

BERNINA⁺

Embroidery Software 6



VERSIONSHINWEISE

Rev. 1. Mai 2009

Die Anmerkungen zu dieser Freigabe beinhalten Beschreibungen aller Funktionen und Verbesserungen, welche in dem BERNINA Sticksoftware-Produktsortiment Neuerungen darstellen. Das BERNINA-Benutzerhandbuch enthält Beschreibungen aller Produktfunktionen, welche es seit der letzten Produktversion gibt. Jede Anstrengung wurde unternommen, um deren Fehlerfreiheit zu versichern.

© 2009 Corel Corporation. Alle Rechte vorbehalten Das Bereitstellung von CorelDRAW® Essentials 4 ist einen eingeschlossenen Nutzungsvertrag unterlegen, welcher darlegt, was Sie mit dem Produkt tun dürfen, und welcher Einschränkungen bezüglich der gegebenen Garantien und Ihrer Rechtsmittel enthält. © Copyright 1997-2009 Wilcom Pty. Ltd., Sydney, Australien. Alle Rechte vorbehalten Teile der Bildgestaltungstechnologien dieses Produktes sind durch die AccuSoft Corporation urheberrechtlich geschützt. Einige Teile dieser Anwendung sind durch die Codejock Software © 2006 urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten

BERNINA®-STICKSOFTWARE-VERSIONSHINWEISE

Im Vergleich zu vorhergehenden Versionen des Produkts präsentiert BERNINA®-Sticksoftware durch seine nahtlose Integration mit CorelDRAW® Essentials 4 neue Richtung in der Produktentwicklung dar, ein Produkt der Corel Corporation, stellt eines der populärsten vektorbasierten Grafiksoftwarepakete für private Anwender dar. Durch das Kombinieren der Stickereierstellungsfunktionen von BERNINA-Sticksoftware mit den Grafikfunktionen von CorelDRAW® bietet diese Version der Software einen effizienteren und benutzerfreundlicheren Ansatz zum Erstellen von Stickdesigns.



Hinweis Diese Versionshinweise bieten detaillierte Beschreibungen neuer und verbesserter Funktionen in BERNINA-Sticksoftware V6.0 wie auch direkte Links zu relevanten Abschnitten des Onscreen-Handbuchs. Diese Versionshinweise können zusätzliche Informationen enthalten, die zur Zeit der Erstellung des Handbuchs noch nicht verfügbar waren.

Inhalt der BERNINA-Sticksoftware V6.0

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

- ▶ BERNINA®-Sticksoftware-Installations-DVD
- ▶ USB-Dongle mit Etikette
- ▶ 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 Quilter.

Produktlevels

Es gibt jetzt zwei BERNINA-Sticksoftware-Produktlevels:

- ▶ BERNINA EditorPlus
- ▶ BERNINA DesignerPlus



Tipp BERNINA-Sticksoftware-Benutzer können jetzt Software-Upgrades direkt vom Internet beziehen. Beziehen Sie sich für Einzelheiten bitte auf die Onscreen-Kurzanleitung.

Systemanforderungen

Damit Sie das BERNINA®-Sticksoftware-Programm 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 Pro-zessor
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)

Element	Mindestanforderungen
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
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 (Schutzgerät) gesteuert. Dieser wird am PC eingesteckt und muss mittels Zugangscodes freigegeben werden. Jedes Dongle besitzt eine einmalige Seriennummer und Identifikationscode, so dass Ihr System als einzigartig erkannt werden kann.



Achtung Der Dongle darf erst eingesteckt werden, wenn während der Software-Installation dazu aufgefordert wird. Sonst werden die allgemeinen USB-Laufwerke benutzt und das Sicherheitssystem kann nicht richtig funktionieren.

Alle Käufe der neuesten Software-Version, egal ob Neuerwerb, Aktualisierung oder Aufrüstung, werden mit einem Dongle des USB-Typs versandt. Jedes Aktualisieren Ihrer Software erfordert einen Datentransfer von Ihrem ‚alten‘ auf den neuen Dongle. Parallel-Schnittstellen-Dongles werden nicht länger gestellt und akzeptieren auch keinen Datentransfer. Beziehen Sie sich für Details auf die Installationsanmerkungen in der Kurzanleitung.



USB-Schnittstellen-Dongle



Achtung Wird der Dongle entfernt oder geht die Verbindung beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware verloren, erscheint eine Fehlermeldung. Schließen Sie diese Meldungen und beenden Sie BERNINA-Sticksoftware. Nicht gespeicherte Änderungen am Design gehen in diesem Fall allerdings verloren. Stecken Sie den Dongle neu ein und stellen Sie sicher, dass er fest sitzt, und starten Sie dann BERNINA-Sticksoftware erneut.

Das BERNINA-Sticksoftware-Interface



Doppelklicken Sie, um BERNINA®-Sticksoftware zu starten.

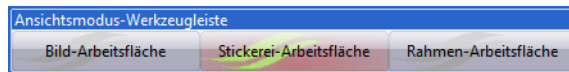
BERNINA®-Sticksoftware besitzt ein neues Desktop-Symbol, wie oben angezeigt. Das BERNINA-Sticksoftware-Interface (GUI) wurde überarbeitet, um es in Einklang mit den MS Windows®-Entwicklungen zu bringen. Es enthält neu aussehende Symbole und ‚andockbare‘ Dialogfelder wie auch neue Werkzeugleisten – alles für eine verbesserte Digitalisierungseffizienz und einfacheren Nutzung. Das Ziel liegt darin, mögliche Verwirrung zu minimalisieren und erfahrenen Anwendern jedoch gleichzeitig problemlosen Zugriff auf die ausgiebige Funktionsgruppen zu geben. Die Hauptelemente des überarbeiteten Designs sind:

- ▶ Aktualisierte Symbole und neue Farbgebung
- ▶ Anwendung von ‚Andockfenstern‘
- ▶ Entfernen von Stickansicht

Integration mit CoreIDRAW® Essentials 4

BERNINA-Sticksoftware integriert BERNINA-Sticksoftware und CoreIDRAW® Essentials 4 in einer einzelnen Anwendung, so dass Benutzer nicht nur Stickmotive, sondern wahre Multimediadesigns erstellen können. Die Anwendung besitzt einen Arbeitsbereich bzw. ein ‚Designfenster‘, jedoch werden Sie mit diesen in unterschiedlichen Modi interagieren:

Bildarbeitsfläche und **Stickarbeitsfläche**. Ein dritter Modus steht zur Mehrfachrahmung grosser Designs zur Verfügung. Siehe auch [Vektorkonvertierungsfunktionen](#).



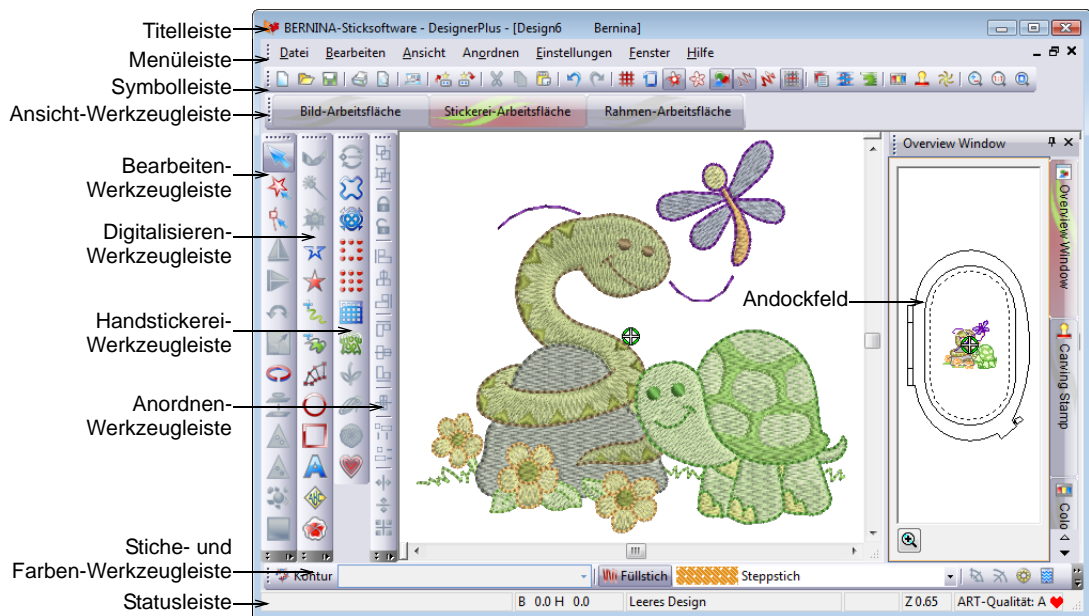
- ▶ **Bildarbeitsfläche:** Dieser Modus ermöglicht Ihnen Vektor-Objekte unter Anwendung der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuge zu erstellen und zu bearbeiten.
- ▶ **Stickarbeitsfläche:** Dieser Modus ermöglicht Ihnen Stickobjekte unter Anwendung spezieller Digitalisierwerkzeuge für die Erstellung von Stickerei zu kreieren und zu bearbeiten.
- ▶ **Rahmen-Layout:** Dieser Modus ermöglicht Ihnen die Position und Abfolge jedes im Design benutzten Rahmens einzurichten.



Hinweis Der **Stickansicht**-Modus ist nicht länger verfügbar. Auf diese Funktion kann im **Stickarbeitsfläche**-Modus mittels des **Stickansicht zeigen**-Symbols der **Allgemein**-Werkzeugleiste oder unter Anwendung der ‚T‘-Schnelltaste zugegriffen werden.

Die Stickarbeitsfläche

Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung der **Stickarbeitsfläche**. Diese zeigt eine explodierte Darstellung aller in BERNINA DesignerPlus-Produkt enthaltener Werkzeugleisten. Die Arbeitsfläche wurde hier zwecks vereinfachter Lesbarkeit minimiert. Abhängig von Ihrem Produktlevel werden Sie Zugriff auf einige oder aller dieser Optionen haben.

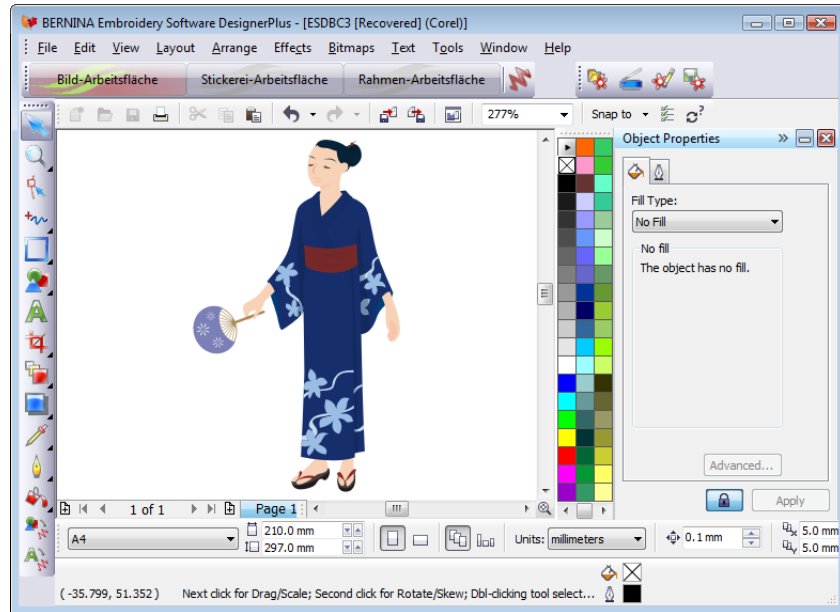


Hinweis BERNINA-Sticksoftware besitzt ein ‚Multiples Dokument-Interface‘ (MDI), d.h., dass mehr als nur ein Design zurzeit geöffnet sein können. Falls multiple Dokumente geöffnet sind, wird der aktuell verwendete Designmodus – **Bildarbeitsfläche** oder **Stickarbeitsfläche** – beim Wechseln zwischen Designs bewahrt.

Die Bildarbeitsfläche

Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung der **Bildarbeitsfläche**. Diese ersetzt den alten ‚Bild-Modus‘ und schliesst das vollständige Sortiment der CoreIDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge ein, welche viele

hochentwickelte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bietet.



Zusätzlich zu der Gruppe der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuge, bietet der **Bildarbeitsfläche**-Modus Funktionen zum unmittelbaren Konvertieren von Vektoren und Vektortext zu Stickobjekten. Vektorgrafiken oder -text, welcher in **Bildarbeitsfläche** erstellt oder importiert wurde, kann unmittelbar in Stickdesigns umgesetzt werden. Sie können im **Bildarbeitsfläche**-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 Digitalisiervorlage oder als ‚Hintergrund‘ einfügen oder einscannen.

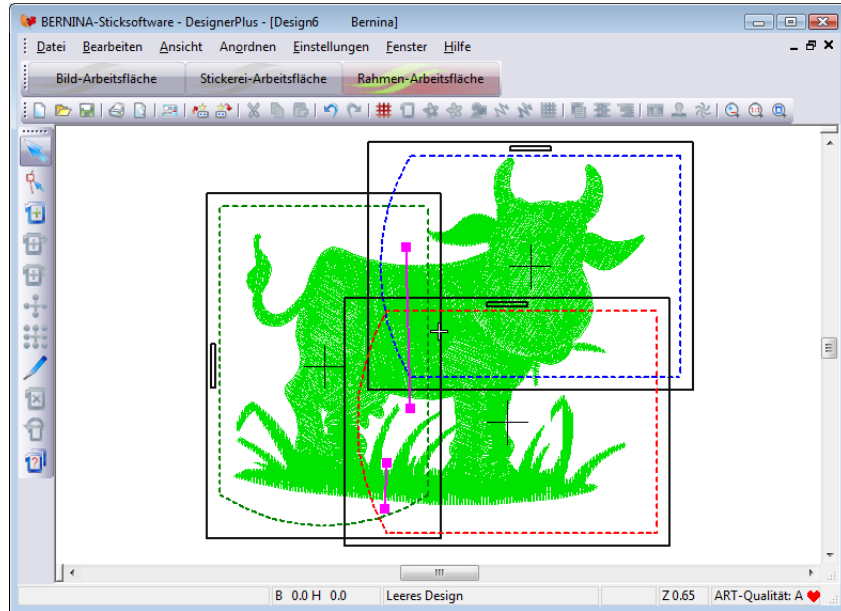


Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CoreIDRAW® Essentials 4-Werkzeuge, beziehen Sie sich bitte auf die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung, welche mittels Windows **Start > Programme** zugreifbar ist. Ansonsten können Sie auch auf die auf dem Bildschirm einblendbare Hilfe, welche durch das **Grafikmodus-Hilfe**-Menü verfügbar ist.

Das Rahmen-Layout

Nachfolgend ist eine Bildschirmsabbildung der **Rahmen-Layout**-Arbeitsfläche, welche zuvor **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 **Verbesserungen bei der Mehrfachrahmung**.



Die Anwendungsmenüs

In BERNINA-Sticksoftware wurden eine Anzahl von Änderungen an der Menüstruktur vorgenommen. Die Menüanzeige wird sich dem ausgewählten Ansichtsmodus – **Bildarbeitsfläche**, **Stickarbeitsfläche** oder **Rahmen-Layout** – entsprechend anpassen.

☰ Datei Bearbeiten Ansicht Anordnen Einstellungen Fenster Hilfe Stickarbeitsfläche-Menüleiste

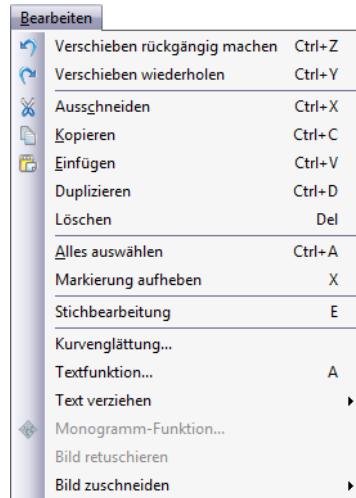
☰ File Edit View Layout Arrange Effects Bitmaps Text Tools Window Help

Bildarbeitsfläche-Menüleiste

Die nachfolgend detaillierten Änderungen beziehen sich auf den **Stickarbeitsfläche**-Modus. Für eine Beschreibung der CoreIDRAW® Essentials 4-Menüs, beziehen Sie sich bitte auf die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung, welche mittels Windows **Start > Programme** verfügbar ist, oder die Onscreen-Hilfe, welche im **Hilfe**-Menü des **Grafikmodus** verfügbar ist.

Änderungen des Bearbeiten-Menüs

Abhängig vom gewählten Ansichtsmodus, wird ein revidiertes **Bearbeiten**-Menü einige oder alle der folgenden Befehle enthalten:

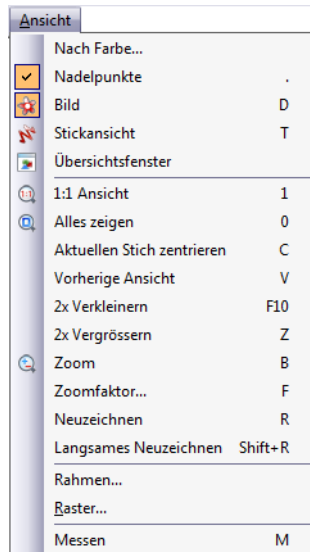


Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Befehl	Funktion
Ebenmässige Kurven	Neuer Befehl, welcher es Ihnen ermöglicht bei Stickobjekten eine ‚Kurvenglättung‘ auszuführen. Dessen Auswahl öffnet das ‚Kurven glätten‘-Dialogfeld. Siehe Kurve Glättung .
Löschen	Geändert von ‚Del‘.
Bild retuschieren	Der ‚Bild retuschieren‘-Menüartikel, zuvor nur in ‚Bildansicht‘ aktivierbar, ist jetzt bei der Markierung einer Bitmap auch im Stickarbeitsfläche-Modus verfügbar. (Kann nicht bei Vektor-Objekten angewendet werden.)
Bild zuschneiden	Der ‚Bild zuschneiden‘-Menüartikel, zuvor nur in ‚Bildansicht‘ aktivierbar, ist jetzt bei der Markierung einer Bitmap auch im Stickarbeitsfläche-Modus verfügbar. (Kann nicht bei Vektor-Objekten angewendet werden.)

