

BENUTZERHANDBUCH

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 3 June 2010

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 Multimedium-Motive zu gestalten.

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 Digitalisiermöglichkeiten, 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 Motivansicht 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 vorhandene Motive bearbeiten und Schriftzüge hinzufügen. Sie können auch selbst Stickmuster mit wenig Aufwand aus eingescanntem Bildmaterial erstellen. Es stehen Ihnen leistungsstarke automatische Digitalisierfunktionen 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 Digitalisieroptionen 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 Stickalphabete 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 gestalten und zusammenzunähen. Das BERNINA-Quilter-Programm kann benutzt werden, um Patchworkquilts aus bestehenden oder selbst kreierten Mustern und Vorlagen zu gestalten. Experimentieren Sie in BERNINA-Quilter mit Stoffstücken und Farben und entwerfen Sie so wunderschöne, ganz persönliche Quilts.

Funktionsweise des Handbuchs

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 Befehlsnahmen 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.

Tasten-kombination	Beschreibung
Ctrl + S	Steuerungstaste (Strg) gedrückt halten und S-Taste drücken.
Ctrl + Shift + H	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.

Um die Onscreen-Hilfe abzurufen

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
Einführung in die Digitalisierung der Stickerei

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht das schnelle und flexible Gestalten und Bearbeiten von Stickmotiven. Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über den Prozess der Digitalisierung von Stickerei in BERNINA-Sticksoftware.

Das Digitalisieren von Stickerei besteht aus einigen oder allen der folgenden Arbeitsschritte:

- Stickmuster planen
- Stickmuster digitalisieren
- Stickmuster verändern
- Stickmusterqualität verbessern
- Beschriftung hinzufügen
- Stickmuster aussticken
- Stickmuster verwalten

Hinweis Das Onscreen-Handbuch bietet detaillierte Angaben zu allen Funktionen der BERNINA-Sticksoftware und BERNINA-Portfolio-Anwendungen. Um Informationsquellen zu identifizieren, die für Ihr Modell und Ihre ausgewählten Optionen relevant sind, vergleichen Sie bitte die BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste.

Stickmuster planen

Um Stickerei von hoher Qualität zu erstellen, benötigen Sie passendes Bildmaterial als Digitalisierhintergrund. Verwenden Sie komplexes Bildmaterial nur, wenn Sie viel Erfahrung im Digitalisieren haben. Nicht-digitales Bildmaterial muss eingescannt werden. Mögliche Quellen von zum Sticken geeignetem Bildmaterial:

- Bücher
- Internet oder CD-Clipart
- Originalbildmaterial

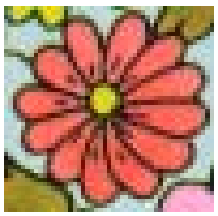


Bild im RGB-Farben-Modus gescannt



Bild im 256-Farben-Modus gescannt

Hohe Stickqualität

Hohe Stickqualität beginnt mit dem Stickmuster. Zudem benötigen Sie eine Qualitätsstickmaschine. Ebenso wichtig ist die Qualität von Stoff, Faden, Stickvlies, die richtige Fadenspannung usw. Beachten Sie beim Planen von Stickmustern die folgenden Punkte:

- Stickmuster sieht gut aus – Formen, Farben, Ausgewogenheit
- Stiche sind sauber, glatt und gleichmässig
- Formen sind mit passenden Füll- und Konturstichen gefüllt
- Stichwinkel sind den Formen angepasst
- Formen werden korrekt ausgestickt – keine unerwünschten Lücken
- Details sind deutlich erkennbar

- Beschriftung ist deutlich und leicht lesbar



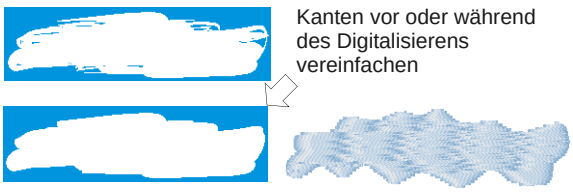
Beim ausgestickten Stickmuster ist zudem zu beachten:

- Das Stickmuster sollte effizient ausgestickt werden.
- Der Stoff nicht um die gestickten Bereiche zusammengezogen sein.
- Es sollten keine losen Fäden aus dem Motiv hängen.

Siehe auch Tipps & Tricks.

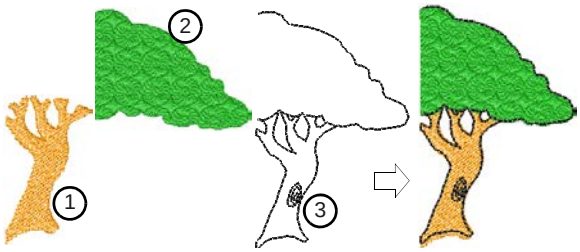
Zum Digitalisieren vorbereiten

Vor der eigentlichen Digitalisierung müssen Sie die Stickmuster-Formen und die Stickreihenfolge sorgfältig analysieren und planen. Die Stickmuster-Formen müssen klar definiert sein, so dass sie leichter zu sticken sind. Am besten und einfachsten zu sticken sind Formen mit relativ konstanter Breite und gleichmässigen Kanten, ohne spitze Kehren und kleine hervorstehende Details.



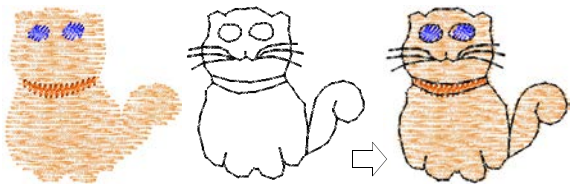
Stickmusterreihenfolge

Die Stickmusterreihenfolge ist die Reihenfolge, in der Objekte erstellt und auch ausgestickt werden. Die Objektreihenfolge in einem Stickmuster kann geändert und damit das Stickergebnis verbessert werden - z. B. um Farbwechsel auf ein Minimum zu reduzieren. Details sollten zuletzt ausgestickt werden. Siehe Objekte einreihen.



Sticharten

Bestimmen Sie für jede Form bzw. Objekt die passenden Sticharten. Mit BERNINA-Sticksoftware müssen Sie die Stichart nicht vor dem Digitalisieren jedes Objekts festlegen, sondern können sie jederzeit ändern. Siehe Kontur- und Füllstiche.

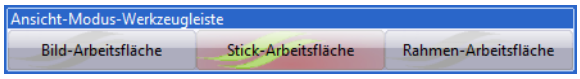


Stickmuster digitalisieren

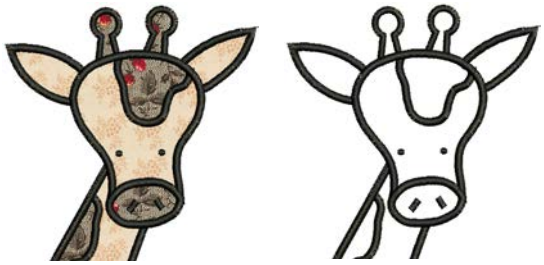
Die Digitalisierung ermöglicht Ihnen, mithilfe der zahlreichen verfügbaren Werkzeuge Stickmuster aus einfachen Formen zu erstellen. Sie können Formen manuell digitalisieren, indem sie entlang ihrer Umrisse Referenzpunkte setzen, oder die automatischen Digitalisier-Werkzeuge verwenden, um ‚Stickobjekte' automatisch zu erstellen. Alle mit BERNINA-Sticksoftware erstellten Stickmuster bestehen aus einzelnen ‚Objekten' mit individuellen ‚Eigenschaften'. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist seine Stichart.

Motivansicht

Während der Digitalisierung stehen verschiedene Ansicht-Modi für unterschiedliche Zwecke zur Verfügung. Je nach Produktstufe bietet BERNINA-Sticksoftware eine Anzahl von Ansicht-Modi, auf die Sie über die **Ansicht-Modus**-Werkzeugleiste zugreifen können.

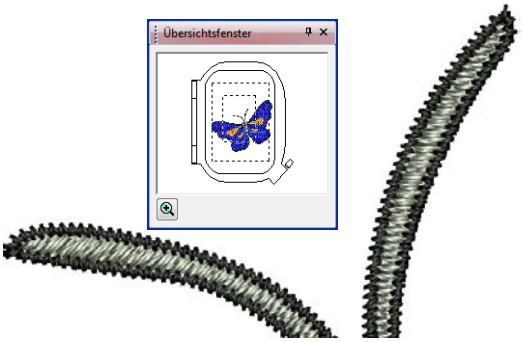


Die Anwendung bietet eine Arbeitsfläche oder 'Design-Fenster' , mit der Sie in unterschiedlichen Modi interagieren. Siehe Ansicht-Modi.



Benutzen Sie Rasterlinien und Rahmen zur exakten Platzierung, Ausrichtung und Grössenveränderung von Stickobjekten. Raster und Rahmen können ein- oder ausgeblendet werden. Mit den zahlreichen verfügbaren Rahmengrössen finden Sie stets den richtigen Rahmen für Ihr Stickmuster. Siehe Anzeigen des Rasters und Einblenden des Rahmens.

Benutzen Sie das Übersichtsfenster und die Zoom-Funktionen zum schnellen Überprüfen Ihres Stickmusters in unterschiedlichen Vergrösserungen. Siehe Zoom- und Schiebfunktion.



Zum Arbeiten mit Stickmustern müssen Sie Stickreihenfolge verstehen. Sie können die Stickreihenfolge eines Stickmusters überprüfen, indem Sie es nach Stichen, Farben oder Objekten ‚durchlaufen'. Sie können die Stickreihenfolge auch durch langsames Neuzeichnen auf dem Bildschirm überprüfen. Siehe Stickreihenfolge ansehen.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie zudem die Hintergrundfarbe des Design-Fenster so anzupassen, dass sie der Farbe Ihres Stoffes entspricht. Sie können auch einen Stoff als Hintergrund auswählen und so realistischere Vorschauen und Präsentationen ermöglichen. Siehe Hintergründe ändern.

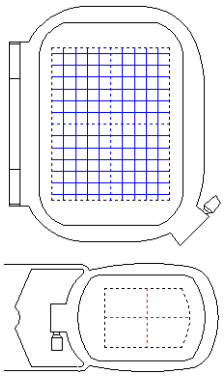


Objekte markieren



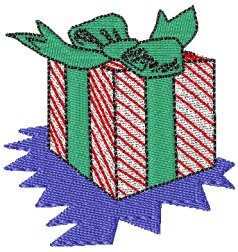
BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen verschiedene Möglichkeiten, die Objekte, aus denen ein Stickmuster besteht, zu markieren. Dazu gehören Vorgehensweisen wie Anklicken, Auswahlfelder und mehrfache Objektauswahl. Sie können alle Objekte in einem Stickmuster oder einzelne Objekte für eine präzise Veränderung markieren. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht das Markieren von Objektkonturen oder Füllstichen. Siehe Objekte markieren.

Stickrahmen einblenden



Der Stoff muss vor dem Aussticken in einen Stickrahmen gespannt werden. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, aus einer breiten Auswahl an werkseitig mitgelieferten Standard-Rahmen auszuwählen. Falls Ihr Projekt ein grosses Stickmuster oder eine Anzahl kleinerer Stickmuster enthält, benötigen Sie unter Umständen mehrere Rahmensetzungen. Falls ein Rahmen nicht in der Liste aufgeführt ist, können Sie entweder einen benutzerdefinierten Rahmen neu definieren oder diesen auf einem Standard-Rahmen basieren. Siehe Rahmensetzung für Stickmuster.

Digitalisiermethoden





In BERNINA-Sticksoftware werden Stickmuster aus Grundformen oder ‚Stickobjekten' erstellt. Der Vorgang des Erstellens von Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als ‚Digitalisierung' bezeichnet. Genau wie bei Grafikprogrammen kommen auch beim Kreieren von Stickobjekten verschiedene Digitalisierungswerkzeuge oder -methoden zum Einsatz. Diese werden in Verbindung mit Sticharten zum Erstellen von Stickobjekten benutzt. Die Digitalisierwerkzeuge in BERNINA-Sticksoftware ähneln Zeichen-Werkzeugen, ausser dass am Ende Stickobjekte anstelle von Grafiken entstehen. Siehe Digitalisiermethoden.

Kontur- und Füllstiche







Alle Stickobjekte in BERNINA-Sticksoftware haben bestimmende Einstellungen oder ‚Eigenschaften', die wichtigste davon ist die Stichart. Beim Erstellen oder Verändern von Objekten erfolgt die Stichgenerierung anhand der zugeteilten Sticharten. Sticheinstellungen wie Stichabstände und -längen können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden.

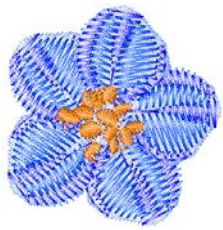
Sticharten können grob in zwei Kategorien gegliedert werden — Konturstiche und Füllstiche. Konturstiche werden, wie der Name schon sagt, für Konturen oder Umrandungen von Formen sowie für Details verwendet. Füllstiche werden zum Ausfüllen von grossen Flächen oder ‚Farbblöcken' in einem Stickmuster benutzt. Kontur- und Füllsticharten werden beim Kreieren von Stickerei automatisch erstellt, können jedoch jederzeit geändert werden. Siehe Kontur- und Füllstiche.

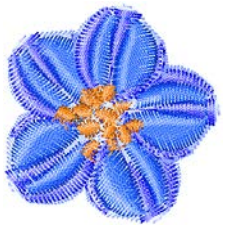
Fadenfarben und -tabellen



Beim Digitalisieren wählen Sie für jedes von Ihnen erstellte Objekt eine Fadenfarbe aus der Farbpalette im Design-Fenster. Die Palette enthält eine Auswahl an Fadenfarben, die auf jedes Stickmuster zugeschnitten sind. Dieses Farbspektrum repräsentiert die aktuellen Fadenfarben, in denen das Stickmuster ausgestickt wird. Sie können Farben aus kommerziellen Fadentabellen auswählen, die eine Reihe von Farben verschiedener Fadenhersteller enthalten. Um beim Erstellen neuer Farbspektren Zeit zu sparen, können Sie Ihre eigenen Fadentabellen aus Ihren Lieblingsfarben oder den von Ihnen am meisten benutzten Farben zusammenstellen und drucken. In BERNINA-Sticksoftware können Sie auch anhand verschiedener Kriterien nach bestimmen Fadenfarben suchen. Sie können zudem Fäden aus ausgewählten Tabellen automatisch mit Ihren Motivfarben abgleichen. Siehe Fadenfarben & Fadentabellen.

Objekteigenschaften und Vorlagen

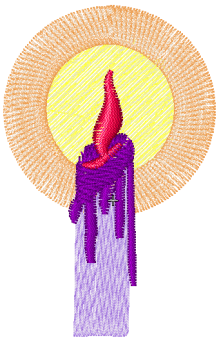




Stickobjekte haben neben allgemeinen Eigenschaften wie Grösse und Position auch stickspezifische Charakteristiken wie Stichart und Stickdichte. Die jeweiligen Sticheinstellungen bestimmen, wie Stiche neu generiert werden, wenn Sie ein Objekt umformen, umwandeln oder skalieren.

Beim Erstellen eines Stickobjekts können Sie die Standardeinstellungen der jeweiligen Digitalisiermethode übernehmen oder neue anwenden. Die Standardeinstellungen sind in der Motivvorlage gespeichert. Sie können auch ‚aktuelle' Eigenschaften bestimmen, die dann auf alle Objekte, die Sie im aktuellen Stickmuster erstellen, angewendet werden. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Stickqualität verbessern



BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zahlreiche Einstellungen, die die Qualität und Effizienz Ihrer letztendlichen Ausstickung verbessern helfen. Benutzen Sie die Stoffeinstellungen, damit die Stickmaschine die verwendete Stoffart beim Sticken berücksichtigt. Der aufgrund des Schrumpfeffekts vorkommenden Verformung des Stoffes kann Autom. Unterlage entgegengewirkt werden. Sie können das nötige Ausmass der Überstickung anpassen, indem Sie die Schrumpfausgleich-Einstellung variieren. Dies ist praktisch, wenn Sie ein Stickmuster auf Stoffen mit unterschiedlichem Dehnverhalten aussticken möchten.

Mit der **Autom. Sprungstiche**-Funktion können Sie lange Stiche in einem Objekt beibehalten, indem Sie sie in eine Folge von Sprungstichen umwandeln. Vernähstiche werden am Objektanfang standardmässig automatisch eingefügt, um ein Auftrennen der Fäden zu verhindern. Sie können die Einstellungen für Vernähstiche für ganze Stickmuster oder einzelne Objekte festlegen. Benutzen Sie **Start-/Endpunkt-Position** zum Einstellen der Position der ersten und letzten Stiche im Stickmuster. Alle diese Funktionen sind Objekteigenschaften, die jederzeit angewendet, entfernt oder geändert werden können. Siehe Stickqualität verbessern.

Digitalisierung mit Bildvorlagen

Um Stickerei von hoher Qualität zu erstellen, benötigen Sie passendes Bildmaterial als Digitalisierhintergrund. Mögliche Quellen sind Bücher, Internet- oder CD-Clipart oder Ihre eigenen Bildvorlagen. Nachdem die Vorlage in BERNINA-Sticksoftware importiert ist, können Sie sie als ‚Hintergrund' zur manuellen Digitalisierung benutzten oder Formen oder ganze Stickmuster automatisch in Stickobjekte konvertieren.

Digitalisierung mit Hintergrundvorlagen



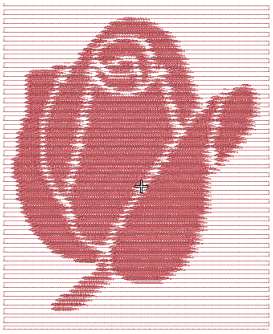
Elektronisches Bildmaterial im Bitmap- und Vektor-Format kann in BERNINA-Sticksoftware geladen, eingefügt oder eingescannt und als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund' verwendet werden. Strukturierte Hintergründe können ebenfalls importiert werden, um eine realitätsnahe Ansicht des tatsächlich verwendeten Stoffs zu bieten. Sie können so gut wie jedes Bildmaterial benutzen: Fotos, Bilder aus Zeitschriften, Clipart-Grafiken und Stoffmuster. Siehe Digitalisieren mit Hintergründen.

Bilder zum Digitalisieren vorbereiten



BERNINA-Sticksoftware unterstützt das halb- und vollautomatische Digitalisieren von Bitmap-Bildern. Die Qualität der fertigen Stickmotive hängt massgeblich von der Art und Qualität der Original-Bildvorlagen ab. Um Bitmap-Abbildungen für die automatische Digitalisierung vorzubereiten, enthält BERNINA-Sticksoftware auch Bildverarbeitungs-Funktionen sowie Verbindungen zu Grafikprogrammen. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Automatisches Digitalisieren



Durch seine Integration mit CorelDRAW® bietet BERNINA-Sticksoftware eine leistungsfähige wechselseitige Konvertierung von Vektor- und Stickobjekten. Das **Vektoren zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug konvertiert Eigenschaften von Füllstichen oder Konturstichen ausgewählter Vektorgrafiken zu den jeweils entsprechenden Füllstich- oder Konturstricharten. Dies kann auf Schriftzüge wie auf Vektorgrafiken angewendet werden.

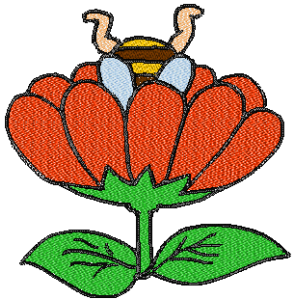
BERNINA-Sticksoftware bietet zudem ein **Zauberstab**-Werkzeug zum schnellen Erstellen von Stickmotiven direkt aus einer elektronischen Bildvorlage, die keine speziellen künstlerischen Effekte oder stickerei-spezifisches Wissen erfordern. Dies wiederum gibt Ihnen mehr Spielraum, Zeit mit dem Bearbeiten der künstlerischeren oder komplizierteren Anteile Ihres Stickmusters zu verbringen. Das **Autom. Digitalisierer**-Werkzeug wandelt Bildmaterial fast oder komplett selbstständig automatisch in vollständig digitalisierte Stickerei um. Mit diesem Werkzeug können auch Stickerei-Neulinge schnell und einfach unkomplizierte Stickmuster erstellen. Erfahrene Anwender hingegen können Ihre Produktivität beim Arbeiten mit einfachen Stickmustern erheblich steigern. Benutzen Sie **PhotoSnap** zum Erstellen von Stickmustern aus

Fotos und anderem Bildmaterial. Siehe Automatisches Digitalisieren.

Stickmuster verändern

Nach dem Digitalisieren können sie ein Stickmuster als Ganzes verändern oder individuelle Objekte oder sogar individuelle Stiche bearbeiten.

Objekte kombinieren und einreihen



BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen das einfache Kombinieren von Stickmustern und Motivelementen, indem Sie den Inhalt einer Datei in eine andere einfügen. Sie können Ihren Stickmustern zudem schnell neue Elemente hinzuzufügen, indem Sie existierende Objekte duplizieren oder kopieren. Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie zusammen zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln. Siehe Objekte kombinieren und einreihen.

Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine ‚Stickreihenfolge'. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können dies jedoch durch eine Reihe verschiedener Methoden ändern. Sie können zum Beispiel die Position eines markierten Objekts dadurch verändern, indem Sie es ausschneiden und danach irgendwo anders in der Reihenfolge einfügen. Zudem stehen Techniken zur Verfügung, die Objekte ‚wie gewählt' oder in ‚Farbblöcken' einreihen. Sie können Objekte auch mit Farbfilm in eine neue Reihenfolge bringen. Siehe Objekte einreihen.

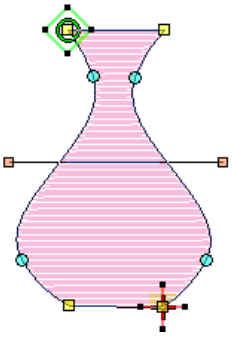
Die Stickreihenfolge-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem die Anzahl der Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte minimalisiert wird. Alle existierenden Überlappungen bleiben bei diesem Vorgang erhalten. Siehe Ganze Stickmuster automatisch einreihen.

Objekte anordnen und umwandeln



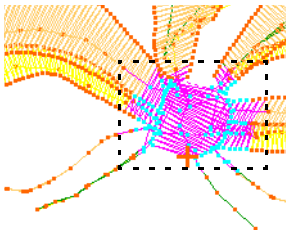
BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen das Anordnen und Umwandeln von Objekten auf verschiedene Arten, sowohl interaktiv als auch numerisch. Positionieren Sie Objekte durch Anklicken und Ziehen, die Pfeiltasten oder über Objekteigenschaften. Arrangieren Sie mit den verfügbaren Sonderwerkzeugen Objekte in Relation zueinander. Skalieren Sie Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch das Einstellen exakter Dimensionen oder Skalierungswerte. Rotieren und spiegeln Sie Objekte auf ähnliche Weise oder stellen Sie sie schräg. Spezielle Werkzeuge ermöglichen Ihnen das Duplizieren und Umwandeln markierter Stickobjekte sowie das Erstellen von gespiegelten und gedrehten Objekten um eine Mittelachse. Siehe Objekte anordnen und umwandeln.

Objekte umformen und bearbeiten



Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Objektformen, Stichwinkel sowie Anfangs- und Endpunkte mithilfe von Kontrollpunkten ändern. Stichwinkellinien und Anfangs- und Endmarkierungen erscheinen um die markierten Objekte herum. Die Kontrollpunkte variieren je nach Objekttyp leicht. Siehe Objekte umformen und bearbeiten.

Stiche bearbeiten



Bei BERNINA-Sticksoftware-Stickmustern werden Stiche automatisch aus Motiv-Umrissen und -Eigenschaften generiert. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster skalieren, umwandeln und umformen können, ohne die Stichdichte oder die Stickqualität zu beeinflussen. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie jedoch auch einzelne Stiche bearbeiten. Sie können diese genau wie andere Objekte einfach markieren und bearbeiten. Zum Beispiel können Sie Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen, oder einzelne Stiche oder Gruppen von markierten Stichen verschieben und löschen. Dies kann beispielsweise notwendig sein, wenn Sie mit ‚Stichdateien' arbeiten, die keine Motiv-Konturdaten enthalten. Sofern möglich, sollten jedoch die Objekteigenschaften und nicht einzelne Stiche bearbeitet werden. Siehe Stiche bearbeiten.

Fortgeschrittene Digitalisiertechniken

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Anzahl leistungsfähiger und effizienter Funktionen sowie Spezialeffekte und Digitalisiermethoden für fortgeschrittene Anwender.

Spezielle Digitalisiertechniken



BERNINA-Sticksoftware bietet spezialisierte Digitalisierfunktionen zum Erstellen von Spezialeffekten sowie zum Zeitsparen beim Digitalisieren. Es gibt Werkzeuge zum Erstellen von Stickmustern, die wie von Hand gezeichnet aussehen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden schwer zu erreichen ist. Siehe Spezielle Digitalisiertechniken.



Zudem gibt es Werkzeuge zum Verstärken von Umrissen, zum Ausschneiden von Leerräumen aus Objekten, zum Entfernen von unterhalbliegenden Stichen sowie zum Füllen von Leerräumen. Erstellen Sie mit Einfach-, Dreifach- oder Satinlinienstich schnell einen Konturstich um markierte Objekte oder ganze Stickmuster . Zudem gibt es spezialisierte Werkzeuge zum schnellen und einfachen Erstellen von Knopflöchern. Siehe Knopflöcher erstellen.

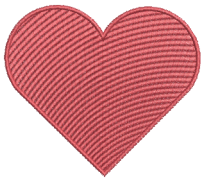
Kunstvolle Sticheffekte



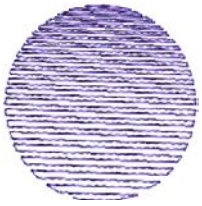
BERNINA-Sticksoftware bietet eine Vielzahl kunstvoller Effekte und Sticharten für strukturierte und gemusterte Füllstiche. Dekorfüllstich ist ein auf dem Steppfüllstich basierender dekorativer Füllstich, bei dem die Nadeldurchdringungen ein gekacheltes Muster formen. Siehe Dekorfüllstiche erstellen.



