichlagen in überlappenden Objekten.
Formen ausstechen	Entfernen von Stichen innerhalb eines Musters.
Formen füllen	Leerräume durch Stiche wieder füllen.
Knopfloch hinzufügen	Knopflöcher hinzufügen.
Stempelfunktion	Platziert einzelne Muster in ein Design.
Objekt schließen	Schließen aller offener Objekte mit gerader oder gebogener Linie.

## Einstellungen-Menü

Fadenfarben	Fadenfarben zuweisen.
Stoffeinstellungen	Stoffarten und Stoffeinstellungen anpassen.
Stoffanzeige	Hintergrundstoffe und -farben wählen.
Objekteigenschaften	Eigenschaften von markierten Objekten ändern.
Optionen	Einstellungen der Anzeige anpassen.
Dongle	Codes beim Installieren von Upgrades oder Hinzufügen optionaler Extras eingeben.
Bildschirm kalibrieren	Bildschirm ausrichten.
Scanner-Einrichtung	Scanner einrichten.
Muster erstellen	Muster erstellen und benennen.
Umrandung erstellen	Umrandungen erstellen und benennen.

## Fenster-Menü

Übereinander	Offene Fenster werden stufenförmig übereinander angezeigt.
Nebeneinander waagrecht	Offene Fenster werden untereinander angezeigt.
Nebeneinander senkrecht	Offene Fenster werden seitlich nebeneinander angezeigt.
(Titel des geöffneten Fensters)	Auswahl aus einer Liste von Titeln geöffneter Fenster in der Reihenfolge, in der sie gestapelt sind.

## Hilfe-Menü

Hilfethemen	Auflistung der Onscreen-Hilfethemen.
Onscreen-Han- dbuch	Onscreen-Dokumente im Adobe Acrobat PDF-Format.
Kurzanleitung	Anmerkung: Je nach Produktstufe können die inbegriffenen Komponenten u. U. variieren.
Versionshin- weise	
Info	Verwendete BERNINA-Sticksoftware-Version wird angezeigt.
Stickmus- ter-Meldun- gen anzeigen	Eine Meldung wird angezeigt, wenn Sie ein Design öffnen, das nicht skaliert werden sollte.
BERNINA® International Home Page	Öffnet die BERNINA® International-Website.
BERNINA® of America Home Page	Öffnet die BERNINA® of America-Website.
Embroidery Online	Öffnet die Embroidery Online-Website.
Zugriffscod- e-Bestellformu- lar	Öffnet das Bestellformular für den Zugriffscode.
Upgrade über das Internet erwerben	Software-Upgrades direkt über das Internet erwerben.
Upgrade installieren	Lädt die Zugangscodes auf Ihren Dongle herunter, nachdem der von Ihnen online getätigte Upgrade-Erwerb erfolgreich ausgeführt und Ihnen eine E-Mail-Benachrichtigung geschickt wurde.

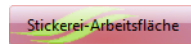
## Ansicht-Modi

In BERNINA-Sticksoftware gibt es drei **Ansicht-Modus**-Felder. Je nach gewähltem Modus erscheinen andere Werkzeugleisten.

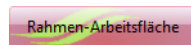


Zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmotive. Enthält das gesamte Sortiment der

CoreIDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektor-text in Stickobjekte.



Digitalisieren und Bearbeiten von Stickdesigns. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Darstellung der Designs in simulierter 3D-Ansicht.



Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmotiv zu gross ist oder mehrere Designs enthält, die um einen Artikel herum platziert sind, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.



Im ‚Bildarbeitsfläche‘-Modus schliesst die ‚Ansicht-Modus‘-Werkzeugleiste das ‚Sticker zeigen‘-Feld ein.

## BERNINA-Sticksoftware-Werkzeugleisten

Das Design-Fenster enthält die nachfolgend beschriebenen Werkzeugleisten. Einige Funktionen sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu. Einige Funktionen sind Verknüpfungen zu den Menü-Befehlen.

## Allgemein-Werkzeugleiste



Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.



	Neu	Auch: Datei > Neu
	Öffnen	Auch: Datei > Öffnen
	Speichern	Auch: Datei > Speichern
	Drucken	Ausdruck des Designs mit den aktuellen Druckeinstellungen.
	Druckvorschau	Auch: Datei > Druckvorschau
	Zum Stickcomputer exportieren	Auch: Datei > Zur Karte/Maschine schreiben
	Von Magic Box lesen	Öffnet Designs von Stickkarten in der Magic Box.
	Zur Magic Box schreiben	Speichert Designs auf Stickkarten in der Magic Box.
	Ausschneiden	Auch: Bearbeiten > Ausschneiden
	Kopieren	Auch: Bearbeiten > Kopieren
	Einfügen	Auch: Bearbeiten > Einfügen
	Rückgängig	Auch: Bearbeiten > Rückgängig
	Wiederherstellen	Auch: Bearbeiten > Wiederherstellen
	Raster zeigen	Auch: Ansicht > Raster
	Rahmen zeigen	Auch: Ansicht > Rahmen
	Bilder zeigen	Auch: Ansicht > Bild
	Bildvorlage abblenden	Blendet den Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.