Änderungen des Ansicht-Menüs

Abhängig vom gewählten Ansichtsmodus, wird ein revidiertes **Ansicht**-Menü einige oder alle der folgenden Befehle enthalten:

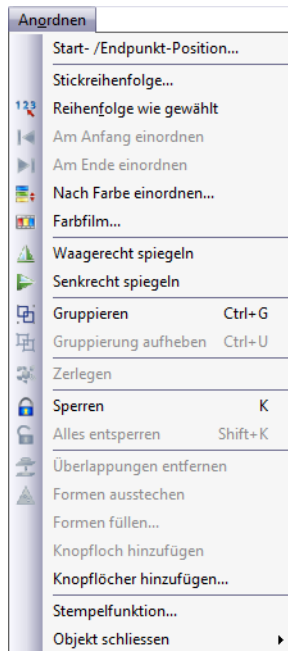


Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Befehl	Funktion
Alles zeigen	Schnelltaste 0 (Null) hinzugefügt.
Aktuellen Stich zentrieren	Neuer Menüartikel – Schnellasten C und F6 sind bereits verfügbar.
Vorherige Ansicht	Neuer Menüartikel – Schnellasten V und F5 sind bereits verfügbar.
2x verkleinern	Schnelltaste ‚Umschalten+Z‘ hinzugefügt.
2x vergrößern	Neuer Menüartikel und Schnelltaste Z.
Zoom	Von ‚Zoomfeld‘ geändert und Schnelltaste F8 hinzugefügt.
Zoomfaktor	Neuer Menüartikel – Schnellasten F und F3 sind bereits verfügbar.

Änderungen des Anordnen-Menüs

Ein umgestaltetes **Anordnen**-Menü enthält die folgenden Befehle:



Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

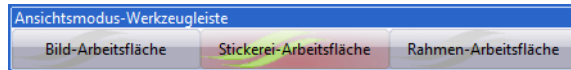
Befehl	Funktion
Sperren / Alles entsperren	Neue Menüartikel und Schnell Tasten.
Objekt schliessen	Benutzen Sie es zum Schliessen jeglichen offenen Objekts mit der Option des Gebrauchs gerader oder kurvenförmiger Punkte. Siehe Das Digitalisieren von offenen Formen .

Die Anwendungswerkzeuggesteigen

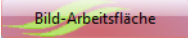

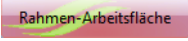

In BERNINA-Sticksoftware wurden eine Anzahl von Änderungen an den Werkzeuggesteigen vorgenommen. Die Anzeige der Werkzeuggesteigen wird sich dem ausgewählten Ansichtsmodus – **Bildarbeitsfläche**, **Stickarbeitsfläche** oder **Rahmen-Layout** – entsprechend anpassen.

Ansichtsmodus-Werkzeugleiste

Die **Ansichtsmodus**-Werkzeugleiste enthält jetzt die folgenden Tasten:



Die Werkzeugleiste wird standardgemäss gleich unterhalb der Menüleiste angedockt.

Taste	Funktion
	Geändert von ‚Bild-Ansicht‘.
	Geändert von ‚Design-Ansicht‘.
	Geändert von ‚Mehrfachrahmensetzung-Ansicht‘.
	Im ‚Bildarbeitsfläche‘-Modus schliesst die Werkzeugleiste eine zusätzliche Taste, ‚Stickerei zeigen‘.



Hinweis Der **Stickansicht**-Modus ist nicht länger verfügbar. Auf diese Funktion kann im **Stickarbeitsfläche**-Modus mittels des **Stickansicht zeigen**-Symbols der **Allgemein**-Werkzeugleiste oder unter Anwendung der ‚T‘-Schnelltaste zugegriffen werden.

Allgemein-Werkzeugleiste

Eine umgestaltete **Allgemein**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Befehle:



Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Bilder zeigen	Der Werkzeugname wurde von ‚Bild zeigen‘ aktualisiert.
Bildvorlage abblenden	Von der in der Bild-Ansicht befindlichen Bild-Werkzeugleiste wegbewegt und von dem ehemaligen ‚Bild abblenden‘ aktualisiert. Kann sowohl bei Bitmaps als auch bei Vektoren angewendet werden. Siehe Ansicht von Hintergrundvorlagen .
Vektoren zeigen	Neues Werkzeug mit Schnelltaste zum Kippschalten der Anzeige der Vektorgrafiken.

Funktion	Funktion
Stickansicht zeigen	Neues Werkzeug ersetzt den alten Stickansicht-Modus.
Ausstechstempel	Neues Werkzeug Siehe Neuer ‚Ausstechstempel‘ .
Morphosen-Effekt	Neues Werkzeug Siehe Morphosen-Effekt .

Anordnen-Werkzeugleiste

Eine umgestaltete **Anordnen**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Befehle:



Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Gruppieren und Gruppierung aufheben	Kurzinfo schliesst Schnellasten ein.
Sperrern und alles entsperren	Neue Werkzeuge ermöglichen Ihnen Objekte nach Bedarf an deren Position zu sperren.

Digitalisieren-Werkzeugleiste

Eine umgestaltete **Digitalisieren**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Symbole:



Diese Werkzeugleiste ist nur im **Stickarbeitsfläche**-Modus verfügbar. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Autom. Digitalisierer	Name hat sich von ‚Autom. Digitalisierer‘ geändert. Siehe Verbesserungen in der automatischen Digitalisierung .

Funktion	Funktion
Zauberstab	Verbesserte Funktionstüchtigkeit: <ul style="list-style-type: none"> • Anklicken einer Bildfläche wird eine sofortige Stickung der Fläche bewirken, anstelle zuerst die Fläche zu markieren und dann ‚Eingabe‘ zu drücken. • Ein Linksklicken wird das Gebiet mit der aktuellen Füllstichart sofort aussticken. • Ein Rechtsklicken wird es mit der aktuellen Konturstichart aussticken. Die Aufforderungsmeldung wird aktualisiert, um der geänderten Funktionstüchtigkeit zu entsprechen. Siehe Verbesserungen in der automatischen Digitalisierung .
PhotoSnap	Funktion wurde von ‚Bild-Ansicht > Bild-Werkzeugleiste‘ verschoben.
Freihändige Stickerei - Offenes Objekt	Neues Werkzeug Siehe Freihändige Stickerei .
Freihändige Stickerei - Geschlossenes Objekt	Neues Werkzeug Siehe Freihändige Stickerei .
Text- / Füllstich-Werte	Aus der Bearbeiten-Werkzeugleiste wegbewegt.
Mono-gramm-Funktion	Aus der Bearbeiten-Werkzeugleiste wegbewegt.
Design-Umrandung	Neues Werkzeug Siehe Das automatische Konturieren und Umranden mittels ‚Design-Umrandung‘ .
Kreuzstich	Aus der Bearbeiten-Werkzeugleiste wegbewegt.
Quilter	Aus der Bearbeiten-Werkzeugleiste wegbewegt.

Bearbeiten-Werkzeugleiste

Eine umgestaltete **Bearbeiten**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Symbole:



Diese Werkzeugleiste ist nur im **Stickarbeitsfläche**-Modus verfügbar. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Objektauswahl	Schnelltaste O wurde dem Kurzinfo hinzugefügt.
Objekt umformen	Schnelltaste H wurde dem Kurzinfo hinzugefügt.

Funktion	Funktion
45° im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen	Geändert von ‚45 Grad im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen‘.
Doppellaufstich	Schnelltaste ‚Strg+B‘ wurde dem Kurzinfo hinzugefügt.
Leerräume hinzufügen	Aus der Digitalisieren-Werkzeugleiste wegbewegt.
Leerräume füllen	Aus der Digitalisieren-Werkzeugleiste wegbewegt.
Bildmaterial vorbereiten	Zugriff auf das neue Bildvorbereitung-Dialogfeld, welches die Bildvorbereitung-Dialogfelder ersetzt, auf welche zuvor in der Bild-Ansicht mittels der Bildvorbereitung-Werkzeug und ‚Konturiertes Bildmaterial vorbereiten‘-Werkzeug zugegriffen wurde. Siehe Bildvorbereitung-Dialogfeld .
Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren	Neues Werkzeug Siehe Vektorkonvertierungsfunktionen .

Handstickerei-Werkzeugleiste

Eine umgestaltete **Handstickerei**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Symbole:

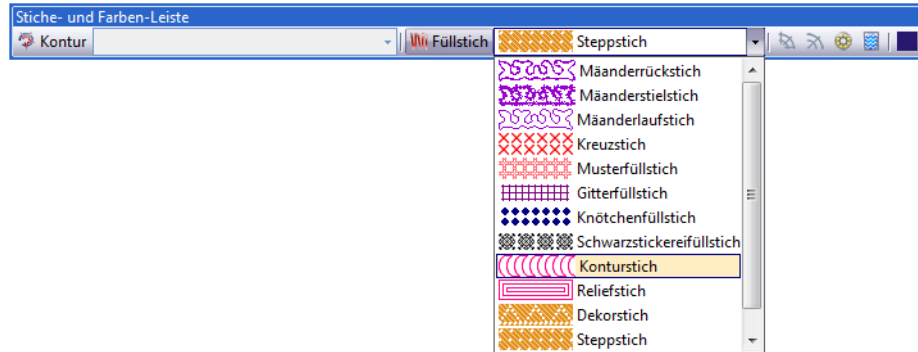


Diese Werkzeugleiste ist nur im **Stickarbeitsfläche**-Modus verfügbar. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Mäanderlaufstich	Geändertes Symbol und Kurzinfo. Dessen Auswahl wird das Aktivieren / Anwenden der Mäanderlaufstich-Füllstichart bewirken. Siehe Verbesserter Mäanderfüllstich .
Riffelstich	Neues Werkzeug Siehe Neue Riffelstich-Auffüllung .

Stiche- und Farben-Leiste

Eine umgestaltete **Stiche- und Farben-Leiste**-Werkzeugleiste enthält die folgenden Symbole:



Diese Werkzeugleiste ist nur im **Stickarbeitsfläche**-Modus verfügbar. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es diese Änderungen gibt:

Funktion	Funktion
Stichwinkel / Werte hinzufügen	Geändert von ‚Stichwinkel / -werte‘. Siehe Sich wendende Stichwinkel .
Stichwinkel entfernen	Neues Werkzeug Siehe Sich wendende Stichwinkel .
Sternfüllstich	Neues Werkzeug. Linksklicken dieser Symbole kippschaltet den assoziierten Effekt ein oder aus. Ein Rechtsklicken bewirkt, dass das ‚Effekte > Stern & Wellenfüllstich‘-Dialogfeld angezeigt wird. Siehe Sternfüllstich-Effekte .
Wellenfüllstich	
Füllstichart-Liste	Neue Sticharten: Riffelstich, Konturstich, Mäanderlaufstich, Mäanderstielstich und Mänderrückstich. Siehe Neue Sticharten .

Andockfelder der Stickarbeitsfläche

BERNINA-Sticksoftware schliesst neue ‚Docker‘ für Schlüsselfunktionen ein. Die **Stickarbeitsfläche** hat vier Andockfelder für die **Farbreihenfolge**,

Ausstechstempel, Morphosen-Effekt und Übersichtsfenster. Alle Felder können auf der rechten Seite des Designfensters andockt werden.

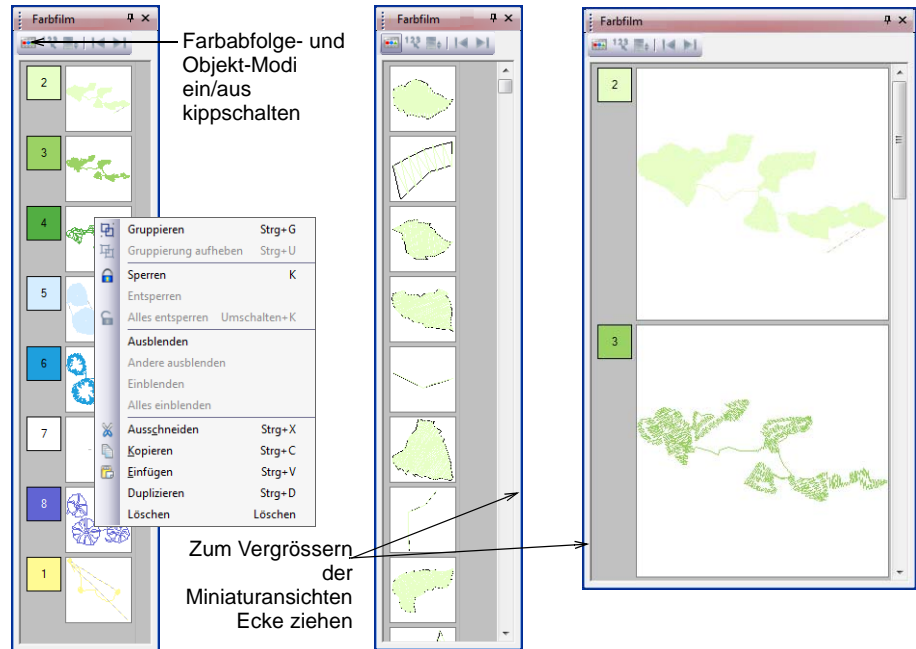


Docker können ‚eingebettet‘ werden, um die verfügbare Arbeitsfläche zu erhöhen. Wenn sie eingebettet sind, werden für jedes Dialogfeld Karteireiter-Schaltflächen rechts der Andockfelder erscheinen. Alle Docker können fixiert oder minimiert werden. Wenn Sie die Maus über der Karteikarte bewegen, wird ein minimiertes Dockerfeld ‚herauspringen‘, und ihnen Zugriff zu dessen Funktionen gewähren. Wenn es nicht benutzt wird, wird es automatisch minimiert. Docker können durch auch ‚schweben‘, und zwar durch ein Verschieben der Titelleiste zum Designfenster oder durch Doppelklicken des ‚fixierten‘ Dockers.

Farbreihenfolge-Docker

Das **Farbreihenfolge**-Dialogfeld wird jetzt als ein Docker dargestellt. Der **Farbabfolge**-Modus zeigt die Farbblöcke und Anzahl und Abfolge der im Design benutzten Farben. Darüber hinaus zeigt es die Objektgruppen zur Rechten der Farbblöcke an. Um die Miniaturansichten der Farbblöcke oder

Objekte zu vergrößern, müssen Sie nur die Ecke des Dialogfeldes anklicken und ziehen.



Das Rechtsklick-Popup-Menü der **Farbreihenfolge** kann jetzt sowohl im **Farbabfolge**-Modus als auch im **Objekt**-Modus aufgerufen werden. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass es auch neue Menü-Elemente beinhaltet: Sperren, Entsperren, Alles entsperren, Ausblenden, Andere ausblenden, Einblenden und Alles einblenden.

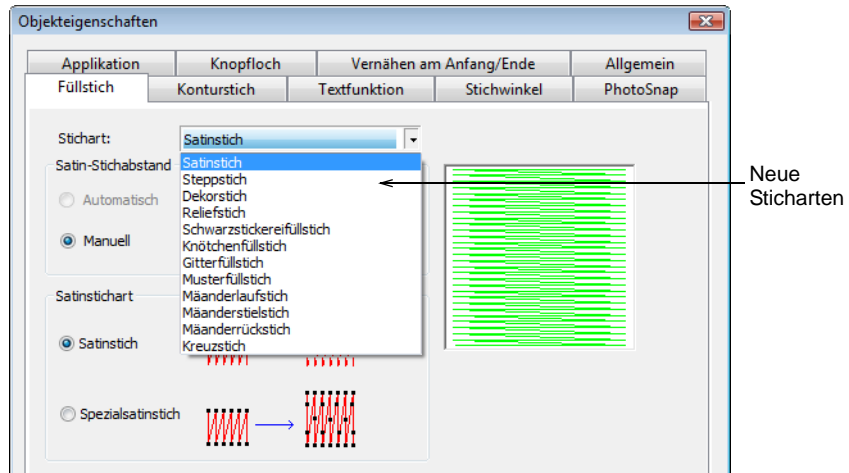
Anwendungsdialogfelder

BERNINA-Sticksoftware enthält umgestaltete Dialogfelder.

Objekteigenschaften > Füllstich-Karteikarte

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld enthält eine Vielzahl aufregender neuer Dekorstickarten. Auf alle können mittels der Füllstich-Liste der **Stiche- und Farben-Leiste** zugegriffen werden. Einige sind ebenfalls auf der **Handstickerei**-Werkzeugleiste verfügbar. Neue

Füllsticharten schliessen ein: Riffelstich, Konturstich, Mäanderlaufstich, Mäanderstielstich und Mäanderrückstich. Siehe [Neue Stichtarten](#).



Objekteigenschaften > Allgemein-Karteikarte

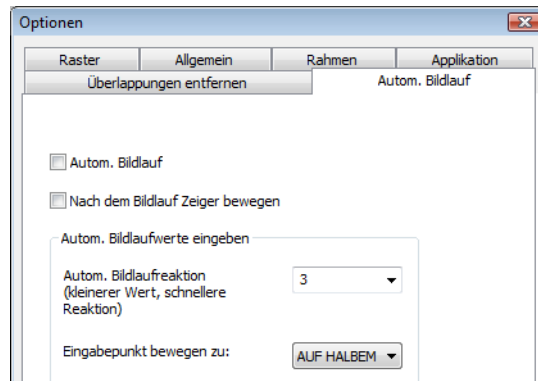
Die **Objekteigenschaften > Allgemein**-Karteikarte enthält ein neues Ankreuzfeld, welches ein proportionales Skalieren ermöglicht. Siehe [Das Skalieren von Objekten mittels der Objekteigenschaften](#).



Optionen > Autom. Bildlauf-Karteikarte

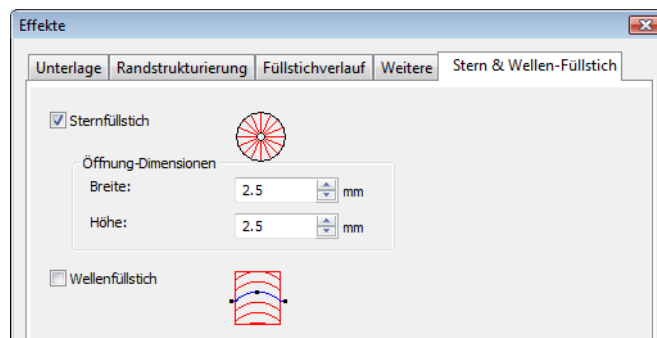
Eine neue **Autom. Bildlauf**-Funktion wurde dem **Optionen**-Dialogfeld hinzugefügt. Benutzen Sie **Autom. Bildlauf**, um während der Digitalisierung automatisch einen Bildlauf des Designs durchzuführen. Dies wird unter Umständen praktischer sein als die Anwendung der

Bildlaufleisten. Um die **Autom. Bildlauf**-Funktion zeitweilig zu deaktivieren, müssen Sie die **Alt**-Taste gedrückt halten. Siehe [Das Einstellen der automatischen Bildlaufoptionen](#).