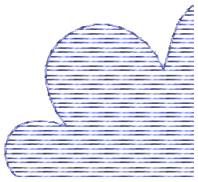
Sie können **Randstrukturierung** benutzen, um raue Kanten oder Schattierungseffekte zu erstellen oder in Ihrem Stickmuster Pelz oder andere flauschige Strukturen nachzuahmen. Siehe Strukturierte Ränder erstellen.



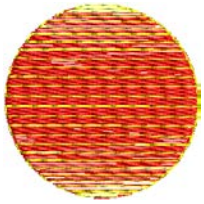
Mit **Wellen-Effekt** können Sie Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausrichten und konturieren. Die Stiche folgen der neu Linie, behalten aber gleiche Dichte und Nadeleinstichmuster bei. Siehe Wellen-Effekte erstellen.



Füllstichverlauf variiert den Stichabstand zwischen dicht und weit, was Schatten- und Farbeffekte ergibt, die manuell schwierig zu erzielen sind. Siehe Füllstichverläufe erstellen.



Mit der Funktion **Kanten-Transportstiche** werden unterlegte Transportstiche an den Objektrand verlegt, wo sie praktisch nicht sichtbar sind. Siehe Offene Füllflächen erstellen.



Mit der Funktion **Farben mischen** werden zwei Farbschichten in einem Stickobjekt gemischt und so Schatten-, Perspektiven-, 3D- und Farbeffekte erzielt. Siehe Farbmischeffekte erstellen.

Musterlaufstiche und Musterfüllstiche



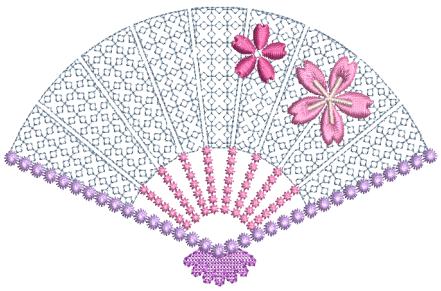
Muster sind vordefinierte Motiv-Elemente wie Herzen, Blätter und Bordüren, die schnell in ein Stickmuster eingefügt werden können. Im Allgemeinen bestehen sie aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in Kategorien unterteilt gespeichert.

Sie können eigene Muster kreieren oder die in der Software mitgelieferten Muster benutzen. Muster können genau wie andere Objekte vergrössert und verkleinert, gedreht und gespiegelt werden. Sie können Muster einer digitalisierten Linie entlang benutzen. Sie können zudem Formen mit Reihen von sich wiederholenden Mustern auffüllen und Spezialeffekte anwenden. Siehe Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.

Handstickerei-Konturen und -Füllungen

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Reihe von ‚Handstickerei'-Arten an, mit denen Sie einige traditionelle Handstickerei-Methoden nachahmen können. Dazu gehören eine breite Auswahl an Schwarzstickerei- und Knötchenstichmustern, die als

Kontur und zum Füllen von Flächen verwendet werden können.



Rückstich und Stielstich sind zwei vielseitige Konturstiche. Der Rückstich formt eine kontinuierliche, dünne Linie, die der Maschinenstickerei ähnelt, während der Stielstich seilartige Linien erzeugt, deren Dicke je nach Stichwinkel variiert. Beide können eingesetzt werden, um regelmässige fortlaufende Linien zu erzeugen, die zum Beispiel für Konturen und Schwarzstickerei ideal sind. Der spitzenähnliche Gitterfüllstich und der Kurven bildende Mäanderfüllstich sind zwei dekorative Füllstiche. Mit dem Gitterfüllstich können Sie Objekten wie zum Beispiel Blumen ein spitzenähnliches Aussehen verleihen. Der Mäanderfüllstich, auch Vermicelli genannt, ist ein fliessender Laufstich, der sich für Dekor-Effekte oder Quilts eignet. Siehe Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

Digitalisieren von Applikationen



Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die **Autom. Applikation**-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Benutzen Sie **Autom. Applikation** zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Aplikationsobjekte benötigen. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Mit **Teilapplikation** können Sie Applikationsobjekte mit Teildeckstickung erstellen, um überlappende Effekte zu erzielen, ohne die Ränder zu verdoppeln. Siehe Digitalisieren von Applikationen.



Manchmal benötigen Sie etwas zusätzliche Flexibilität, um die Auswahl an Stickmustern, die sich für Applikationen eignen, zu erweitern. Zum Beispiel können Stickmuster, die offene Objekte enthalten, nicht von **Autom. Applikation** verarbeitet werden. Speziell für diesen Zweck ermöglicht Ihnen das **Erweiterte Applikation**-Werkzeug, offene Applikationsobjekte aus einem oder mehreren Quell- oder ‚Primär'-Objekten zu generieren. Siehe Offenes Objekt-Applikationen erstellen.

Stickerei-Textobjekte

Erstellen Sie schnell und mühelos hochwertige Schriftzüge. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine breite Auswahl an skalierbaren ‚kürzeste Verbindung'- Alphabetstilen sowie vielfarbige und dekorative Stickerei-Alphabete. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten oder konvertieren Sie TrueType-Schriftarten zur Verwendung als Stick-Alphabete. Siehe Beispiel-Alphabete.

Textobjekte: Grundkenntnisse



Sie können Stickmustern auf dem Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen oder über Objekteigenschaften schnell und einfach Schriftzüge hinzufügen. Sie können Schriftzüge auf eine geraden waagrechten oder senkrechten Grundlinie oder um einen Kreis oder Bogen platzieren sowie Ihre eigenen Grundlinien digitalisieren. Es stehen Ihnen die gleichen Bearbeitungsmöglichkeiten wie in einem Textverarbeitungsprogramm zur Verfügung: kursiv, fett, links- und rechtsbündig. Sie können Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände vor oder nach dem Erstellen von Textobjekten und ihrer Platzierung im Stickmuster festlegen. Siehe Textobjekte: Grundkenntnisse.

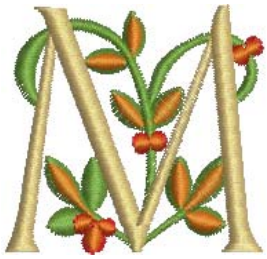
Stickerei-Textobjekte bearbeiten



Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Textobjekte und deren Attribute sowohl interaktiv als auch über präzise numerischen Werte kontrollieren. Sie können Textobjekten als Ganzes ebenso wie individuellen Buchstaben anpassen. Textobjekte können direkt auf dem Bildschirm oder über Objekteigenschaften bearbeitet werden. Erstellter Text kann anfangs zu gross oder zu klein ausfallen. Sie können die Grösse interaktiv oder numerisch anpassen. Je nach Grösse und verwendetem Stoff erfordern kleine, enge

Buchstaben nicht unbedingt eine Unterlage. Benutzen Sie die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zum Schrägstellen und Drehen von Textobjekten. Passen Sie einzelne Buchstaben an wie jedes andere Stickobjekt. Formen Sie Buchstaben um, passen Sie die Stichwinkel an und verändern Sie die Farbe von Buchstaben individuell. Grundlinien können nach ihrer Platzierung direkt auf dem Bildschirm oder über Objekteigenschaften verändert werden. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Spezialeffekte für Textobjekte



Alle auf Ihrem Computer installierten TrueType-Schriftarten stehen Ihnen für Textobjekte in Stickmustern zur Verfügung. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Ihrem Schriftzug spezielle Schriftzeichen, die nicht auf der Tastatur erscheinen, hinzufügen. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zudem eine Reihe spezieller Alphabete für dekorative Schriftzüge und Monogramme. Wie alle Stickobjekte hat auch jedes Textobjekt seine eigenen Eigenschaften. Sie können diese vor oder nach dem Erstellen von Textobjekten anpassen. BERNINA-Sticksoftware gibt Ihnen zudem die präzise Kontrolle über die Stichwinkel einzelner Buchstaben. Sie können Text verziehen-Effekte auf Beschriftungsobjekte anwenden, um sie nach innen oder aussen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Siehe Spezialeffekte für Textobjekte.

Monogramm-Funktion

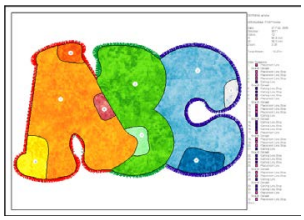


Ein Monogramm ist ein Stickmuster, das aus einem oder mehreren Buchstaben besteht – normalerweise den Initialen eines Namens – und als Kennzeichen verwendet wird. Mit der Monogramm-Funktion können Sie ganz einfach persönliche Monogramme erstellen, indem Sie eine Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente benutzen und diese Elemente dann mithilfe spezieller Werkzeuge kreativ und dekorativ positionieren. Siehe Monogramm-Funktion.

Stickmuster verarbeiten

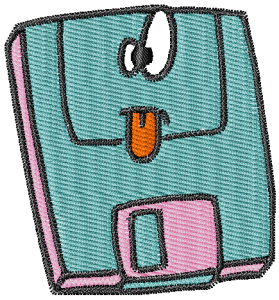
Letztlich werden Sie Ihre Stickmuster zu einem Drucker, einer Stickmachine oder einem Speichergerät senden wollen. Um dies zu tun, benötigen Sie einen Überblick über die verschiedenen Druckoptionen, Stickdateitypen und verfügbaren Speichergeräte.

Stickmuster ausgeben



Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – durch das Drucken als Werkblatt, Applikationsmuster, Farbfilm oder Fadentabelle. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen auch das Speichern Ihrer Stickmuster als Bilder zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungs-Anwendungen. Sie können sie zudem direkt zum Aussticken an Ihre Stickmaschine senden. Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die grösser sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden. Siehe Stickmuster ausgeben.

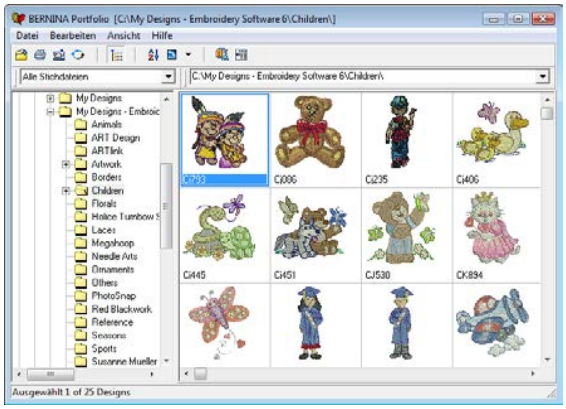
Stickmuster speichern und aufrufen



In BERNINA-Sticksoftware werden Stickmotive standardmässig im systemeigenen ART-Format gespeichert. Dieses Format enthält alle Informationen, die zum Aussticken und für spätere Veränderungen benötigt werden. BERNINA-Sticksoftware kann Stickmuster jedoch auch in anderen Formaten öffnen und speichern. Dabei konvertiert BERNINA-Sticksoftware die Motivdaten, so dass Sie sie mit der ganzen Bandbreite an Software-Funktionen verändern können. Stickmuster, die zum Aussticken direkt an die Stickmaschine gesendet werden, gehen beim Ausschalten der Maschine verloren. Neben dem Speichern auf Festplatte oder dem Archivieren auf CD können Sie Stickmuster auch aufbewahren, indem Sie sie zur Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick schreiben. Falls Sie eine Magic Box besitzen, können Sie auch von und zu anderen Stickkarten lesen und schreiben. Siehe Stickdateien lesen und schreiben.

Stickmuster verwalten

Mit BERNINA-Portfolio können Sie Ihre Stickmuster effizient begutachten und verwalten. Dieses Werkzeug zum Verwalten von Stickmustern hat Zugriff auf Stickdateien, die auf Festplatte, CD-ROM oder USB-Stick gespeichert sind. Mit BERNINA-Portfolio können Sie sogar Stickdateien in Ordnern einsehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Es unterstützt alle von BERNINA-Sticksoftware verwendeten Stickdateiformate. Siehe BERNINA-Portfolio: Grundlagen.



Stickmuster in BERNINA-Portfolio-Ordnern können auf verschiedene Weisen sortiert werden. Dies ist nützlich, wenn Sie Stickmuster zum Aussticken, Drucken, Archivieren usw. auswählen möchten. Wenn Sie ein Stickmuster in einem BERNINA-Portfolio-Ordner ausgewählt haben, können Sie es direkt an eine Stickmaschine senden. Sie können zudem ART- und andere Stickdateien von und in andere Dateiformate konvertieren. Die Stickmuster-Kataloge in einem Ordner enthalten Miniaturansichten und/oder Detailinformationen. Diese können ausgedruckt oder in verschiedenen Formaten publiziert werden. Mit BERNINA-Portfolio können Sie Stickdateien in Ordnern archivieren und einsehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Dies ist nützlich, wenn Sie mehrere Dateien per E-Mail versenden oder empfangen. Siehe BERNINA-Portfolio: Erweiterte Funktionen.

TEIL I
GRUNDLAGEN

Motive, die in BERNINA-Sticksoftware erstellt werden, bestehen aus ‘Stickobjekten’ Sie werden als ’Objekte’ bezeichnet, da sie eigenständige Einheiten bilden, die unabhängig voneinander bearbeitet werden können Jedes Objekt besitzt bestimmte Charakteristiken oder ’Eigenschaften’, wie zum Beispiel, Farbe, Grösse, Position, und so weiter Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist dessen Stichart.

Einführung in die Digitalisierung der Stickerei

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht das schnelle und flexible Gestalten und Bearbeiten von Stickmotiven. Dieser Abschnitt bietet eine Übersicht über den Prozess der Digitalisierung der Stickerei in BERNINA®-Sticksoftware. Siehe Einführung in die Digitalisierung der Stickerei.

Grundlegende Arbeitsverfahren

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

Motivansichten

In diesem Abschnitt werden die in BERNINA-Sticksoftware verfügbaren Motivansicht-Modi und die verschiedenen Motivansicht-Einstellungen erläutert. Er beschreibt die Zoom- und Schiebfunktionen (Hand-Werkzeug) und die Ansicht der Stickreihenfolge. Er erklärt zudem die Anzeige von Motiv-Hintergründen und wie man sie ändert. Sie erfahren zudem, wie Sie Informationen über Ihre Motive erhalten. Siehe Motivansicht.

Objekte markieren

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man Objekte mithilfe der Auswahlwerkzeuge und der Tastatur markiert. Er erklärt zudem, wie Farbblöcke oder Einzelobjekte mit der Farbfilm-Funktion ausgewählt werden. Siehe Objekte markieren.

Stickrahmen einblenden

In diesem Abschnitt wird die Auswahl und Anzeige von Stickrahmen in BERNINA-Sticksoftware beschrieben. Er erklärt zudem das Erstellen und Ändern von benutzerdefinierten Stickrahmen. Sie erfahren ausserdem, wie der Rahmen bei grossen Motiven gesetzt wird. Siehe Rahmensetzung für Stickmuster.

Einrichten von Hardware und Software

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Stickcomputer und Scanner eingerichtet werden und wie der Bildschirm kalibriert wird. Er behandelt zudem, wie Rasterlinienabstände geändert und Stickrahmen gewählt werden Er erklärt ausserdem, wie Sie allgemeine Optionen - z. B. automatisches Speichern, Anzeigemöglichkeiten der

Mauszeigerspitze usw. – eingestellt werden. Siehe Einrichten von Hardware und Software.

Kapitel 3
Grundkenntnisse



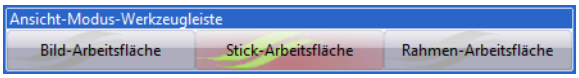
Zu Beginn der Benutzung von BERNINA-Sticksoftware sollten Sie sich mit grundlegendem Wissen vertraut machen, wie z. B. Programm öffnen, Motive öffnen, erstellen und speichern. Beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware benutzen Sie Befehle, Symbole und Dialogfelder zur Durchführung der gewünschten Aufgaben.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

BERNINA-Sticksoftware öffnet von PC, USB-Stick oder CD-ROM eine Reihe systemeigener ART-Dateien sowie andere Stickdateiformate.
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 Stickdateien. Zudem werden das Aktivieren von Stickrahmen und Rastern sowie der Zugriff auf Objekteigenschaften erklärt.

BERNINA-Sticksoftware-Oberfläche

BERNINA-Sticksoftware und CorelDRAW® Essentials 4 sind hier in eine einzige Anwendung integriert, sodass Benutzer nicht nur Stickerei, sondern echte Multimedium-Motive erstellen können. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Design-Fenster', das im unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist: **Bild-Arbeitsfläche** und **Stickerei-Arbeitsfläche**. Ein dritter Modus, **Rahmen–Arbeitsfläche**, ist für die Mehrfachrahmung grosser Stickmuster verfügbar. Siehe auch Ansicht-Modi.



BERNINA-Sticksoftware starten



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

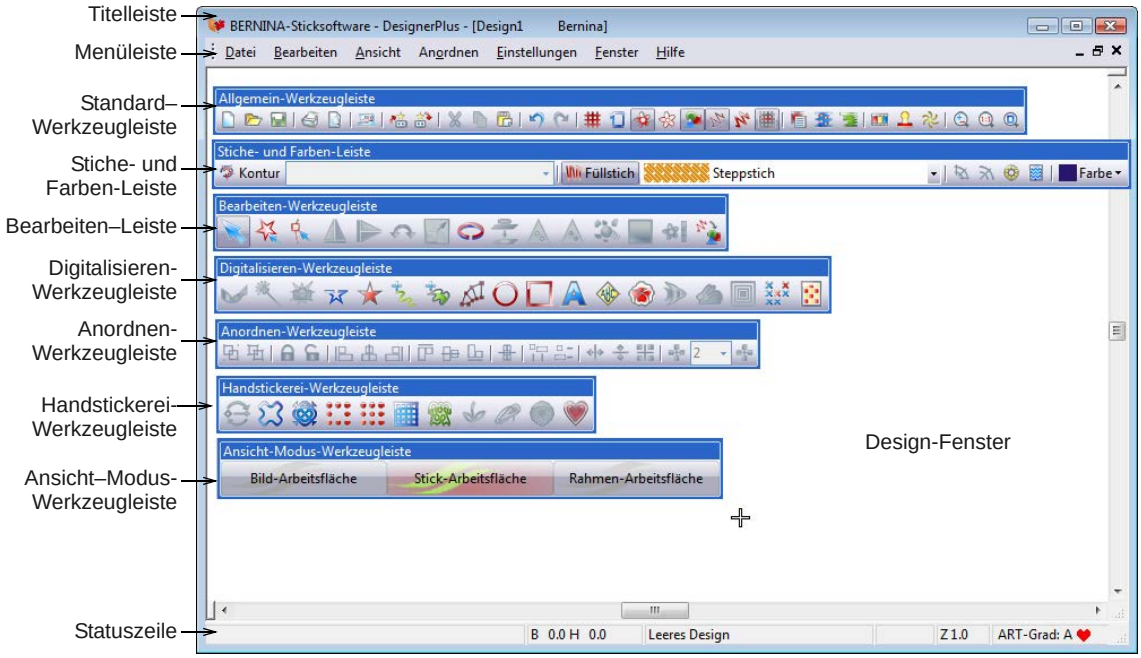
BERNINA-Sticksoftware kann über das Desktop–Symbol oder das MS Windows®-Start–Menü

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 Stickmuster (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 **Stickarbeitsfläche** hat Andockfelder für **Farbfilm**, **Stanzstempel**, **Morphing-Effekt** und ein **Übersichtsfenster**. Alle Felder können an der rechten Seite des Design-Fensters angedockt werden.



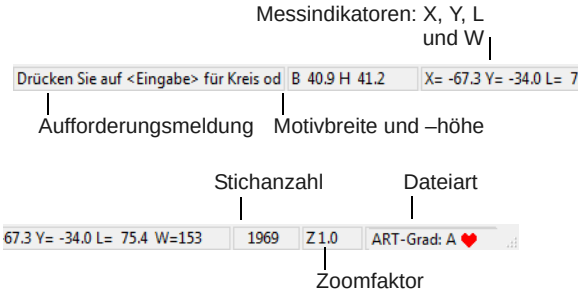
‚Eingebettete' Docker

Docker können ‚eingebettet' werden, um die verfügbare Arbeitsfläche zu vergrössern. Wenn die Docker eingebettet sind, erscheinen an der Seite Register für jedes Dialogfeld. Alle Docker können fixiert oder minimiert werden. Wenn Sie die Maus über das Register 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.

Statuszeile

Eine **Statuszeile** am unteren Ende des **Stick-Arbeitsfläche**-Design-Fensters zeigt ständig die aktuelle Mauszeiger-Position sowie Anleitungen zur Handhabung der ausgewählten Werkzeugean.



Zu den angezeigten Informationen gehören:

- Aufforderungsmeldung: Leitet Sie schrittweise durch die ausgewählte Funktion
- Motivbreite und –höhe
- Koordinaten der aktuellen Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (W) des aktuellen Stichs. Siehe auch Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.
- Stichanzahl: Gesamtzahl der Stiche im Stickmuster
- Zoomfaktor
- Dateiart: gibt den Grad des ART-Stickmusters an – systemeigene BERNINA-Sticksoftware-ART-Stickmuster sind in vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe Stickmusterformate.

Arbeiten mit Stickdateien

BERNINA-Sticksoftware speichert Motive standardmässig im systemeigenen ART-Format. Dieses Format enthält alle zum Sticken 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 Stickmuster als ART sowie als andere Dateiformate speichern. Siehe Stickdateien lesen und schreiben.

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 Stickmustern

Benutzen Sie Öffnen (Standard–Werkzeugleiste), um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.

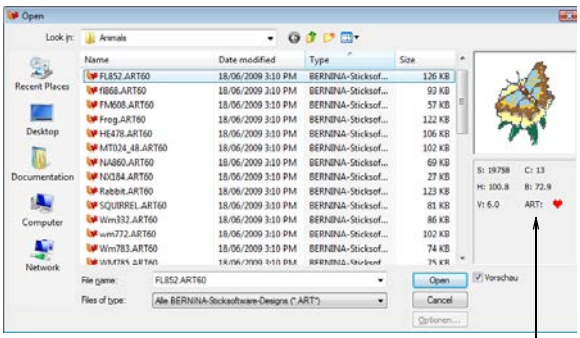
BERNINA-Sticksoftware öffnet ausser den programmeigenen ART-Dateiformaten eine Reihe anderer Stickdateien. Programmeigene ART-Stickmuster werden in vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe auch BERNINA-Sticksoftware starten.

Hinweis Beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Stickmuster werden Stickmuster standardmässig automatisch gruppiert. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

Um ein Stickmuster zu öffnen

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

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie einen Ordner aus der **Suche in**–Liste.

Hinweis Sie können auch Stickmuster von USB-Stick, CD oder einem PC-Laufwerk lesen.

3 Falls das Motiv nicht im ART-Format gespeichert wurde, wählen Sie den Dateityp aus der **Dateiformat**-Liste.

4 Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster aus.

- Um eine Reihe von Stickmustern auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.

- Um mehrere Stickmuster in beliebiger Reihenfolge auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.

5 Zur Ansicht der Stickmuster (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 Stickmuster können auch von Ihrer Stickmaschine oder BERNINA-Stickkarten importiert werden. Mit der Magic Box können Stickkarten in Fremdformaten gelesen werden. Siehe Stickdateien lesen und schreiben.

Starten neuer Stickmuster

Benutzen Sie Neu (Allgemein-Werkzeugleiste), um mit der NORMAL–Vorlage ein neues Stickmuster 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 Stickmuster übertragen. Sie können für ein neues Stickmuster auch eine benutzerdefinierte Vorlage auswählen. Siehe auch Objekteigenschaften und Vorlagen.

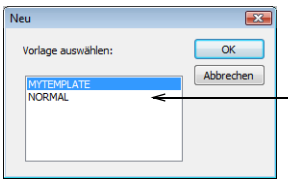
Neues Stickmuster erstellen

- Klicken Sie auf das **Neu**-Symbol.

  Ein auf der NORMAL-Vorlage basierendes, leeres Stickmuster 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.

Speichern von Stickmustern

Benutzen Sie Speichern (Standard–Werkzeugleiste), um das aktuelle Stickmuster zu speichern.

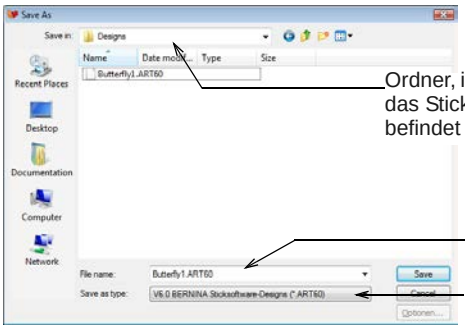
BERNINA-Sticksoftware-Stickmuster können im reinen ART-Format sowie in zahlreichen Fremdformaten gespeichert werden. Beim Speichern eines Stickmusters werden Dateiname, Speicherstelle und Format erfasst und das Stickmuster mit allen von Ihnen vorgenommenen Änderungen aktualisiert. Wenn Sie ein existierendes Stickmuster unter einem neuen Namen an einem anderen Ort oder in einem anderen Format speichern, wird eine Kopie des ursprünglichen Stickmusters erstellt. Siehe auch Stickdateien lesen und schreiben.

Tipp Speichern Sie Ihre Stickmuster 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 Stickmuster 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 Stickmusters wird das **Speichern unter**-Dialogfeld geöffnet.



Ordner, in dem sich das Stickmuster befindet

Motivname

Format-Liste

2 Wählen Sie den Ordner, in dem das Stickmuster gespeichert werden soll, aus der **Speichern in**-Liste.

3 Geben Sie in das Feld **Dateiname** einen Namen für das Stickmuster ein.

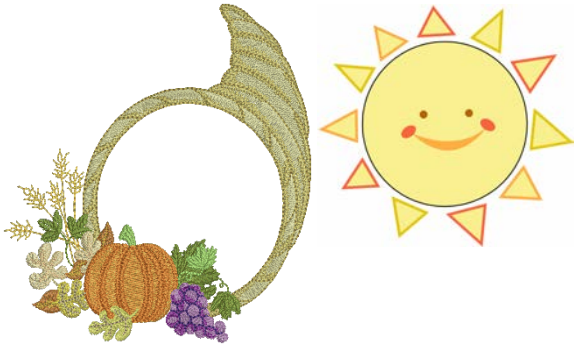
4 Wählen Sie aus der **Dateityp speichern**-Liste ein Dateiformat aus. Siehe auch Unterstützte Stickdateiformate.