	Vektoren zeigen	Anzeige von Vektorgrafiken ein-/ausschalten.
	Stiche zeigen	Stichansicht ein-/ausschalten.
	Stickansicht zeigen	Stickansicht ein-/ausschalten.
	Applikationsstoff zeigen	Anzeige des/der Applikationsstoffes/-farben ein-/ausschalten.
	Objekteigenschaften	Auch: Einstellungen > Objekteigenschaften.
	Autom. Unterlage	Unterlage automatisch hinzufügen.
	Randstrukturierung	Objektrand wird strukturiert.
	Farbfilm	Auch: Anordnen > Farbreihenfolge
	Stanzstempel	Mithilfe des Stanzstempels werden durch Nadeleinstiche Muster sichtbar gemacht.
	Morphing-Effekt	Verformen von Objektkonturen und Konturstichen.
	Zoomfeld	Auch: Ansicht > Zoomfeld
	1:1 Ansicht	Auch: Ansicht > 1:1 Ansicht
	Alles zeigen	Auch: Ansicht > Alles zeigen

## Bild-Werkzeugleiste



Diese Werkzeugleiste steht auch im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

	Bild laden	Laden von Grafiken – Bitmap und Vektor – in BERNINA-Sticksoftware zur Benutzung als Digitalisiervorlagen oder Hintergrund.
	Bild scannen	Scannen von Bildern in BERNINA-Sticksoftware.

-  **Bild retuschieren** Retuschieren von Bitmap-Bildern in Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4.
-  **Bild speichern** Speichern des Hintergrundbildes als Grafikdatei – Bitmap oder Vektor.

### Art-Werkzeuge

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.




-  **Konvertieren von Vektoren zu Stickerei** Konvertieren der markierten Vektoren zu Füll- oder Konturstich.
-  **Konvertieren von Text zu Stickerei** Konvertieren des Textobjekts zu Satinstich-Stickbuchstaben mit angepasstem Stickwinkel.



**Hinweis** Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® Essentials 4-Werkzeuge vergleichen Sie bitte die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung, die unter Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auch die Onscreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus-Hilfe**-Menü verfügbar ist.

### Bearbeiten-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

-  **Objektauswahl** Stickobjekt zum Vergrößern/Verkleinern, Verschieben, Spiegeln oder Drehen markieren.
-  **Polygonauswahl** Vieleckige oder unregelmäßige Formen und Bereiche markieren.
-  **Objektkonturen umformen** Markierte Design- und Textobjekte umformen.

-  **Spiegelbild rechts/links** Auch: Anordnen > Spiegelbild rechts/links
-  **Spiegelbild oben/unten** Auch: Anordnen > Spiegelbild oben/unten
-  **45° im Gegenuhrzeigersinn/ Uhrzeigersinn drehen** Markierte Objekte in 45°-Schritten drehen. Linksklick: im Gegenuhrzeigersinn. Rechtsklick: im Uhrzeigersinn.
-  **Um 20% verkleinern/ vergrößern** Markierte Objekte in 20%-Schritten vergrößern oder verkleinern. Linksklick: verkleinern. Rechtsklick: vergrößern.
-  **Doppelaufstich** Stichwiederholung in markierten Objekten.
-  **Überlappungen entfernen** Auch: Anordnen > Überlappungen entfernen
-  **Formen ausstechen** Auch: Anordnen > Formen ausstechen
-  **Formen füllen** Auch: Anordnen > Formen füllen
-  **Zerlegen** Auch: Anordnen > Zerlegen
-  **Farben mischen** Objekte mit 2 Farben in verschiedenen Mischformen digitalisieren.
-  **Bildvorbereitung** Vorbereiten der Bitmap-Bildvorlage zur automatischen Digitalisierung.
-  **Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren** Markierte Stickobjekte zu Vektoren konvertieren.

## Digitalisieren-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

	Autom. Digitalisierer	Automatisches Digitalisieren entsprechend vorbereiteter Bitmap-Bilder.
	Zauberstab	Automatisches Digitalisieren von Formen in Designs.
	PhotoSnap	Umwandlung von Farb- oder Graustufen-Foto in Stickerei.
	Offenes Objekt	Digitalisieren von offenen Formen.
	Geschlossenes Objekt	Digitalisieren von geschlossenen Formen.
	Freihand-Stickerei - Offenes Objekt	Direktes Zeichnen von Stickkonturen auf dem Bildschirm und gleichzeitige Simulierung des Stickvorgangs.
	Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt	Freihändiges Zeichnen gefüllter Stickobjekte auf dem Bildschirm.
	Blockdigitalisierer	Digitalisieren von Blöcken mit Winkeln.
	Kreis/Oval	Digitalisieren von Kreis- und Ovalformen.
	Rechteck	Digitalisieren von Rechtecken und Quadraten.
	Textfunktion/ Füllstichwerte	Textobjekte erstellen und Textigenschaften ändern.
	Mono-gramm-Funktion	Erstellen persönlicher Monogramme mit einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungen und Ornamente.
	Autom. Applikation	Digitalisieren ‚Geschlossener-Objekt‘-Applikationen.