Effekte-Dialogfeld

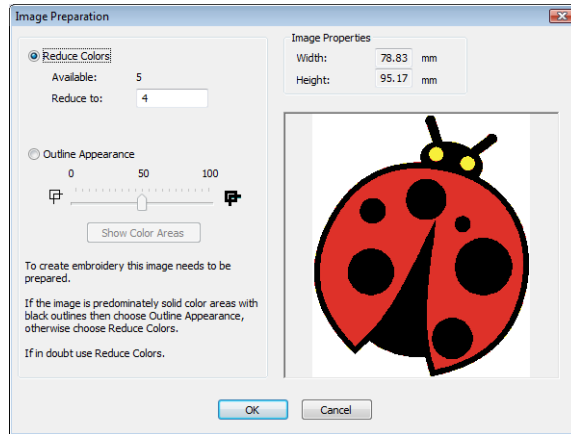
Eine neue **Stern & Wellenfüllstich**-Karteikarte wurde dem **Effekte**-Dialogfeld hinzugefügt. Der neue **Sternfüllstich** wird durch Markierung eines Ankreuzfeldes aktiviert. Das **Wellen-Effekt**-Ankreuzfeld wurde in **Wellenfüllstich** unbenannt und zur **Andere**-Karteikarte verschoben. Siehe auch [Neue Stickeffekte](#).



Bildvorbereitung-Dialogfeld

Die **Bildvorlagen vorbereiten**-Dialogfelder, auf welche zuvor in **Bildansicht** mittels der **Bildvorlagen vorbereiten**- und **Konturiertes Bildmaterial vorbereiten**-Werkzeuge zugegriffen wurde, wurden zu einem einzelnen **Bildvorbereitung**-Dialogfeld kombiniert, und auf welches mittels des **Zauberstab**- oder **Autom. Digitalisierer**-Werkzeugs zugegriffen wird. Zudem gibt es eine **Bildvorlagen vorbereiten**-Taste in der **Bearbeiten**-Werkzeugleiste, welche das neue

Bildvorlagenvorbereitung-Werkzeug aufruft. Siehe **Verbesserungen in der automatischen Digitalisierung**.



Farbrad-Dialogfeld

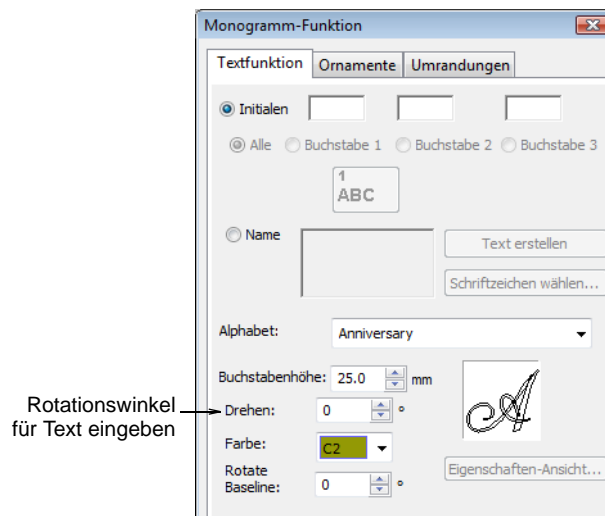
Die neue **Farbrad**-Funktion ermöglicht Ihnen die Farben des gesamten Designs zu ändern und diese automatisch den Farben der Farbtabelle anzupassen (d.h. falls diese ausreichend definiert sind). Falls BERNINA-Sticksoftware keine Farbentsprechung finden kann, wird stattdessen der Palette die neue Farbe hinzugefügt. Sie müssen diese dann manuell entsprechenden Garnen anpassen (oder ansonsten **Anpassen & Alle zuweisen** benutzen). Der Hauptzweck dieses Werkzeugs ist, neue ‚Farbkombination‘ schnell und mühelos zu kreieren und unter Anwendung dieser alten Designs ‚neues Leben‘ zu geben oder diese auf

unterschiedlichen Stoffen zu platzieren. Siehe [Die Änderung aller Designfarben](#).



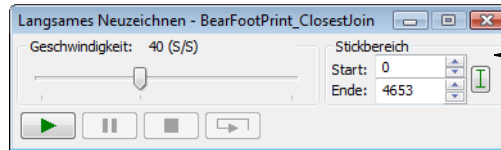
Monogramm-Funktion-Dialogfeld

Das **Monogramm-Funktion**-Steuerelemente wurden verbessert. Sie können bestimmen, ob ein Rotationswinkel für die Buchstaben entweder für die ganze Buchstabengruppe, für individuelle Buchstabe oder die gesamte Grundlinie angewendet werden soll. Siehe [Das Erstellen von Monogramm-Schriftzügen](#).



Langsames Neuzeichnen-Dialogfeld

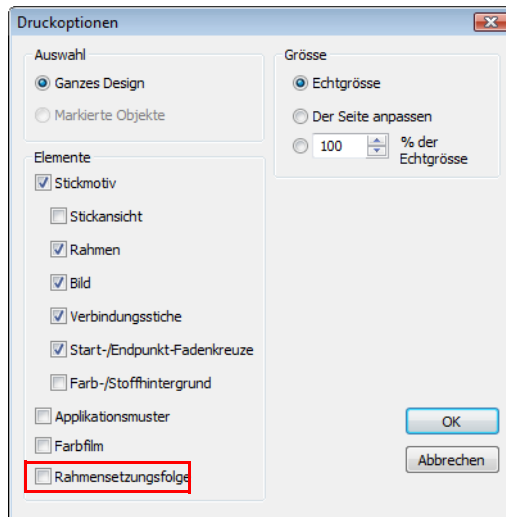
Langsames Neuzeichnen ermöglicht Ihnen jetzt den neuzeichnenden Stichbereich festzulegen. Siehe [Das Simulieren der Design-Ausstickung](#).



Neuzeichnenden
Stichbereich
festlegen

Druckoptionen-Dialogfeld

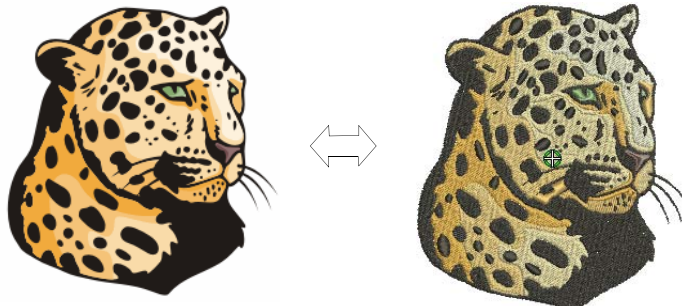
Eine neue **Rahmensetzungsfolge**-Option wurde dem **Druckoptionen**-Dialogfeld hinzugefügt. Diese ermöglicht Ihnen eine der **Farbreihenfolge** ähnelnden Ausdruck zu veranlassen, bei welchem die Objekte jeder Rahmensetzung angezeigt werden. Siehe [Verbesserungen bei der Mehrfachrahmung](#).



Vektorkonvertierungsfunktionen

Durch seine Integration mit CorelDRAW® Essentials 4, bietet BERNINA-Sticksoftware jetzt eine leistungsfähige wechselseitige Konvertierung von Vektor- und Stickobjekten. Neue Konvertierungswerkzeuge können Vektor-Objekte und Text automatisch zu Stickmotiven oder Textobjekten konvertieren. Sie können sogar ganze Vektorzeichnungen schnell und mühelos in Stickdesigns umsetzen. Wenn

Sie Stickobjekte erstellen, wird die Software für jede gegebene Form die optimale Objekt- und Stichart ermitteln. Diese können nach Bedarf modifiziert werden. Sie können zudem Stickdesigns oder Stickobjekte zu Vektor-Objekten konvertieren. Siehe [Das Konvertieren von Vektoren zu Stickerei](#).



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

Konvertierungswerkzeuge

Die Konvertierungsfunktion stellt drei Werkzeuge:

- ▶ Vektoren zu Stickerei konvertieren: Siehe [Das Konvertieren von Vektoren zu Stickerei](#).
- ▶ Vektortext zu Stickerei konvertieren: Siehe [Das Konvertieren von Text zu Stickerei](#).
- ▶ Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren: Siehe [Das Konvertieren von Stickerei zu Vektoren](#).

Auf die **Vektoren zu Stickerei konvertieren-** und **Text zu Stickerei konvertieren-**Werkzeuge kann mittels der Schaltflächen, die den **Art-Werkzeugen** der **Bildarbeitsfläche** beinhalten sind, zugegriffen werden. Auf das **Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren-**Werkzeug kann mittels der **Bearbeiten-Werkzeugleiste** der **Stickarbeitsfläche** zugegriffen werden.



Das Arbeiten mit Bitmaps

Bitmap-Bildvorlagen können unter Anwendung des **Datei > Importieren**-Befehls eingefügt werden wie auch mittels der **Datei > Bild akquirieren**-Funktionen der **Bildarbeitsfläche**. Diese Befehle ersetzen die **Bild laden**- und **Bild scannen**-Werkzeuge, welche zuvor auf der **Bild-Werkzeugleiste** in **Bildansicht** aufzufinden waren. Bitmaps können nicht mittels des **Zu Stickerei konvertieren**-Werkzeugs in Stickerei umgesetzt werden, da Bitmaps vor der Umsetzung noch verarbeitet werden müssen. Die **Bildmaterial vorbereiten**-Werkzeug wurden zur **Stickarbeitsfläche** verschoben und wurden mit den **Autom. Digitalisierer**- und **Zauberstab**-Werkzeugen kombiniert. Siehe auch [Verbesserungen in der automatischen Digitalisierung](#).

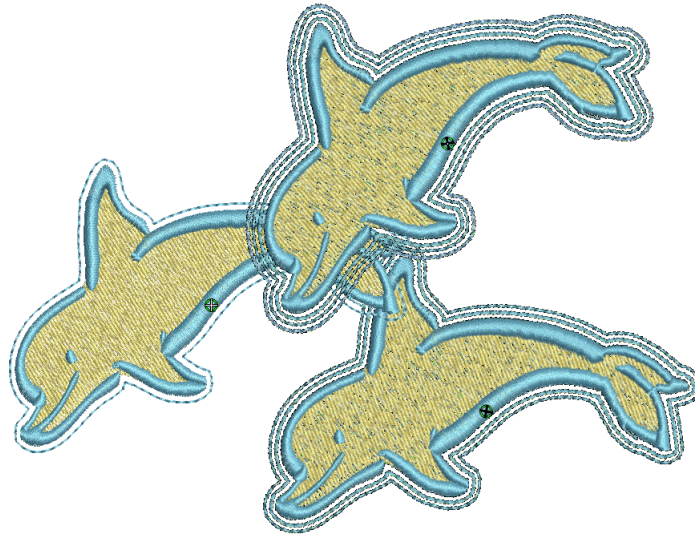
Verbesserungen in der automatischen Digitalisierung

Wie in älteren Softwareversionen werden auch in dieser die **Autom. Digitalisierer**- und **Zauberstab**-Funktionen nur bei Bitmap-Bildern funktionieren. Die ‚Bildmaterial vorbereiten‘-Werkzeuge des alten **Bild**-Modus (jetzt **Bildarbeitsfläche**) wurden von diesem entfernt und in den **Autom. Digitalisierer**- und **Zauberstab**-Werkzeugen integriert. Es gibt zwei Arten der automatischen Konturerstellung in BERNINA-Sticksoftware:

- ▶ **Design-Umrandung**: aktiviert mittels der **Design-Umrandung**-Taste der **Digitalisieren**-Werkzeugleiste.
- ▶ **Automatische Bildkonturgestaltung**: Zugriff erfolgt beim Konvertieren von Bitmaps zu Stickerei mittels des **Automatische Digitalisierung**-Dialogfeld.

Diese Funktionen sind komplementär und können entweder einzelt oder gemeinsam bei Designs angewendet werden, die auf Bitmap-Bildvorlagen.

Design-Umrandung funktioniert bei existierenden Stickobjekten genauso gut als ein unabhängiges Werkzeug.



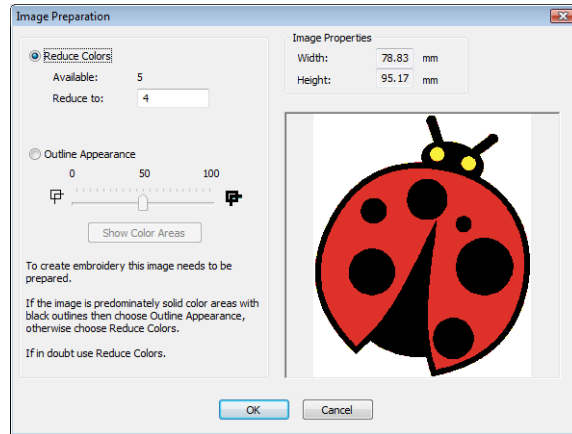
Verbesserungen bei der Bildvorbereitung



Benutzen Sie ‚Bearbeiten > Bildmaterial vorbereiten‘, um Bitmap-Bildvorlagen auf die automatische Digitalisierung vorzubereiten.

Das neue **Bildvorbereitung**-Dialogfeld besitzt ein Feld, welches zwei Optionen zur Bildvorbereitung enthält: **Farben reduzieren** und **Konturanzeige**. Die Steuerelemente für diese sind dieselben wie die der alten **Bildmaterial vorbereiten**- und **Konturiertes Bildmaterial vorbereiten**-Dialogfelder. Ein **Bildeigenschaften**-Feld, welches sich

oberhalb der Bildvorschau befindet, enthält Höhen- und Breitenmasse. Siehe [Das Vorbereiten von Bildern zur Digitalisierung](#).



Hinweis Bitmaps können jetzt markiert und im **Stickerbeitsfläche**-Modus skaliert werden. Das Skalieren und Umwandeln von Bitmaps kann ebenfalls im **Bildarbeitsfläche**-Modus ausgeführt werden.

Verbesserungen bei Zauberstab



Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Zauberstab‘, um in Ihrer Bildvorlage gefüllte oder konturierte Formen zu digitalisieren.

Zauberstab wurde ebenfalls verbessert. Nachdem ein Bild verarbeitet wurde, können Sie durch ein Anklicken des Bildes eine automatische Digitalisierung auslösen. Während Sie früher nach Anklicken der Fläche noch **Eingabe** drücken mussten, werden die Stiche jetzt unmittelbar erstellt – Linksklicks erzeugen Füllstiche, Rechtsklicks Konturstiche. Siehe [Digitalisierung mit Zauberstab](#).

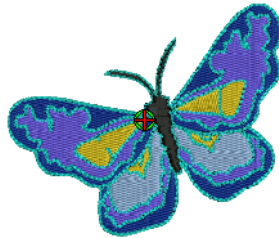
Automatische Konturen und Umrandungen durch Autom. Digitalisierer



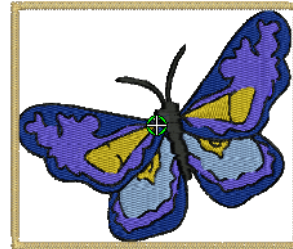
Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Autom. Digitalisierer‘, um anhand importierter Bitmap-Bilder automatisch Konturen und Umrandungen zu erstellen.

Das **Autom. Digitalisierer**-Werkzeug ermöglicht Ihnen während der Bildumsetzung automatisch Konturen zu erstellen. Diese können die Objekte umfassende Konturen sein und/oder Umrandungen um das Design darstellen. Eine automatische Konturierung zudem bei schwierigen Stoffen einen licht ausgestickten Hintergrund bieten wie auch Schatten simulieren,

usw. Sie können die gewünschten Konturfarben bestimmen, welche beim Konvertieren eines Bildes benutzt werden sollen. Farben und Objektdetails der erstellten Objekte können jedoch jederzeit geändert werden. Siehe [Das Erstellen von automatischen Konturen und Umrandungen](#).



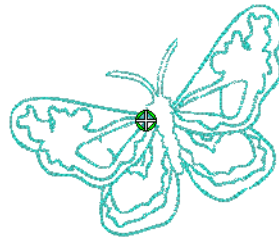
Konturen hinzugefügt



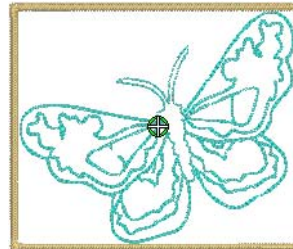
Umrandungen hinzugefügt



Tipp Falls Sie wünschen, können Sie alle Bildfarben von den Auswahlkriterien ausschliessen und lediglich Konturen und/oder Umrandungen erstellen.