5 Klicken Sie auf **Speichern**.

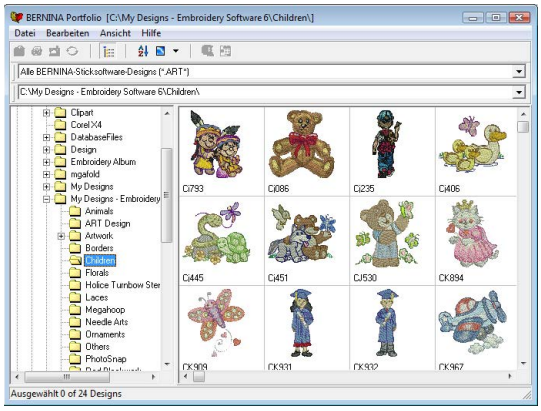
Hinweis Sie können Stickmuster auch auf die Speicherkarte Ihrer Stickmachine oder die BERNINA–Stickkarte speichern. Falls Sie eine Magic Box besitzen, können Sie auch auf Stickkarten in Fremdformaten speichern. Siehe Stickdateien lesen und schreiben.

Beispielmotive und Bildvorlagen

BERNINA-Sticksoftware enthält Hunderte von stickfertigen Stickmustern, darunter zahlreiche neue, attraktive Ornamente, Beispiele und Digitalisiervorlagen. Diese Stickdateien (ART-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) sind im **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner. Vergleichen Sie auch Digitalisieren mit Hintergründen und Motivinformationen ansehen im Onscreen-Handbuch.



Das BERNINA-Portfolio zeigt Motiv–Miniaturansichten sowie begrenzte Motivinformationen an. Sie können den Inhalt des Anzeigefensters so filtern, dass nur bestimmte Stickdateitypen gezeigt werden. Siehe Stickmuster in Ordnern durchblättern.



CorelDRAW® Essentials 4 selbst enthält eine grosse Auswahl von Cliparts, die als Digitalisiervorlagen benutzt oder direkt in Stickmuster umgewandelt werden können. Siehe auch Clipart durchsuchen.



Achtung Mitgelieferte Bildvorlagen (Clipart) und Stickmuster 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 handelsüblichen 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 Stickmusters 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 Rahmensetzung für Stickmuster.

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

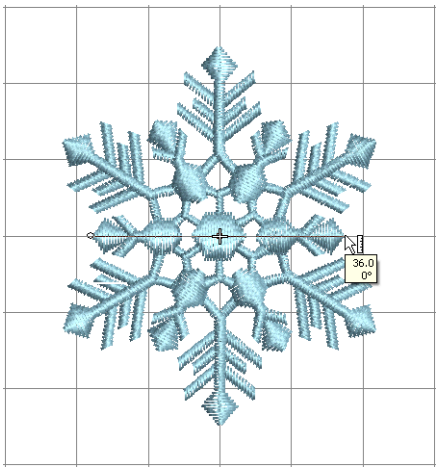
Klicken Sie auf Raster zeigen (Standard–Werkzeugleiste), um das Raster ein– oder auszublenden. Rechtsklicken Sie, um die Raster-Einstellungen zu verändern.

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 markieren und **Am Raster ausrichten** im **Optionen**–Dialogfeld ein– oder ausschalten. Siehe Rasteroptionen einstellen.

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 Distanz 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 Stickmuster dem Mittelpunkt eines Rahmens entspricht. Sie können die Messwerte in der Statuszeile oder als Tooltip einsehen. Siehe Mauszeigerpositionswerte interpretieren.

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

Distanzen auf dem Bildschirm messen

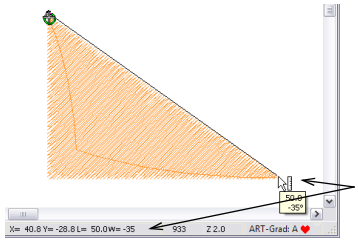
1. Wählen Sie **Ansicht > Messen** oder drücken Sie **M**.
2. Klicken Sie auf den Anfangspunkt.
3. Verschieben Sie den Mauszeiger zum Endpunkt und halten Sie die Maus still.

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

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

   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.



Tipp Falls aktiviert, erscheinen die Längen- und Winkel-Masse ebenfalls in einem Tooltip. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

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 auswählen

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.

Um Befehle aus Werkzeugleisten auszuwählen

- 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, Rechsklick 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 Objekteigenschaften anwenden und verwalten.

Rückgängigmachen 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.

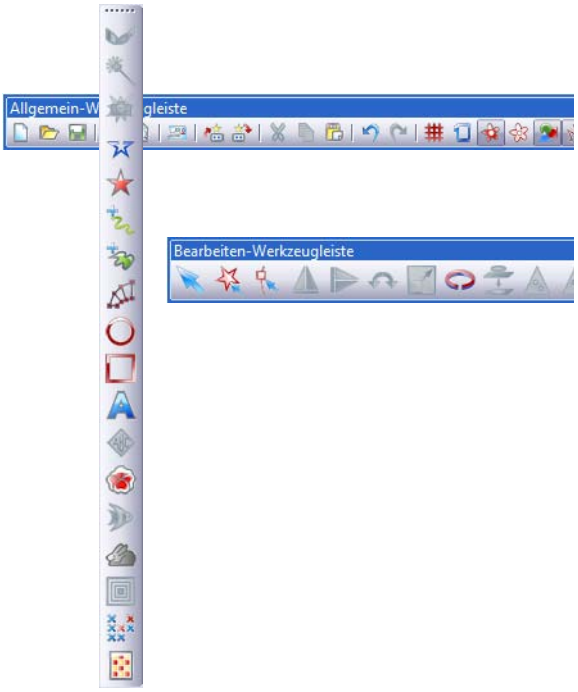
Verschieben und Andocken von Werkzeugleisten

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.

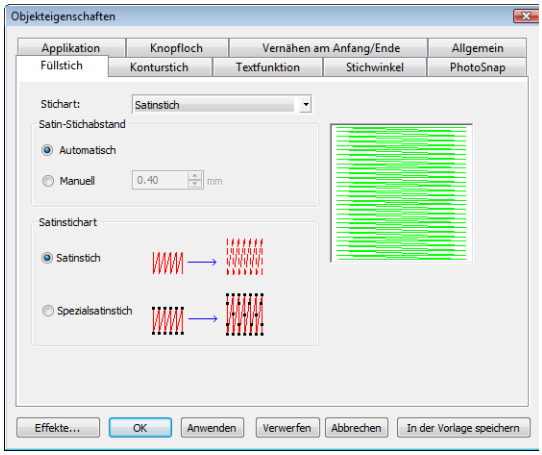
Zugriff auf Objekteigenschaften

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

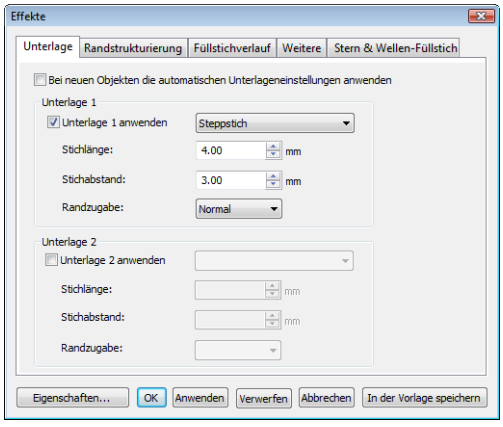
In BERNINA-Sticksoftware erstellte Stickmuster bestehen aus Stickobjekten. Sie werden als Objekte bezeichnet, da sie individuelle Einheiten bilden, die voneinander unabhängig bearbeitet werden können. Jedes Objekt besitzt bestimmte Charakteristiken oder ‚Eigenschaften' wie zum Beispiel, Farbe, Grösse, Position und so weiter. Das wichtigste Dialogfeld in BERNINA-Sticksoftware ist das **Objekteigenschaften**–Dialogfeld. Siehe auch Objekteigenschaften anwenden und verwalten.

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 Design-Fenster.

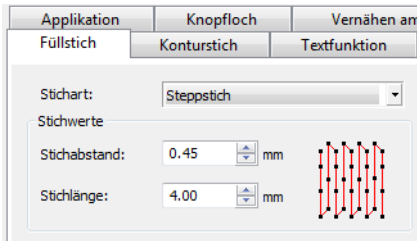


- Zum Ändern der Objekteigenschaften das gewünschte Register wählen.
- Zum Ändern oder Eintippen der Einstellungen Felder, Dropdown-Listen, Optionsfelder, Kontrollkästchen und Schieberegler verwenden. .
- **Effekte** anklicken, um auf eine separate Kategorie von stärker spezialisierten Einstellungen 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** wird nach Wahl automatisch geschlossen, sobald das

Effekte–Dialogfeld geöffnet wird, und umgekehrt. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.



Tipp 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 markiert sind, werden die Änderungen auf alle markierten Objekte angewendet.
  - Falls keine Objekte markiert sind, beziehen sich die Änderungen auf die aktuellen Einstellungen – diese beeinflussen alle neu erstellten Objekte.
  - Wenn Sie Einstellungen in mehreren Registern 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 Motivvorlagen verwalten.
- **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
MOTIVANSICHT

BERNINA-Sticksoftware bietet zahlreiche Ansichtsfunktionen, um Ihnen das Arbeiten mit Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Sie können die Ansicht eines Gebietes vergrössern, um mehr Details zu sehen oder das Stickmuster in Echtgrösse zu begutachten. Mit den verfügbaren Anzeige-Einstellungen können Sie verschiedene Motivelemente ein- oder ausblenden. Auch eine Motivvorschau mit verschiedenen Farben auf verschiedenen Hintergründen ist möglich.



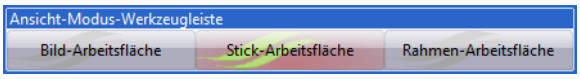
Zum Arbeiten mit Stickmustern müssen Sie die Stickreihenfolge verstehen. In BERNINA-Sticksoftware können Sie die Stickreihenfolge eines Stickmusters überprüfen, indem Sie es Stich für Stich ‚durchlaufen'. Sie können die Reihenfolge auch überprüfen, indem Sie die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm simulieren.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie auf verschiedene Arten und in verschiedenen Formaten Motivinformationen abrufen. Schon bevor Sie BERNINA-Sticksoftware oder Ihr Stickmuster öffnen, können Sie einige Motivinformationen für ART-Dateien direkt in MS Windows® Explorer überprüfen. Stickdetails eines Stickmusters können Sie im Dialogfeld Motiveigenschaften einsehen. Die Druckvorschau enthält ebenso wichtige Motivinformationen wie Motivgrösse, Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen.

In diesem Abschnitt werden die in BERNINA-Sticksoftware verfügbaren Motivansicht-Modi und die verschiedenen Motivansicht-Einstellungen erläutert. Er beschreibt die Zoom- und Schiebfunktionen (Hand-Werkzeug) und die Ansicht der Stickreihenfolge. Er erklärt zudem die Anzeige von Motiv-Hintergründen und wie man sie ändert. Sie erfahren zudem, wie Sie Informationen über Ihre Motive erhalten.

Ansicht-Modi

Während der Digitalisierung stehen verschiedene Ansicht-Modi für unterschiedliche Zwecke zur Verfügung. Je nach Produktstufe bietet BERNINA-Sticksoftware eine Anzahl von Ansicht-Modi, auf die Sie über die **Ansicht-Modus-Werkzeugleiste** zugreifen können.



Die Anwendung bietet eine Arbeitsfläche oder ‚Design-Fenster', mit der Sie in unterschiedlichen Modi interagieren.

Bildarbeitsfläche-Modus

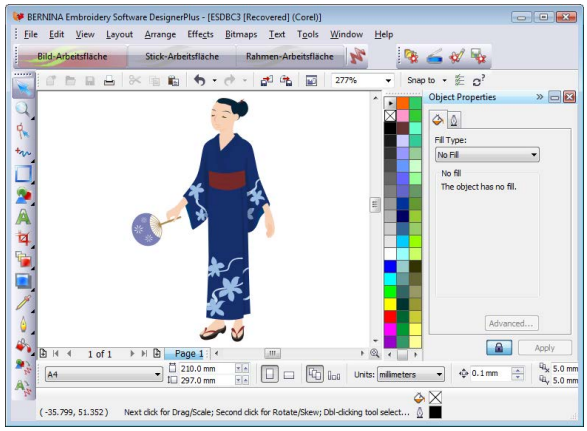


Zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmuster. Enthält das ganze Sortiment der CorelDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.



Im Bild-Arbeitsfläche-Modus kann in der Werkzeugleiste mit ‚Stickerei zeigen' die Stickerei ein- und ausgeblendet werden.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Bildarbeitsfläche**, auf die Sie über die **Ansicht-Modus**-Werkzeugleiste zugreifen können. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Vektorgrafiken mithilfe der CorelDRAW® Essentials 4-Werkzeuge, die zahlreiche ausgefeilte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich zu den CorelDRAW® 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 Stickmuster konvertiert werden. Sie können **Bildarbeitsfläche** benutzen, um Vektorgrafiken aus anderen Anwendungen, z. B. Clipart, in Stickmuster einzufügen. Alternativ können Sie auch Bitmap-Bildmaterial als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund' einfügen oder einscannen. Siehe Bilder laden.



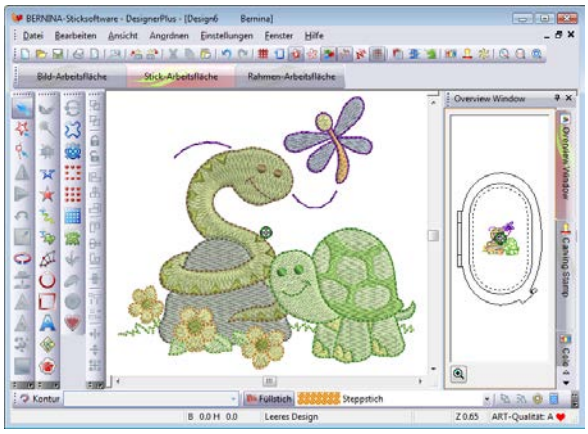
Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® Essentials 4-Werkzeuge vergleichen Sie bitte die elektronische Bedienungsanleitung, die über Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auch die Oncreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus**-**Hilfe**-Menü verfügbar ist.

Stickarbeitsfläche-Modus



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

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Stickarbeitsfläche**, auf die Sie über die **Ansicht-Modus**-Werkzeugleiste zugreifen können. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Stickobjekten mithilfe der Stickereidigitalisierwerkzeuge. Siehe auch BERNINA-Sticksoftware-Oberfläche.



Benutzen Sie diesen Modus, wenn Sie ein Stickmuster per Digitalisierung von ‚Hintergrundvorlagen' erstellen möchten. In BERNINA-Sticksoftware können verschiedene Arten von Bilddateien geladen werden. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

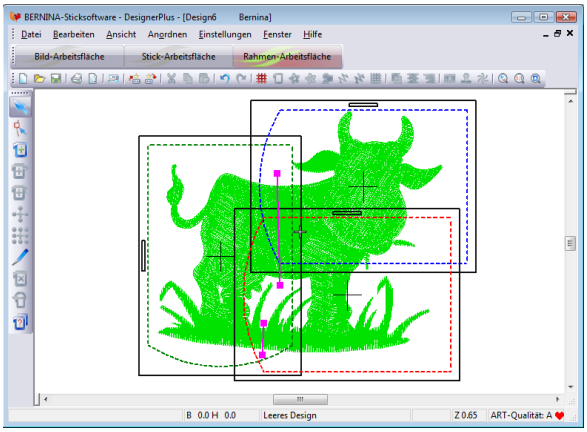
Stickarbeitsfläche bietet Ihnen zudem eine grafische Wiedergabe davon, wie die Stickerei letztlich aussehen wird. Benutzen Sie **Stickansicht zeigen** zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen, wie Ihr Stickmuster ausgestickt aussieht. Siehe auch Hintergründe ändern.

Rahmen-Arbeitsfläche-Modus



Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, kann es auf mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Rahmen-Arbeitsfläche**-Arbeitsfläche, auf die Sie über die **Ansicht-Modus**-Werkzeugleiste zugreifen können. Falls Ihr Stickmotiv zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, können Sie es auf mehrere Rahmen aufteilen. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster kreieren können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind.
Rahmen-Arbeitsfläche ermöglicht Ihnen, die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einzurichten. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.



Motivansicht-Einstellungen

In **Stickarbeitsfläche** können Sie Motivelemente mit einer Reihe von Anzeige-Einstellungen ein- oder ausblenden. Betrachten Sie eine grafische Wiedergabe davon, wie die Stickerei letztlich aussehen wird. Sie können Nadeleinstichpunkte sowie Stiche ein- oder ausblenden. Zudem können Sie ausgewählte Farben ein- oder ausblenden.

Simulierte Stickerei ansehen

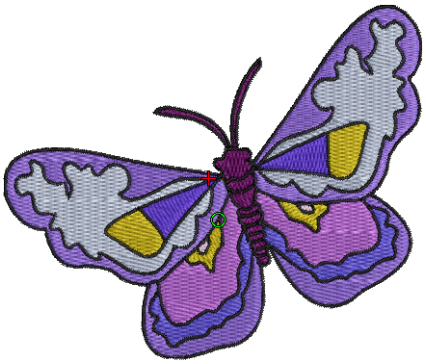


Klicken Sie auf ‚Stickansicht zeigen' (Allgemein-Werkzeugleiste), um zwischen Stickansicht und ‚Ausstickung'-Ansicht hin- und herzuschalten.

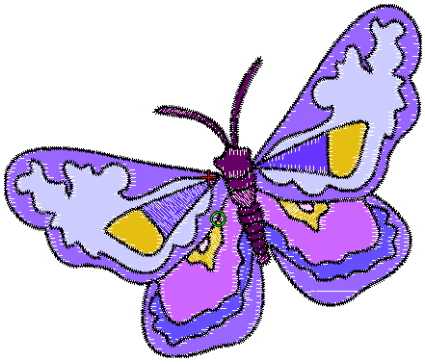
Mit **Stickansicht zeigen** können Sie eine grafische Wiedergabe davon betrachten, wie die Stickerei letztlich aussehen wird.

Um simulierte Stickerei anzusehen

- Um simulierte Stickerei anzusehen (Stickansicht zeigen), schalten Sie das **Stickansicht zeigen**-Symbol ein.



- Um Stiche des Stickmusters zu sehen (Stiche zeigen), schalten Sie das **Stickansicht zeigen**-Symbol aus.



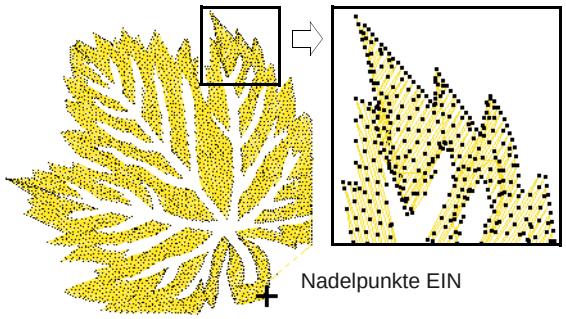
Nadelpunkte ansehen

Nadelpunkte (Ansicht-Menü) wählen, um die Einstichpunkte im Stickmuster ein- oder auszublenden.

In der **Stickarbeitsfläche** können Sie Nadelpunkte ein- oder ausblenden. Das Ansehen von Nadelpunkten ist beispielsweise nützlich, um Stiche zur Bearbeitung zu markieren. Siehe auch Stiche bearbeiten.

Ansicht der Nadelpunkte

- Zum Ein- oder Ausblenden der Nadelpunkte **Ansicht > Nadelpunkte** wählen.



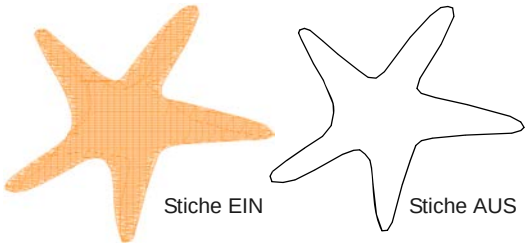
Stiche und Konturen ansehen

Klicken Sie auf Stiche zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stichanzeige ein-/auszuschalten.

Sie können, während Sie arbeiten, Stiche und Objektkonturen in jedem Ansicht-Modus ein- oder ausblenden. Blenden Sie während des Umformens die Stiche aus, um die Konturen deutlicher sehen zu können. Siehe Objekte umformen und bearbeiten.

Um Stiche und Konturen anzusehen

- Klicken Sie auf das **Stiche zeigen**-Symbol, um die Stiche ein- oder auszublenden.



Objekte nach Farbe ansehen

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

Um Ihnen beim Isolieren individueller Motivelemente, z. B. zur Überprüfung oder Bearbeitung, behilflich zu sein, können Sie mit der **Ansicht nach Farbe**-Funktion Objekte nach Farbe ansehen. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Objekte der Farbe nach neu einreihen. Siehe auch Objekte nach Farbe neu einordnen.

Hinweis Sie müssen die Gruppierung des Stickmusters aufheben, bevor Sie Objekte nach Farbe ansehen können.

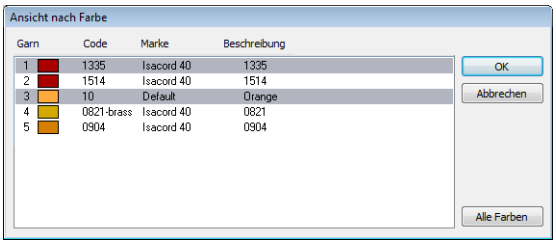
Um Objekte der Farbe nach anzusehen

1 Erstellen oder öffnen Sie ein Stickmuster.



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

Das Dialogfeld **Ansicht nach Farbe** erscheint.



3 Wählen Sie die zu begutachtenden Farben.

- Um eine Reihe von Farben auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Farben in beliebiger Reihenfolge auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Das Stickmuster erscheint ausschliesslich mit den von Ihnen ausgewählten Farben.



5 Um alle Farben des Stickmusters anzusehen, wählen Sie **Ansicht > Nach Farbe** erneut und klicken Sie auf **Alle Farben**.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Tipp Die **Farbfilm** bietet einen zusätzlichen Weg, Stickobjekte anzusehen**.** Siehe Farbblöcke ansehen und markieren.

Zoom- und Schiebfunktion

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

Tipp Die **Statuszeile** zeigt den aktuellen ‚Zoomfaktor' an. Siehe BERNINA-Sticksoftware starten.

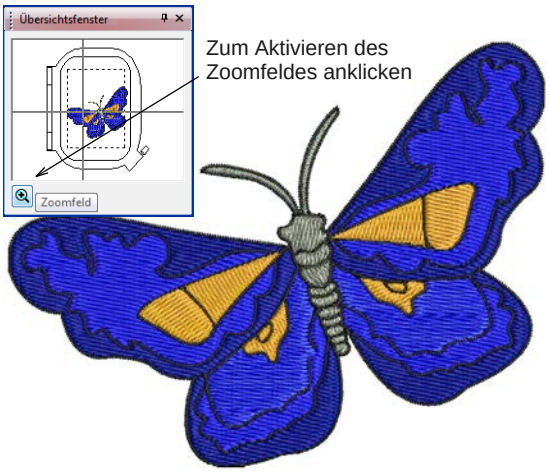
Stickmuster im Übersichtsfenster ansehen

Benutzen Sie das Übersichtsfenster, um Stickmuster-Miniaturansichten zu begutachten. Das Fenster wird wird bei jeder Änderung, die Sie durchführen, aktualisiert, und kann zum Vergrössern oder Schieben des Design-Fensters benutzt werden.

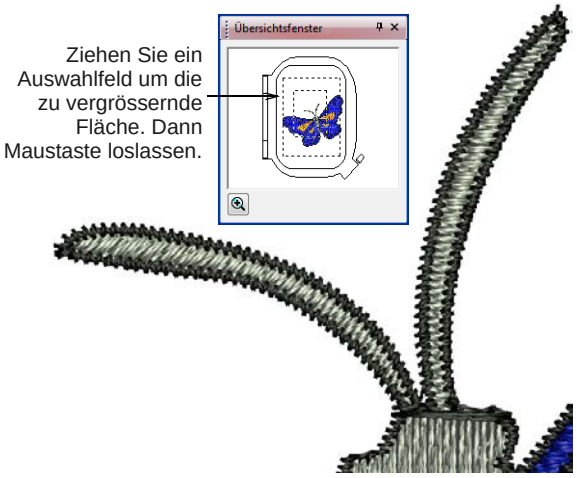
Um Stickmuster im Übersichtsfenster anzusehen

1 Wählen Sie **Ansicht > Übersichtsfenster**.

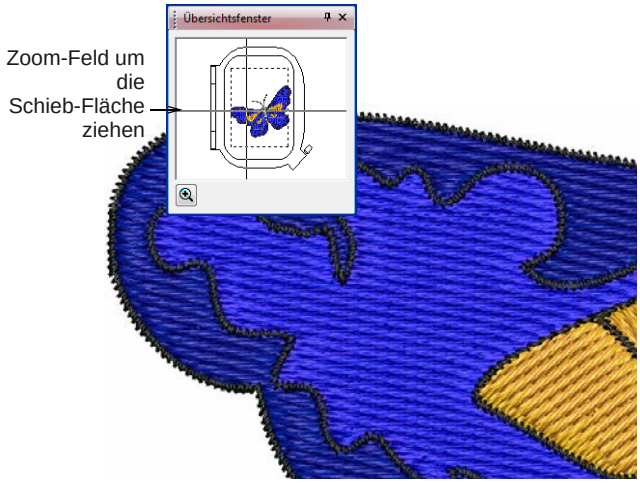
Das **Übersichtsfenster** öffnet sich.



2 Um zu vergrössern oder zu verkleinern, klicken Sie im Übersichtsfenster auf **Zoom** und ziehen ein Auswahlfeld um die zu vergrössernde Fläche. Dann Maustaste loslassen.



3 Um das Stickmuster mit der Schiebfunktion anzusehen, bewegen Sie den Mauszeiger ins Zoomfeld — er ändert sich zu einem Vier-Pfeil-Mauszeiger – , ziehen ihn und lassen dann die Maustaste los.



Vergrössern und verkleinern


Klicken Sie auf Zoomfeld (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Vergrössern und Verkleinern des Design-Fensters. Sie können Zoomfeld auch zum Vergrössern von Bereichen innerhalb von Begrenzungsrahmen benutzen.