Partial Appliqué

Erstellen von Applikationsobjekten mit nur teilweise deckender Stickerei.



Erweiterte Applikation

Erstellen von ‚Geschlossener-Objekt‘-Applikationen anhand eines oder mehrerer Ursprungsobjekte.



Designumrandung

Umsticken von Objektgruppen mit Einfach-, Dreifach- oder Satinstichlinie.



Kreuzstich

Auch: Datei > Kreuzstich



Quilter

Auch: Datei > Quilter

## Handstickerei-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.



Schwarzstickerei-Kontur

Automatisches Einreihen markierter Stickobjekte.



Schwarzstickerei-Umrandung

Digitalisieren von Schwarzstickerei-Bordüren.



Schwarzstickerei-Füllstich

Digitalisieren von Schwarzstickerei-Füllstich-Designs.



Knötchenstich-Umrandung

Digitalisieren von Knötchenstich-Bordüren.



Knötchenfüllstich

Digitalisieren spezieller Knötchenstich-Effekte.



Gitterfüllstich

Digitalisieren spezieller spitzenähnlicher Effekte.



Mäanderlaufstich

Digitalisieren spezieller Mäander-Effekte.





Rückstich

Digitalisieren von Rückstich-Umrandungen.




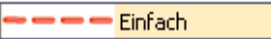






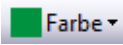
Stielstich

Digitalisieren von Stielstich-Umrandungen.

-  Skulpturierter Dekorstich Erstellen von sich wendenden, kachelartigen Mustern.
-  Reliefstich Erstellen von der Mitte spiralar-  
tig verlaufender Stiche in  
gefüllten Objekten.














### Stiche- und Farben-Leiste




Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

-  Kontur Konturstich für neue oder markierte Objekte wählen.
-  Einfach Kontursticharten zur Auswahl anzeigen.
-  Füllstich Füllstich für neue oder mar-  
kierte Objekte wählen.
-  Satinstich Füllsticharten zur Auswahl anzeigen.
-  Stich-  
winkel/Werte Hinzufügen von Stich-  
winkeln zu geschloss-  
enen Objekten mit oder  
ohne Leerräume.
-  Stichwinkel  
entfernen Entfernen von Stich-  
winkeln aus geschloss-  
enen Objekten mit sich  
wendenden Stichen.
-  Sternfüllstich Erstellen radial ver-  
laufender Stiche in mehr-  
eren Stich-  
arten, wie z.  
B. Satinstich und Stepp-  
stich.
-  Wellenfüll-  
stich Anlegen von Füllstichen  
entlang einer digitalisi-  
erten Richtlinie, wobei  
gleichmässige Dichte  
und gleichmässiges  
Nadeldurchdringungs-  
muster bewahrt werden.
-  Farbe ▾ Farbenliste Liste der verfügbaren  
Fadenfarben.

### Anordnen-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

-  Gruppieren Auch: Anordnen > Gruppieren
-  Gruppierung  
aufheben Auch: Anordnen > Gruppierung  
aufheben
-  Sperren Sperren markierter Objekte, um  
sie zu schützen.
-  Entsperren Entsperren markierter gesper-  
rter Objekte, um den Schutz zu  
entfernen.
-  Linksbündig  
ausrichten  
(senkrecht) Markierte Objekte linksbündig  
ausrichten.
-  Mittelpunkte  
ausrichten  
(senkrecht) Mittelpunkte markierter Objekte  
senkrecht ausrichten.
-  Rechtsbün-  
dig ausrichten  
(senkrecht) Markierte Objekte rechtsbündig  
ausrichten.
-  Nach oben  
ausrichten  
(waagrecht) Markierte Objekte waagrecht  
nach oben ausrichten.
-  Mittelpunkte  
ausrichten  
(waagrecht) Mittelpunkte markierter Objekte  
waagrecht ausrichten.
-  Nach unten  
ausrichten  
(waagrecht) Markierte Objekte waagrecht  
nach unten ausrichten.
-  Mittelpunkte  
ausrichten Mittelpunkte von markierten  
Objekten zentriert ausrichten.
-  Rechts/links  
spiegeln und  
verbinden Spiegelbild rechts/links und  
verbinden.
-  Oben/unten  
spiegeln und  
verbinden Spiegelbild oben/unten und  
verbinden.