Alle Bildfarben weglassen



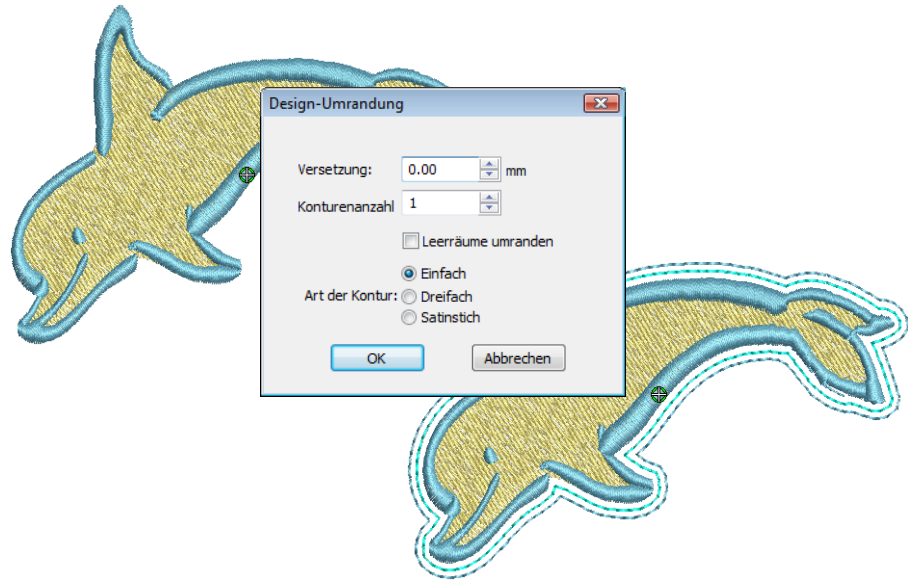
Alle Bildfarben weggelassen,
Umrandungen hinzugefügt

Das automatische Konturieren und Umranden mittels ‚Design-Umrandung‘



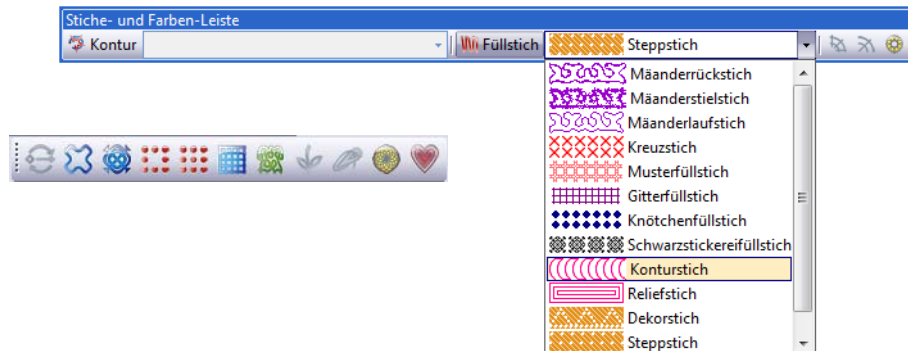
Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Design-Umrandung‘, um eine Gruppe von Objekten durch die ‚Einfach‘-, ‚Dreifach‘- oder ‚Satinstichline‘- Stichtarten zu umranden.

Die **Design-Umrandung** ermöglicht Ihnen mittels **Einfach**, **Dreifach** oder **Satinstichline** schnellstens Konturstiche um markierte Objekte oder ganze Designs zu erstellen. Siehe [Das Erstellen von Konturen und Umrandungen](#).



Neue Sticharten

BERNINA-Sticksoftware enthält eine Vielzahl aufregender neuer Dekorsticharten. Auf alle können mittels der Füllstich-Liste der **Stiche- und Farben-Leiste** zugegriffen werden. Einige sind auf der **Handstickerei**-Werkzeugleiste verfügbar.



Neue Füllsticharten schliessen ein:

- ▶ Konturstich
- ▶ Riffelstich
- ▶ Mäanderlaufstich
- ▶ Mäanderstielstich
- ▶ Mäanderrückstich

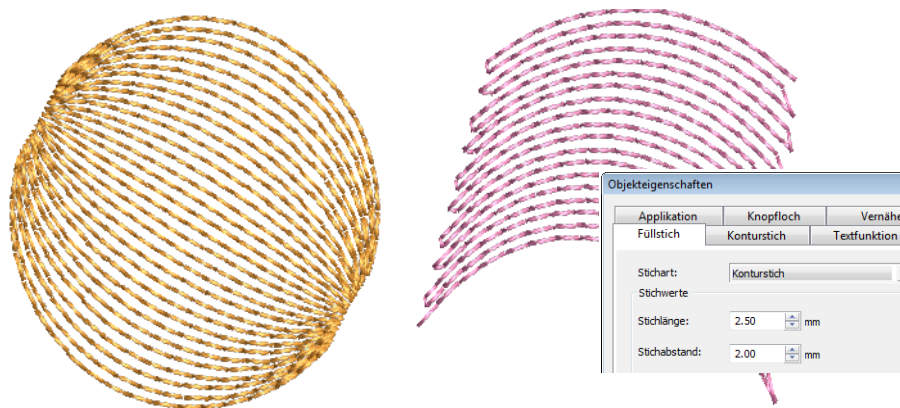
Diese sind auch in der der **Objekteigenschaften** > **Füllstich**-Karteikarte verfügbar. Siehe [Objekteigenschaften](#) > [Füllstich-Karteikarte](#).

Einige ähneln sich sehr, besitzen jedoch unterschiedliche Namen, die sich eher auf die Objekte beziehen, auf welche diese Sticharten angewendet werden können. Die neu hinzugefügten Sticharten und -effekte können bei den folgenden Objekten angewendet werden:

- ▶ Geschlossene Objekte mit sich wendenden Stichwinkeln
- ▶ Geschlossene Objekte mit einem einzelnen Stichwinkel
- ▶ Recheckige Objekte mit einem einzelnen Stichwinkel
- ▶ Kreisförmige/ovale Objekte mit einem einzelnen Stichwinkel
- ▶ Blockdigitalisierte Objekte

Neue Konturstich-Auffüllung

Der **Konturstich** verläuft abhängig von der eigentlichen Objektkontur in vor- und rückwärts angelegten Stichlinien einer festgelegten Linienanzahl variierenden Abstands. Der **Konturstich** kann nur bei blockdigitalisierten Objekten, **Kreis**-Objekte eingeschlossen, verwendet werden.



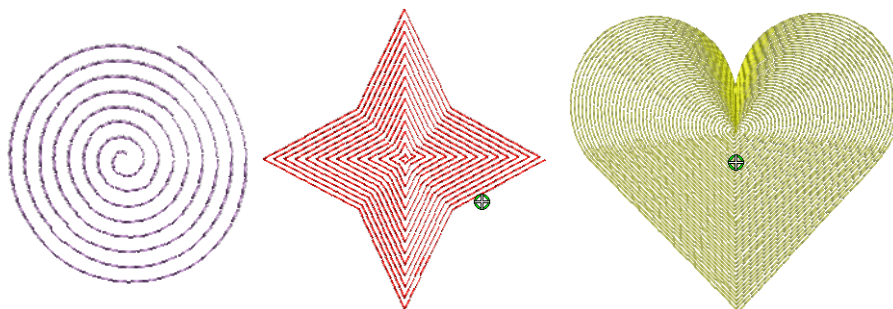
Auf den **Konturstich** kann mittels Stichliste, welche sich in der **Stiche- und Farben-Leiste** und der **Füllstich**-Objekteigenschaften-Karteikarte befindet, zugegriffen werden. Siehe [Das Erstellen von Konturfüllstichen](#).

Neue Riffelstich-Auffüllung

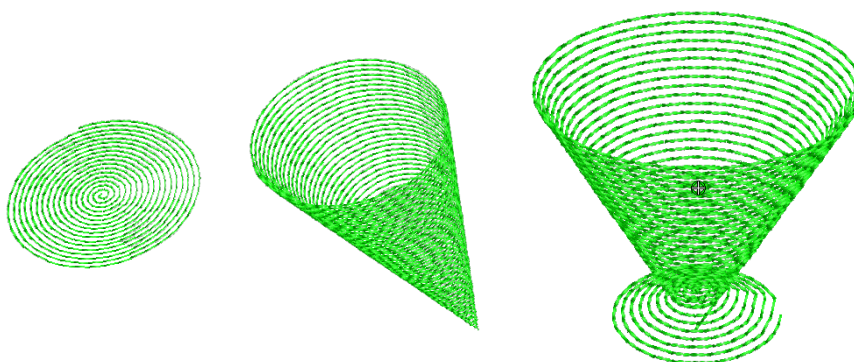


Benutzen Sie ‚Handstickerei > Riffelstich‘, um Spiralstiche zu erstellen, welche von der Mitte eines Objekts zum Rand verlaufend angelegt werden.

Der neue **Riffelstich** ist dem **Konturstich** ähnlich und bietet ein ähnliches Aussehen (mit einer festgesetzten Anzahl von Linien und variierendem Abstand), läuft jedoch vom Mittelpunkt eines gefüllten Objekts spiralartig zum Rand. Diese Stichart funktioniert am besten bei grösseren ‚unregelmässigen‘ Formen, kann jedoch auch bei längeren Formen angewendet werden.



Tipp Einige interessante visuelle Effekte können durch ein Umformen erzielt werden, indem den Mittelpunkt des **Riffelstichs** ausserhalb der Objektkontur verschieben.



Der **Riffelstich** kann bei jeglichem gefülltem Objekt benutzt werden und ist mittels der in der **Stiche- und Farben-Leiste** befindlichen Stichliste, der **Füllstich**-Objekteigenschaften-Karteikarte wie auch der **Handstickerei**-Werkzeugleiste zugreifbar. Die Mitte des **Riffelstichs** kann durch das **Objekt umformen**-Werkzeug verschoben nach Bedarf werden. Siehe [Das Erstellen von Riffelstich-Füllungen](#).

Neue Strukturstich-Auffüllung



Benutzen Sie ‚Handstickerei > Struktur‘, um anhand vordefinierter Nadel-durchdringungen kachelartig angelegte, sich wendende Muster zu erstellen.

Der neue **Strukturstich** ist der **Dekorfüllstich**-Stichtart insofern artverwandt, als dass sie beide Nadeldurchdringungen benutzen, um kachelartige Muster anzulegen. Der Unterschied liegt darin, dass der **Strukturstich** bei Objekten mit sich wendenden Stichen dreidimensionale Effekte erzielen kann, die die **Dekorfüllstich** alleine nicht hinkriegt. Siehe [Das Erstellen von Skulpturierter Dekorstich-Füllungen](#).

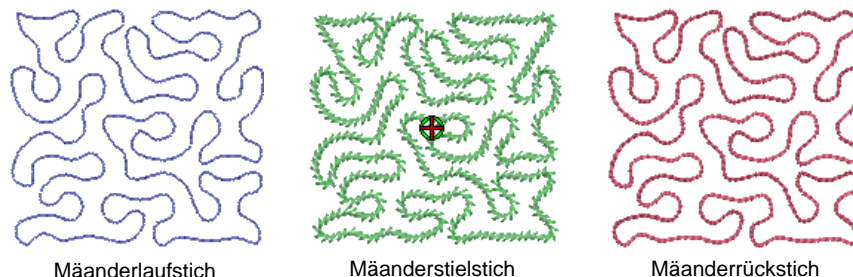


Verbesserter Mäanderfüllstich



Benutzen Sie ‚Handstickerei > Mäanderlaufstich‘, um eine Auffüllung aus Konturstichen zu erstellen, die innerhalb eines umrandeten Gebiets umherlaufen.

Der **Mäanderstich** wurde in BERNINA-Sticksoftware weiterhin verbessert. Jetzt stellt er eine Stichtart dar, welche dieselbe Handhabung aufweist wie alle anderen auswählbaren Stichtarten. Sie können durch den Mäanderfüllstich kreierte Objektkonturen jetzt skalieren und umformen und dabei die vorhandenen Einstellungen bewahren. Es gibt jetzt drei Arten des Mäanderfüllstichs: **Mäanderlaufstich**, **Mäanderrückstich** und **Mäanderstielstich**. Siehe [Das Erstellen von Mäanderfüllstichen](#).



Die **Mäanderstich**-Taste der **Handstickerei**-Werkzeugleiste wurde durch die **Mäanderlaufstich**-Taste ersetzt. Ein Drücken dieser wird zudem bewirken, dass der **Mäanderlaufstich** als aktueller Füllstichtyp gewählt ist.



Mäanderlaufstich

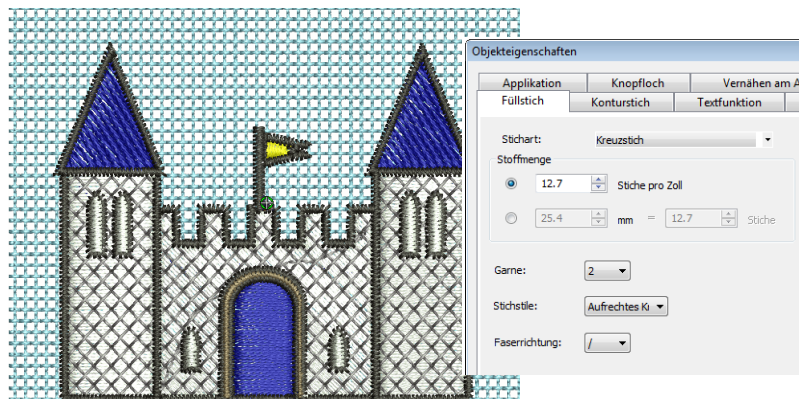
Die verschiedenen Mäandersticharten können auf dieselben Objekte angewendet werden wie der **Musterfüllstich** – d.h. geschlossene Objekte mit einem einzelnen Stichwinkel – und nicht bei Text, automatischer Applikation oder zusammengesetzten Objekten.



Tipp Der **Zerlegen**-Befehl kann bei Mäanderfüllstich-Objekten angewendet werden. Das Ergebnis ist, dass Sie die Mäanderlaufstich-Linie unmittelbar bearbeiten können. Sie können nach Wunsch den **Musterlaufstich**, **Satinstich** und andere Kontursticharten benutzen. Siehe auch [Das Aufspalten in Objektkomponente](#).

Neue Kreuzstich-Auffüllung

Die neue **Kreuzstich**-Auffüllung ist eine eigenständige Stichart, sie ersetzt jedoch nicht die BERNINA-Kreuzstich-Anwendung, welche mittels der **Digitalisieren**-Werkzeugleiste verfügbar ist. Sie ähnelt dem **Musterfüllstich**, wird jedoch anders erzeugt und verwendet Streckenlaufstiche unter und entlang der Kreuzstiche. Die Kreuze werden waagrecht angelegt, um somit für das gesamte Design das weltweiten benutzte bzw. standardgemässe Raster zu verwenden. Siehe [Das Erstellen von Kreuzfüllstichen](#).





Tipp Das Kreuzstich-Raster wird nicht angezeigt, jedoch können Sie die Grösse des Rasterhintergrunds der Kreuzgröße entsprechen, sodass Sie eine bessere Idee kriegen wie das Raster zur Erstellung der Kreuze benutzt wird. Benutzen Sie **Autom. an Raster**, um sicherzustellen, dass Ihre Objektkonturen mit dem Kreuzstich-Raster übereinstimmen.

Neue Stickeffekte

BERNINA-Sticksoftware enthält eine Vielzahl aufregender neuer Dekorstickeffekte, welche bei mehreren Stichtarten angewendet werden können.



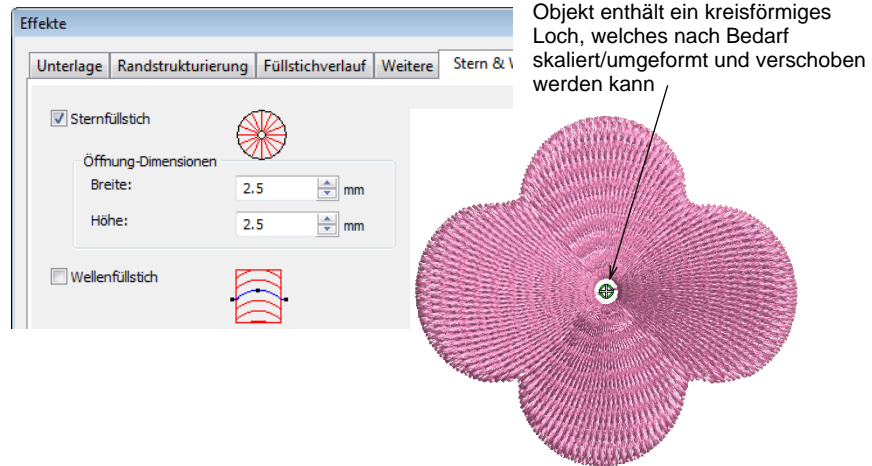
Sternfüllstich-Effekte



Benutzen Sie ‚Stich & Farbe > Sternfüllstich‘, um eine radial verlaufende Stickung in mehreren Stichtarten, wie z.B. Satinstich und Steppstich, zu erzeugen.

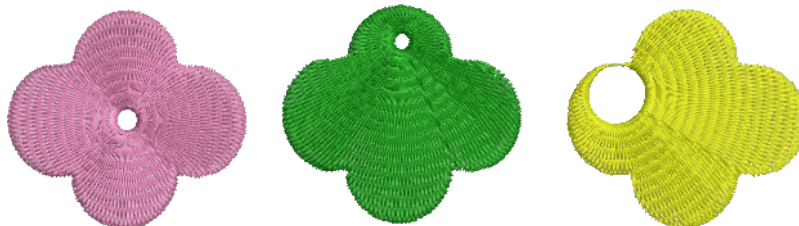
Der **Sternfüllstich** erstellt radial verlaufende Stiche in mehreren Stichtarten, wie z.B. **Satinstich** und **Steppstich**. Die Stiche werden vom äusseren Rand zur geometrischen Mitte hin angelegt. Der **Sternfüllstich** kann bei mehreren Objektformen – geschlossen, kreisförmig und rechteckig – mit optionalen Leerräumen angewendet werden. Der Effekt kann während

des Digitalisieren ein- oder ausgeschaltet sein. Siehe **Das Erstellen von Sternfüllstich-Effekten**.



Tipp Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie den **Sternfüllstich**-Effekt anwenden:

- ▶ Benutzen Sie eine spitze Nadel – d.h. nicht eine, die eine abgerundete Spitze hat, welche Sie z.B. bei Maschenware verwenden würden.
- ▶ Für den besten Ergebnis sollten Sie den Effekt bei ringartigen Formen benutzen, um so kleine Gebiete im Inneren des Objekts zu vermeiden, die Probleme verursachen könnten. Die Grösse des Rings sollte ungefähr 20% des äusseren Umfangs betragen.
- ▶ Benutzen Sie einen grösseren Stichabstand – erhöhen Sie diesen um circa 20%.
- ▶ Benutzen Sie bei kleinen Objekten nur die **Randlaufstich**-Unterlage, um somit die Stichanzahl in der Objektmitte zu verringern.





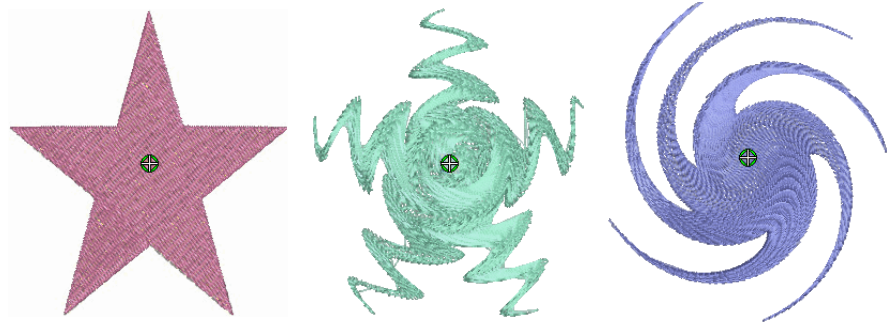
Tipp Im Gegensatz zum **Riffelstich** kann der Mittelpunkt des **Sternfüllstich**-Effekts ausserhalb der eigentlichen Form bewegt werden wie auch in ein eingeschlossenen Leerraum, um somit einen sehr anderen Effekt zu erzielen ohne dabei die ursprüngliche Objektform zu verlieren.