Alles zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Ansicht des ganzen Stickmusters.


1:1-Ansicht (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Anzeige des Stickmusters in Echtgrösse.

Vergrössern Sie Ihre Ansicht des Stickmusters, indem Sie individuelle Stiche oder Details vergrössern, oder verkleinern Sie, um einen grösseren Teil des Stickmuster im Fenster sehen zu können. Der aktuelle

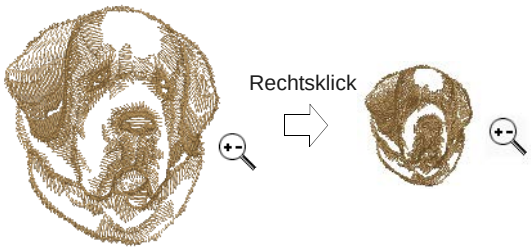
Zoomfaktor wird in der unteren rechten Bildschirmecke angezeigt. Siehe auch Tastaturbefehle.

Hinweis Um sicherzustellen, dass Ihr Stickmuster in der richtigen Grösse angezeigt wird, sollten Sie Ihren Monitor kalibrieren. Siehe Bildschirmkalibriation.

Um zu vergrössern und zu verkleinern

- Klicken Sie auf das **Zoomfeld**-Symbol oder drücken Sie als Schnelltastenbefehl die Taste **B**.

  Der Mauszeiger wird als Lupe angezeigt.
- Rechtsklicken Sie zum Verkleinern in das Design-Fenster – die Ansicht verkleinert sich auf die Hälfte der vorherigen Vergrösserung, zentriert um den Punkt, an dem Sie geklickt haben.



Tipp Die **Statuszeile** zeigt den aktuellen ‚Zoomfaktor' an. Siehe BERNINA-Sticksoftware starten.

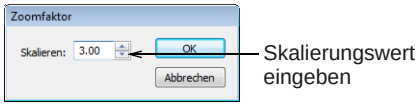
- Linksklicken Sie zum Vergrössern in das Design-Fenster – die Ansicht vergrössert sich auf das Doppelte der vorherigen Vergrösserung, zentriert um den Punkt, an dem Sie geklickt haben.
- Links- oder rechtsklicken Sie und ziehen Sie ein Auswahlfeld um die zu vergrössernde Fläche. Lassen Sie die Maustaste los, und die gesamte markierte Fläche wird im Design-Fenster angezeigt.



Hinweis Alle Bitmap-Bilder behalten kontextunabhängig die gleichen Vergrösserungsstufen bei wie Stickerei. Bitmaps werden in einer Reihe von Kontexten benutzt:

- Als Hintergrund oder Orientierungshilfe für die Digitalisierung: Siehe Digitalisieren mit Hintergründen.
- Als Hintergrund zum Simulieren des Ausstick-Stoffes: Siehe Hintergründe ändern.
- Als Stoffflicken für Applikationen: Siehe Digitalisieren von Applikationen.

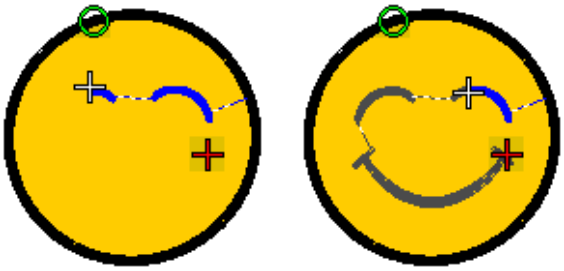
- Um das gesamte Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf **Alles zeigen**. Alternativ können Sie **Ansicht > Alles zeigen** auswählen oder **0** drücken.
- Um das Stickmuster Echtgrösse anzuzeigen, klicken Sie auf **Zoom 1:1**.
- Um das Stickmuster in einem bestimmten Grössenverhältnis anzuzeigen, drücken Sie auf der Tastatur **F**. Geben Sie eine Skalierungswert als Prozentsatz der Echtgrösse ein und klicken Sie auf **OK**.



- Drücken Sie **Esc**, die **Eingabe**-Taste oder die **Leertaste**, um den **Zoom**-Modus zu beenden.

Stickreihenfolge ansehen

Zum Arbeiten mit Stickmustern müssen Sie die Stickreihenfolge verstehen. Sie können die Stickreihenfolge eines Stickmusters überprüfen, indem Sie es nach Stichen, Farben oder Objekten ‚durchlaufen'. Sie können die Reihenfolge auch überprüfen, indem Sie die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm simulieren. Dabei simuliert BERNINA-Sticksoftware die Ausstickung, indem die Stiche sich von Schwarz in ihre zugewiesenen Fadenfarben ändern, während sie ‚ausgestickt' werden. Siehe auch Farbblöcke ansehen und markieren.



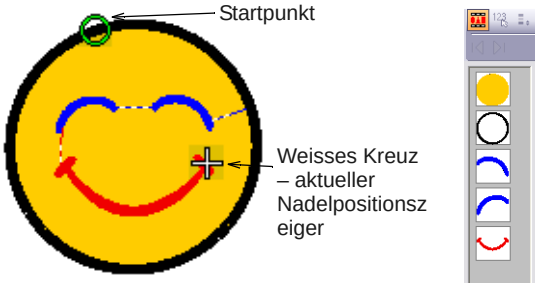
Stickmuster nach Objekten und Farbblöcken durchlaufen

Benutzen Sie die Tastenkombinationen, um Stickmuster nach Objekten oder Farbblöcken zu durchlaufen. Diese Methode ist besonders nützlich, wenn Sie ein bestimmtes Objekt finden möchten, um es zu löschen oder an dieser Stelle der Stickreihenfolge ein weiteres Objekt einzufügen. Siehe auch Tastaturbefehle.

Um ein Stickmuster nach Objekten oder Farbblöcken zu durchlaufen

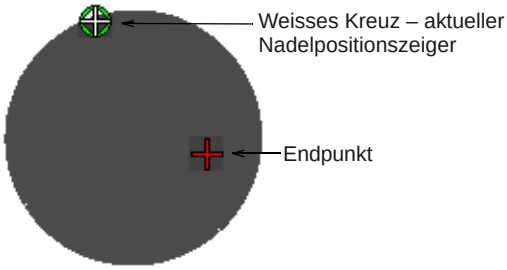
- Um zum Ende des Stickmusters zu gelangen, drücken Sie die **End**-Taste.

  Das weisse Kreuz befindet sich nun beim letzten Stich und das Stickmuster wird in den ausgewählten Fadenfarben angezeigt.

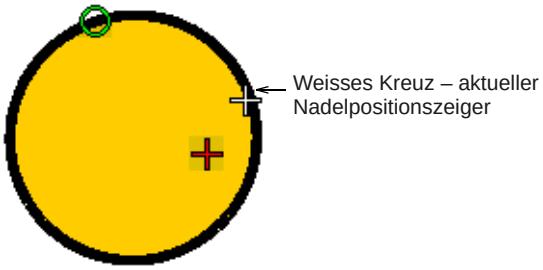


- Um an den Anfang des Stickmusters zu gelangen, drücken Sie die **Home**-Taste.

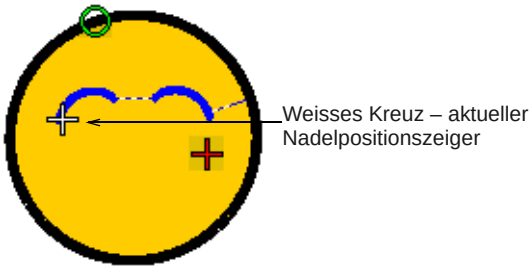
  Das weisse Kreuz befindet sich nun beim ersten Stich und das gesamte Stickmuster wird Dunkelgrau angezeigt.



- 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 **Page Down**-Taste.



- Um zur vorherigen Farbe zu gelangen, drücken Sie auf die **Page Up**-Taste.

Tipp Wenn das **Objektauswahl**-Werkzeug aktiviert ist, können Sie während des Durchlaufens der Stickreihenfolge Objekte markieren. Siehe Objekten mit der Tab-Taste markieren.

Durchlauf nach Stichen

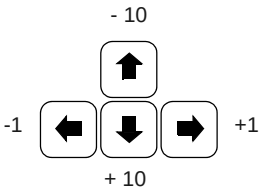
Benutzen Sie die Stich-Durchlauf-Werkzeuge, um das Stickmuster um einen oder mehrere Stiche gleichzeitig zu durchlaufen. Die aktuelle Nadelposition wird mit einem weissen Kreuz (Nadelpositionszeiger) angezeigt. Anfangs ist der Zeiger am Ende des Stickmusters positioniert. Beim Durchlaufen bewegt

sich der Zeiger entsprechend mit. Die aktuelle Stichnummer erscheint in der **Statuszeile**.

Um ein Stickmuster nach Stichen zu durchlaufen

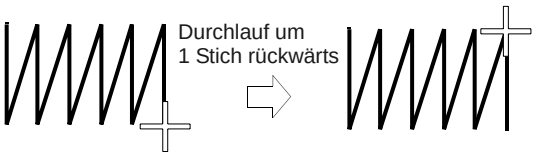
1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stichbearbeitung** aus oder drücken Sie **Esc**.

2 Versichern Sie sich, dass **Objektauswahl** nicht aktiviert oder markiert ist, und drücken Sie zum Durchlaufen des Stickmusters um 1 oder 10 Stiche die Pfeiltasten.



- Linker Pfeil: um 1 Stich rückwärts, rechter Pfeil: um 1 Stich vorwärts.
- Aufwärts-Pfeil: 10 Stiche rückwärts, Abwärts-Pfeil: 10 Stiche vorwärts.

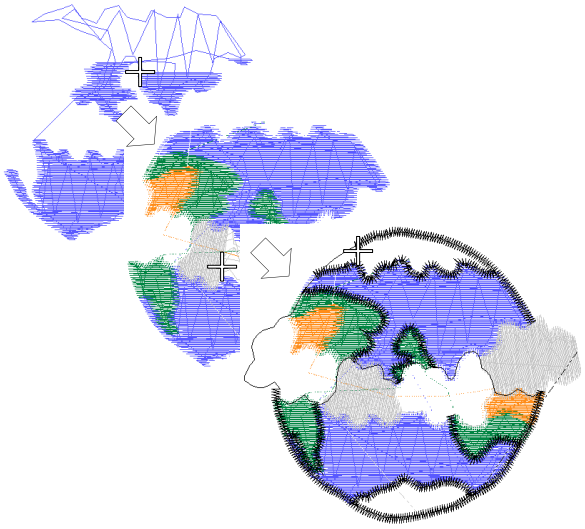
3 Drücken Sie auf dem Ziffernblock **+** oder **-**, um das Stickmuster um 100 Stiche zu durchlaufen. Die **+**-Taste geht vorwärts, die **-**-Taste rückwärts**.**



Tipp Befinden Sie sich ausserhalb des sichtbaren Bereichs, **C** drücken, um den aktuellen Stich auf dem Bildschirm zu zentrieren.

Ausstickung simulieren

Mit der **Langsames Neuzeichnen**-Funktion können Sie die tatsächliche Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm simulieren. Sie können Sie auch benutzen, um die Stick- und Farbreihenfolge in Zeitlupe anzusehen. Ein Neuzeichnen kann von jedem Stich im Stickmuster begonnen werden. Sie können bereits gestickte Teile des Stickmusters nach Wunsch ausblenden. Bei grösseren Stickmustern können Sie automatischen Bildlauf auswählen, so dass die Fläche, die aktuell gestickt wird, stets auf dem Bildschirm zu sehen ist.



Da die **Langsames Neuzeichnen**-Funktion die Bewegungen einer Stickmaschine nachahmt, können Sie gezielt entscheiden, wie das Stickmuster in Hinsicht auf eine reduzierte Maschinenbelastung optimiert werden sollte. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie dasselbe Stickmuster mehrfach aussticken möchten. Es empfielt sich daher, Langsames Neuzeichnen auf fertige Stickmustern anzuwenden.

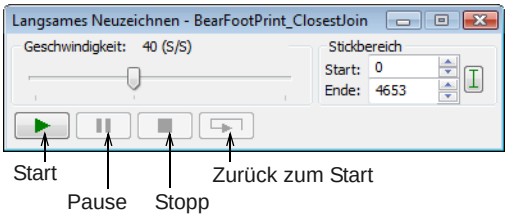
Hinweis **Langsames Neuzeichnen** kann nicht mit **Stickansicht zeigen** benutzt werden.

Um die Ausstickung des Stickmusters zu simulieren

1 Wechseln Sie zu **Stiche zeigen**.

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

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



3 Um nur einen Teilbereich des Stickmusters neu zu zeichnen, legen Sie im **Stickbereich**-Feld den ersten und letzten Stich fest.

4 Benutzen Sie den Bildlaufschieber, um die Geschwindigkeit des Neuzeichnens einzustellen.

5 Klicken Sie auf **Start**.

Das Stickmuster wird nun auf dem Bildschirm gemäss seiner Stickreihenfolge und der gewählten Geschwindigkeit neu gezeichnet.

6 Passen Sie nach Bedarf die Kontrollflächen an:

Schaltfläche	Funktion
Geschwind-igkeit	Nutzen Sie den Schieberegler, um die Geschwindigkeit des Neuzeichnens in ‚Echtzeit' einzustellen.
Pause	Pausiert die Neuzeichnung; Sie können dort fortsetzen, wo Sie aufgehört haben.
Stopp	Stoppt die Neuzeichnung und kehrt zum Anfang des Stickmusters zurück.
Zurück zum Start	Zeichnet das Stickmuster von Anfang an neu.

Hintergrundvorlagen und Hintergründe

Sie können während des Digitalisierens einen Hintergrund anzeigen. Sie können ihn, während Sie arbeiten, auch vorübergehend ausblenden oder zum einfacheren Ansehen von Stichen abblenden. Sie können zudem die Hintergrundfarbe des Design-Fensters ändern, um sie der Stofffarbe anzupassen.



Hintergrundvorlagen ansehen


Benutzen Sie Bilder zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um Hintergründe ein-/auszuschalten.


Benutzen Sie Bildvorlage abblenden (Allgemein-Werkzeugleiste), um Hintergrundvorlagen abzublenden und die Stiche beim Digitalisieren deutlicher zu sehen.

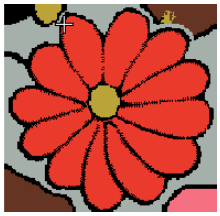

Benutzen Sie Vektoren zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Vektorgrafik ein-/auszuschalten.

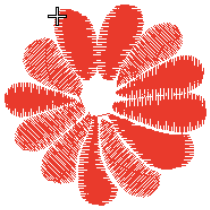

Benutzen Sie Applikationsstoff zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein-/auszuschalten.

Sie können während des Digitalisierens einen Hintergrund, Bitmap oder Vektor anzeigen lassen oder zeitweilig ausblenden. Das Ausblenden von Hintergründen löscht diese nicht aus dem Stickmuster. Sie können Hintergrundvorlagen auch abblenden, um die Stiche besser sehen zu können. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

Um Hintergrundvorlagen anzusehen

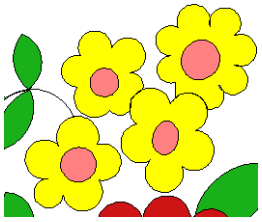
- Klicken Sie auf das **Bilder zeigen**-Symbol, um Hintergrundbilder ein-/auszuschalten – sowohl Bitmap- als auch Vektorgrafiken. Siehe auch Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

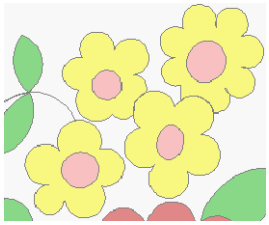

Mit Bilder zeigen EIN


Mit Bilder zeigen AUS

Hinweis Mit der Funktion **Bild abblenden** wird die Zeichnung abgeblendet angezeigt.

- Um eine Hintergrundvorlage abzublenden, klicken Sie auf das **Bildvorlage abblenden**-Symbol.


Ursprüngliche Bitmap-Abbildung


Abgeblendete Bitmap-Abbildung

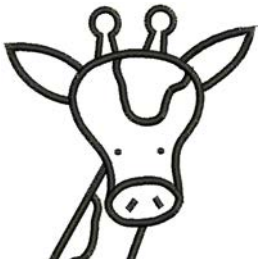
Hinweis Um die volle Farbe wieder einzublenden, Symbol **Bild abblenden** erneut anklicken.

- Um Hintergrund-Vektorgrafiken an- und auszuschalten, klicken Sie auf das **Vektoren zeigen**-Symbol.
- Klicken Sie auf das **Applikationsstoff zeigen**-Symbol, um die Stoffe/Farben der

Applikation anzuzeigen. 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.

Hintergründe ändern

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



Benutzen Sie Applikationsstoff zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige von Applikationsstoffen ein- oder auszuschalten.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie die Hintergrundfarbe des Design-Fensters ändern, um sie der Stofffarbe anzupassen. Sie können auch einen Stoff als Hintergrund auswählen und so realistischere Vorschauen und Präsentationen ermöglichen. Der Hintergrund wird zusammen mit dem Stickmuster abgespeichert.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten. Siehe Stoffe in Autom. Applikation-Stickmustern platzieren.

Um Hintergründe zu ändern

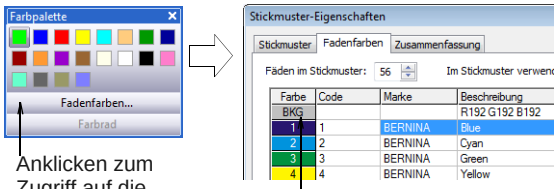
1 Wählen Sie**Einstellungen > Stoffanzeige** aus.

Das Dialogfeld **Anzeige** wird geöffnet.

Farbe oder Stoff für den Hintergrund auswählen



Tipp Sie können auf dieses Dialogfeld auch über **Einstellungen > Fadenfarben** oder den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld zugreifen. Doppelklicken Sie dann auf **BKG** (Background = Hintergrund) im **Fadenfarben**-Register. Siehe Fadenfarben & Fadentabellen.



Anklicken zum Zugriff auf die Fadenfarben

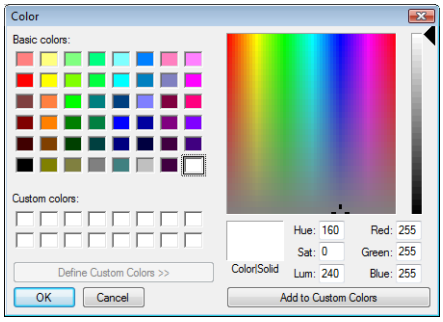
Doppelklicken zum Hintergrund ändern

2 Wählen Sie die gewünschte Hintergrundart aus:

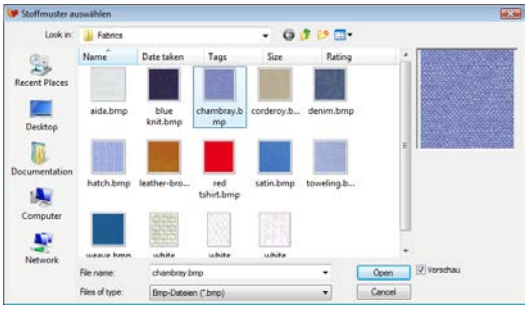
Option	Zweck
Farbe	Hintergrundfarbe auswählen
Stoff	Stoffhintergrund auswählen

3 Wählen Sie die gewünschte Farbe oder Stoff aus:

- Um eine Hintergrundfarbe auszuwählen, klicken Sie auf **Bearbeiten** und wählen eine Farbe aus dem **Farbe**-Dialogfeld.

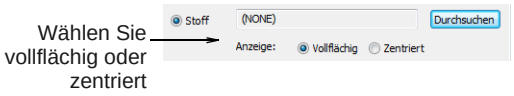


- Um einen Stoff auszuwählen, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen einen Stoff aus dem **Stoffmuster auswählen**-Dialogfeld. Stoffe werden im Ordner ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Stoffe gespeichert.



Tipp Wenn Sie Stoff auswählen, können Sie das Bild im Design-Fenster zentriert oder vollflächig anzeigen lassen. Wenn die Bitmap gross genug ist,

um das ganze Fenster auszufüllen, wählen Sie **Zentriert**. Andernfalls wählen Sie **Vollflächig**.



4 Klicken Sie auf **OK**.



Gelber Hintergrund



Jeans-Hintergrund

Hinweis Der Hintergrund wird zusammen mit dem Stickmuster abgespeichert.

Motivinformationen ansehen

In BERNINA-Sticksoftware können Sie auf verschiedene Arten und in verschiedenen Formaten Motivinformationen abrufen. Schon bevor Sie BERNINA-Sticksoftware oder Ihr Stickmuster öffnen, können Sie einige Motivinformationen für ART-Dateien direkt in MS Windows® Explorer überprüfen. Stickdetails können im Dialogfeld **Stickmuster-Eigenschaften** eingesehen werden. Auch **Druckvorschau** enthält wichtige Motivinformationen wie Motivvorschau, Motivgrösse, Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen.

Stickmuster-Eigenschaften ansehen

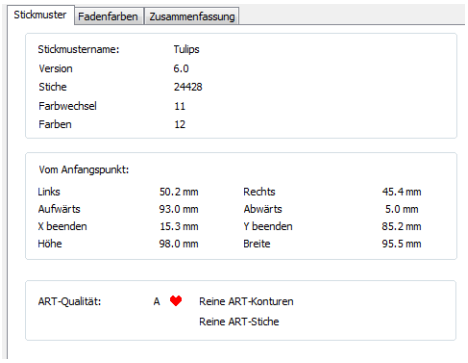
Benutzen Sie Motiveigenschaften (Datei-Menü), um die Stickdetails eines Stickmusters zu begutachten.

Die Software-Versionsnummer sowie weitere Motivinformationen sind im Dialogfeld **Stickmuster-Eigenschaften** enthalten. Dort finden Sie auch Stickdetails. Die meisten Felder können nicht direkt geändert werden.

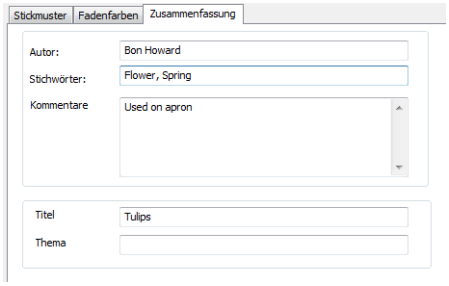
Um die Stickmuster-Eigenschaften anzusehen

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

Das Dialogfeld **Stickmuster-Eigenschaften > Stickmuster** wird geöffnet. Dieses Register enthält Informationen bezüglich Höhe und Breite sowie Stichanzahl und Farben des Stickmusters. Die Daten stammen aus dem Stickmuster und können nicht geändert werden.



2 Wählen Sie das **Zusammenfassung**-Register, um Detailinformationen über das Stickmuster einzugeben oder zu überprüfen.



3 Klicken Sie auf ein Feld und geben Sie einen Text ein, der Ihnen die spätere Identifikation des Stickmusters erleichtert.

Hinweis Informationen aus diesem Register sind in der Druckvorschau sowie im Register **Zusammenfassung** unter **Windows Eigenschaften** enthalten. Für Details vergleichen Sie bitte Motivinformationen in Windows Explorer ansehen und Stickmustervorschau.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Motivinformationen in Windows Explorer ansehen

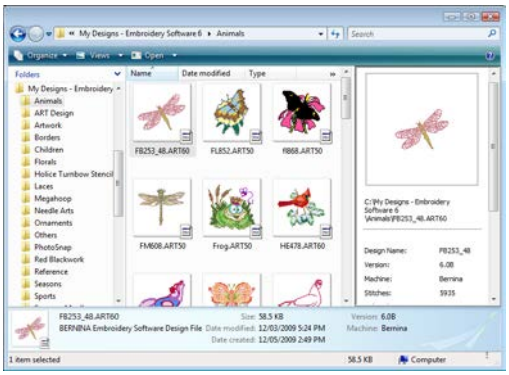
Bevor Sie ART-Dateien öffnen, können Sie Stickmuster-Miniaturansichten und Datei-Informationen in MS Windows® Explorer ansehen. Das Dialogfeld **Eigenschaften** enthält Informationen über Stichanzahl, Farbwechsel usw. Sie können zudem allgemeine Datei-Informationen wie die Dateigrösse und das Datum der Veränderungen ansehen. Siehe auch Motive verwalten.

Hinweis Auf dasselbe Dialogfeld können Sie auch über das **Öffnen**-Dialogfeldes in BERNINA-Sticksoftware zugreifen. Siehe auch Öffnen von Stickmustern.

Um Motivinformationen in Windows Explorer anzusehen

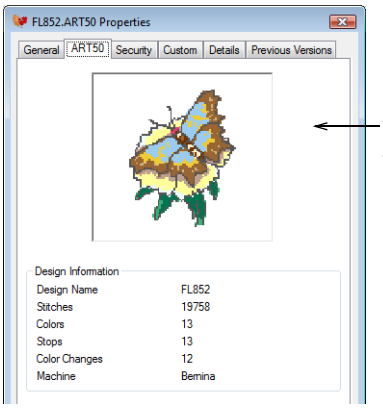
1 Wählen Sie in Windows Explorer den gewünschten Ordner aus.

Im Windows Explorer-Fenster werden Stickmuster-Miniaturansichten angezeigt.



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

Das Dialogfeld **Eigenschaften** wird geöffnet.



ART-Stickmusterdetails sind im Windows-Eigenschaften -Dialogfeld verfügbar

3 Überprüfen Sie die Motivinformationen oder klicken Sie für allgemeine Datei-Informationen auf weitere Register.