-  Spiegeln - verbinden waagrecht & senkrecht
-  Kranz
-  Kaleidoskop






Objekt rechts/links & oben/unten spiegeln und verbinden.

Objekte um einen Mittelpunkt herum duplizieren.

Spiegelt Objekte um eine zentrale Achse.

### Farbfilm

Diese Werkzeugleiste steht auch im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

-  Objekte einzeln anzeigen
-  Reihenfolge wie gewählt
-  Nach Farbe einordnen
-  Am Anfang einordnen
-  Am Ende einordnen

Ansicht der Stickreihenfolge. Objekte durch Ziehen an die gewünschte Position bringen.

Neueinreihen markierter Objekte.




Neueinreihen der Objekte nach Farbe.

Markiertes Objekt an den Anfang der Stickreihenfolge setzen.

Markiertes Objekt ans Ende der Stickreihenfolge setzen.

### Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste









Diese Werkzeugleiste steht auch im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

-  Aktivierte Auswahl
-  Umformen
-  Rahmen hinzufügen

Wählen Sie die gewünschten Rahmen im Design-Fenster aus.

Umformen der Aufteilungslinien im Design-Fenster.

Zentriert einen neuen Rahmen im Design-Fenster im Hochformat.

-  Rahmen rechts hinzufügen
-  Rahmen oben hinzufügen
-  Vier benachbarte Rahmen hinzufügen
-  Acht benachbarte Rahmen hinzufügen
-  Manuelle Teilungslinie
-  Rahmen löschen
-  Rahmen rotieren
-  Rahmensetzungen berechnen

Platzieren eines neuen Rahmens unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen mit 10mm Überlappung zwischen den Stickflächen.

Platzieren eines neuen Rahmens oberhalb des markierten Rahmens.

Automatisches Hinzufügen von vier Rahmen um einen markierten Rahmen.

Automatisches Hinzufügen von acht Rahmen um einen markierten Rahmen.

Digitalisieren von Teilungslinien bei Mehrfachrahmungen vor der Ausgabe zur Datei, Maschine oder Speicherkarte.

Entfernen ausgewählter Rahmen aus dem Design-Fenster.

Markierten Rahmen mit Linksklick oder Rechtsklick um 45° drehen.

Berechnen der Rahmensetzung der aktuell gesetzten Rahmen.

## Tastaturbefehle

Befehle werden in BERNINA-Sticksoftware wie in anderen MS Windows®-Anwendungen über Menüs und Werkzeugleisten benutzt. Für die am häufigsten verwendeten Befehle stehen Tastenkombinationen zur Verfügung.

### Allgemeine Funktionen

Funktion	Tastenkomb.
Neues Design starten	Ctrl+N
Bestehendes Design öffnen	Ctrl+O
Design speichern	Ctrl+S
Design drucken	Ctrl+P
Befehl rückgängig machen	Ctrl+Z
Befehl wiederholen	Ctrl+Y
Befehl löschen	Esc
Programm beenden	Alt+F4

### Objektauswahl

Funktion	Tastenkomb.
Objektauswahl-Werkzeug aktivieren	O
Alle Objekte markieren	Ctrl+A
Auswahl aller Objekte aufheben	Esc oder X
Unten liegendes Objekt markieren	Z+↵
Mehrere Objekte markieren	Ctrl+↵
Objektreihe markieren	Shift+↵
Nächstes Objekt markieren	Tab↵
Vorheriges Objekt markieren	Shift+Tab↵
Nächstes Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Tab↵
Vorheriges Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Shift+Tab↵

### Design-Ansicht

Funktion	Tastenk. oder
2x vergrößern	Z
2x verkleinern	Shift+Z F10
Zoomfeld	B+↵ F8

Funktion	Tastenk. oder
1:1 Ansicht (100%)	1
Zoomfaktor	F F3
Ganzes Design zeigen	O (null) F2
Vorherige Ansicht zeigen	V F5
Zoomfaktor bestimmen	F F3
Aktuellen Stich zentrieren	C F6
Zur vorherigen Ansicht zurückkehren	V F5
Neuzeichnen	R F4
Bilder ein-/ausblenden	D
Vektoren ein-/ausblenden	Shift+D
Stickansicht ein-/ausschalten	T
Nadelpunkte zeigen	. (punkt)
Markierte Objekte zeigen	Shift+S
Messen	M
Konturen zeigen (Nur BERNINA-Quilter)	Shift+L