Morphosen-Effekt



Benutzen Sie ‚Allgemein > Morphose‘, um umgewandelte Objektkonturen und Stiche zu erstellen.

Die neue **Morphose**-Funktion ermöglicht Ihnen Objektkontur und Stiche auf eine Vielzahl ungewöhnlicher und interessante Weisen umzuwandeln. Diese können additiv zueinander benutzt werden, sodass mehr als nur ein Effekt bei einem bestimmten Gebiet angewendet werden kann.



Auf die Funktion wird mittels des neuen **Morphose**-Symbols der **Allgemein**-Werkzeugleiste zugegriffen. Das Symbol kippschaltet den

Morphosen-Effekt-Dockер ein und aus. Siehe [Das Erstellen vom Morphing-Effekt](#).



Tipp Die **Morphose** stellt eine höchst leistungsfähige Funktion, deshalb sollten Sie diese nicht zuviel einsetzen. Beachten Sie bei der Morphose von Objekten/Designs folgende Punkte:

- ▶ Um minderwertige Stickerei zu vermeiden, sollten Sie den Effekt nicht übermässig gebrauchen. Bei der Morphose gilt: „Weniger ist mehr“.
- ▶ Benutzen Sie einen grösseren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um circa 20%.
- ▶ Vermeiden den Morphose-Effekt bei Satinstichen – bei manchen Objekten werden diese einfach zu lang.
- ▶ Erhöhen Sie den Unterlagen-Randabstand, um zu vermeiden, dass die Unterlage unter dem Deckstich hervorguckt.

Freihändige Stickerei



Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Freihändig gestaltete Stickerei - Offenes Objekt‘, um Stickmotivkonturen direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen und während des Zeichnens gleichzeitig eine Simulation der Ausstickung zu sehen.



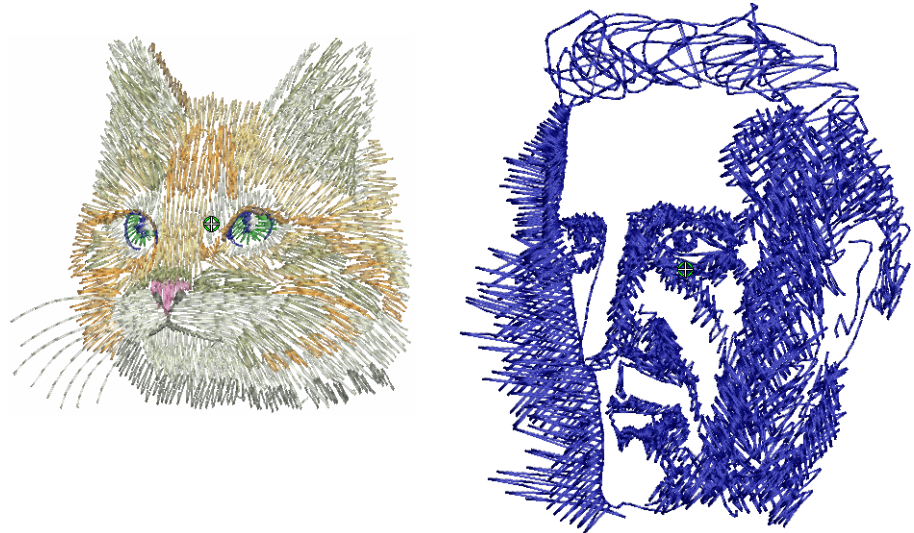
Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Freihändig gestaltete Stickerei - Geschlossenes Objekt‘, um gefüllte Stickobjekte auf dem Bildschirm freihändig zu zeichnen.

Die neue **Freihändige Stickerei**-Funktion bietet eine ähnliche Funktionstüchtigkeit wie die CorelDRAW®-Werkzeuge **Freihändig** und **Polygonzug**. **Freihändig gestaltete Stickerei** hat viele Vorteile. Die Funktion ermöglicht Ihnen Designs mit einem handgezeichneten Aussehen schnell und flüssig zu erstellen – etwas, was mit konventionellen Digitalisierungsmethoden nur schwer zu erzeugen ist. Siehe [Das Erstellen von Freihand-Stickerei](#).



Das Ziel ist, auf der Stickmaschine eine ‚freihändige‘ Nadelbewegung nachzuahmen, d.h. der Stoff ist in einem Stickrahmen gespannt, sodass die Nadel das Design auf der Stoffoberfläche ‚zeichnen‘ kann. Andere Techniken schliessen ein Sticken über fotografischen Bildern wie auch detaillierte Linienzeichnungen ein. Sie können die Werkzeuge z.B. dazu gebrauchen, um ein Farbfoto-Stickdesign manuell nachzuzeichnen. Diese Technik

verlangt eine sichere Hand, Genauigkeit und akkurate Ecken, ähnlich wie bei dem CorelDRAW® **Polygonzug**-Werkzeug.



Ansonsten können Sie ebenfalls Designs, die Bleistift- oder Kohlezeichnungen ähneln, schnellstens digitalisieren. Sie können diese Werkzeuge benutzen, um ‚gekritzelte‘ Zeicheneffekte hinzukriegen ohne hinterher detailliert nachzeichnen zu müssen – zum Beispiel können Sie einem einfachen Clipart-Design oder dekorativen Text etwas hinzufügen.

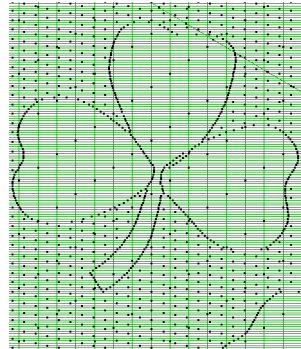
Neuer ‚Ausstechstempel‘



Benutzen Sie ‚Allgemein > Ausstechstempel‘, um ein Muster von Nadeldurchdringungen zu erstellen, bei welchem ein ‚Ausstechstempel‘ als Vorlage dient.

Die neue **Ausstechstempel**-Funktion ermöglicht Ihnen ein Muster an Nadeldurchdringungen zu definieren, bei welchem ein ‚Ausstechstempel‘ als Vorlage dient. Ein Ausstechstempel kann durch jegliche Vektor- und/oder Stickmotivformen gebildet werden. Eine Nadeldurchdringung wird stets dort

platziert, wo ein Stich von einem Vektor oder einer Stickmotivform geschnitten wird.



Mittels der **Ausstechstempel**-Funktion können Sie:

- ▶ Ihre eigenen benutzerdefinierten Ausstechstempel erstellen und diese in einem Muster-Archiv für den zukünftigen Gebrauch verwalten.
- ▶ Vordefinierte oder zeitweilig-ausgewählte oder -digitalisierte Ausstechstempel bei geeigneten Objekten anwenden.
- ▶ Ausstechstempel, welche mit einem geeigneten Objekt assoziiert sind, im **Umformen**-Modus verschieben/rotieren/skalieren/umformen/löschen.

Ausgewählte Ausstechstempel können bei jeglichen der folgenden Objekte angewendet werden:

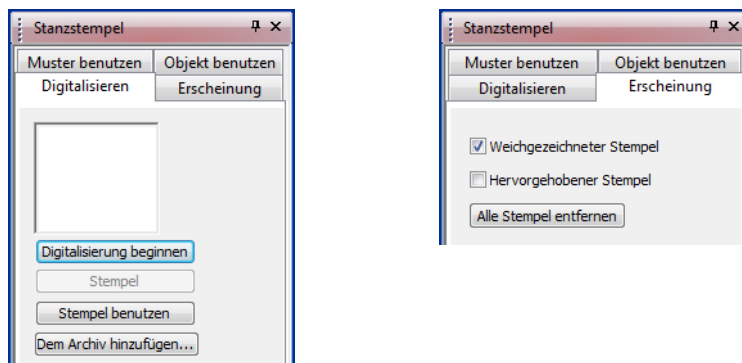
- ▶ Kontur-Objekte mit Satinstich
- ▶ Geschlossene Objekte mit Satinstich/Steppstich/Dekorstich
- ▶ Rechteckige Objekte mit Satinstich/Steppstich/Dekorstich
- ▶ Block-Objekte mit Satinstich/Steppstich/Dekorstich
- ▶ Kreisförmige/ovale Objekte mit Satinstich/Steppstich/Dekorstich
- ▶ Text und zusammengesetzten Objekte

Ausstechstempel-Docker

Der **Ausstechstempel**-Docker enthält vier Karteikarten: **Muster benutzen**, **Objekt benutzen**, **Digitalisieren** und **Aussehen**. Siehe [Das Erstellen von Stichmustern durch Gebrauch von Stanzstempel](#).



Die **Muster benutzen**-Karteikarte ermöglicht Ihnen vordefinierte Stempelmuster zu markieren und anzuwenden. Dies kann bei geeigneten markierten Objekten geschehen oder auch – wenn nichts markiert ist – bei allen geeigneten Objekten. Die **Objekt benutzen**-Karteikarte gestattet Ihnen jegliche im Designfenster befindliche Objektkonturen zeitweilig als Stempel einzusetzen und auf alle geeigneten Objekte anzuwenden. Auswählbare Objekte können Vektoren des **Bild-Arbeitsfläche** einschliessen. Dies ist das einzige Mal, dass Vektoren im **Stickerei-Arbeitsfläche** ausgewählt werden können. Siehe [Das Anwenden von vordefinierten Mustern](#).

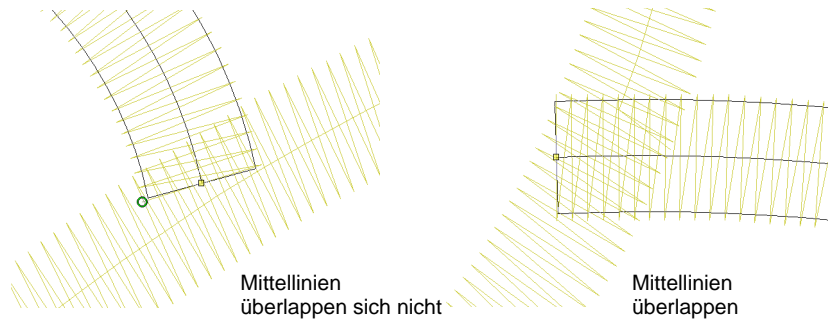


Die **Digitalisieren**-Karteikarte ermöglicht Ihnen Stempelumrisse zu digitalisieren und den digitalisierten Stempel entweder an Ort und Stelle anzuwenden oder bei allen geeigneten Objekten im Designfenster. Wenn ein

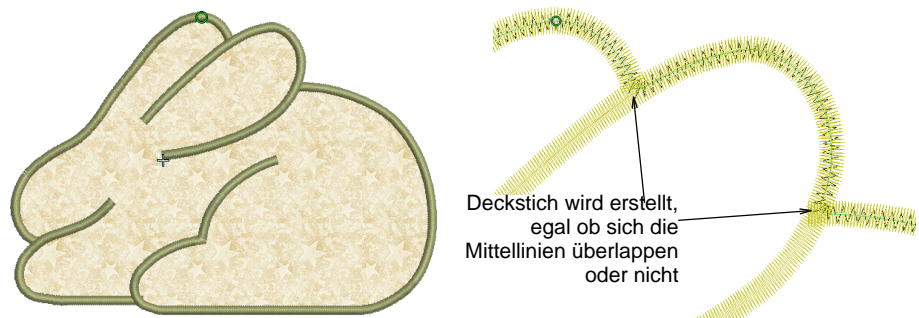
oder mehr Objekte mit Stempeln markiert sind, werden die **Weichgezeichneter Stempel-** und **Hervorgehobener Stempel-**Ankreuzfelder und die **Alle Stempel entfernen**-Taste in der **Aussehen**-Karteikarte aktiviert sein. Siehe [Das Digitalisieren von Stanzstempel](#).

Erweiterte Applikationsverbesserungen

Die fortgeschrittene Applikation wurde verbessert, um das Erstellen geschlossener Gebiete zu erleichtern. Zuvor mussten Sie, wenn Sie Konturstiche zum Erstellen eines Applikationsgebiets benutzt haben, sicherstellen, dass sich die Mitte der Kontur überlappte.

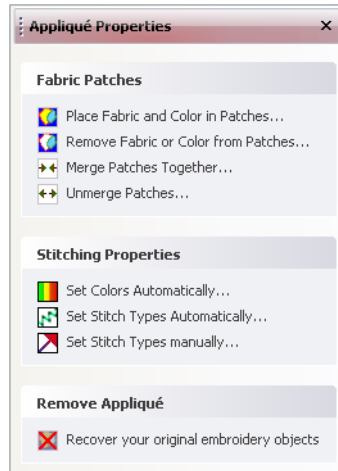


Jetzt müssen sich bloss ein Teil der Deckstiche überlappen, um eine anerkannte geschlossene Fläche zu bilden.



Das **Applikations-Eigenschaften**-Dialogfeld wurde geringfügig verändert. Die Titelleiste wurde von **Applikation - Eigenschaften** zu **Applikations-Eigenschaften** geändert. Der Titel des **Applikation**

entfernen-Feldes wurde auf ähnliche Weise geändert. Siehe [Das Erstellen von ,Offene Objekt'-Applikationen](#).



Obwohl das **Applikations-Eigenschaften**-Dialogfeld noch nicht als Andockfeld eingesetzt wird, wird das Dialogfeld nicht länger links im Designfenster platziert, sondern standardgemäss rechts angedockt. Falls jegliche der Docker offen sind (eingebettet oder auch nicht), wird BERNINA-Sticksoftware diese, während **Applikations-Eigenschaften** noch offen ist, zeitweilig ausblenden.

Erweiterungen der Textfunktionen

Die Textfunktionen gestatten Ihnen komplette Textumformungsvorgänge auszuführen – d.h. Verschieben, Skalieren, Strecken, Schrägstellen und Rotieren der **individuellen** Buchstabe eines Textobjekts. Sie können durch ein Gedrückhalten der **Umschalten**-Taste ein Kerning der Buchstaben von

der Textgrundlinie weg veranlassen. Siehe [Das Justieren individueller Buchstaben](#).

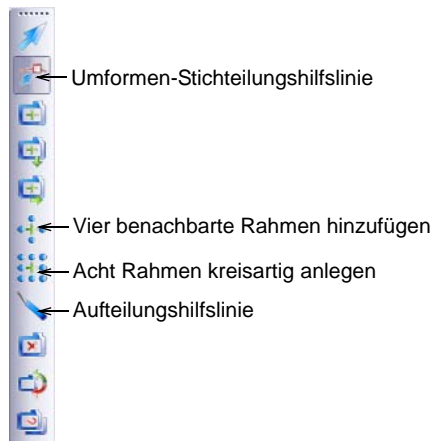


Verbesserungen bei der Mehrfachrahmung

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.

Die alte **Mehrfachrahmung-Ansicht** wurde zum **Rahmen-Layout-Modus** geändert und enthält eine Anzahl von Funktionserweiterungen. Der Zweck dieser ist, die Effizienz der Rahmenplatzierung zu erhöhen und zu erleichtern und Ihnen zudem mehr Möglichkeiten beim Aufteilen des Designs zu geben. Es wurden der **Mehrfachrahmung**-Werkzeugleiste vier neue Werkzeuge hinzugefügt:



Hinzufügen multipler benachbarter Rahmensetzungen

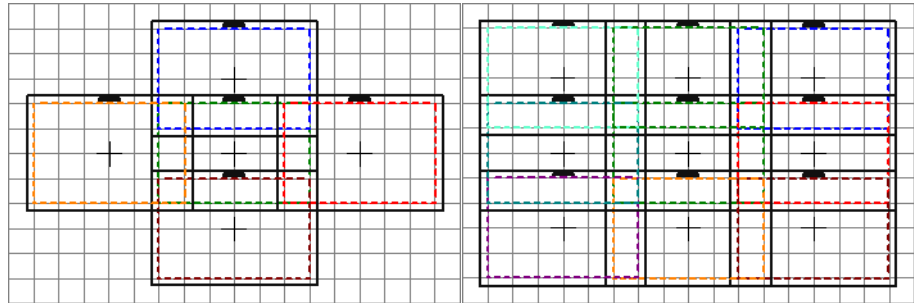


Benutzen Sie ‚Vier benachbarte Rahmen hinzufügen‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um um den Perimeter eines markierten Rahmens automatisch vier Rahmensetzungen hinzuzufügen.



Benutzen Sie ‚Acht benachbarte Rahmen hinzufügen‘ (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um um den Perimeter eines markierten Rahmens automatisch acht Rahmensetzungen hinzuzufügen.

Die neuen **Vier benachbarte Rahmen hinzufügen-** und **Acht Rahmen kreisartig anlegen-**Werkzeuge werden verfügbar, sobald ein einzelner Rahmen im Designfenster markiert ist. Ein Klicken des Symbol bewirkt, dass vier oder acht Rahmensetzungen mit 10mm Überlappung zwischen den Nähflächen um den Perimeter des Originalrahmens hinzugefügt werden. Hierbei wird oben angefangen und im Uhrzeigersinn weitergemacht. Siehe [Das Erstellen von Designs mit Mehrfachrahmung](#).



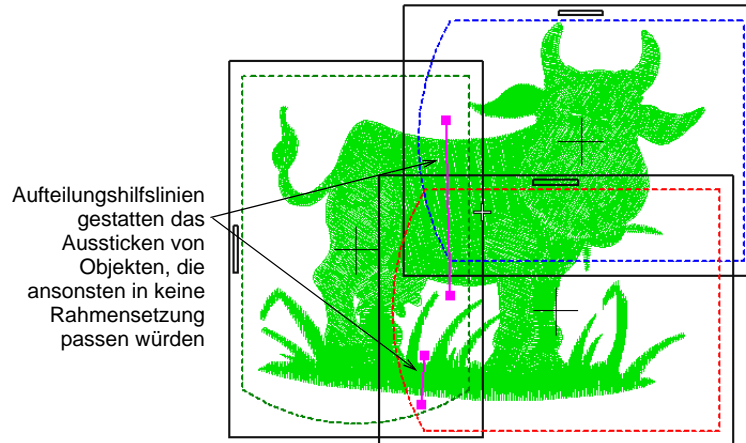
Vier benachbarte Rahmen hinzufügen

Acht benachbarte Rahmen hinzufügen

Das Aufteilen der Objekte auf verschiedene Rahmensetzungen

Das neue **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 haben vor der Ausgabe des Designs keinen permanenten

Effekt auf Objekte. Siehe **Das Aufteilen der Objekte auf verschiedene Rahmensetzungen**.