Tipp Das **Zusammenfassung**-Dialogfeld bietet einige der Informationen, die in das **Stickmuster-Eigenschaften > Zusammenfassung**-Register in BERNINA-Sticksoftware eingegeben wurden. Siehe Stickmuster-Eigenschaften ansehen.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Stickmustervorschau

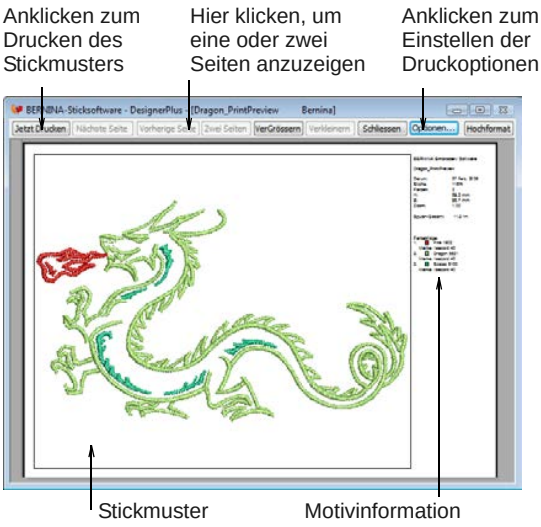
Druckvorschau (Allgemein-Werkzeugleiste) zur Druckansicht auf dem Bildschirm.

Die **Druckvorschau** enthält wichtige Motivinformationen wie Motivgrösse, Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen. Siehe auch Stickmuster drucken.

Um Stickmuster in einer Vorschau zu begutachten

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

Die Motivvorschau 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 Druckeinstellungen festzulegen, klicken Sie auf **Optionen**. Siehe auch Druckoptionen für Stickerei einstellen.
- Klicken Sie auf **Vergrössern**, um die Motivinformationen oder die Motivvorschau genauer zu begutachten. Grosse Stickmuster werden unter Umständen über eine Anzahl von Seiten angezeigt.
- Um das Stickmuster auszudrucken, klicken Sie auf **Drucken**.
- Um die Druckvorschau zu schliessen, klicken Sie auf **Schliessen**.

Kapitel 5
Objekte markieren



BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen mehrere Möglichkeiten, die einzelnen Objekte eines Motivs zu markieren. Dazu gehören Vorgehensweisen wie Anklicken, Auswahlfelder und mehrfache Objektauswahl. Sie können alle Objekte in einem Stickmuster oder einzelne Objekte für eine präzise Veränderung markieren. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht die Auswahl von Objektkonturen oder Füllstichen.

Hinweis Sie müssen die Gruppierung des Stickmusters aufheben, bevor Sie Objekte markieren können. Siehe Objektgruppierung aufheben.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie man Objekte mithilfe der Auswahlwerkzeuge und der Tastatur markiert. Er erklärt zudem, wie Farbblöcke oder Einzelobjekte mit der Farbfilm-Funktion markiert werden.

Objekte per Mausklick markieren

Klicken Sie auf Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste), falls nötig (normalerweise standardmässig aktiviert), und klicken Sie Objekte zum Markieren an.

Am einfachsten markieren Sie Objekte per Mausklick, während **Objektauswahl** aktiviert ist. Mit den Tasten **Umschalten** und **Strg** können mehrere Objekte gleichzeitig markiert werden. Sie können Konturen und/oder gefüllte Flächen markieren. Durch Anklicken einer Kontur wird ein Objekt markiert, auch wenn ein anderes darüber liegt. Wo eine Mischung aus geschlossenen Objekten besteht, können Sie die Objektkonturen oder Füllstiche markieren.

Hinweis Beim Sticken mit niedriger Stichdichte und/oder hohem Zoomfaktor kann es sogar vorkommen, dass Sie zwischen die Stiche klicken und nicht das Objekt markieren.

Um Objekte per Mausklick zu markieren

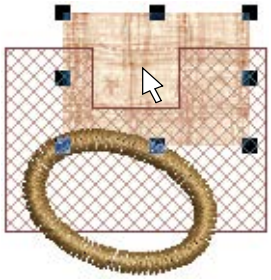
- Symbol **Objektauswahl** anklicken.
- Klicken Sie eine Kontur an, um das Objekt zu markieren.



- Klicken Sie auf die Füllstiche hinter dem Konturobjekt, um das gefüllte Objekt zu markieren.

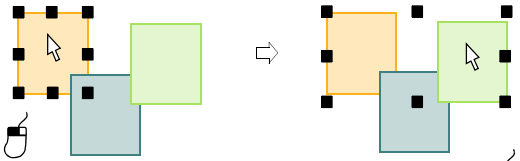


- Das Anklicken der Füllstiche markiert ein Objekt, auch wenn es sich innerhalb eines grösseren Objekts befindet.

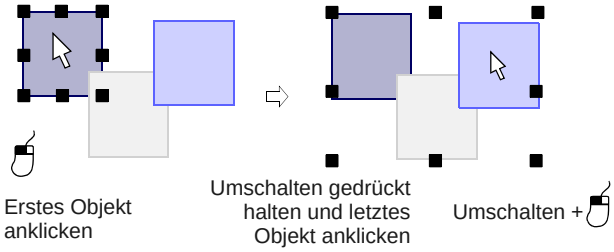


Tipp Um ein Objekt zu markieren, das sich hinter einem anderen Objekt befindet, Ansicht vergrössern und Kontur anklicken. Alternativ platzieren Sie den Zeiger über dem Objekt, halten die **2**-Taste gedrückt und klicken, bis das Objekt markiert ist. Jedes Klicken markiert das nächste überlappende Objekt.

- Um mehrere Objekte in beliebiger Reihenfolge zu markieren, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.



- Sie können eine Reihe von Objekten markieren, indem Sie **Umschalten** gedrückt halten, während Sie das erste und letzte Objekt der gewünschten Auswahl anklicken.



Objekten mit Auswahlfeld markieren

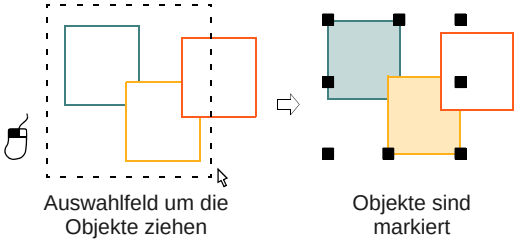
Klicken Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) an und ziehen Sie ein Auswahlfeld um das Objekt.

Wenn **Objektauswahl** aktiviert ist, können Sie Objekte durch Ziehen eines Auswahlfeldes markieren.

Um Objekte mit Auswahlfeld zu markieren

1. Symbol **Objektauswahl** anklicken.
2. Ziehen Sie ein Auswahlfeld um die zu markierenden Objekte.

   Die Objekte sind markiert, sobald Sie die Maustaste loslassen.



Hinweis Sofern sie nicht bereits gruppiert wurden, werden nur Objekte, die sich vollständig innerhalb des Auswahlfeldes befinden, nach dem Loslassen der Maustaste markiert. Siehe auch Objekte gruppieren.

Objekte mit Polygonauswahl markieren

Benutzen Sie Polygonauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Objekte mit einem Auswahlfeld zu markieren.

Benutzen Sie **Polygonauswahl**, um Objekte mit einem Auswahlfeld zu markieren.

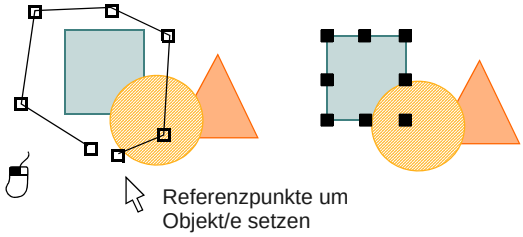
Um Objekte mit Polygonauswahl zu markieren

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

2 Markieren Sie Referenzpunkte um das oder die zu markierenden Objekte.

Alle zu markierenden Objekte müssen sich vollständig innerhalb des Auswahlfeldes befinden.

3 Drücken Sie zum Markieren auf **Eingabe**.



Objekten mit der Tab-Taste markieren

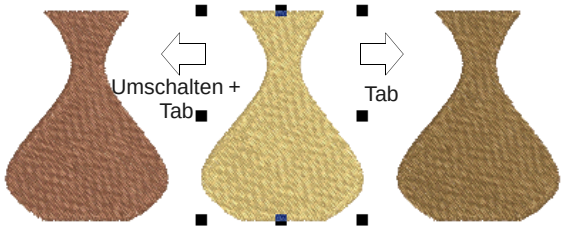


Klicken Sie auf Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) und drücken Sie Tab oder Umschalten + Tab, um zwischen Objekten umzuschalten.

Ist **Objektauswahl** aktiviert, kann das erste oder letzte Objekte in der Stickmuster-Reihenfolge mit der **Tab**-Taste markiert werden. Wenn ein Objekt markiert ist, können Sie das davor- oder dahinterliegende Objekt in der Stickreihenfolge markieren. Siehe auch Nächstes oder vorheriges Objekt umformen.

Um Objekte mit der Tab-Taste zu markieren

- Symbol **Objektauswahl** anklicken.
- Markieren Sie ein Objekt und führen dann eine der folgenden Aktionen aus:
  - Drücken Sie **Tab**, um das nächste Objekt in der Stickreihenfolge zu markieren.
  - Drücken Sie **Umschalten+Tab**, um das vorherige Objekt zu markieren.



- Wenn **kein** Objekt markiert ist, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
  - **Tab** drücken, um zum ersten Objekt in der Stickreihenfolge zu gelangen.
  - **Umschalten+Tab** drücken, um das letzte Objekt zu markieren.



Tipp Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, um mehrere Objekte zu markieren, während Sie zwischen Ihnen umschalten.

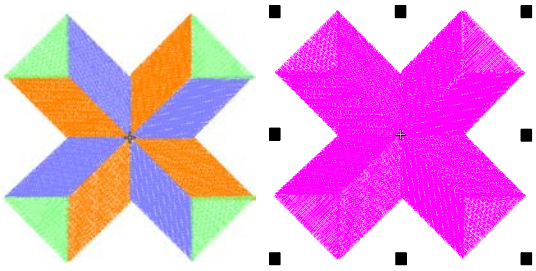
Alle Objekte eines Stickmusters markieren

Markieren Sie alle Objekte, um Änderungen an einem ganzen Stickmuster vorzunehmen. Siehe auch Tastaturbefehle.

Um alle Objekte in einem Stickmuster zu markieren

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

Haltepunkte erscheinen um das gesamte Stickmuster herum.



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

Objektmarkierungen aufheben und Objekte löschen

Objektmarkierungen aufheben und Objekte löschen sind grundlegende Vorgänge, die Ihnen schnell vertraut sein werden. Siehe auch Objekte kombinieren.

Objektmarkierung aufheben

Sie können alle Markierungen in einem Stickmuster aufheben oder einzelne Objekte aus markierten Objektgruppen entfernen.

Um eine Objektmarkierung aufzuheben

- Eine Markierung kann wie folgt aufgehoben werden:
  - **Esc** drücken.
  - Ein anderes Objekt markieren.
  - Auf eine leere Fläche im Hintergrund klicken.
  - **Bearbeiten > Markierung aufheben** wählen.
- Die können ein Objekt aus einer Auswahl entfernen, indem Sie **Strg** gedrückt halten und das Objekt anklicken.

Objekte löschen

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

Zum Löschen von Objekten sind verschiedene Methoden verfügbar. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Um Objekte zu löschen

- Markieren Sie das oder die zu löschenden Objekte und führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:
  - Drücken Sie auf **Entfernen**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Löschen.**
  - Rechtsklicken Sie eines oder mehrere Objekte in der Farbfilm und wählen Sie **Löschen** aus dem Popup-Menü. Siehe Farbblöcke ansehen und markieren.

Farbblöcke ansehen und markieren



Klicken Sie Farbfilm (Allgemein-Werkzeugleiste) an, um alle Farbblöcke und Objekte eines Stickmusters anzusehen.



Klicken Sie auf Individuelle Objekte anzeigen (Farbfilm-Werkzeugleiste), um individuelle Objekte entsprechend der Stickreihenfolge anzusehen.

Das **Farbfilm**-Werkzeug bietet sequenzielle Liste von nach Farbe gruppierten Objekten. Benutzen Sie es zur Auswahl und Bearbeitung von ‚Farbblöcken' – aufeinanderfolgenden Objekte derselben Farbe. Zudem können Sie individuelle Objekte anzeigen, markieren, verändern und einreihen. Die Farbfilm ist mit dem Design-Fenster synchronisiert und umgekehrt. Sie wird jedes Mal dynamisch aktualisiert, wenn Sie Objekte markieren, verändern, löschen oder neu erstellen. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Um Farbblöcke anzusehen und zu markieren

- Symbol **Farbfilm** anklicken.

  Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste wird geöffnet und zeigt alle im Stickmuster vorhandenen Farbblöcke entsprechend der Stickreihenfolge an.

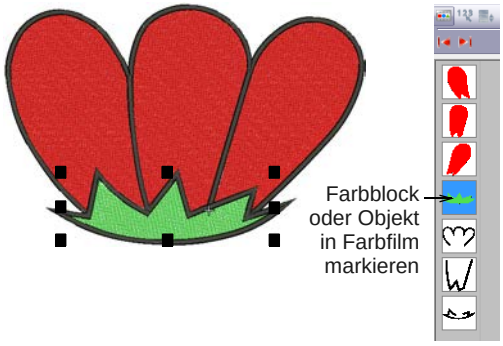


Aufeinander folgende Objekte derselben Farbe bilden einen einzelnen Farbblock.

Alle Objekte, die Farbblöcke beinhalten, werden in ihrer Stickreihenfolge angezeigt

- Klicken Sie auf **Individuelle Objekte anzeigen**, um individuelle Objekte begutachten zu können.

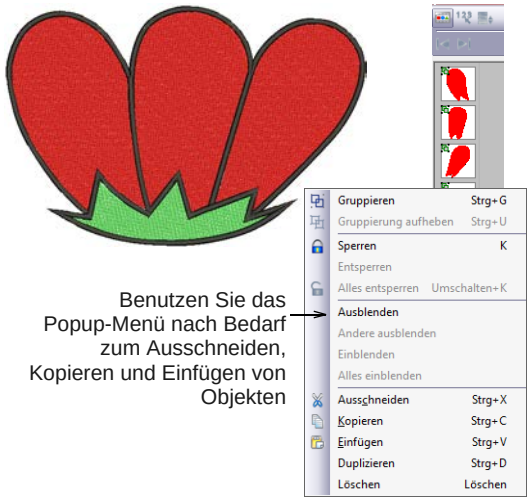
  Alle Objekte innerhalb eines Farbblocks werden in ihrer Stickreihenfolge angezeigt.
- Klicken Sie zur Auswahl des Farbblocks oder Objekts auf ein Symbol.
  - Um eine Reihe von Elementen zu markieren, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
  - Um mehrere Objekte in beliebiger Reihenfolge zu markieren, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.



- Bearbeiten Sie die Farbblöcke wie gewünscht. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

  Das Rechtsklicken auf die entsprechenden Symbole ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf die Befehle des Popup-Menüs, mit denen Sie

markierte Farbblöcke oder Objekte bearbeiten können. Siehe auch Objekte kombinieren.



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

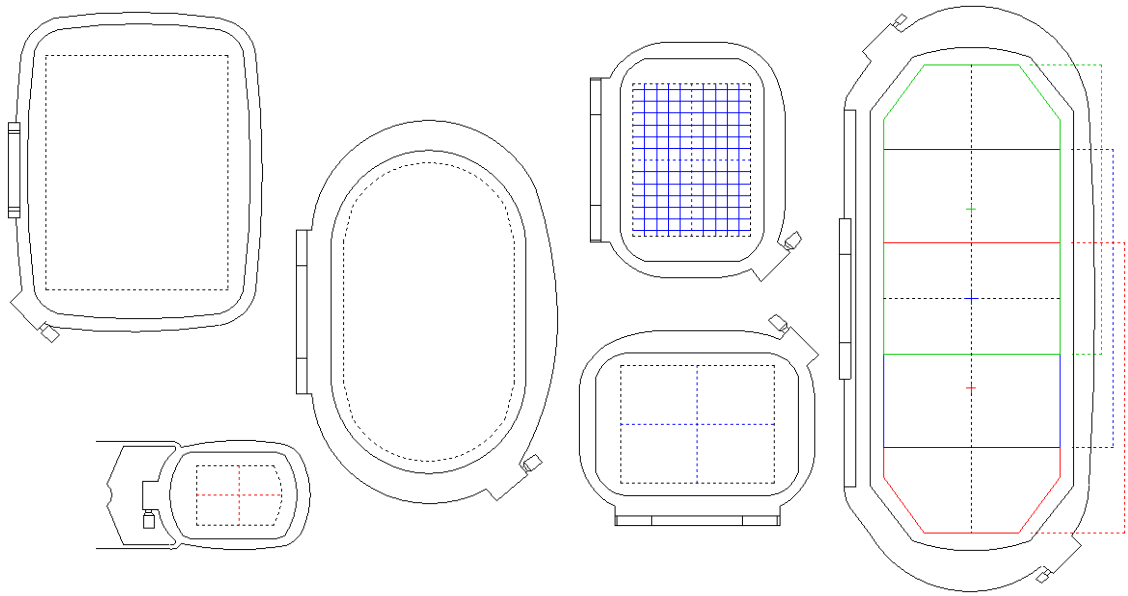
Tipp Um Miniaturansichten von Farbblöcken oder Objekten zu vergrössern, klicken und ziehen Sie die Ecke des Dialogfeldes.



Zum Vergrössern der Miniaturansichten am Rand ziehen

KAPITEL 6
RAHMENSETZUNG FÜR STICKMUSTER

Der Stoff muss vor dem Aussticken von Motiven in einen Stickrahmen gespannt werden. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, aus einer breiten Auswahl an werkseitig mitgelieferten Standard-Rahmen auszuwählen. Falls Ihr Projekt ein grosses Stickmuster oder eine Anzahl kleinerer Stickmuster enthält, benötigen Sie unter Umständen mehrere Rahmensetzungen. Falls ein Rahmen nicht in der Liste aufgeführt ist, können Sie entweder einen benutzerdefinierten Rahmen neu definieren oder diesen auf einem Standard-Rahmen basieren. Siehe auch Einblenden des Rahmens.



In diesem Abschnitt wird die Auswahl und Anzeige von Stickrahmen in BERNINA-Sticksoftware beschrieben. Er erklärt zudem, wie Sie benutzerdefinierte Stickrahmen erstellen und ändern. Die Rahmensetzung bei grossen Stickmustern wird ebenfalls erläutert.

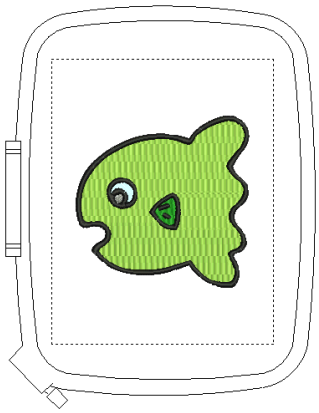
Rahmen auswählen

Jedes Mal, wenn Sie ein neues Stickmuster erstellen, wird standardmässig in der Mitte des Design-Fensters ein einzelner Rahmen angezeigt, der den Rahmen repräsentiert, der in Ihre Stickmaschine eingelegt wird. Während Sie die Objekte positionieren, passt sich die Rahmenposition automatisch so an, dass sie stets um die Objekte im Fenster zentriert ist. Das **Rahmen zeigen**-Werkzeug ermöglicht Ihnen, die Rahmenansicht ein- oder auszuschalten. Eine breite Auswahl an Rahmengrössen und -ausrichtungen ist für zahlreiche unterschiedliche Motivarten verfügbar. Zum einfacheren Digitalisieren können Sie die Rahmenausrichtung auf dem Bildschirm ändern. Siehe auch Ganze Stickmuster automatisch einreihen.

Rahmen ändern

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

Wählen Sie den jeweils kleinstmöglichen Rahmen für Ihr Stickmuster, so dass Ihr Stickmuster gerade noch gut Platz hat. Dadurch wird der Stoff beim Aussticken schön straff gehalten. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

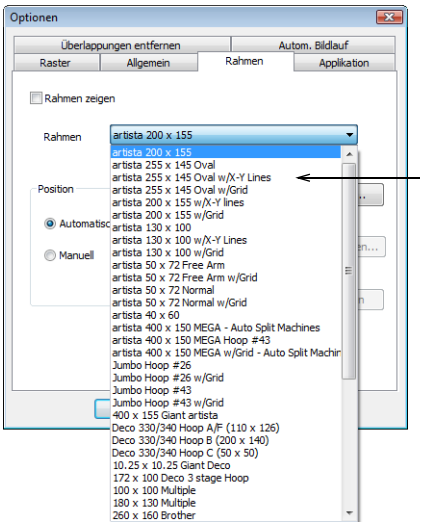


Hinweis Wenn Sie einen neuen Rahmen auswählen, wird dieser zum ‚aktuellen' Rahmen, bis dies in diesem oder einem zukünftigen Arbeitsvorgang geändert wird.

Um Rahmen zu ändern

1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



Wählen Sie die benötigte Rahmengrösse aus

2 Wählen Sie einen Rahmen aus der **Rahmen**-Liste.

3 Möchten Sie eine spezielle Stelle Ihres Stickmusters an einer bestimmten Stelle im Rahmen ausgestickt haben, wählen Sie **Manuell** und **Rahmenmitte einstellen**.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn Sie **Rahmenmitte einstellen** gewählt haben, klicken Sie auf die Stelle, an der im Design-Fenster die Mitte sein soll.

Rahmenmitte einstellen

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

Standardmässig stellt BERNINA-Sticksoftware sicher, dass Ihr Stickmuster stets im Rahmen zentriert ist. Sie können jedoch die manuelle Option auswählen, wenn Sie in einem anderen Teil des Rahmens digitalisieren möchten. Dadurch wird es beim Digitalisieren nicht automatisch zentriert. Wenn Sie ein Stickmuster mit einem einzigen Rahmen erstellen, sollten Sie jedoch Automatische Zentrierung wieder einschalten, um zu überprüfen, ob das Stickmuster beim Aussticken auch in den Rahmen passt.



Automatisches Zentrieren



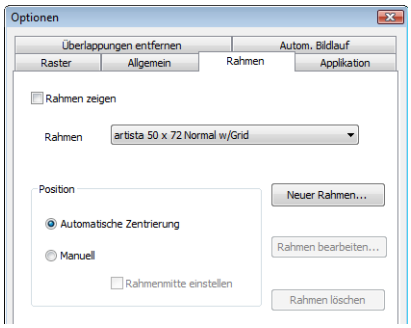
Manuell

Hinweis Diese Einstellungen sind nur Digitalisierungsfunktionen, da die Stickmaschine das Stickmuster auf jeden Fall zentriert. Siehe auch Automatische Anfangs- und Endpunkte setzen.

Um die Rahmenmitte einzustellen

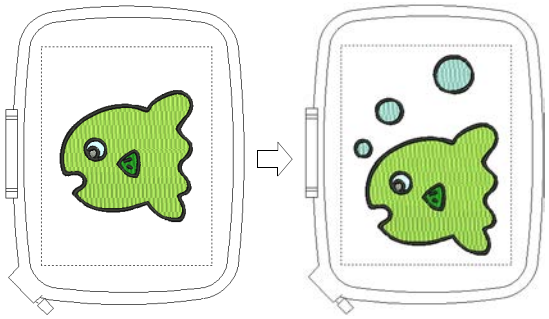
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



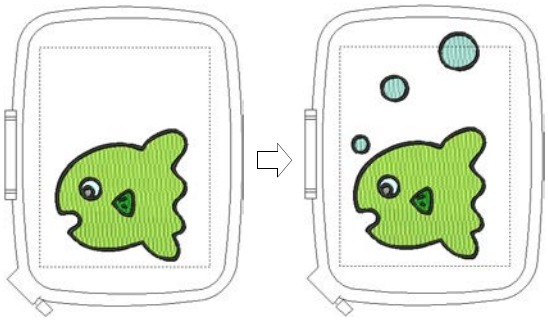
2 Wählen Sie im Feld **Position** aus, wie der Rahmen zentriert werden soll.

- **Automatische Zentrierung**: Der Rahmen bewegt sich so, dass das Stickmuster stets mittig positioniert bleibt.



- **Manuell**: Der Rahmen verbleibt in seiner ursprünglichen Position.

  Wählen Sie **Rahmenmitte einstellen**, um die Rahmenposition zu ändern.



3 Klicken Sie auf **OK**.

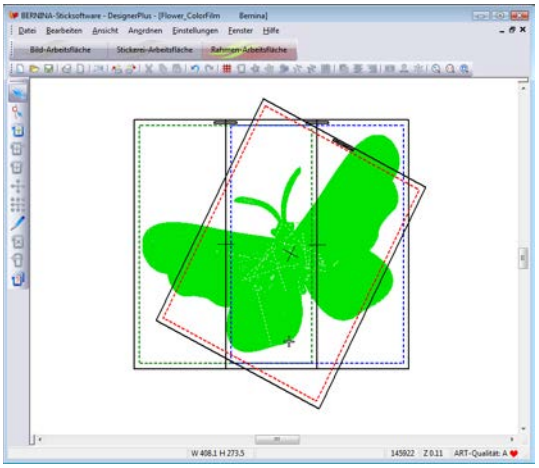
Wenn Sie **Rahmenmitte einstellen** gewählt haben, klicken Sie auf die Stelle, an der im Design-Fenster die Mitte sein soll.

Rahmensetzung bei grossen Stickmustern

Rahmen-Arbeitsfläche

Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, kann es auf mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

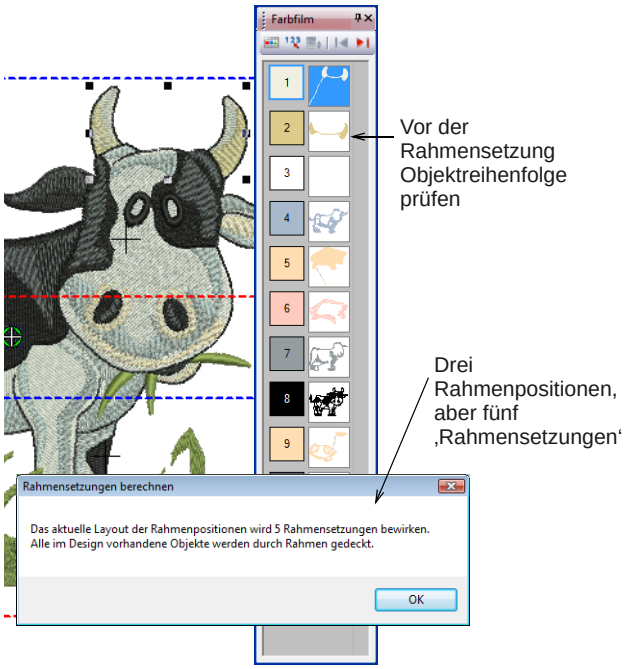
Falls Ihr Stickmuster zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, können Sie es auf mehrere Rahmen aufteilen. Jede dieser Rahmensetzungen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, die in einer einzelnen Rahmensetzung ausgestickt werden können. Diese können nacheinander ausgestickt werden, um das gesamte Stickmuster zu bilden. Sie können entweder direkt an eine Stickmaschine gesendet oder als Datei gespeichert werden. Siehe auch Ganze Stickmuster automatisch einreihen.