### Stickfolge-Ansicht

Durchlaufen	Tastenkomb.	
	Tastatur	Num.*
Zum Anfang eines Designs	Home	7
Zum Ende eines Designs	End	1
Zur nächsten Farbe	PageDown	9
Zur vorherigen Farbe	PageUp	3
Zum nächsten Objekt	Ctrl+T	
Zum nächsten markierten Objekt	Tab↵	
Zum vorherigen Objekt	Shift+T	
Zum vorherigen markierten Objekt	Shift+Tab↵	
1 Stich vorwärts	† →	6
1 Stich zurück	† ←	4
10 Stiche vorwärts	† ↓	2
10 Stiche zurück	† ↑	8
100 Stiche vorwärts		+
100 Stiche zurück		-
1 Segment vorwärts	Ctrl+→	

\* ,Num. Sperre' deaktiviert † ,Objektauswahl'-Werkzeug deaktiviert

Durchlaufen	Tastenkomb. Tastatur Num.*
1 Segment zurück	<b>Ctrl</b> + <b>←</b>
Langsames Neuzeichnen aktivieren	<b>Shift</b> + <b>R</b>




\* ‚Num. Sperre‘ deaktiviert † ‚Objektauswahl‘-Werkzeug deaktiviert

## Digitalisierung & Text

Funktion	Tastenkomb.
Doppellaufstich aktivieren	<b>Shift</b> + <b>B</b>
Zuletzt gemachte Eingabe löschen	* <b>←</b> Bksp
Objekt fertig digitalisieren	* <b>Enter</b> <b>←</b> oder <b>Spacebar</b>
Unterlagsstiche EIN/AUS	<b>U</b>
Text-Dialogfeld anzeigen	<b>A</b>

\* nur in BERNINA DesignerPlus

## Bearbeiten der Objekte und Stiche



Funktion	Tastenkomb.
Markierte Designs exakt einpassen	<b>↑</b> <b>↓</b> <b>←</b> <b>→</b>
Objekt horizontal oder vertikal verschieben	 + <b>Ctrl</b> Das Objekt ziehen
Proportionen beim Vergrössern/Verkleinern beibehalten	† <b>Shift</b> + 
Markierte Objekte umformen	<b>H</b>
Umformungspunkt ändern	 + <b>Space</b> Umformungspunkt auswählen und Leertaste drücken
Markierte Objekte gruppieren	<b>Ctrl</b> + <b>G</b>
Die Gruppierung markierter Objekten aufheben	<b>Ctrl</b> + <b>U</b>
Objekte wieder gruppieren	* <b>Ctrl</b> + <b>R</b>
Sperren markierter Objekte	<b>K</b>
Entsperren markierter Objekte	<b>Shift</b> + <b>K</b>
Objekt an vorderste Position	* <b>Shift</b> + <b>Page Up</b>
Objekt nach vorn	* <b>Page Up</b>

† ‚Alt+Ziehen‘-Kombination nur in BERNINA-Quilter \* BERNINA-Quilter anwenden

Funktion	Tastenkomb.
Objekt an hinterste Position	* <b>Shift</b> + <b>Page Down</b>
Objekt nach hinten	* <b>Page Down</b>
Stichbearbeitung aktivieren	<b>E</b>

† ‚Alt+Ziehen‘-Kombination nur in BERNINA-Quilter \* BERNINA-Quilter anwenden

## Ausschneiden & Einfügen von Objekten

Funktion	Tastenkomb.
Objekt ausschneiden	<b>Ctrl</b> + <b>X</b>
Objekt kopieren	<b>Ctrl</b> + <b>C</b>
Objekt einfügen	<b>Ctrl</b> + <b>V</b>
Objekt duplizieren	<b>Ctrl</b> + <b>D</b>
Objekt klonen	 + 
Kontur verstärken	<b>Ctrl</b> + <b>B</b>
Markierte Objekte oder zuletzt markiertes Objekt löschen	<b>Delete</b>

## A

-----  
Aktivierte  
Auswahl-Werkzeug 178, 182  
aktuell  
Nadelpositionsmarke 43  
Allgemein-Werkzeugleiste  
1-1 Ansicht 41  
Alles zeigen 41  
Applikationsstoff zeigen 45, 46, 159  
Autom. Unterlage 104  
Bilder zeigen 45, 96, 105  
Bildvorlage abblenden 45  
Drucken 172  
Druckvorschau 50, 72, 172  
Farbfilm 55, 96  
Öffnen 61, 178  
Rahmen zeigen 62, 145, 178  
Stiche zeigen 38, 105  
Stickansicht zeigen 37, 61, 96  
Vektoren zeigen 45, 173, 174  
Zoomfeld 41, 62  
Zum Stickcomputer  
exportieren 72, 189  
Zum Stickcomputer  
schreiben 174  
Alphabete  
ändern 67  
An Stichmanager senden  
Werkzeug 173  
ändern  
Ansichten 61  
Ansicht  
Information online 3  
Nach Farbe-Befehl 38  
Objekte nach Farbe 38  
Ansicht der Designs  
Konturen und Stiche 38  
Nadelpunkte 37  
Ansicht nach  
Farbe-Dialogfeld 39