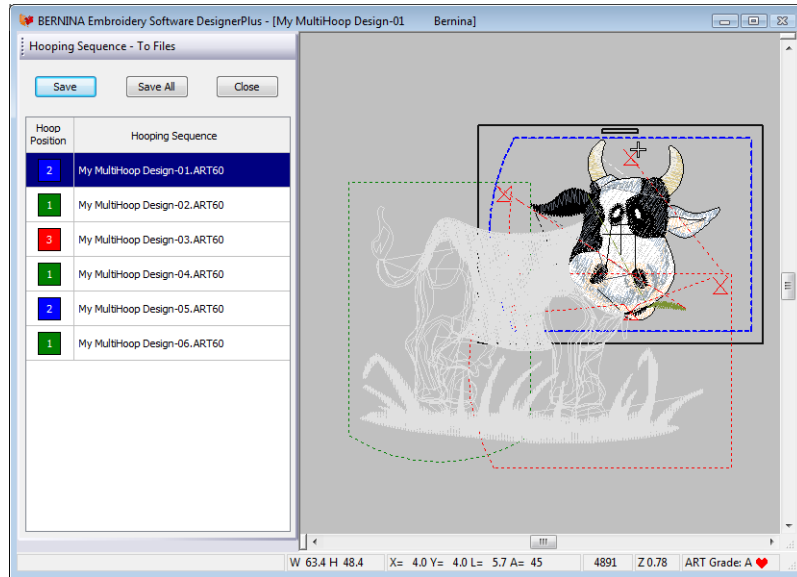
Das Speichern mehrfach gerahmter Designs

Die folgenden Befehle sind jetzt im **Rahmen-Layout**-Modus verfügbar:

- ▶ Speichern unter
- ▶ Zum Stickcomputer exportieren
- ▶ Zur Karte/Maschine schreiben
- ▶ Zur Magic Box schreiben

Wenn jeglicher dieser Befehle aufgerufen wird, werden eine Mehrfachrahmung und Aufteilungslinien angewendet. Die **Rahmensetzungsfolge**-Modus wird aktiviert und die separaten Rahmensetzungen werden angezeigt. Im Fall des **Speichern unter**-Befehls wird der **Rahmensetzungsfolge**-Modus nur dann aktiviert, wenn Sie ein

Exportieren geteilter Dateien festlegen. Siehe [Das Ausgeben von Designs mit Aufteilungslinien](#).



Registrierungsmarkierung der Mehrfachrahmung

Um die Anzahl der Nadeldurchdringungen zu reduzieren und ein Auflösen der Fäden zu erleichtern, wurde das Ausrichtungskreuz wie folgt modifiziert:

- ▶ Es wird jetzt mit weniger Nadeldurchdringungen gestickt.
- ▶ Es wurde vergrößert, so dass es in ein 4mm x 4mm-Feld passt.

Beide dieser Erweiterungen erleichtern das Entfernen der Kreuzes nachdem die Designteile ausgerichtet wurden. Sie stellen zudem sicher, dass – auch wenn die Stickmaschine noch nicht eingefädelt ist – trotzdem eine Nadeldurchdringung in der Mitte des Registrierungspunkts stattfindet, anhand welcher Sie das Design registrieren können.

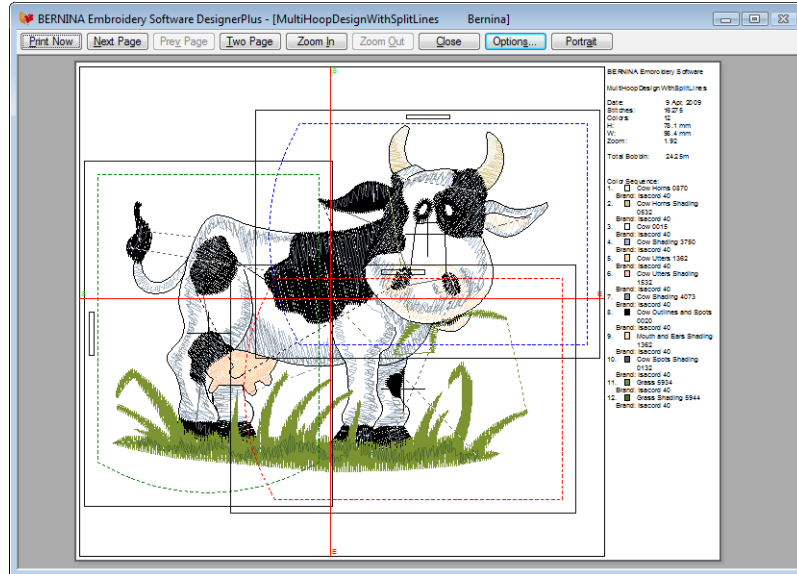
Handhabung der Löschen-Taste

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen unter Anwendung der **Löschen**-Taste alle markierten Rahmen zu löschen. Der Befehl führt dieselbe Funktion aus wie ein Klicke der **Rahmen löschen**-Werkzeugleistentaste.

Neues Druck-Layout für Mehrfachrahmung-Designs

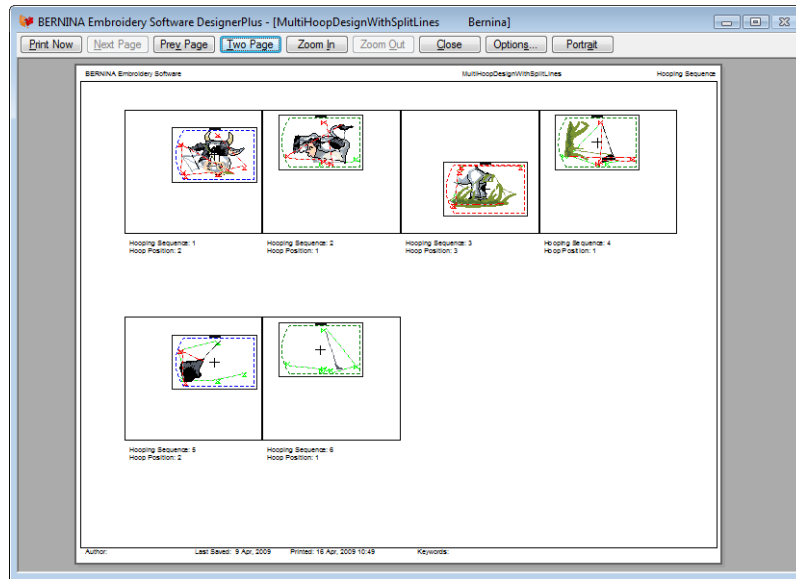
Bei älteren Versionen wurde die Druck-Layouts in Schwarz angezeigt und nicht in den in der **Mehrfachrahmung-Ansicht** (jetzt **Rahmen-Layout**) angezeigten codierten Farben. Falls es im neuen Druck-Layout gibt mehr als

nur eine Rahmensetzung gibt, werden die Rahmen mit den ihnen entsprechenden codierten Farben gezeigt. Siehe **Das Drucken mehrfach gerahmter Designs**.



Der **Rahmensetzungsfolge**-Ausdruck wird dasselbe Layout besitzen wie der **Farbreihenfolge**-Ausdruck. Die folgenden Informationen werden für

jede rahmensetzung eingeschlossen: Rahmensetzungsfolge und Rahmenposition. Siehe **Das Drucken mehrfach gerahmter Designs**.



Andere Verbesserungen

BERNINA-Sticksoftware enthält zudem die folgenden sonstigen Verbesserungen.

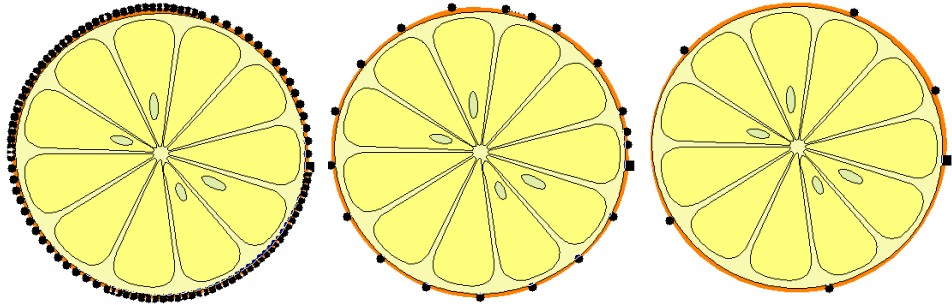
Kurve Glättung



Benutzen Sie ‚Objekt umformen‘ in Kombination mit ‚Bearbeiten > Kurven glätten‘, um unnötige Umformungspunkte aus den Stickobjekten zu entfernen.

Genauso wie Vektor-Objekte, enthalten auch Stickobjekte in ihren Konturen Umformungspunkte. Bei Formen, deren Winkel sich laufend verändern, wird die Software unter Umständen hunderte von Umformungsknotenpunkten einfügen, was das Umformen schwer gestalten kann. Der **Kurven**

glätten-Befehl ermöglicht Ihnen bei Stickobjekten eine ‚Glättung‘ der Kurven vorzunehmen. Siehe [Das Glätten von Kurven](#).



Sich wendende Stichwinkel

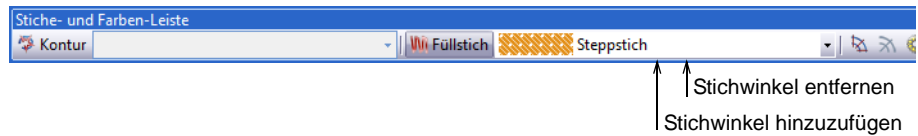


Benutzen Sie ‚Stiche- und Farben-Leiste > Stichwinkel hinzufügen‘, um geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräumen Stichwinkel hinzuzufügen.



Benutzen Sie ‚Stiche- und Farben-Leiste > Stichwinkel entfernen‘, um bei geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen Stichwinkel zu entfernen.

Das **Stichwinkel**-Werkzeug wurde in **Stichwinkel hinzufügen** umbenannt und befindet sich in der revidierten **Stiche- und Farben-Leiste**-Werkzeugleiste. Eine neue **Stichwinkel entfernen**-Funktion wurde hinzugefügt. Siehe [Das Justieren der Stichwinkel](#).



In BERNINA-Sticksoftware kann das **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug bei geschlossenen Objekten angewendet werden, die Folgendes besitzen:

- ▶ Sich wendende Stichwinkel
- ▶ Einen einzelnen Stichwinkel, mit oder ohne Leerräume



Hinweis Wenn ein Objekt mit **Sternfüllstich**- oder **Wellenfüllstich**-Effekt ausgewählt und das **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug aktiviert ist, wird der Effekt vom Objekt entfernt.

Automatisches Erstellen von Stichwinkeln

Falls Sie nach Aktivierung des **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeugs **Eingabe** drücken ohne Stichwinkellinien einzugeben, werden Stichwinkellinien automatisch erstellt. Zum Annehmen der Winkellinien müssen Sie nochmal auf **Eingabe** drücken oder auf die **Leertaste**, um diese zu verwerfen, so dass nur ein einzelner Stichwinkel angewendet wird.

Neues ‚Stichwinkel entfernen‘-Werkzeug

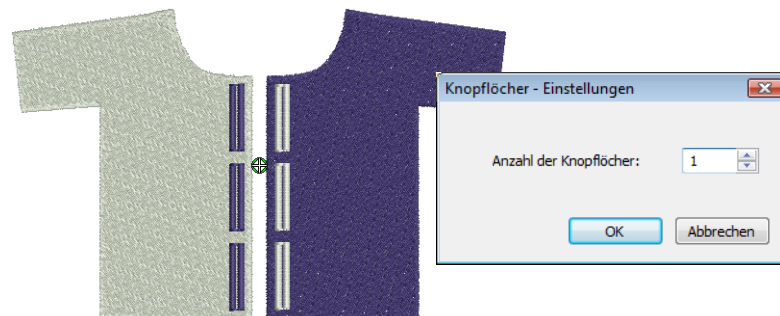
Das neue **Stichwinkel entfernen**-Werkzeug wurde der **Stiche- und Farben-Leiste** hinzugefügt. Dieses Werkzeug wird aktiviert, wenn ein oder mehrere der folgenden Objekte markiert werden:

- ▶ Geschlossenes Objekt (einschliesslich von Rechteck-Objekten) mit sich wendenden Stichwinkeln
- ▶ Blockdigitalisierte Objekte

Wann immer **Stichwinkel entfernen** bei markierten Objekten mit sich wendenden Stichwinkeln angewendet wird, wird das resultierende Objekt einen einzelnen, nominellen Stichwinkel annehmen. Dies wurde zuvor bei markierten Objekten mit sich wendenden Stichwinkeln durch ein Anwenden des **Stichwinkel**-Werkzeugs erzielt.

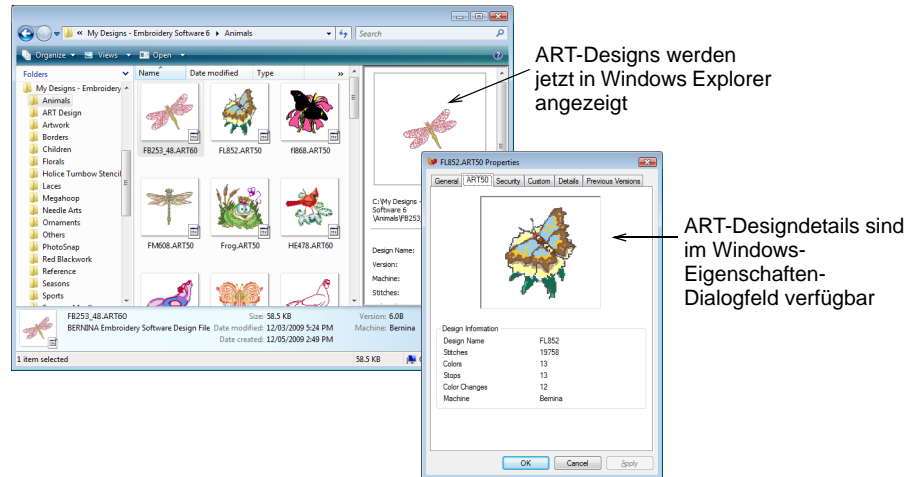
Gleichmässig verteilte Knopflöcher

Durch den neuen **Knopflöcher hinzufügen**-Befehl können Sie einem Design eine Linie gleichmässig verteilter Knopflöcher hinzufügen. Siehe [Das Erstellen einer Leiste von Knopflöchern](#).



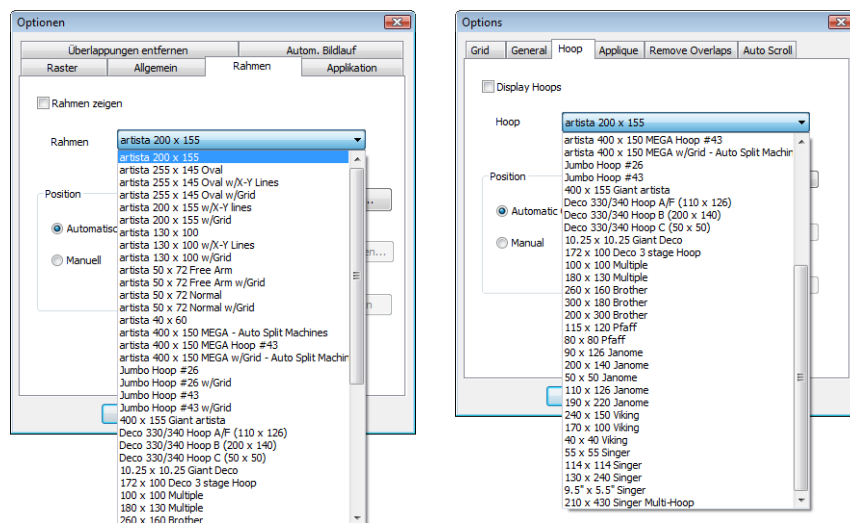
In Windows Explorer verfügbare Designdetails

Design-Miniaturansichten und -Informationen stehen jetzt auch in Windows Explorer zur Verfügung. Siehe [Die Ansicht der Design-Informationen](#).



Unterstützung für neue Deco- und Janome-Rahmen

BERNINA-Sticksoftware bietet jetzt auch Unterstützung für Deco-Rahmen (3 neue Deco 330/340-Rahmen wurden hinzugefügt), Rahmen A/F, Rahmen B und Rahmen C wie auch Janome-Rahmen 50 x 50, 110 x 126 und 190 x 220. Siehe [Das Auswählen von Rahmen](#).

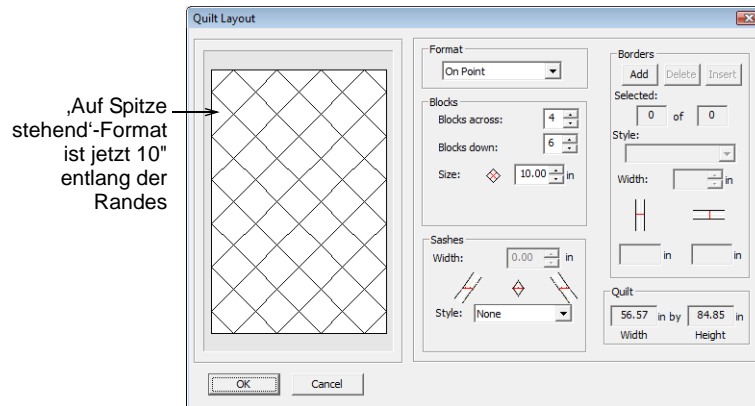


Quilter-Verbesserungen

BERNINA-Quilter schliesst die folgenden Verbesserungen ein:

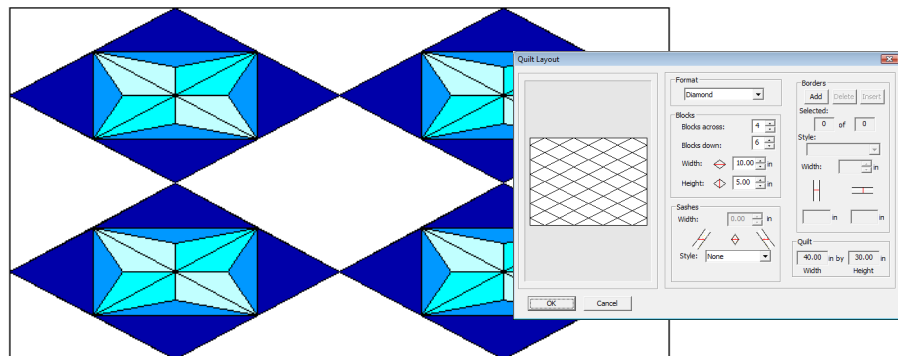
„Auf Spitze stehend“-Messung

Die **Auf Spitze stehend**-Formatmessung wurde korrigiert. Die Standardvorgabe liegt nun 10" entlang des Randes, anstelle der Mitte.