Richtlinien zur Mehrfachrahmung

Wenn BERNINA-Sticksoftware Mehrfach-Rahmensetzungen berechnet, versucht es, ganze Objekte auf sequenzielle Rahmensetzungen zu verteilen. Wo sich Objekte überlappen, muss das

überlappte Objekt vor dem **überlappenden** Objekt ausgestickt werden.



Sie sollten daher nach Möglichkeit Folgendes sicherstellen:

- Jede nachfolgende Rahmenposition überlappt eine zuvor ausgestickte Rahmenposition.
- Die Rahmen werden so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge platziert. Dies minimiert Anzahl der letztendlichen Rahmensetzungen.

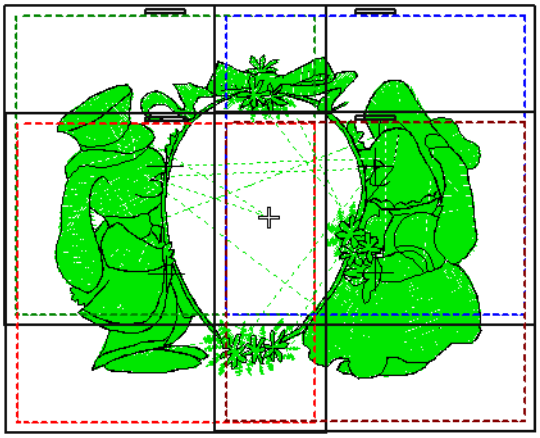
Hinweis ‚Rahmensetzung' ist nicht dasselbe wie ‚Rahmenposition' – Sie können mehr Rahmensetzungen als Rahmenpositionen haben, aber nie weniger. Mit anderen Worten, eine einzelne Rahmenposition kann mehr als eine Rahmensetzung beinhalten, um die Stickmuster-Reihenfolge zu erhalten.

Rahmensetzungsfolge

Wenn ein grosses Stickmuster mehrere Rahmensetzungen erfordert, ist es wichtig, die Stickreihenfolge so einzurichten, dass die Objekte im Vordergrund nach denen im Hintergrund ausgestickt werden. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, die Position und Reihenfolge jedes Rahmens zu bestimmen. Mehrfachrahmen sind gemäss ihrer Position in der Reihenfolge wie folgt farbig markiert:

Rahmen	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 Farbeihenfolge wiederholt, solange keine der zuvor festgelegten Rahmenpositionen gelöscht wird.



Stickmuster-Reihenfolge prüfen

Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, das **Farbfilm**-Werkzeug wie oben gezeigt im Objekt-Modus zu benutzen. Wenn Sie Objekte aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Dies hilft Ihnen zu verstehen, in welcher Reihenfolge die Objekte ausgestickt werden und in welcher Reihenfolge sie daher gerahmt werden

sollten. Siehe auch Farbblöcke ansehen und markieren.



Überprüfen Sie die Stickreihenfolge von Objekten, die in Rahmensetzungs-Überlappungen liegen

Ein weiteres nützliches Werkzeug ist **Langsames Neuzeichnen**. Mit **Langsames Neuzeichnen** können Sie überprüfen, ob die Anfangs- und Endpunkte eines bestimmten Objekts einen Einfluss auf die Anzahl der notwendigen Rahmensetzungen haben. Falls Sie zum Beispiel ein grosses Objekt aufteilen, sich die erste Hälfte jedoch im zweiten Rahmen befindet, könnte dies eine zusätzliche Rahmensetzung zur Folge haben. Mit **Langsames Neuzeichnen** versuchen Sie sicher zu stellen, dass aufgeteilte Objekte auf **benachbarte** Rahmen aufgeteilt werden (bezüglich Position und Rahmensetzungsfolge) und die Ausstickung des Objekts im ersten Rahmen beginnt. Siehe auch Ausstickung simulieren.

Stickmuster-Reihenfolge anpassen

Auch wenn eine korrekte Rahmensetzung die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen reduzieren kann, ist manchmal die Stickobjektreihenfolge nicht ideal für eine Mehrfachrahmung. Dabei kann es vorkommen, dass die einzige Möglichkeit, die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren, darin liegt, die Reihenfolge des Stickmuster selbst neu zu ordnen. Als allgemeine Richtlinie sollten Sie Folgendes beachten:

- Mitgelieferte Stickmuster, die für einen einzelnen Rahmen erstellt wurden, sind normalerweise nach Farbe angeordnet, um die Anzahl der Farbwechsel zu reduzieren. Dies ist vor allem bei Stickmaschinen mit einer einzelnen Nadel wichtig.
- Wenn Sie ein mitgeliefertes Stickmuster vergrössern, bis es mehrfache Rahmensetzungen benötigt, kann es erforderlich sein, die Stickmuster-Reihenfolge zu ändern, um die Anzahl der Rahmensetzungen zu reduzieren.
- Da jede Ausstickung nur eine Rahmengrösse verwenden kann, sollten Sie einen Rahmen wählen, der das **grösste** im Stickmuster enthaltene Objekt einfassen kann.
- Sie sollten stets versuchen, die Rahmen so nah wie möglich an der Reihenfolge der tatsächlichen Stickobjektreihenfolge zu platzieren.

Rahmensetzungen berechnen

Obwohl BERNINA-Sticksoftware immer die ursprüngliche Stickfolge erhält, können Rahmensetzungen, die der Stickobjektreihenfolge entsprechen, die Anzahl der berechneten Rahmensetzungen reduzieren.

Die für das Berechnen der Stickmuster-Rahmensetzungen benötigte Zeit hängt stärker von der Anzahl der Objekte und Rahmenpositionen als von der Stichanzahl ab. Stickmuster, die von EXP, PES, HUS usw. konvertiert wurden, resultieren im Allgemeinen in einer grösseren Anzahl von Objekten als systemeigene BERNINA-Sticksoftware-Stickmuster. Daher dauert die Berechnung dieser Stickmuster etwas länger. Jedoch kann die Berechnung auch bei reinen ART-Dateien länger dauern, wenn sie komplex und gross sind und zahlreiche Rahmenpositionen beinhalten.

Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen


Benutzen Sie Aktivierte Auswahl (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um im Design-Fenster Rahmen auszuwählen.


Benutzen Sie Aufteilungslinien umformen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um Aufteilungslinien im Design-Fenster umzuformen.


Benutzen Sie Rahmen hinzufügen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen im Design-Fenster im Hochformat zu zentrieren.


Benutzen Sie Rahmen rechts hinzufügen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen zu platzieren und 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen einzuhalten.


Benutzen Sie Rahmen oben hinzufügen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar oberhalb des markierten Rahmens zu platzieren.


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


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

Benutzen Sie Aufteilungslinie (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um bei mehrfach gerahmten Stickmustern vor deren Ausgabe auf Datei, zur Stickmaschine oder Speicherkarte eine oder mehrere Aufteilungslinien zu digitalisieren.

Benutzen Sie Rahmen löschen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste) zum Entfernen markierter Rahmen aus dem Design-Fenster.

Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf Rahmen drehen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um den markierten Rahmen um 45° in eine der beiden Richtungen zu drehen.

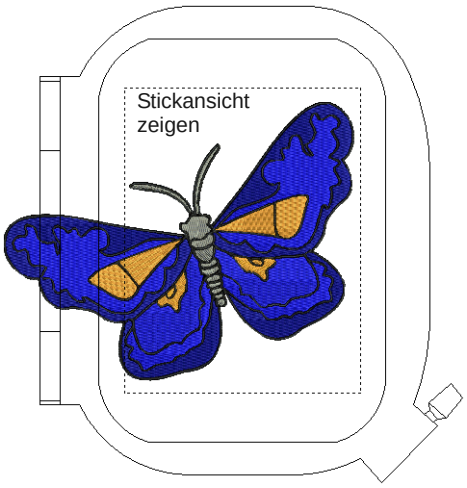
Benutzen Sie Rahmensetzungen berechnen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultierenden Rahmensetzungen zu überprüfen.

BERNINA-Sticksoftware bietet einen eigenen **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus, mit dem Sie mehrere Rahmen setzen können. Dies bedeutet, dass Sie Stickmuster aussticken können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind. Der **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus ermöglicht Ihnen, Mehrfach-Rahmenpositionen zu definieren Das Ziel ist, Rahmen hinzuzufügen und so zu arrangieren, dass Sie die kleinstmögliche Anzahl an Rahmensetzungen erhalten, die das gesamte Stickmuster einfassen. Diese werden dann nacheinander ausgestickt. Siehe auch Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben.

Tipp Wenn Sie die Reihenfolge der Stickobjekte kennen, können Sie die Rahmen in die bestmögliche Rahmensetzungsfolge bringen. Es empfiehlt sich, das **Farbfilm**-Werkzeug wie oben gezeigt im Objekt-Modus zu benutzen. Wenn Sie Objekte aus der Liste auswählen, werden diese im Stickmuster hervorgehoben. Ein weiteres für diesen Zweck nützliches Werkzeug ist **Langsames Neuzeichnen**. Siehe Farbblöcke ansehen und markieren. Siehe auch Ausstickung simulieren.

Um ein Stickmuster mit Mehrfachrahmung zu erstellen

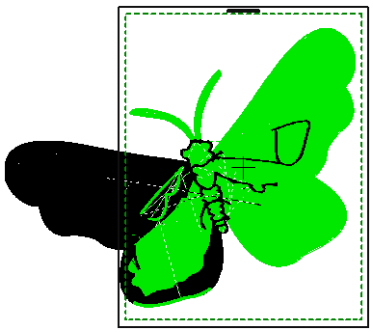
1 Wählen Sie im **Stickarbeitsfläche**-Modus den gewünschten Rahmen aus. Siehe Rahmen ändern.



Tipp Da jede Ausstickung nur eine Rahmengrösse verwenden kann, sollten Sie einen Rahmen wählen, der das **grösste** im Stickmuster enthaltene Objekt einfassen kann.

2 Wechseln Sie zum **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus. Siehe Ansicht-Modi.

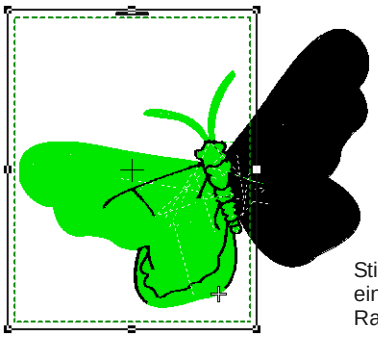
Wenn Sie in den **Rahmen- Arbeitsfläche**-Modus wechseln, werden gedeckte Objekte – die komplett in den Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – die **nicht** hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.



Hinweis Im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder bearbeitet werden.

3 Klicken Sie auf das **Aktivierte Auswahl**-Symbol und dann auf den Umriss eines Rahmens und

verschieben Sie ihn, bis er das grösste Objekt im Stickmuster abdeckt.

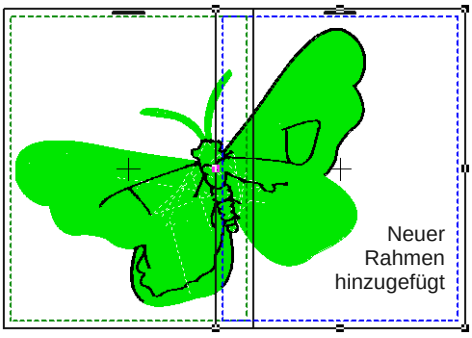


Stickmuster nicht eingefasst, mehr Rahmensetzungen nötig

4 Benutzen Sie die **Rahmen hinzufügen**-Werkzeuge, um weitere Rahmenpositionen hinzuzufügen.

Sobald ein Rahmen verschoben wird oder weitere Rahmen hinzukommen, wird die Automatische Zentrierung deaktiviert und der Rahmen zentriert nicht mehr automatisch um Objekte im Stickmuster herum.

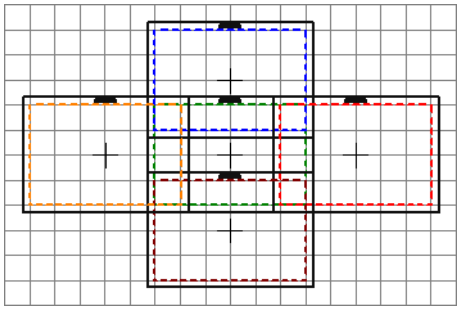
- Klicken Sie auf das **Rahmen hinzufügen**-Symbol, um dem Design-Fenster einen neuen Rahmen im Hochformat hinzuzufügen.
- Benutzen Sie das **Rahmen rechts hinzufügen**-Werkzeug, um einen neuen Rahmen unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen zu platzieren und 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen einzuhalten.



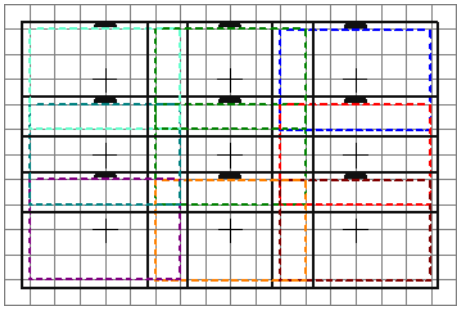
Neuer Rahmen hinzugefügt

- Genauso können Sie das **Rahmen oben hinzufügen**-Werkzeug benutzen, um einen neuen Rahmen direkt oberhalb eines markierten Rahmens zu platzieren.

Die Befehle **Vier benachbarte Rahmen hinzufügen** und **Acht Rahmen kreisartig anlegen** werden verfügbar, wenn ein einzelner Rahmen im Design-Fenster markiert wird. Durch Anklicken des entsprechenden Symbols werden um den Originalrahmen zunächst oben und dann weiter im Uhrzeigersinn vier oder acht Rahmensetzungen mit 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen hinzugefügt.



Vier benachbarte Rahmen hinzufügen



Acht benachbarte Rahmen hinzufügen

5 Klicken Sie auf das **Rahmen löschen**-Symbol oder drücken Sie die **Entf**-Taste, um bei Bedarf markierte Rahmen aus dem Design-Fenster zu löschen.

Durch Löschen einer Rahmenposition verändern sich die Farben der verbleibenden Rahmen nicht.

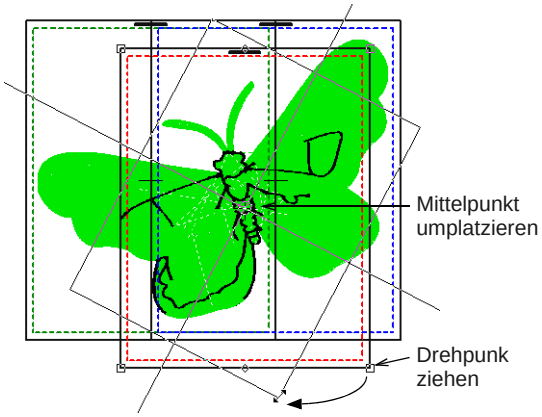
Hinweis Wenn Sie alle Rahmen in einem Stickmuster löschen und danach einen neuen Rahmen erstellen, wird Automatische Zentrierung reaktiviert.

Tipp Um gleichzeitig mehr als einen Rahmen zu markieren, führen Sie eine der folgenden Aktionen aus:

- Klicken Sie auf die Rahmenkontur und halten Sie **Strg** gedrückt, um die Auswahl ein- und auszuschalten.
- Klicken Sie auf die Rahmenkontur und halten Sie **Umschalten** gedrückt, um eine Reihe von Rahmen auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie mit dem Mauszeiger ein Viereck, um alle Rahmen auszuwählen, die vollständig innerhalb des Vierecks liegen.

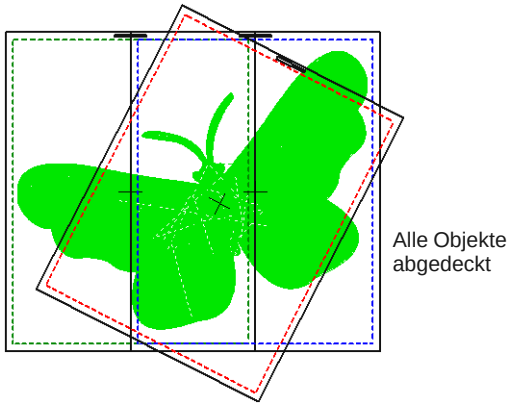
6 Positionieren Sie zusätzliche Rahmen neu und drehen Sie sie nach Bedarf, so dass sie alle Objekte im Stickmuster abdecken.

- Klicken Sie mit der linken oder rechten Maustaste auf das **Rahmen drehen**-Symbol, um einen markierten Rahmen um 45° in eine der beiden Richtungen zu drehen.
- Alternativ klicken Sie den Rahmen erneut an und drehen ihn mithilfe der Drehpunkte und des Drehmittelpunktes.



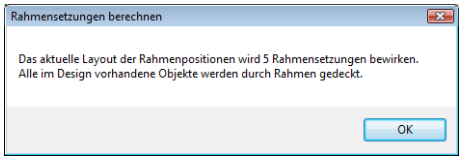
Hinweis Rahmen in der **Rahmen-Arbeitsfläche** können um jeden beliebigen Winkel gedreht werden. Beachten Sie jedoch, dass beim Anzeigen eines gedrehten Rahmens in der Rahmen-Arbeitsfläche fälschlicherweise auch die Rahmenoberseite als gedreht angezeigt wird.

- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um markierte Rahmen genau einzupassen.



Hinweis Selbst wenn ein Stickmuster durch separate Rahmenpositionen vollständig abgedeckt ist, kann es vorkommen, dass manche Objekte nicht abgedeckt sind und daher mit schwarzen Stichen angezeigt werden. Wenn Sie das Stickmuster jetzt auszugeben versuchen, erhalten Sie die Meldung, dass noch nicht alle Objekte abgedeckt sind. Das **Aufteilungslinie**-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Siehe Objekte auf mehrere Rahmensetzungen aufteilen.

7 Klicken Sie am Schluss auf **Rahmensetzungen berechnen**, um die Rahmensetzungen zu auszuwerten, die aus dem aktuellen Rahmen-Layout resultieren.



Je nach dem, ob Sie manche Objekte zwischen Rahmensetzungen aufgeteilt haben, wird die Datei in mindestens so viele Dateien aufgeteilt, wie es Rahmsetzungen gibt, Sie können das Stickmuster jetzt als eine oder mehrere Dateien speichern oder an Ihre Stickmaschine senden. Siehe Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben.

Tipp Drucken Sie eine Kopie des Stickmusters aus, das die Rahmenpositionen anzeigt - dies hilft Ihnen dabei, in der richtigen Rahmensetzungsfolge auszusticken. Siehe Mehrfach gerahmte Stickmuster drucken.

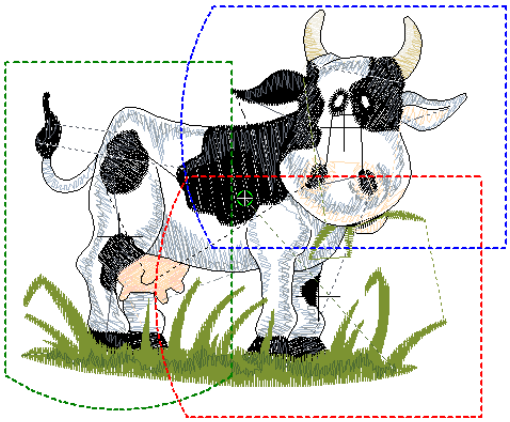
Objekte auf mehrere Rahmensetzungen aufteilen

Benutzen Sie Aufteilungslinie (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um bei mehrfach gerahmten Stickmustern vor deren Ausgabe auf Datei, zur Stickmaschine oder Speicherkarte eine oder mehrere Aufteilungslinien zu digitalisieren.

Benutzen Sie Aufteilungslinien umformen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um Aufteilungslinien im Design-Fenster umzuformen.

Das **Aufteilungslinie**-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Dies bedeutet, dass Sie in einem mehrfach gerahmten Stickmuster eine oder mehrere Aufteilungslinien digitalisieren können, bevor Sie es an eine Datei, Stickmaschine oder Speicherkarte ausgeben. Obwohl die Aufteilungslinien nur in der **Rahmen-Arbeitsfläche** sichtbar sind, werden sie auch bei Wechsel zu einem anderen Modus beibehalten. Aufteilungslinien beeinflussen die Integrität von Objekten nicht, sodass Sie aufgeteilte

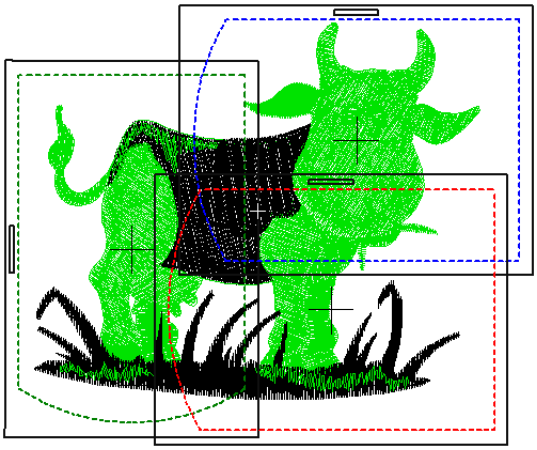
Objekte genau wie vorher umformen und umwandeln können.



Um Objekte auf mehrere Rahmensetzungen aufzuteilen

1 Wählen Sie den **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus.

Im Design-Fenster exisitert bereits ein Stickmuster mit mehrfachen Rahmensetzungen und ungedeckten Objekten.



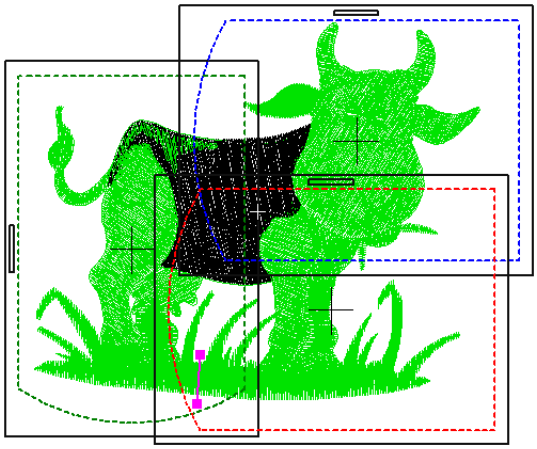
2 Wählen Sie das **Aufteilungslinie**-Werkzeug.

Sie werden aufgefordert, den Startpunkt der Aufteilungslinie innerhalb der Stickbereichüberlappung einzugeben.



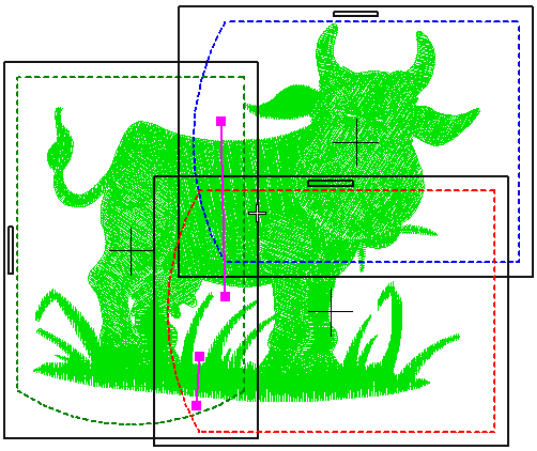
3 Digitalisieren Sie die Aufteilungslinien genau wie offene Kurven-Objekte, mit Rechtsklicks für Kurven und Linksklicks für Eckpunkte.

Solange die Aufteilungen innerhalb des Stickbereichs der überlappenden Rahmensetzungen liegen, werden die resultierenden ‚Teilobjekte' abgedeckt und in Grün angezeigt.

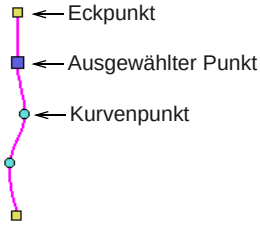


Linien, die vollständig über noch nicht abgedeckte Objekte verlaufen, werden bei der Ausgabe aufgeteilt. Die Aufteilung erfolgt nicht unbedingt entlang der digitalisierten Linie. Stattdessen wird sie so unauffällig wie möglich angelegt. Die resultierenden Objekte behalten ihre ursprüngliche Objektart, die Stichwinkel, Parameter und Farben bei.

4 Nach Bedarf wiederholen oder zum Fertigstellen **Eingabe** drücken.



Hinweis Einmal erstellte Aufteilungslinien können umgeformt werden, indem Sie die Linie mit dem **Aufteilungslinie umformen**-Werkzeug markieren. Kontrollpunkte für die Aufteilungslinie werden hervorgehoben und können nach Bedarf verwendet werden.



Hinweis Aufteilungslinien, die nicht vollständig über ein Objekt verlaufen oder ein bereits abgedecktes Objekt kreuzen, werden ignoriert.

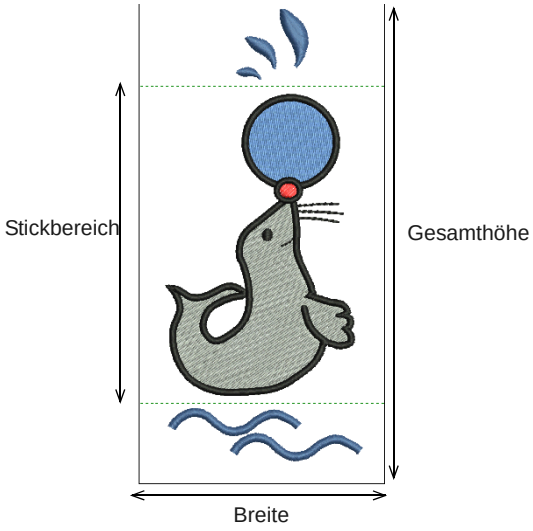
Stickmuster mit Flexi-Rahmen erstellen

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 zu zentrieren.