Ansichten, ändern 61  
Ansicht-Menü  
Nach Farbe 38  
Nadelpunkte 37  
Ansicht-Modus-Leiste  
Bild-Arbeitsfläche 35  
Rahmen-Arbeitsfläche 36  
Stickerei zeigen 35  
Stickerei-Arbeitsfläche 36  
Ansicht-Modus-Werkzeugleiste  
Stickerei zeigen 170  
Anzeige-Dialogfeld 47  
anzeigen  
Rahmen 28  
Applikationsstoff  
zeigen-Werkzeug 45, 46, 159  
Aufteilungslinie-Werkzeug 184  
ausblenden  
Stiche 38  
Ausstickung, Simulation 44  
Auswählen der Objekte  
Auswählen des nächsten oder  
vorherigen Objekts 51  
erstes oder letztes  
markieren 51  
nach Farbblöcken 55  
Auswahlfeld, Auswahl von  
Objekten 53  
Auswahl-Funktionen  
Objektauswahl 51  
Auswahl-Werkzeuge  
Polygonauswahl 53  
Autom.  
Digitalisierfunktion-Werkzeug  
94  
Autom. Start und Ende  
Werkzeug 173  
Automatische  
Unterlage-Werkzeug 104

## B

-----  
Bearbeiten-Leiste  
Bildmaterial vorbereiten 94, 112  
Farben mischen 100  
Formen ausstechen 122  
Monogramm-Funktion 134  
Objekt umformen 134  
Bearbeiten-Werkzeugleiste  
20 %  
vergrössern/verkleinern 64  
Im/gegen Uhrzeigersinn  
drehen 64  
Objekt umformen 168  
Objektauswahl 51–54, 64  
Polygonauswahl 53  
Spiegelbild oben/unten 64  
Spiegelbild rechts/links 65  
Textfunktion 67, 168  
Befehle  
Auswählen 30  
Werkzeugleisten 30  
benutzerdefinierte Vorlagen  
Auswählen 26  
Bernina of America-Webseite 5  
Bernina-International-Webseite  
5  
BERNINA–Sticksoftware,  
starten 23  
Bild laden  
Dialogfeld 47  
Bild laden-Werkzeug 92, 110  
Bild-Arbeitsfläche-Modus 35  
Bilder zeigen-Werkzeug 45, 96, 105  
Bildmaterial  
vorbereiten-Werkzeug 94, 112  
Bildvorlage  
abblenden-Werkzeug 45  
Bild-Werkzeugleiste

- Bild laden 92, 110, 132, 145, 165
- D**  
-----
- Das Aufheben der Objektauswahl 55
- Datei-Menü  
Stickmuster-Eigenschaften 48
- Design-Information  
Ansicht 42, 48  
Ansicht über den Windows Explorer 49
- Designs  
Erstellen neuer 25  
Farben hinzufügen 69  
Öffnen 25  
öffnen 61  
Öffnen multipler 25  
skalieren 64  
Speichern 26  
Speichern mehrfach gerahmter 188  
starten 25  
Vorschau 50  
Zur Stickmaschine senden 73, 108
- Designs mit der Farbfilm-Funktion ändern 55
- Designs öffnen 61
- Designs-Durchlauf  
bei 1 Stich 43  
bei 10 Stichen 43  
bei Stiche 43  
nach Farbe 42  
zum Anfang eines Designs 42  
zum Ende eines Designs 42
- Detailansicht 61
- Dialogfelder  
Ansicht nach Farbe 39  
Anzeige 47  
Bild laden 47  
Druckoptionen 186  
Effekte 32  
Eigenschaften 49  
Farbe 47  
Farbfilm 56
- Langsames Neuzeichnen 44
- Mehrfachrahmung 188
- Neu 26
- Objekt nicht gedeckt 188, 190
- Objekteigenschaften 32
- Öffnen 25
- Rahmensetzungen  
berechnen 182
- Rahmensetzungsfolge 186
- Stickmuster-Eigenschaften 47, 48
- Zoomfaktor 41
- Digitalisieren-Werkzeugleiste  
Auto-Digitalisierer 94  
Erweiterte Applikation 155  
Geschlossenes Objekt 114, 147  
Offenes Objekt 125, 147  
Zauberstab 96, 114
- Distanzen auf dem Bildschirm messen 29
- Dongle, **siehe** Sicherungsgerät
- Drucken-Werkzeug 172
- Druckoptionen-Dialogfeld 186
- Druckvorschau  
Werkzeug 50, 172
- Druckvorschau-Werkzeug 72
- E**  
-----
- Effekte-Dialogfeld 32
- Eigenschaften  
von Objekten 31
- Eigenschaften-Dialogfeld 49
- eingerahmte Designs  
Ausgeben,  
Aufteilungslinien 188  
senden 188  
Zur Maschine senden 186
- Einzelstiche, Ansicht 61
- Embroidery Online-Webseite 5
- Erweiterte  
Applikation-Werkzeug 155
- F**  
-----
- Farbe-Dialogfeld 47
- Farben
- Durchlauf bei 42  
hinzufügen 69
- Farben mischen  
Werkzeug 100
- Farbe-Werkzeug 68, 69
- Farbfilm  
Dialogfeld 56  
Farbblöcke markieren 55  
Werkzeug 55, 96
- Farbfilm-Werkzeugleiste  
Individuelle Objekte anzeigen 55
- Funktion 1  
1 Ansicht 41  
Funktion Alles zeigen 41  
Funktion Automatische Unterlage 134  
Funktion Bild laden 132, 145, 165  
Funktion Löschen 55  
Funktion Nadeleinstichpunkte 37  
Funktion Objektauswahl 51–54  
Funktion  
Stickmuster-Eigenschaften 48  
Funktion Stoffanzeige 46  
Funktion Zum Stickcomputer schreiben 189
- G**  
-----
- Geschlossenes  
Objekt-Werkzeug 114, 147
- Grafik-Werkzeug 166
- Grundkenntnisse  
Befehle anwenden 30  
Speichern von Designs 26  
starten 23
- H**  
-----
- Hilfe, ansehen 5
- Hilfe, Onscreen-Handbuch ansehen 5
- Hilfe-Menü  
Bernina of America-Webseite 5  
Bernina-International-Webseite 5