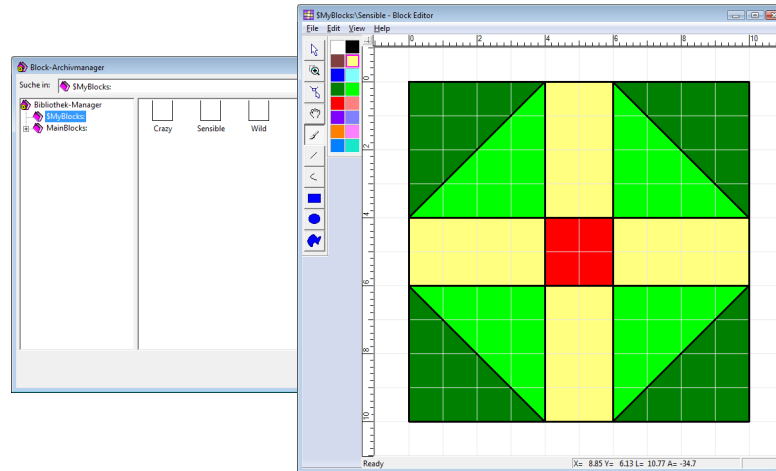
Neues Rautenformat

Für nicht-quadratische Blöcke wurde ein neues rautenförmiges Format hinzugefügt.



Quiltblock-Editor

BERNINA-Quilter ermöglicht Ihnen jetzt auch quadratische Blöcke zu erstellen und zu bearbeiten. Diese Funktion steht nur in BERNINA DesignerPlus zur Verfügung.



Im Grunde funktionieren die Grafikwerkzeuge genauso wie in BERNINA-Sticksoftware:

Funk. Zweck



Benutzen Sie ‚Formenauswahl‘, um jegliche im Designfenster gezeichnete Linien zu markieren.



Benutzen Sie ‚Zoomfeld‘, um Details in Ihrem Design zu vergrößern. Benutzen Sie die Funktion zusammen mit ‚Schwenken‘.



Benutzen Sie ‚Umformen‘, um im Block markierte Linien zu modifizieren. Klicken und ziehen Sie diese nach Bedarf. Rechtsklicken Sie, um Umformungsknotenpunkte hinzuzufügen.



Benutzen Sie beim Arbeiten in einem grossen Vergrößerungsmaassstab ‚Schwenken‘, um das Design im Editor-Fenster durch Klicken-und-Ziehen nach Bedarf zu verschieben.



Benutzen Sie ‚Farbe‘ in Verbindung mit der Farbpalette, um im Block markierte Gebiete nach Wunsch einzufärben.



Benutzen Sie ‚Linie‘, um Linie zu zeichnen und das Raster nach Bedarf aufzuteilen.



Benutzen Sie ‚Kurve‘, um kurvenförmige Linien zu erstellen.

Funk. Zweck



Benutzen Sie ‚Solides Rechteck‘, um rechteckige Formen in der aktuell markierten Farbe zu erstellen.



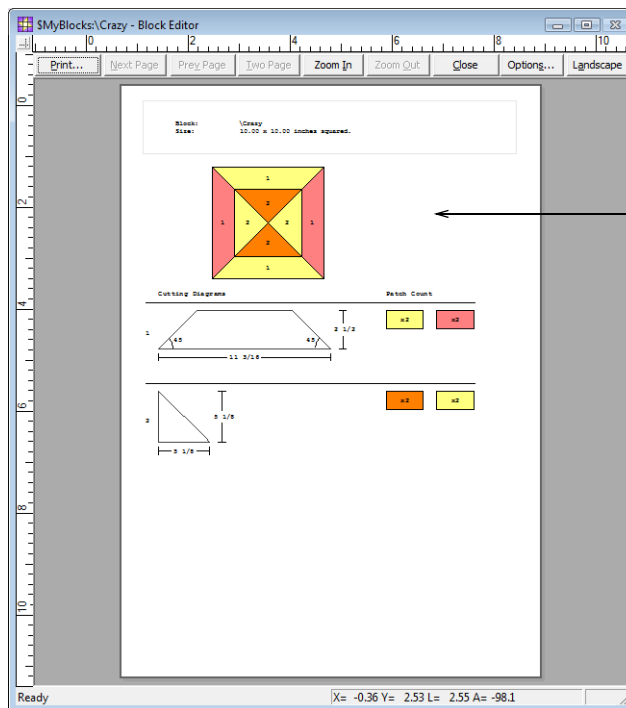
Benutzen Sie ‚Solider Kreis‘, um kreisförmige Formen in der aktuell markierten Farbe zu erstellen.



Benutzen Sie ‚Solide Form‘, um jegliche Form in der aktuell markierten Farbe zu erstellen.

Anleitungen zum Rollschneiden

Im **Block-Editor** können Sie die **Anleitungen zum Rollschneiden** für Ihre eigenen benutzerdefinierten Blöcke drucken.



Anleitungen zum Rollschneiden

Unterstützte Dateiformate

BERNINA®-Sticksoftware unterstützt eine Anzahl neuer Stick- und Bilddateiformate. Siehe nachfolgend für eine vollständige Auflistung.

Unterstützte Stickdateiformate

Sie werden unter Umständen Ihre Designs in anderen Dateiformaten als ART60 speichern müssen. Zum Beispiel:

- ▶ Könnte es sein, dass Sie ein Design an jemand senden möchten, der BERNINA-Sticksoftware oder eine andere kompatible Sticksoftware verwendet.
- ▶ Könnte es sein, dass Sie ein Design auf einer Nähmaschine aussticken möchten, welche nicht direkt mit Ihrem PC verbunden ist. Diese Nähmaschine könnte unter Umständen eine BERNINA A200 sein wie auch eine ältere BERNINA-Maschine oder eine Nähmaschine einer anderen Marke. In diesem Fall muss die Datei zwecks Sendung an solche Nähmaschine im ART-Format oder einem Stickdateiformat gespeichert werden.
- ▶ Falls mehr als ein Rahmen zur Einfassung des Designs benötigt wird, werden Sie unter Umständen das Design in getrennte Dateien aufteilen wollen, d. h. eine Datei pro Rahmensetzung.

BERNINA-Sticksoftware unterstützt die folgenden Formate: Die schreibbaren Dateiformate sind in BERNINA EditorPlus wie auch in BERNINA DesignerPlus verfügbar.

Format	Datei	Güteklasse	Lesen	Schreiben	Hinweis
V6. 0 BERNINA-Sticksoftware	ART60	A	●	●	Aktuelle Version
V5. 0 BERNINA-Sticksoftware	ART50	A	●	●	
BERNINA A730/A200-Designs	ART	A	●	●	Alle BERNINA-Sticksoftware-Designs
BERNINA-USB-Speichersstift	EXP			●	
V1. x Explorations-Projekte	ART42	A	●	●	
V4. 0 artista-Designs	ART		●	● [^]	
[^] Das Schreiben von V1, V2 und V3 ART wird nicht mehr unterstützt ‡ Lediglich das Kreuzstich-Programm † Lediglich das Quilter-Programm * Kann als SHV ,zurück'-gespeichert, aber nicht zu SHV konvertiert werden					

Format	Datei	Gütek- lasse	Lesen	Schre- iben	Hinweis
artista-Kreuzstich	ARX	D	●	●‡	
Deco, Brother, Babylock	PEC	C	●	●	
Deco, Brother, Babylock	PES	C	●	●	Schließt V5. 0 und V6. 0 ein
Elna Xpressive	EMD	C	●	●	
Husqvarna/Viking	HUS	C	●	●	
Husqvarna/Viking	SHV	C	●	●*	
Husqvarna/Viking/Pfaff	VP3	C	●	●	
Husqvarna/Viking/Pfaff	VIP	C	●	●	
Janome/Elna/Kenmore	SEW	C	●	●	
Melco	EXP	C	●	●	
Pfaff	PCS	C	●	●	
Pfaff	PCD	C	●	●	
Pfaff	PCQ	C	●	●	
Pfaff	PCM	C	●	●	
POEM/Singer/ Husky- gram EU	CSD	C	●	●	
Singer	XXX	C	●	●	
Tajima	DST	C	●	●	
artista-Vorlagen	AMT	A	●	●	
V6. 0 BERNINA-Sticksoft- ware-Vorlagen	AMT60	A	●	●	
artista Quilter	ARQ	D	●†	●†	

^ Das Schreiben von V1, V2 und V3 ART wird nicht mehr unterstützt ‡ Lediglich das Kreuzstich-Programm † Lediglich das Quilter-Programm * Kann als SHV ,zurück'-gespeichert, aber nicht zu SHV konvertiert werden



Hinweis * In allen Situationen, bei welchen **Datei** > **Öffnen**- und **Datei** > **Design einfügen**-Dialogfelder aufgerufen werden, wird der erste in der Liste stehende Artikel stets 'All ART (*. ART*)' sein. Der Grund hierfür ist, dass es eine große Anzahl von ART-Dateien in der Branche gibt, welche mittels älteren Softwareversionen als ART60 erstellt wurden.

Unterstützte Grafikformate

Durch die vollständige Integration der CorelDRAW® Essentials 4-Software der Corel Corporation, schließen die jetzt in BERNINA-Sticksoftware unterstützten Grafikdateiformate die Folgenden ein:

Dateiformat	Endung	Importieren	Exportieren	Hinweis
Illustrator Vector Graphic	AI	●	●	Vektor-Dateiformat, welches der Adobe Systems Incorporated systemeigen ist
Windows Bitmap	BMP	●	●	Geräteunabhängiges Bitmap-Format (DIB), welches es Windows ermöglicht die Bitmap auf jeglichem Anzeigegerät anzuzeigen
CALS Compressed Bitmap	CAL			In den Mitachtzigern entwickelt, um beim computergestützten Publizieren den Grafikdatenaustausch zu erleichtern
CorelDRAW	CDR	●		Vektor-Dateiformat, das CorelDRAW und anderen Corel-Anwendungen systemeigen ist
CorelDRAW Compressed	CDX	●		Genauso wie die CDR-Datei, aber verdichtet
Computer Graphics Metafile	CGM	●	●	Dateiformat für 2D-Vektorgrafiken, Rastergrafiken und Text
R. A. V. E. Animation-Datei	CLK			Animations-Dateiformat, welches CorelDRAW und anderen Corel-Anwendungen systemeigen ist
Corel Presentation Exchange	CMX	●	●	Präsentationsformat der Anwendungen der Corel-Programmgruppe
Corel PHOTO-PAINT Image	CPT	●	●	Systemeigenes Dateiformat der Corel PHOTO-PAINT-Anwendung
Corel CMX Compressed	CPX	●		Genauso wie die CMX-Datei, aber verdichtet
Corel Symbol Library	CSL	●		Symbolarchiv, welches wiederverwendbare Objekte oder 'Symbole' speichert.

Dateiformat	Endung	Importieren	Exportieren	Hinweis
Corel DESIGNER	DES	●		Technische 3D-Computergrafik welches mittels Corel Designer, einem technischen Grafikdesignprogramm, erstellt wurde
MS Word	DOC / DOCX	●	●	MS Word binäres Dateiformat, welches Text, Tabellen, Felder, Bilder, eingebettetes XML-Auszeichnungen und anderen Dokumentinhalt enthält
Enhanced Windows Metafile	EMF	●	●	Windows Metafile-Formate (WMF und EMF) sind Vektorformate, welche u. U. auch Bitmap-Bilder enthalten können
Encapsulated Postscript	EPS		●	Standardgemäßes Dateiformat zum Im- und Exportieren von PostScript-Dateien. Kann jegliche Kombination von Text, Grafiken und Bildern enthalten
Macromedia Freehand	FH	●		Vektor-Dateiformat, welches Macromedia Freehand systemeigen ist
GEM File	GEM	●	●	Digital Research-Bild (GEM Paint)
CompuServe Bitmap	GIF	●	●	Bitmap-Grafikdateiformat, welches weitläufig auf dem Internet benutzt wird. Schließt Datenkompression ein, ist jedoch auf 256 Farben beschränkt.
HyperText Markup Language	HTM	●		Gewöhnliche Webseiten-Dateiart. Generell auf dem Internet für Webseiten mit statischem Inhalt benutzt.
GEM Paint File	IMG	●	●	Digital Research-Bild (GEM Paint)
Joint Photographic Experts Group Bitmaps	JPG / JPEG	●	●	Verdichtetes Format für Grauskala- und Farbbilder.
Macintosh PICT	PCT	●	●	Stammt von Apple Macintosh – im Grunde eine Metadatei, welche eine Serie von Macintosh QuickDraw-Grafikbefehlen aufzeichnet
PaintBrush	PCX	●	●	Dateiformat, welches durch ZSoft kreiert wurde. Verdichtet Bilddaten mit Kompression des RLE-Typs

Dateiformat	Endung	Importieren	Exportieren	Hinweis
Adobe Type 1 Font	PFB		●	Adobe Type Manager Type 1 PostScript-Schriftart-Dateiformat.
Portable Network Graphics	PNG	●	●	Geschaffen, um ältere und einfachere GIF-Formate zu ersetzen. Besitzt verlustlose Kompression und unterstützt bis zu 48-bit Truecolor oder die 16-bit Grauskala.
Picture Publisher 4	PP4	●		Bitmap-Grafikdatei-Endung, welche in der Version 4 des Micrografix Picture Publisher benutzt wird
Picture Publisher 5.0	PP5	●	●	Bitmap-Grafikdatei-Endung, welche in der Version 5 des Micrografix Picture Publisher benutzt wird
Picture Publisher	PPF	●	●	Bitmap-Grafikdatei-Endung, welche in Micrografix Picture Publisher benutzt wird
Microsoft PowerPoint	PPT	●		Microsoft PowerPoint proprietäres Dateiformat – auch als ‚Binary Interchange File Format‘ (BIFF), d. h. binäres Dateiaustauschformat, bekannt.
Adobe Photoshop	PSD	●	●	Systemeigenes Adobe Photoshop-Grafikdateiformat, welche weniger Speicherplatz als unverdichtete TIF-Dateien einnimmt
Corel Paint Shop Pro	PSP	●		Systemeigenes Grafikdateiformat von Paint Shop Pro.
MS Publisher Document Format	PUB	●		Systemeigenes Dateiformat von Microsoft Publisher.
Painter	RIFF	●		Generisches Meta-Format, welches in 1991 von Microsoft und IBM als Standardformat für Windows 3.1-Multimedien-Dateien eingeführt wurde.

Dateiformat	Endung	Importieren	Exportieren	Hinweis
Rich Text Format	RTF	●	●	Text mit gewöhnlichen Formatierungseigenschaften, welche in einer einfachen ASCII-Textdatei gespeichert wird, die HTML-Dateien ähnelt. Wird zum Austausch von Textdateien zwischen unterschiedlichen Textverarbeitungssystemen oder Betriebssystemen benutzt
Corel Presentations	SHW	●		Systemeigenes Dateiformat von Corel Presentations, normalerweise ein unbegriffener Bestandteil von Corel's WordPerfect Office
Macromedia Flash	SWF		●	Adobe (zuvor Macromedia) Flash-Filmdatei. ShockWave Flash, animiertes Vektorformat für das Internet
Targa Bitmap	TGA	●	●	Erstellt von Truevision Inc. Unterstützt unkomprimierte und RLE-komprimierte TGA-Dateiformate
Tagged Image File Format Bitmap	TIFF	●	●	Tag-basiertes Dateiformat, welches zur Förderung universellen Austauschs digitaler Bilddaten geschaffen wurde.
True Type Font	TTF		●	Eine Datei, welche Schriftart-Informationen enthält
ANSI Text	TXT	●	●	Gewöhnliche Textdatei, welche mit vielen MS-DOS-, Unix-, Windows-Anwendungen und Textverarbeitungsprogrammen assoziiert wird. Kann sich um eine einfache ASCII bis zu UTF handeln
Corel Quattro Pro	WB / WQ	●		Corel Quattro Pro-Tabellenkalkulationsdatei
LOTUS 1-2-3	WK	●		„Lotus 1-2-3“-Tabellenkalkulationsdatei
Windows Metafile	WMF	●	●	Windows Metafile-Formate (WMF und EMF) sind Vektorformate, welche u. U. auch Bitmap-Bilder enthalten können

Dateiformat	Endung	Importieren	Exportieren	Hinweis
Corel WordPerfect 4. 2	WP4	●	●	Dokumentformat, welches in der Corel WordPerfect-Textverarbeitungssoftware Version 4 benutzt wird
Corel WordPerfect 5	WP5	●	●	Dokumentformat, welches in der Corel WordPerfect-Textverarbeitungssoftware Version 5 benutzt wird
Corel WordPerfect	WPD	●	●	Dokumentformat, welches in der Corel WordPerfect-Textverarbeitungssoftware benutzt wird
Corel WordPerfect Graphic	WPG	●	●	Kann Bitmaps, Linien- und Vektorgrafiken enthalten
WordStar	WSD	●	●	WordStar-Dokumentdateiformat
Gimp Image	XCF	●		Gimp-Bitmap-Bildformat
XPixMap Image	XPM	●	●	ASCII-textbasiertes Bildformat, welches von dem X Window System benutzt wird.
Microsoft Excel	XSL	●		Microsoft Excel-Tabellenkalkulationsdatei



Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® 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.