Benutzen Sie Rahmen löschen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste) zum Entfernen markierter Rahmen aus dem Design-Fenster.

Flexi-Rahmen sind speziell einstellbare Rahmen für unübliche Motivgrössen. Sie können die Position des Stickbereichs entsprechend der Objekte im Stickmuster anpassen. Sie können bei Bedarf sogar mehrere Stickbereichpositionen definieren. Das gesamte Stickmuster muss jedoch in den Rahmen hineinpassen.

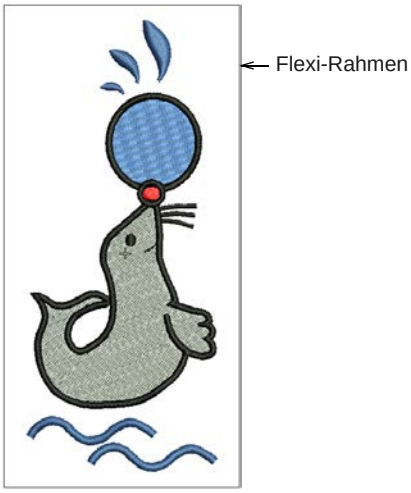


Hinweis Sie können Ihren eigenen Flexi-Rahmen festlegen, damit er zu dem Rahmen passt, mit dem Sie arbeiten. Siehe Festlegen von Flexi-Rahmen.

Um ein Stickmuster mit Flexi-Rahmen zu erstellen

1 Wählen Sie im **Stickarbeitsfläche**-Modus den gewünschten Flexi-Rahmen aus. Siehe Rahmen ändern.

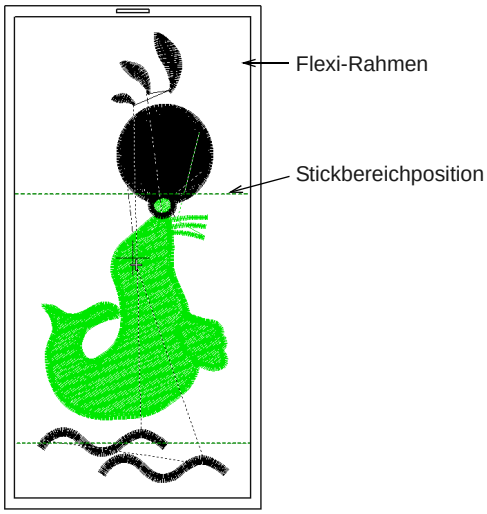
Die gesamte Umrandung erscheint in Schwarz.



Hinweis Da das Stickmuster nur einen einzigen Flexi-Rahmen benutzen kann, müssen Sie einen auswählen, der das gesamte Stickmuster einschliesst. Der Stickbereich muss zudem das grösste Objekt im Stickmuster einschliessen.

2 Wechseln Sie zum **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus. Siehe Ansicht-Modi.

Wenn Sie in den **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus wechseln, werden gedeckte Objekte – die komplett in den Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – die **nicht** hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.



Hinweis Im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder bearbeitet werden.

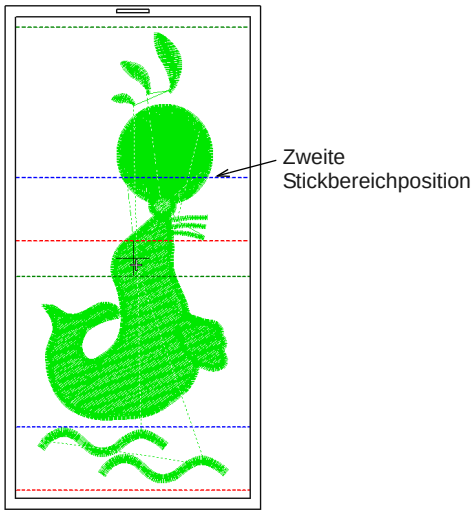
3 Klicken Sie auf das **Aktivierte Auswahl**-Symbol und klicken und ziehen Sie den gepunkteten Umriss, bis er das grösste Objekt im Stickmuster abdeckt.

4 Klicken Sie auf das **Rahmen hinzufügen-**Symbol.

Eine neue Stickbereichposition – dargestellt als eine gepunktete Kontur in einer anderen Farbe – wird der Mitte des Rahmens hinzufügt.

Hinweis Die Werkzeuge **Rahmen rechts hinzufügen** und **Rahmen oben hinzufügen** stehen nicht zur Verfügung.

5 Klicken und ziehen Sie die neue Stickbereichposition und fügen Sie nach Bedarf weitere hinzu.



6 Klicken Sie auf die Kontur des gesamten Rahmens, um ihn und alle innerhalb liegenden Positionen auszuwählen, und drehen oder positionieren Sie sie nach Bedarf neu. Siehe Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen.

7 Entfernen Sie nach Bedarf eine Stickbereichposition, in dem Sie die gepunktete Kontur anklicken und auf das **Rahmen löschen**-Symbol klicken.

Tipp Sie können die Höhe des Stickbereichs und die Grösse des gesamten Rahmens jederzeit anpassen, um ihn dem physikalischen Rahmen, mit dem Sie arbeiten, anzugleichen. Siehe Benutzerdefinierte Rahmen verändern.

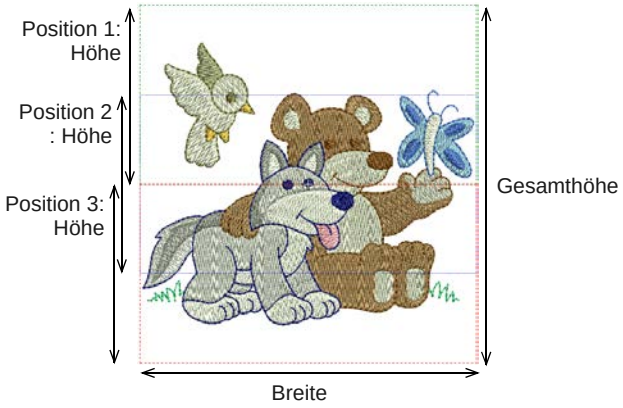
Stickmuster mit 3-Positionsrahmen erstellen

- 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 zu zentrieren.
- Benutzen Sie Rahmen rechts hinzufügen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen zu platzieren und 10mm Überlappung zwischen den Stickbereichen einzuhalten.

Benutzen Sie Rahmen oben hinzufügen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste), um neue Rahmen unmittelbar oberhalb des markierten Rahmens zu platzieren.

Benutzen Sie Rahmen löschen (Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste) zum Entfernen markierter Rahmen aus dem Design-Fenster.

3-Positionsrahmen ermöglichen die manuelle Aufteilung von grossen Stickmustern in 3 Teile und ein Aussticken ohne die üblichen Erfassungsprobleme. Im Gegensatz zu Flexi-Rahmen befinden sich die Stickbereiche in fixen Positionen mit bekannten Dimensionen, was die Erfassung von gestickten Objekten in jeder Position einfacher macht. Die drei Stickbereiche wiederum werden an die Nähmaschine gesendet, ohne dass Sie den Stoff aus dem Rahmen nehmen müssen. In der Software werden die Rahmen als drei gepunktete Rechtecke dargestellt. Das obere Rechteck ist grün, das mittlere blau und das untere rot.



Hinweis Sie können Ihren eigenen 3-Positionsrahmen festlegen, damit er zu dem Rahmen passt, mit dem Sie arbeiten. Siehe Festlegen von 3-Positionsrahmen.

Um ein Stickmuster mit 3-Positionsrahmen zu erstellen

1 Wählen Sie im **Stickarbeitsfläche**-Modus den gewünschten 3-Positionsrahmen aus. Siehe Rahmen ändern.

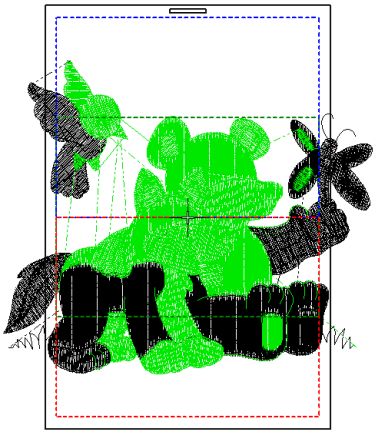
Die gesamte Umrandung erscheint in Schwarz, mit einer gepunkteten Kontur für jeden Stickbereich.



Hinweis Für sehr grosse Stickmuster können Sie nach Bedarf mehrfache 3-Positions-Rahmensetzungen benutzen. Der Stickbereich muss jeoch das grösste Objekt im Stickmuster einschliessen.

2 Wechseln Sie zum **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus. Siehe Ansicht-Modi.

Wenn Sie in den **Rahmen- Arbeitsfläche**-Modus wechseln, werden gedeckte Objekte – die komplett in den Rahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – die **nicht** hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.

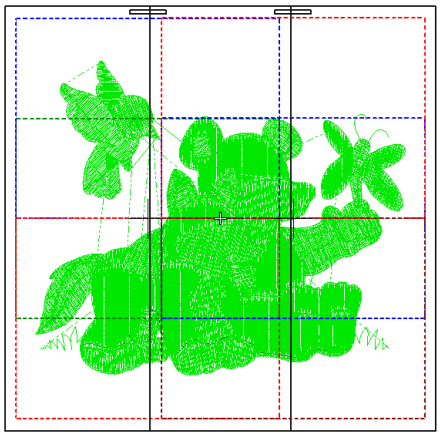


Hinweis Im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder bearbeitet werden.

3 Klicken Sie auf das **Aktivierte Auswahl**-Symbol und dann auf den Umriss eines Rahmens und verschieben Sie ihn, bis er das grösste Objekt im Stickmuster abdeckt.

Hinweis Bei 3-Positionsrahmen können Sie den gesamten Rahmen markieren, nicht jedoch die einzelnen Rahmenpositionen innerhalb des Rahmens.

4 Benutzen Sie die **Rahmen hinzufügen**-Werkzeuge, um nach Bedarf weitere Rahmen hinzuzufügen. Siehe Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen.



5 Positionieren oder drehen Sie die Rahmen nach Bedarf neu. Siehe Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen.

Hinweis Verschieben oder Drehen wirken sich auf den gesamten Rahmen und alle darin liegenden Positionen aus.

6 Entfernen Sie nach Bedarf einen Rahmen. Siehe Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen.

Tipp Sie können die Höhe der Stickbereiche und die Grösse des gesamten Rahmens jederzeit verändern. Siehe Benutzerdefinierte Rahmen verändern.

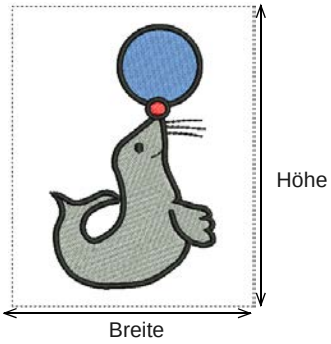
Festlegen benutzerdefinierter Rahmen

Wenn Sie eine Rahmengrösse benutzen, die nicht in der Liste der Stickrahmen vertreten ist, können Sie Ihre eigenen Rahmen festlegen und diese zur späteren Benutzung speichern. Sie können vier Stickrahmenarten selbst erstellen oder bearbeiten: viereckig, oval, Flexi-Rahmen und 3-Positionsrahmen.

Festlegen rechteckiger Rahmen

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenerstellen.

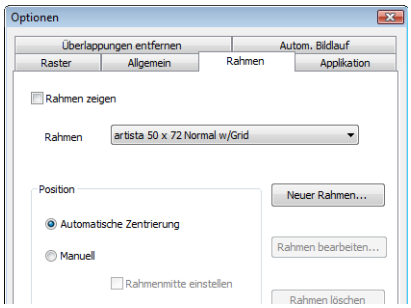
Rechteckige Stickrahmen werden als gepunktete schwarze Linien angezeigt. Sie können die Höhe und die Breite des Rechtecks gemäss der Dimensionen des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen rechteckigen Rahmen festzulegen

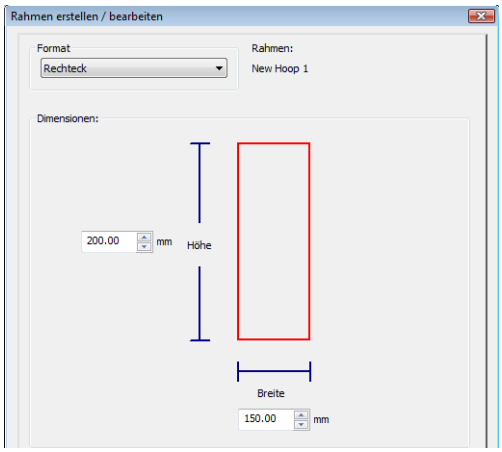
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Neuer Rahmen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen / bearbeiten** wird geöffnet.



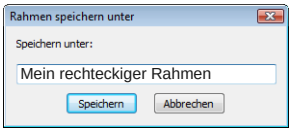
3 Wählen Sie im Feld **Format Rechteck** aus.

4 Unter **Dimensionen** geben Sie die **Höhe** und **Breite** des rechteckigen Rahmens ein.

5 **Rahmen speichern unter** anklicken.

Das Dialogfeld **Rahmen speichern unter** wird geöffnet.

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.

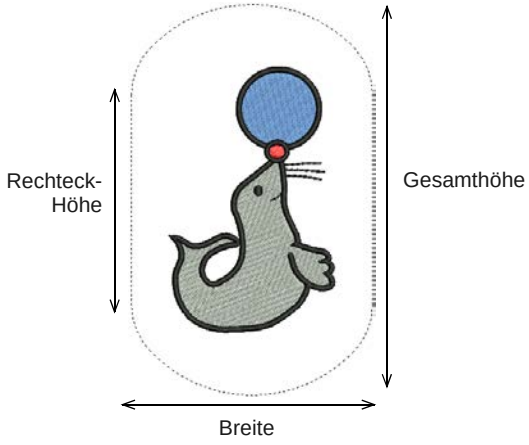


7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Festlegen ovaler Rahmen

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenerstellen.

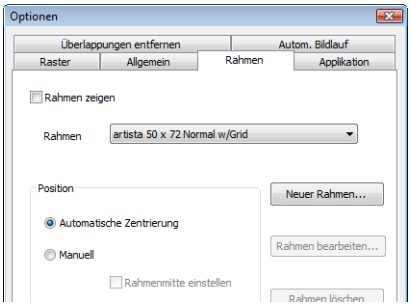
Ovale Stickrahmen werden als gepunktete schwarze Umrisse angezeigt. Sie können die Höhe und die Breite des Ovals gemäss der Dimensionen des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen ovalen Rahmen festzulegen

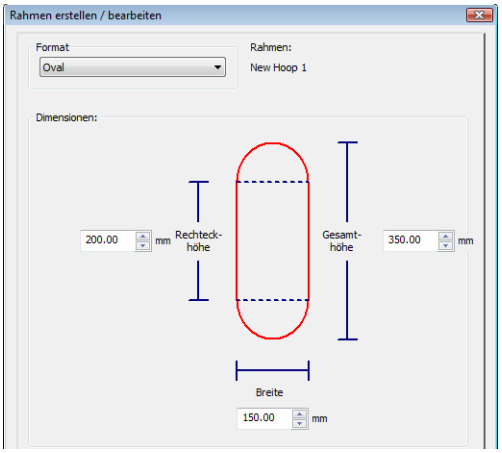
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Neuer Rahmen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen / bearbeiten** wird geöffnet.



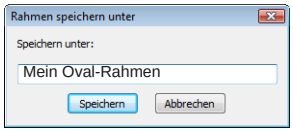
3 Wählen Sie im Feld **Format Oval** aus.

4 Unter **Dimensionen** geben Sie die **Rechteckhöhe**, die **Gesamthöhe** und die **Breite** des ovalen Rahmens ein.

5 **Rahmen speichern unter** anklicken.

Das Dialogfeld **Rahmen speichern unter** wird geöffnet.

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.

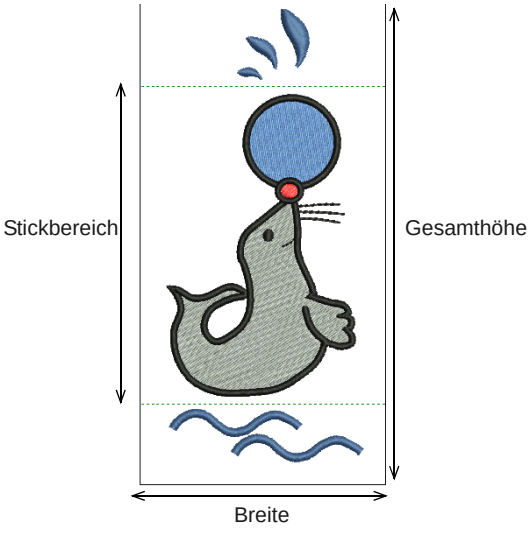


7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Festlegen von Flexi-Rahmen

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenerstellen.

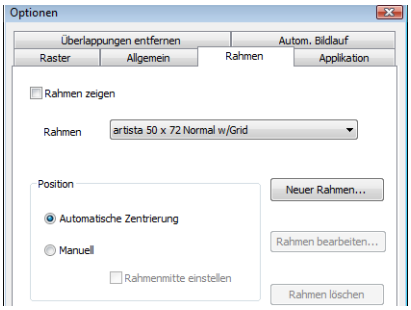
Flexi-Rahmen sind speziell einstellbare Rahmen für unübliche Motivgrössen. Sie können die Höhe und die Breite des Rahmens sowie den innenliegenden Stickbereich entsprechend der Dimensionen des von Ihnen benutzten Rahmens festlegen.



Um einen Flexi-Rahmen festzulegen

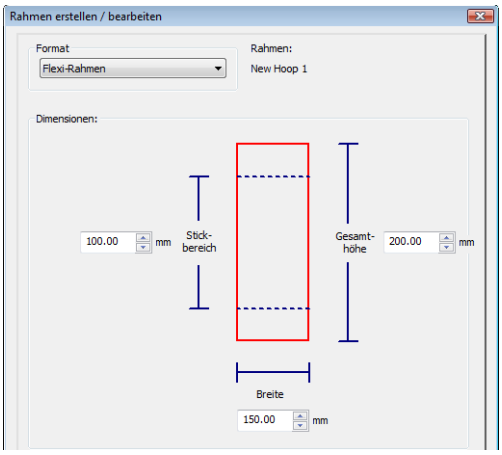
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Neuer Rahmen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen / bearbeiten** wird geöffnet.



3 Wählen Sie im Feld **Format Flexibel** aus.

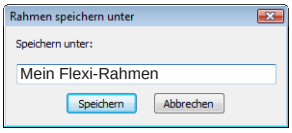
4 Unter **Dimensionen** geben Sie **Stickbereich, Gesamthöhe** und **Breite** des Rahmens ein.

Hinweis Am besten geben Sie die Gesamthöhe des Rahmens zuerst ein. Ist der Stickbereich grösser als die Standardgesamthöhe, geht die Grösse auf eine kleinere Grösse zurück.

5 **Rahmen speichern unter** anklicken.

Das Dialogfeld **Rahmen speichern unter** wird geöffnet.

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.

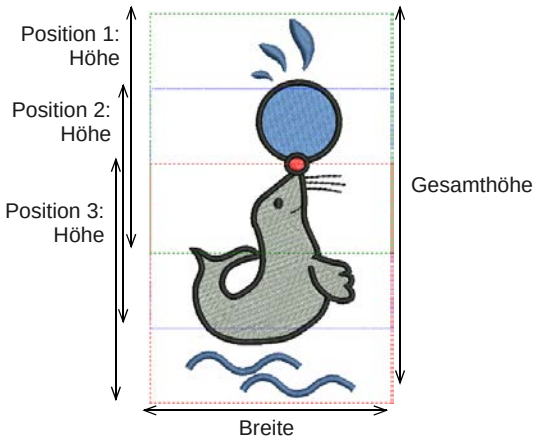


7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Festlegen von 3-Positionsrahmen

Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenerstellen.

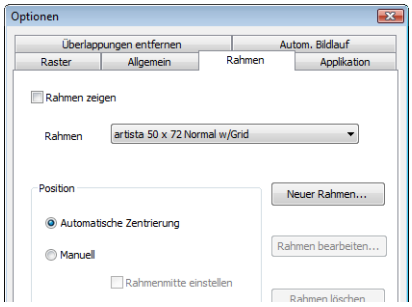
3-Positionsrahmen ermöglichen die manuelle Aufteilung von grossen Stickmustern in 3 Teile und ein Aussticken ohne die üblichen Erfassungsprobleme. Im Gegensatz zu Flexi-Rahmen befinden sich die Stickbereiche in fixen Positionen mit bekannten Dimensionen, was die Erfassung von gestickten Objekten in jeder Position einfacher macht. In der Software werden die Rahmen als drei gepunktete Rechtecke dargestellt. Das obere Rechteck ist grün, das mittlere blau und das untere rot. Sie können Ihren eigenen 3-Positionsrahmen gemäss der Dimensionen des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen 3-Positionsrahmen festzulegen

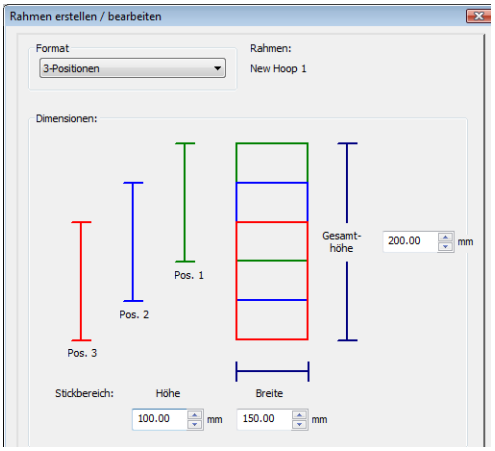
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Neuer Rahmen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen / bearbeiten** wird geöffnet.



3 Wählen Sie im Feld **Format 3-Positionen** aus.

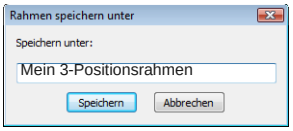
4 Unter **Dimensionen** geben Sie die **Gesamthöhe**, die Höhen für die **Positionen 1, 2** und **3** sowie die Rahmen-**Breite** ein.

Hinweis Am besten geben Sie die Gesamthöhe des Rahmens zuerst ein. Ist der Stickbereich grösser als die Standardgesamthöhe, geht die Grösse auf eine kleinere Grösse zurück.

5 **Rahmen speichern unter** anklicken.

Das Dialogfeld **Rahmen speichern unter** wird geöffnet.

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.



7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Benutzerdefinierte Rahmen verändern

Sie können benutzerdefinierte Rahmen nach Bedarf bearbeiten und löschen. Nur benutzerdefinierte Stickrahmen können verändert werden.

Rahmen bearbeiten

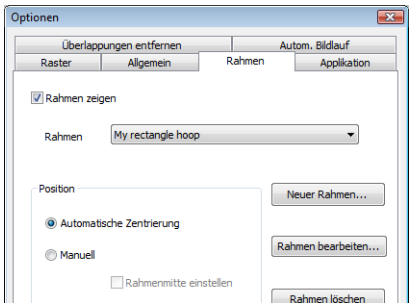
Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenbearbeiten.

Höhe und Breite neuer Stickrahmen können nach Bedarf geändert werden.

Um einen Rahmen zu bearbeiten

1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

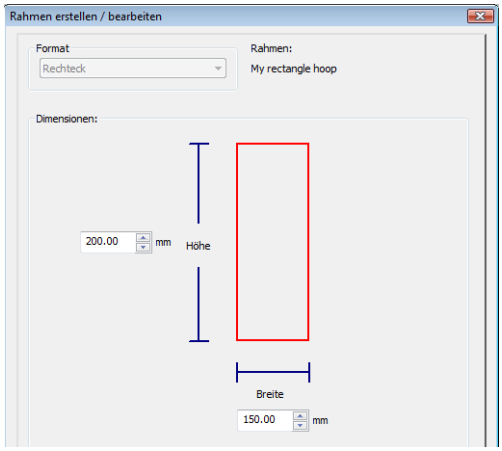
Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld erscheint.



2 Wählen Sie den Rahmen aus der **Rahmen**-Liste.

3 Klicken Sie auf **Rahmen bearbeiten**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen / bearbeiten** wird geöffnet.



4 Neue Dimensionen eingeben.

5 **Rahmen speichern** anklicken.

Rahmen löschen



Funktion Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ein- oder Ausblenden von Stickrahmen. Rechtsklicken zum Rahmenlöschen.

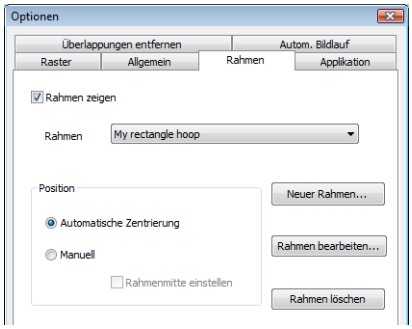
Wenn Sie eine Rahmenart löschen, wird diese permanent entfernt. Nur benutzerdefinierte Rahmen können gelöscht werden.

Um einen Rahmen zu löschen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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

2 Wählen Sie den zu löschenden benutzerdefinierten Rahmen aus.



3 Klicken Sie auf **Rahmen löschen** und dann zur Bestätigung auf **OK**.

Der Rahmen wird permanent gelöscht.

KAPITEL 7
EINRICHTEN VON HARDWARE UND SOFTWARE



Die Verwendung von BERNINA-Sticksoftware erfordert den Anschluss von Zusatzgeräten. Dazu gehören Drucker, Scanner und Stickmaschinen. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht verschiedene Systemeinstellungen zur Steuerung der Bildschirmanzeige, Motivinformationenanzeige, des Design-Fensters usw.

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Stickmaschine und Scanner einrichten und den Bildschirm kalibrieren. Zusätzlich wird beschrieben, wie Rasterlinienabstand und Rahmenoptionen geändert werden. Zudem finden Sie Informationen zur Einstellung allgemeiner Optionen wie Automatisches Speichern und Mauszeigeranzeige.

Einrichten von Hardware

Verschiedene Geräte werden auf unterschiedliche Art und Weise eingerichtet – manche in MS Windows®, manche über die Systemsteuerung, andere durch BERNINA-Sticksoftware selbst. Für Anweisungen, wie Sie Geräte an Ihren Computer anschliessen und diese in MS Windows® einrichten, vergleichen Sie sowohl die Dokumentation Ihres Gerätes als auch Ihre MS Windows®-Dokumentation.