Embroidery Online-Webseite 5  
 Hilfetemen 5  
 Online-Benutzerhandbuch 5  
 Hilfetemen-Befehl 5  
 hinzufügen  
 Farben 69

## I

-----  
 Identifikationscode 14, 16  
 Im/gegen Uhrzeigersinn  
 drehen-Werkzeug 64  
 Individuelle Objekte  
 anzeigen-Werkzeug 55  
 Information, online ansehen 5  
 Internet, Verbindung zur  
 Website 5

## K

-----  
 Konturen  
 Anzeige 38  
 Objektauswahl mittels 53  
 Konturen ausblenden 38

## L

-----  
 Langsames  
 Neuzeichnen-Dialogfeld 44  
 Leerräume  
 hinzufügen-Werkzeug 122

## M

-----  
 mehrfach gerahmte Designs  
 Ausgabe mit  
 Aufteilungslinien 188  
 Drucken 186  
 senden 188  
 Speichern unter 188  
 Zur Maschine senden 186  
 Mehrfachrahmung-Dialogfeld 18  
 8  
 Mehrfachrahmung-Werkzeuge  
 leiste  
 Aktivierte Auswahl 178, 182

Aufteilungslinie 184  
 Rahmen hinzufügen 182  
 Rahmen oben hinzufügen 182  
 Rahmen rechts hinzufügen 182  
 Rahmen rotieren 182  
 Rahmensetzungen  
 berechnen 184  
 Umformen-Stichteilungshilfsli  
 ne 184

Menü Bearbeiten  
 Löschen 55  
 Menü Einstellungen  
 Stoffanzeige 46  
 Menüleiste  
 Allgemein 204  
 Modi  
 Ansicht 35  
 Das Rahmen-Arbeitsfläche 36  
 Die Bild-Arbeitsfläche 35  
 Die Stickerei-Arbeitsfläche 36  
 Monogrammerstellung-Werkzeu  
 g 134

## N

-----  
 Nadelpositionsmarke 43  
 Nadelpunkte  
 Anzeige 37  
 ausblenden 37  
 Neu-Dialogfeld 26  
 Neue Designs, Erstellung 25  
 Neues Werkzeug 26, 164  
 NORMAL-Dokumentvorlage  
 verwenden 26

## O

-----  
 Objekt nicht  
 gedeckt-Dialogfeld 188, 190  
 Objekt umformen-Werkzeug 85,  
 134, 168  
 Objektauswahl-Werkzeug 64  
 Objekte  
 Aufheben der Auswahl 55  
 Durchlauf bei 42  
 Objekte ändern  
 Ansicht nach Farbe 38

Objekte markieren  
 Aufheben einer Auswahl 55  
 Auswahlfeld 53  
 Auswahl-Funktion und  
 Anklicken 51  
 Das Auswählen mehrerer  
 Objekte 51  
 Funktion Farbfilm 55  
 mittels Polygonauswahl 53  
 Objekteigenschaften-Dialogfeld  
 32  
 Objekteigenschaften-Werkzeug  
 31  
 Offenes Objekt-Werkzeug 125,  
 147  
 Öffnen von Designs 25  
 Öffnen-Dialogfeld 25  
 Öffnen-Werkzeug 25, 61, 75, 178  
 Online-Benutzerhandbuch-Befehl  
 I 5  
 Onscreen-Hilfe, ansehen 5  
 Onscreen-Information 5  
 Optionen, Zugriffscode  
 eingeben 17