Eingeschlossene Software

BERNINA-Sticksoftware bietet zahlreiche eingeschlossene Software für Designsbeispiele, Bildvorlagen und Stickerei-Alphabeten.

Designsbeispiele und Bildvorlagen

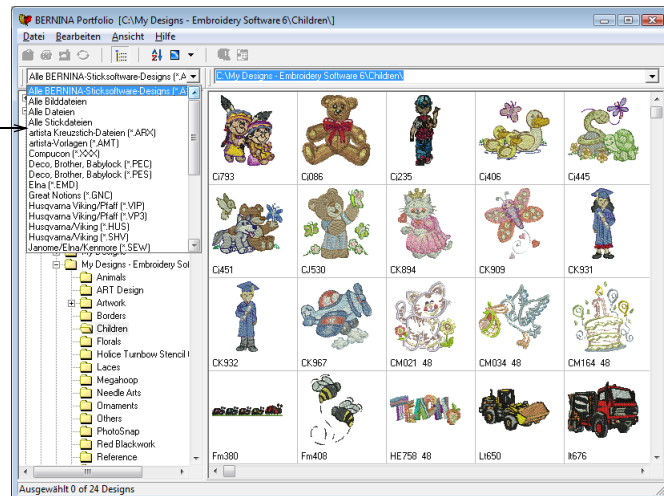
BERNINA-Sticksoftware enthält hunderte stickbereiter Designs, einschließlich vieler neuer attraktiver Ornamente, Beispiels und Bildvorlagen. Design-Dateien (ART-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) können im **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner

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



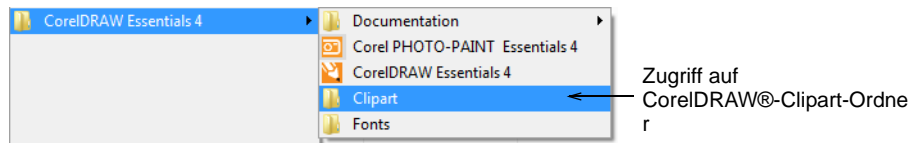
Tipp BERNINA-Portfolio zeigt Stickdesign-Miniaturansichten mit begrenzter Designinformation an. Sie können den Inhalt des Fensters so filtern, dass lediglich bestimmte Dateitypen gezeigt werden. Siehe [Das Durchsuchen der in Ordnern befindlichen Designs](#).

Unterstützte
Dateitypen

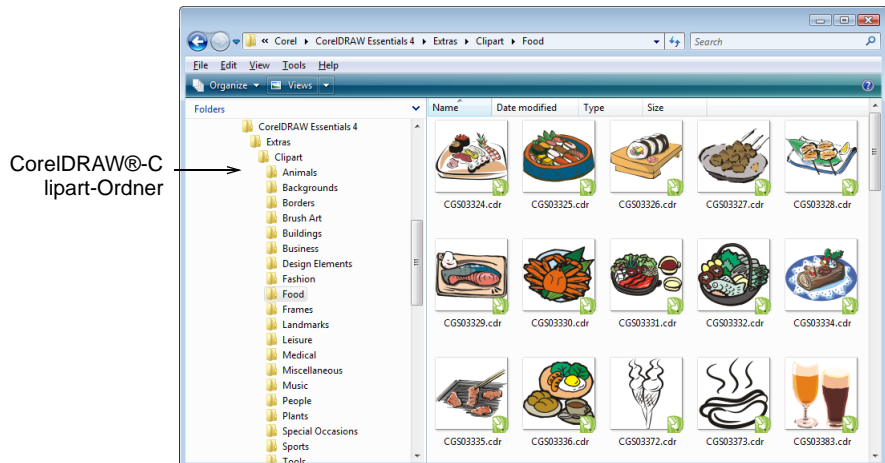


CoreIDRAW® Essentials 4 an sich wird mit einer Auswahl an Clipart geliefert, auf welche mittels der

CoreIDRAW® Essentials 4-Programmgruppe zugegriffen werden kann. Diese Clipart kann entweder als Digitalisiervorlage benutzt wie auch unmittelbar in Stickerei umgesetzt werden.



Manchmal kann es sich als zweckdienlicher erweisen eine Kopie des gesamten CoreIDRAW® Essentials 4 **Clipart**-Ordners zu erstellen und diese zwecks einfacheren Zugriffs in den **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner zu verschieben.



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

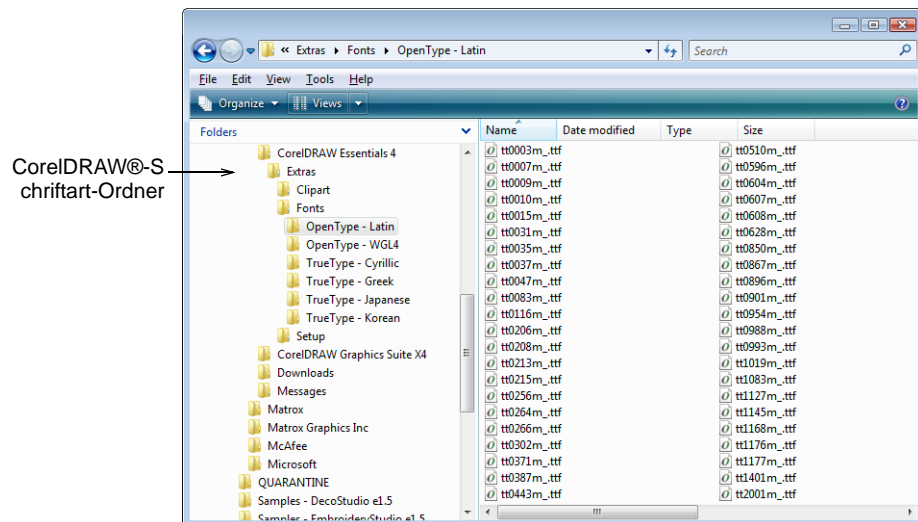
Stickalphabete

BERNINA-Sticksoftware bietet mehr als 50 professionell gestaltete Stickalphabete, einschließlich mehr als 10 nagelneue. Siehe [Alphabet-Musterproben](#).



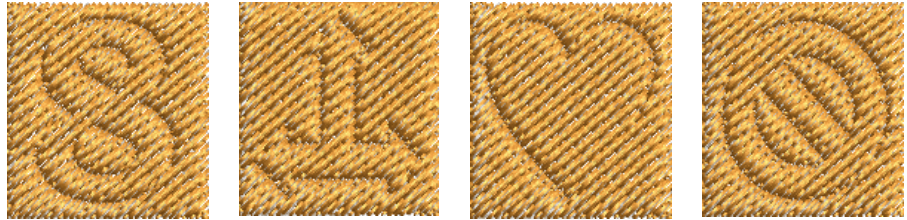
Hinweis Nicht alle Alphabet sind allen Produktlevels inbegriffen.

CoreIDRAW® Essentials 4 an sich wird mit einer Auswahl an TrueType- und OpenType-Schriftarten geliefert, welche während Installation automatisch registriert werden. Diese können automatisch in Stickalphabete umgesetzt werden. Siehe auch [Das Konvertieren von Schriftarten zu Alphabeten](#).



Ausstechstempel-Muster

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Anzahl attraktiver neuer **Ausstechstempel**-Muster. Siehe **Kategorie: Ausstechstempel**.



Bekannte Beschränkungen von BERNINA®-Sticksoftware

Nachfolgend werden die bekannten Beschränkungen von BERNINA-Sticksoftware V6.0 beschrieben.

Konvertierung von CoreIDRAW®-Vektoren

Beim Konvertieren einiger CoreIDRAW®-Vektoren zu Stickerei gibt es einige Beschränkungen. Vektor-Spezialeffekte, wie z. B. Schlagschatten, Umrandung und Transparenz, lassen sich nicht so gut konvertieren, da es keinen entsprechenden Stickeffekt gibt. Hüllkurventext und **Brunnen**- oder **Geflecht**-Füllstiche werden unter Umständen auch nicht immer das gewünschte Ergebnis geben.



Wie auch immer, so lange das Vektor-Objekt eine Auffüllung und/oder Kontur besitzt, wird BERNINA-Sticksoftware einen Konvertierungsversuch ausführen. Falls es jedoch kein Stickerei-Äquivalent gibt, wird das Objekt nur einfarbig konvertiert. Hüllkurventext wird anstelle von zu Stickereitext zu Stickobjekten konvertiert. Siehe auch **Das Konvertieren von Vektoren zu Stickerei**.



Tipp Ein Befehl besteht darin, jegliche 'speziellen' Vektor-Objekte mittels des **Anordnen > Zerlegen**-Befehls im **Bild-Arbeitsfläche** aufzuteilen. In den meisten Fällen werden Sie ein Ergebnis erhalten, jedoch vielleicht nicht das, auf das Sie hinaus sind.

PhotoSnap

- ▶ Die **Spiegeln-Verbinden**-Funktion ist nicht für die Anwendung mit **PhotoSnap**-Designs gedacht. Objekte werden nicht korrekt in die gespiegelten Position platziert.
- ▶ Bei einigen PhotoSnap-Designs kann, wenn sie an einen BERNINA artista 200-Stickcomputer gesandt werden, unter Umständen eine **Platz im Hauptspeicher reicht nicht aus**-Fehlermeldung erscheinen. Es wird empfohlen, die Foto oder das Bild vor dem Senden an die Maschine aus dem Design zu entfernen.
- ▶ Wenn Sie ein **PhotoSnap**-Design, welches BERNINA artista V3 oder V2 erstellt wurde, öffnen, wird es korrekt geöffnet. Wenn jedoch das Design vergrößert oder verkleinert wird, werden übermäßig viele Stiche generiert. Um die Stiche zwecks besserem Stickergesamt mit weniger Stichen neu zu generieren:
 - ▶ Markieren und doppelklicken Sie das **PhotoSnap**-Objekt.
 - ▶ Wählen Sie die **PhotoSnap**-Karteikarte des **Objekteigenschaften**-Dialogfeldes.
 - ▶ Justieren Sie die **Auflösung**-Einstellung und klicken Sie auf **OK**.



Hinweis Nach dem Generieren von Stichen ist der Stichwinkel des Objekts größer als der Stichwinkel eines vergleichbaren V6.0 PhotoSnap-Objekts.

Füllstichverlauf-Beschränkungen

Füllstichverlauf unterliegt den folgenden Beschränkungen:

- ▶ Sie können **Füllstichverlauf** und **Kanten-Transportstiche** nicht gleichzeitig mit ‚blockdigitalisierten‘ Objekten anwenden. Wenn Sie den **Füllstichverlauf** bei einem ‚blockdigitalisierten‘ Objekt anwenden, müssen Sie zuvor unbedingt **Kanten-Transportstiche** deaktivieren, ansonsten wird der Effekt nicht angewandt.
- ▶ Das Hinzufügen von Leerräumen bei ‚blockdigitalisierten‘ Objekten wird jeglichen angewendeten **Füllstichverlauf**-Effekt nichtig machen.

Siehe auch [Das Erstellen von Füllstichverläufen](#).

Das Aussticken verformten Textes

Wenn Sie ein Design versenden, welches ein einzelnes Textobjekt mit angewandter **Text verziehen**-Funktion beinhaltet, wird beim Auswählen des Designs nach dessen Sendung eine **Platz im Hauptspeicher reicht nicht aus**-Fehlermeldung erscheinen. Die Problemumgehung besteht darin, das **Zerlegen**-Werkzeug anzuwenden, welches den Text in Stickpatches umwandelt – d. h. es ist nicht länger ein Textobjekt. Alternativ können Sie es auch als EXP speichern und in diesem Format an den Stickcomputer senden. Siehe [Das Erstellen besonderer Texteffekte durch Elastische Textverformung](#).

Zoomfaktoren im Bild-Arbeitsfläche

Die im **Bild-Arbeitsfläche** bestehenden Zoomfaktor-Optionen, wie **Der Seite anpassen**, **Der Breite anpassen** und **Der Höhe anpassen**, funktionieren nicht genauso wie bei der nicht-integrierten CoreIDRAW® Essentials 4-Anwendung.

Formate von Designdateien

Es kann sein, dass mit BERNINA-Sticksoftware erstellte und im PES-Format gespeicherte Designdateien auf anderen Maschinen nicht gelesen werden können. Siehe [Das Exportieren von Designs zur Stickmaschine](#).

Die Mehrfachrahmung großer Flächen von Steppstich-Auffüllungen

Große Flächen von **Steppfüllstichen** mit Stichabständen von 1 mm oder mehr können nicht mittels der **Aufteilungshilfslinie** zerlegt werden. Jegliche Versuche diese Objekte zu zerlegen werden unter Umständen **Platz im Hauptspeicher reicht nicht aus**-Fehlermeldungen hervorrufen.

Das Speichern aufgeteilter Designs in älteren Formatversionen

Das Speichern aufgeteilter Designs in älteren Formatversionen der ART-Datei kann manchmal eine große Anzahl manueller Stichobjekte entstehen, welche in älteren Versionen der Software limitierte Skalierbarkeit aufweisen werden.

Das Speichern von Objekten mit hinzugefügten Stichwinkeln

Ein Speichern von Objekten, denen manuell Stichwinkel hinzugefügt wurden, in älteren ART-Dateiversionen kann dann Probleme verursachen, wenn Sie in älteren Softwareversionen die Unterlagen ändern möchten.

PCM- und EMD-Dateiformate

Die neu unterstützten PCM- und EMD-Dateiformate werden sich unter Umständen nicht wie gedacht konvertieren lassen. Falls sie es nicht tun, müssen Sie in einem anderen von Ihrer Nähmaschine unterstützten Format speichern.

Monogramm-TrueType-Schriftarten und -Schriftzeichen

Die Monogramm-Funktion wird nicht mit allen TrueType-Schriftarten und -Schriftzeichen funktionieren. Zum Beispiel:

- ▶ Bei MS Windows® XP SP2 Englisch mit asiatischer Sprachenunterstützung, werden die meisten Unicode-Schriftzeichen (einschließlich der Kanji-Schriftzeichen) als '?'-Schriftzeichen generieren.
- ▶ Bei MS Windows® XP SP2 Traditionellem Chinesisch ist die Situation besser, jedoch kann es sein, dass einige Schriftzeichen immer noch Konturen als ?-Schriftzeichen generieren.



Tipp Schriftzeichenumrisse werden korrekt erstellt, wenn Sie gewöhnliche Text- oder Monogramm-Objekte mittels des **Name**-Feldes anstelle der **Initialen**-Felder erstellen. Siehe [Das Erstellen von Monogrammen mit Namen](#).

BERNINA-Kreuzstich

Ist die Option BERNINA-Kreuzstich während einer Weile offen ohne benutzt zu werden, erscheint eine Mitteilung mit der Frage, ob Sie das Design speichern wollen. Klicken Sie auf **Abbrechen**, um das BERNINA-Kreuzstich-Programm geöffnet zu lassen und weiter zu arbeiten. Klicken Sie auf **Speichern**, um das aktuelle Design zu speichern und das BERNINA-Kreuzstich-Programm zu schließen.

BERNINA-Portfolio

- ▶ Bei der Ansicht von umgewandelten Dateien im DST- und EXP-Format im BERNINA-Portfolio, werden die Designverbindungen in Miniaturbildansicht gezeigt.
- ▶ In dieser Version ist es nicht möglich, Tab- und CSV-Formate (Comma Separated Value files) für die Verwendung auf Tabellenkalkulationsprogrammen zu exportieren.
- ▶ Wenn Sie einen Speicherstift in BERNINA-Portfolio einlesen, wird das entsprechende Symbol in dem Verzeichnisbaum eine Floppydisk sein. Wenn Sie dieses Symbol anklicken, wird dessen Inhalt nicht sofort angezeigt. Rechtsklicken Sie das Symbol und markieren Sie **Anzeige**

erneuern – der Inhalt wird danach korrekt im Verzeichnisbaum angezeigt.

BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entspricht dem Thema im Onscreen-Handbuch
Ansicht der Designs				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
Arbeiten mit Stickrahmen				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
System-Einrichtung				Einrichtung der Hardware und Software
Automatischen Bildlauf einstellen		▲	▲	Das Einstellen der automatischen Bildlaufoptionen
Garnfarben und Garntabellen				Fadenfarben und Fadentabellen
Ändern aller Farben eines Designs		▲	▲	Die Änderung aller Designfarben
Hintergrundvorlagen verwenden				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
Automatisches Digitalisieren				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
Objekte kombinieren und einreihen				Das Kombinieren und Einreihen der Objekte
Farblöcke und Objekte bearbeiten	Farbreihenfolge	▲	▲	Das Bestimmen der Abfolge von Objekten mittels Farbfilm
Objekte umformen und bearbeiten				Das Umformen und Bearbeiten von Objekten
Stichwinkel einstellen		▲	▲	Das Justieren der Stichwinkel
Spezielle Digitalisieretechniken				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
Kunstvolle Sticheffekte				Kunstvolle Sticheffekte
Konturfüllstiche erstellen	Konturstich		▲	Das Erstellen von Konturfüllstichen
Kreuzfüllstiche erstellen	Kreuzstich		▲	Das Erstellen von Kreuzfüllstichen
Sternfüllstiche erstellen	Sternfüllstich		▲	Das Erstellen von Sternfüllstich-Effekten
Musterlaufstiche und Musterfüllstiche				Stempelfunktionen, Laufstiche und Füllstiche
Anhand von Ausstechstempeln Muster erstellen	Ausstechstempel erstellen		▲	Das Erstellen von Stichmustern durch Gebrauch von Stanzstempel
Konturen und Füllungen mit Handstickarten				Handstickerei - Konturen und Füllungen
Riffelfüllstiche erstellen	Riffelstich		▲	Das Erstellen von Riffelstich-Füllungen
Mäanderfüllungen erstellen	Mäanderfüllstich		▲	Das Erstellen von Mäanderfüllstichen
Buchstaben und Zeichen				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
Stickerei-Textfunktionen – Spezial				Schriftzüge in der Stickerei
Konvertieren von Text zu Stickerei			▲	Das Konvertieren von Text zu Stickerei
Monogramm-Funktion				Die Monogramm-Funktion
Monogramme mit Initialen erstellen	Monogramm-Funktion	▲	▲	Das Erstellen von Monogrammen mit Initialen
Monogramme mit Namen erstellen		▲	▲	Das Erstellen von Monogrammen mit Namen
Design-Verarbeitung				Die Verarbeitung & Ausgabe von Designs
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				