## P

-----  
 Polygonauswahl-Werkzeug 53  
 Proportionales Skalieren,  
 Fortsetzen 76

## R

-----  
 Rahmen  
 Anzeige ändern 28  
 anzeigen 28  
 auf dem Bildschirm  
 angezeigt 28  
 auf dem Bildschirm  
 ausgeblendet 28  
 Rahmen hinzufügen  
 Oberhalb-Werkzeug 182  
 Rechts-Werkzeug 182  
 Werkzeug 182  
 Rahmen rotieren-Werkzeug 182  
 Rahmen zeigen-  
 Werkzeugeleiste 145

- Rahmen zeigen-Werkzeug 28, 166
- Rahmen  
zeigen-Werkzeugleiste 62, 178
- Rahmen-Arbeitsfläche-Modus 36
- Rahmensetzungen berechnen  
Dialogfeld 182  
Werkzeug 184
- Rahmensetzungsfolge 180
- Rahmensetzungsfolge,  
Drucken 186
- Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld 186
- Raster  
anzeigen 28
- Raster zeigen-Werkzeug 28
- Reihenfolge der Rahmen,  
Drucken 186
- Rückgängig-Werkzeug 30
- S**  
-----
- Seriennummer, identifizieren 14, 16
- Sicherheit  
Gerät identifizieren 14  
Zugriffscodes eingeben 17
- skalieren  
Design-Elemente 64
- Speichern  
Designs 26, 63
- Speichern-Werkzeug 26
- Spiegelbild  
oben/unten-Werkzeug 64
- Spiegelbild  
rechts/links-Werkzeug 65
- Standard-Werkzeugleiste  
An Stichmanager senden 173  
Autom. Start und Ende 173  
Neu 164  
Rahmen zeigen 166  
TrueView 170, 173
- Standard-Werkzeugleiste  
Neu 26  
Objekteigenschaften 31  
Öffnen 25  
Rahmen zeigen 28  
Raster zeigen 28
- Rückgängig 30
- Speichern 26
- Wiederherstellen 30
- Stiche  
Anzeige 38  
Durchlauf bei 43  
erstellen 25
- Stiche- und Farbenleiste  
Farbe 68, 69
- Stiche zeigen-tool 38, 105, 114
- Sticherstellung 25
- Stickansicht  
zeigen-Werkzeug 37, 61, 77, 96, 114
- Stickerei zeigen-Werkzeug 35, 170
- Stickerei-Arbeitsfläche-Modus 36
- Stickmaschine, Senden  
mehrfach gerahmter  
Designs 186
- Stickmuster  
Zur Maschine senden 87
- Stickmuster-Eigenschaften-Dialogfeld  
Garnfarbe 47  
Stickmuster 48  
Zusammenfassung 48
- Stickrahmen  
Auswählen 62
- Symbolleiste  
Autom. Unterlage 134  
Öffnen 75  
Stiche zeigen 114  
Stickansicht zeigen 77, 114
- Systemsicherheit,  
Zugriffscodes 18
- T**  
-----
- Tastaturbefehle 209
- Tastenkombinationen 209
- Text  
Abstände im ganzen Textobjekt  
ändern 85
- Textfunktion-Werkzeug 168
- Text-Werkzeug 67
- TrueView  
Werkzeug 170, 173
- U**  
-----
- Übersichtsfenster 39
- Um 20 %  
vergrössern/verkleinern-Werkzeug 64
- Umformen-Stichteilungshilfslinie  
-Werkzeug 184
- Universal-Stickwerkzeugleiste  
Grafik 166  
Konvertieren 166
- V**  
-----
- Vektoren zeigen-Werkzeug 45, 173, 174
- Vergrössern von  
Design-Ansichten 61
- Vorlagen  
verwenden 26
- Vorschau der Designs 50
- W**  
-----
- Website, Verbindung zur 5
- Werkzeuge  
auf  
Allgemein-Werkzeugleiste 204  
Befehle auswählen 30
- Werkzeuge/Funktionen  
auf der  
Bearbeiten-Werkzeugleiste 205  
in der  
Anordnen-Werkzeugleiste 207  
in der  
Digitalisieren-Werkzeugleiste 206
- Werkzeugleisten  
ausblenden 31  
einblenden 31  
verwenden 31
- Wiederherstellen-Werkzeug 30

Windows Explorer  
Die Ansicht der  
Design-Informationen 49

## Z

-----  
Zauberstab-Werkzeug 96, 114  
Zoom-Faktor-Dialogfeld 41  
Zoomfeld-Werkzeug 41  
Zoom-Werkzeug 62  
Zugriffscodes 17  
  importieren 18  
  manuell eingeben 17  
Zum Stickcomputer  
  schreiben-Werkzeug 72, 174