Einstellungen für Zusatzgerät-Schnittstellen

Zusatzgeräte wie z. B. Drucker werden an freie ‚Ports' oder Steckplätze vorne oder hinten am PC angeschlossen. Es gibt serielle, parallele und USB-Anschlüsse Die Softwareeinstellungen müssen über die MS Windows®-Systemsteuerung entsprechend konfiguriert werden

Einstellungen für serielle Schnittstellen

Serielle COM-Schnittstellen am PC sind Anschlüsse mit 9 oder 25 Pins. Sie sind mit COM1, COM2 usw. bezeichnet. Es können nur so viele Geräte angeschlossen werden, wie Schnittstellen vorhanden sind. Sie können, falls nötig, weitere Schnittstellen hinzufügen. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht bis zu 4 serielle Schnittstellen.

Hinweis Sie müssen die Schnittstellen Ihres Computers identifizieren können. Wenn Sie nicht sicher sind, fragen Sie einen PC-Experten.

Einstellungen für Parallel-Schnittstellen

Parallele Schnittstellen werden für den Anschluss von Drucker und Scanner benötigt. Sie werden mit LPT1, LPT2 usw. bezeichnet.

Einstellungen für USB-Schnittstellen

USB-Anschlüsse (Universal Serial Bus) werden z. B. für den Anschluss Ihres Dongles benutzt. Auch Drucker und Scanner können an USB-Schnittstellen angeschlossen werden. Zusätzliche USB-Schnittstellen können einen aktiven USB-Hub benutzen.

Stickmaschinen einrichten

Ihre BERNINA-Stickmaschine wird an eine COM-Schnittstelle (COM1, COM2, COM3, COM4) oder die USB-Schnittstelle Ihres PCs angeschlossen. Detaillierte Angaben zum Anschliessen der Maschine

an Ihren PC finden Sie in der Anleitung Ihrer BERNINA-Stickmaschine.

Drucker einrichten

Ihr Drucker ist an eine USB- oder Parallel-Schnittstelle angeschlossen. Manche Drucker können jede der beiden Schnittstellen-Arten angeschlossen werden. BERNINA-Sticksoftware benutzt den von Ihnen über das **Drucker**-Symbol in der **Windows Systemsteuerung** angegebenen Standarddrucker.

Für die korrekte Einrichtung vergleichen Sie bitte Ihr Drucker-Handbuch. Vergleichen Sie **Windows-Hilfe** (unter **Windows Start > Hilfe > Index >**, dann ‚Standarddrucker' eintippen) für eine Anleitung zum Einrichten eines Standarddruckers.

Scanner einrichten

Scanner einrichten (Einstellungen-Menü) zum Einrichten eines Scanners.

BERNINA-Sticksoftware untestützt TWAIN-kompatible Scanner.

Hinweis Manche Scanner benötigen ihre eigene Software und funktionieren daher nicht mit BERNINA-Sticksoftware. Sollte dies bei Ihrem Scanner der Fall sein, benutzen Sie Ihre Scanner-Software zum Einscannen von Bildmaterial, speichern Sie die Bilder auf Ihrer Festplatte und laden sie dann in BERNINA-Sticksoftware.

Um einen Scanner einzurichten

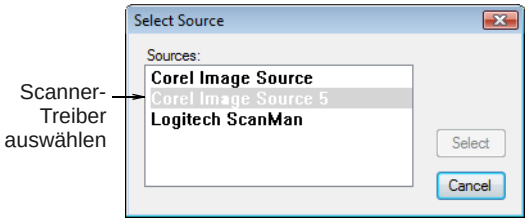
1 Scanner gemäss der beiliegenden Anleitung anschliessen.

2 Scanner in MS Windows® gemäss der beiliegenden Anleitung und/oder Microsoft MS Windows®-Dokumentation einrichten.

3 BERNINA-Sticksoftware starten.

4 **Einstellungen > Scanner einrichten** auswählen.

Das **Quelle wählen**-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt eine Liste der auf Ihrem PC geladenen Scanner-Treiber an.



5 Gewünschten Scanner-Treiber auswählen und **Auswählen** anklicken.

Hinweis Probleme beim Scannen nach dem Neustart von BERNINA-Sticksoftware können auf einen Konflikt mit zuvor installierten Scanner-Treibern zurückzuführen sein. Installieren Sie BERNINA-Sticksoftware neu und testen Sie den Scanner. Sollte der ausgewählte Scanner-Treiber nicht in BERNINA-Sticksoftware funktionieren, wählen Sie einen anderen Scanner-Treiber aus der Liste aus. Normalerweise sind für jeden Scanner zwei Treiber installiert.

Bildschirmkalibriation

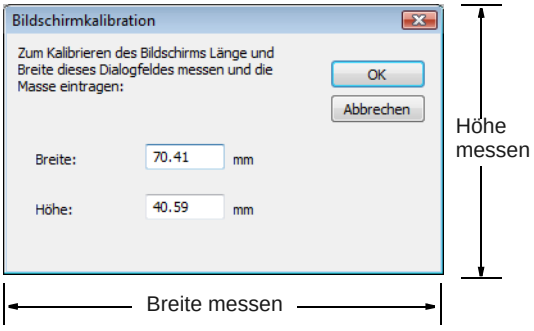
Benutzen Sie Bildschirmkalibration (Einstellungen-Menü) zum Kalibrieren des Bildschirms.

Sie müssen Ihren Bildschirm kalibrieren, damit Stickmuster im 1:1-Massstab in der richtigen Grösse erscheinen. Führen Sie dies bei der ersten Installation von BERNINA-Sticksoftware aus sowie immer, wenn Sie Ihren Bildschirm wechseln.

Um den Bildschirm zu kalibrieren

1 **Einstellungen > Bildschirmkalibration** wählen

Das **Bildschirmkalibration**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Messen Sie die Höhe und Breite des Dialogfeldes.

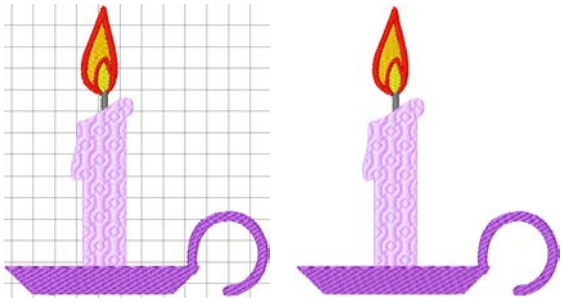
3 Geben Sie die Masse in den **Breite**- und **Höhe**-Feldern ein.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Rasteroptionen einstellen

Rechtsklick auf Raster zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um Rasterreferenzpunkt und Linienabstand festzulegen

Sie können das Raster ein- oder ausblenden, die Linienabstände ändern und einen Referenzpunkt setzen. Sie können zudem **Autom. an Raster** im Dialogfeld **Optionen** ein- oder ausschalten.



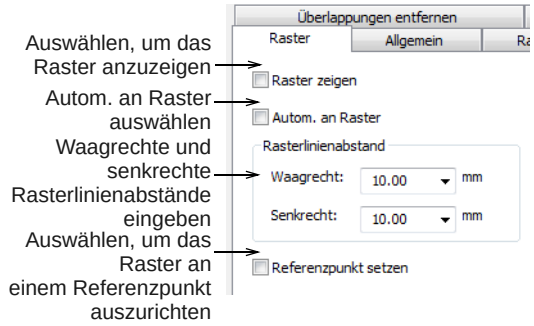
Das Raster kann durch Setzen eines Referenzpunkts an diesem spezifischen Punkt im Stickmuster ausgerichtet werden - zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass sich die Rasterlinien im Stickmustermittelpunkt überschneiden oder dass eine waagrechte Rasterlinie unter einem bestimmten Objekt verläuft.

Benutzen Sie **Autom. an Raster** , um Objekte in ihrem Stickmuster an den nächstliegenden Rasterlinien auszurichten. Sie können Objekte an der waagrechten (X-) oder senkrechten (Y-) Achse oder auch an beiden ausrichten. Neue Referenzpunkte richten sich beim Digitalisieren an der nächstliegenden Rasterlinie aus. Bestehende Objekte werden automatisch an der Rasterlinie ausgerichtet, wenn Sie sie markieren und verschieben.

Um die Rasteroptionen einzustellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Raster zeigen**-Symbol.

Das **Optionen > Raster**-Dialogfeld wird geöffnet



2 Markieren Sie das **Raster zeigen**-Kontrollkästchen, um das Raster anzuzeigen.

3 Markieren Sie das **Referenzpunkt setzen**-Kontrollkästchen, um eine Rasterlinie oder einen Rasterpunkt an einem wichtigen Punkt im Stickmuster auszurichten.

Zum Beispiel kann der Rasterreferenzpunkt in die Motivmitte gesetzt werden. Das ist einfacher und geht schneller, als das ganze Stickmuster zu verschieben.

4 Geben Sie die **Rasterlinienabstand**-Werte für waagrechte und senkrechte Rasterlinien ein.

5 Markieren Sie das **Autom. an Raster**-Kontrollkästchen.

Tipp Um **Autom. an Raster** während des Digitalisierens zeitweilig zu deaktivieren, halten Sie **Alt** gedrückt.

6 Klicken Sie auf **OK**.

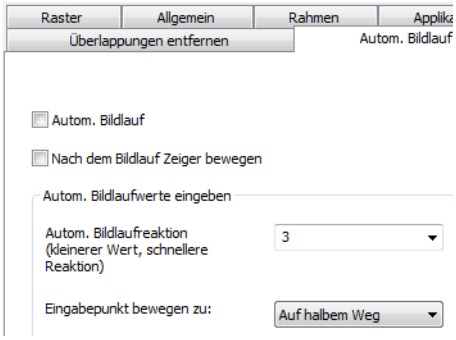
Falls Sie **Referenzpunkt setzen**markiert haben, markieren Sie den Referenzpunkt in Ihrem Stickmuster. Das Raster wird so ausgerichtet, dass sich waagrechte und senkrechte Rasterlinien an diesem Punkt überschneiden.

Automatische Bildlauf-Optionen einstellen

Benutzen Sie **Autom. Bildlauf**, um während der Digitalisierung automatisch einen Bildlauf des Stickmusters durchzuführen. Dies kann praktischer sein, als Schieben oder die Bildlaufleisten zu benutzen.

Um die Autom. Bildlauf-Optionen festzulegen

1 Wählen Sie **Einstellungen > Optionen** und dann das **Autom. Bildlauf**-Register aus.



2 Markieren Sie das **Autom. Bildlauf**-Kontrollkästchen, um den automatischen Bildlauf anzuwenden.

3 Markieren Sie das **Nach dem Bildlauf Zeiger bewegen**-Kontrollkästchen, um nach jedem Bildlauf die Position des Mauszeigers zu bewegen.

4 Stellen Sie nach Bedarf das **Autom. Bildlaufreaktion**-Feld ein.

Geben Sie kleinere Werte ein, um die Bildlauf-Geschwindigkeit zu erhöhen.

5 Wählen Sie die Mauszeigerposition, die nach dem Scrollen eingenommen werden soll, aus der **Eingabepunkt bewegen zu**-Liste

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

6 Klicken Sie auf **OK**.

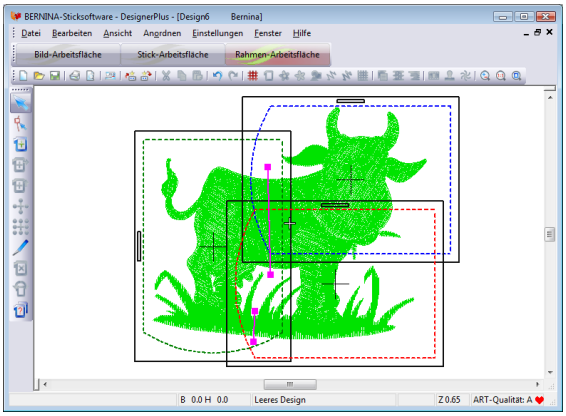
Der Effekt dieser Einstellung wird erst offensichtlich, wenn Sie mit der Digitalisierung beginnen. Das Design-Fenster scrollt automatisch, um der der aktuellen Mauszeigerposition zu folgen.

Tipp Um Autom. Bildlauf zeitweilig zu deaktivieren, halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt.

Rahmenoptionen einrichten

Rahmen zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste) rechts anklicken, um die Rahmeneinstellungen zu ändern.

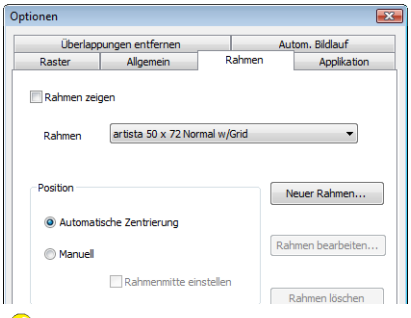
Ihnen steht eine breite Auswahl an Rahmen zur Verfügung, die zur Grösse Ihres Motivs sowie zu einer Anzahl von Stickmaschinen passen. Wählen Sie den jeweils kleinstmöglichen Rahmen für Ihr Stickmuster, so dass Ihr Stickmuster gerade noch gut Platz hat. Dadurch wird der Stoff beim Aussticken schön straff gehalten.



Um die Rahmenoptionen einzurichten

1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



Tipp Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Rahmen zeigen**, um den Rahmen auszublenden.

2 Wählen Sie einen Rahmen aus der **Rahmen**-Liste aus.

3 Wählen Sie im **Position**-Feld eine Position aus, um den Rahmen zu zentrieren. Siehe Rahmenmitte einstellen.

4 Klicken Sie auf **Neuer Rahmen** , um benutzerdefinierte Rahmen zu erstellen. Siehe Festlegen benutzerdefinierter Rahmen.

5 Klicken Sie auf **Rahmen bearbeiten**, um bestehende Rahmen zu bearbeiten. Siehe Rahmen bearbeiten.

6 Klicken Sie auf **Rahmen löschen**, um bestehende Rahmen zu löschen. Siehe Rahmen löschen.

7 Klicken Sie auf **OK**.

Autom. Applikation-Optionen einstellen

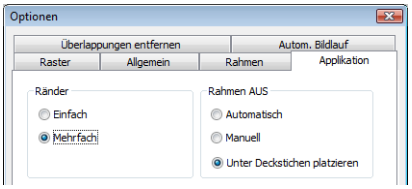
Wählen Sie Optionen (Einstellungen-Menü) zum Einstellen der Autom. Applikation-Optionen.

Benutzen Sie **Autom. Applikation** zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Applikationsobjekte benötigen. Unter **Optionen** können einzelne oder mehrere Begrenzungsrahmen sowie Rahmen-AUS-Positionen festgelegt werden. Siehe auch Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen.

Um die Autom. Applikation-Optionen einzustellen

1 Wählen Sie **Einstellungen > Optionen** und dann das **Applikation**-Register aus.

Dieses Register enthält zwei Felder – **Ränder** und **Rahmen AUS**.



2 Wählen Sie die gewünschte **Ränder**-Option:

Option	Zweck
Einfach	Zum Erstellen eine einzelnen geschlossenen Applikationsobjekts.
Mehfach	Zum Erstellen mehrerer geschlossener Applikationsobjekte. Siehe Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen.

3 Wählen Sie die gewünschte **Rahmen AUS**-Methode:

- **Automatisch**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position automatisch festgelegt.
- **Manuell**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position beim Digitalisieren markiert.
- **Unter Deckstichen platzieren**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position beim letzten Nadelpunkt vor der Rahmen-AUS-Position gesetzt.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Einstellen der ‚Überlappungen entfernen'-Optionen

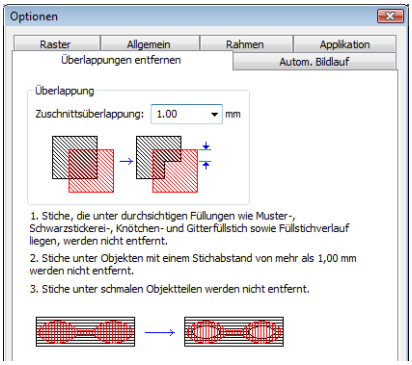
Wählen Sie Optionen (Einstellungen-Menü) zum Einstellen der Überlappungen entfernen-Optionen.

Benutzen Sie **Überlappungen entfernen** zum Entfernen der unteren Stichlagen. Damit wird die Stichanzahl verringert und die unnötige Anhäufung von Stichen vermieden. Siehe auch Unten liegende Stichlagen entfernen.

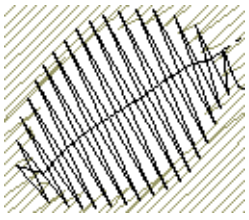
Um die Überlappungen entfernen-Optionen einzustellen

1 Wählen Sie **Einstellungen > Optionen** und dann das **Überlappungen entfernen**-Register aus.

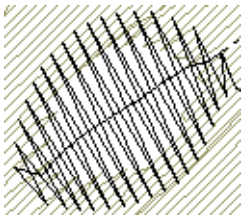
Das **Optionen > Überlappungen entfernen**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Geben Sie den gewünschten Überlappungsbetrag im Feld **Zuschnittsüberlappung** ein.



Zuschnittsüberlappung: 0,5 mm



Zuschnittsüberlappung: 1,5 mm

3 Klicken Sie auf **OK**.

Allgemeine Optionen einstellen

In BERNINA-Sticksoftware können Sie verschiedene allgemeine Optionen festlegen, darunter die Zeiteinstellung für das automatische Speichern von Stickmustern, die Position des Mauszeigers auf dem Bildschirm und die Anzeige von Messergebnissen.

Automatisch Speichern einrichten

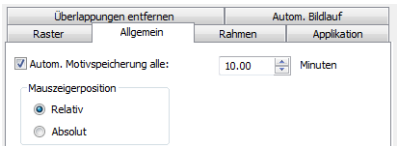
Wählen Sie Optionen (Einstellungen-Menü) aus, um Optionen für Automatisch Speichern und Datensicherung festzulegen.

Mit **Autom. Speichern** können Sie Zeitabstände zum automatischen Speichern Ihrer Arbeit festlegen, damit Ihre Arbeit bei plötzlichen Hardware- oder Softwarefehlern nicht verloren geht. Bei jedem Speichern wird eine Sicherungsdatei erstellt. Das Stickmuster wird im BACKUP-Ordner Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installation gespeichert. Es hat den gleichen Namen wie die Originaldatei, jedoch mit der Endung ‚BAK'.

Achtung Sicherungsdateien bleiben im BACKUP-Ordner, bis Sie sie löschen. Um zu vermeiden, dass der Ordner zuviel Speicherplatz benötigt, sollten Sie nicht mehr benötigte Dateien regelmässig löschen.

Um Automatisch speichern einzustellen

1 Wählen Sie das Register **Einstellungen > Optionen > Allgemein** aus.



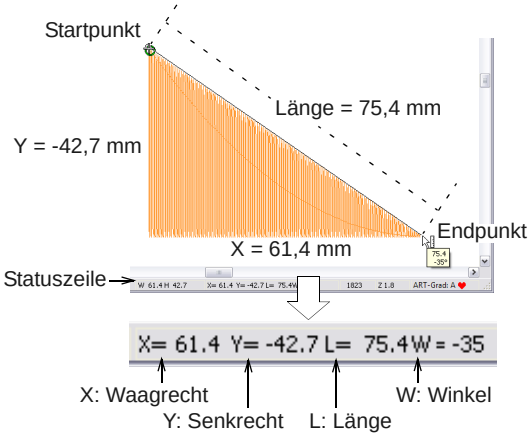
2 Markieren Sie das **Stickmuster speichern**-Kontrollkästchen.

3 Geben Sie den Zeitabstand für Autom. Speichern unter **Autom. Motivspeicherung alle** ein.

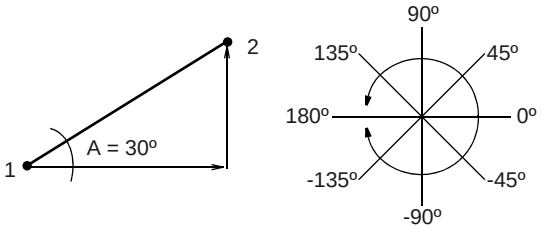
4 Klicken Sie auf **OK**.

Mauszeigerpositionswerte interpretieren

Die **X**- und **Y**-Werte geben die waag- und senkrechte Distanz des Mauszeigers vom relativen oder absoluten Punkt an. Der **L**-Wert gibt die Länge der Verbindungslinie vom Mauszeiger zum vorherigen Punkt an und **W** den Winkel dieser Linie im Verhältnis zur Waagrechten.



Ein negativer **X**-Wert zeigt an, dass der zweite Punkt links vom ersten Punkt platziert wurde, während ein negativer **Y**-Wert anzeigt, dass sich der zweite Punkt unterhalb des ersten befindet. Negative Winkel zeigen Winkel von über 180° an - so entspricht zum Beispiel ein Winkelwert von - 60° einem 300°-Winkel.



Tipp Längen- und Breitenmasse auf dem Bildschirm können in der **Statuszeile** abgelesen werden. Siehe Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.

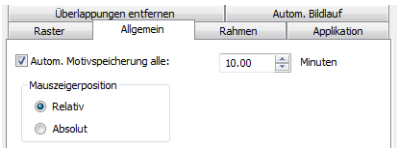
Optionen für die Mauszeigerpositionsanzeige einstellen

Optionen (Einstellungen-Menü) zum Festlegen von Mauszeigerpositionsanzeige-Optionen.

Beim Bewegen der Maus wird die Mauszeigerposition laufend in der **Statuszeile** unten am Bildschirm angezeigt. Sie können die Mauszeigerposition entweder relativ zum zuletzt digitalisierten Punkt oder Stichpunkt anzeigen lassen oder als absoluten Wert vom ersten Nadelpunkt des Stickmusters aus gemessen.

Um die Mauszeigerpositionsanzeige-Optionen festzulegen

1 Wählen Sie das Register **Einstellungen > Optionen > Allgemein** aus.



2 Wählen Sie als **Relativ** oder **Absolut** für die Mauszeigerpositionsanzeige aus.

- **Relativ**: Zeigt die Mauszeigerposition im Verhältnis zum zuletzt digitalisierten Punkt oder Stichpunkt an. Sehr hilfreich beim Digitalisieren oder Bearbeiten von Stichen.
- **Absolut**: Zeigt die Mauszeigerposition als absoluten Wert vom ersten Nadelpunkt des Stickmusters aus an. Sehr hilfreich zum Überprüfen, ob das Stickmuster in einen vorgesehenen Bereich passt.

3 Klicken Sie auf **OK**.

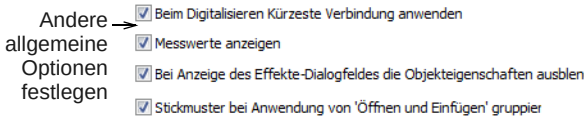
Andere allgemeine Optionen einstellen

Unter **Spezial** > **Optionen > Allgemein** können Optionen für folgende Funktionen eingestellt werden:

- Beim Digitalisieren Kürzeste Verbindung anwenden
- Messen-Tooltip beim Anwenden des Messen-Befehls anzeigen
- Objekteigenschaften ausblenden
- Gruppieren von Stickmustern beim Öffnen und Einfügen

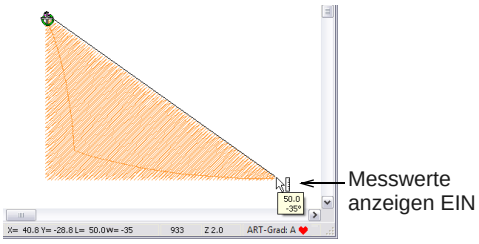
Um andere allgemeine Optionen festzulegen

1 Wählen Sie das Register **Einstellungen > Optionen > Allgemein** aus.



2 Wählen Sie eine oder mehrere dieser Optionen aus:

- **Beim Digitalisieren Kürzeste Verbindung anwenden**: Die **Kürzeste Verbindung**-Methode (Standardvorgabe) berechnet während des Digitalisierens automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Siehe Geschlossene Formen digitalisieren.
- **Messwerte anzeigen**: zeigt Länge und Winkel als Tooltip an, wenn Sie Distanzen auf dem Bildschirm messen. Siehe Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.



- **Objekteigenschaften ausblenden**: Wenn diese Option markiert ist, schliesst sich das Objekteigenschaften-Dialogfeld automatisch, wenn Sie das **Effekte** Dialogfeld öffnen, und umgekehrt. Siehe Zugriff auf Objekteigenschaften.
- **Stickmuster bei Anwendung von ‚Öffnen und Einfügen' gruppieren**: Wenn diese Option markiert ist, wird ein Stickmuster beim ersten Öffnen oder Einfügen in ein anderes Stickmuster automatisch gruppiert. Sie können es so einfacher in Position ziehen, ohne seine Markierung versehentlich aufzuheben. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die über bereits existierenden Motivelementen liegen. Siehe Arbeiten mit Stickdateien.

3 Klicken Sie zur Bestätigung auf **OK**.

Teil II
Digitalisiertechniken

In BERNINA-Sticksoftware erstellen Sie Motive aus einfachen Formen oder ‚Stickobjekten'. Diese gleichen normalen Grafikobjekten insofern, als sie bestimmte Charakteristiken oder ‚Eigenschaften', wie zum Beispiel Farbe, Grösse, Position usw., aufweisen. Zudem besitzen sie auch Eigenschaften, die nur für die Stickerei relevant sind, wie zum Beispiel Stichart und Stichdichte.

Kontur- und Füllstiche

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie grundlegende Kontur- und Füllsticharten auswählen sowie die Sticheinstellungen ändern, um bestmögliche Stickresultate zu erzielen. Grundlegende Konturstiche, die hier behandelt werden, schliessen Einfach- und Dreifachstich sowie Satinstich und Pariserstich mit ein. Zu den behandelten grundlegenden Füllstichen gehören der Satinfüllstich und der Steppfüllstich. Siehe Kontur- und Füllstiche.

Digitalisiermethoden

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Formen unter Anwendung der wichtigsten Digitalisier-Methoden digitalisieren. Er erklärt zudem, wie Sie die Digitalisier-Einstellungen anpassen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erhalten. Siehe Digitalisiermethoden.

Fadenfarben und Fadentabellen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Farben aus der Farbpalette auswählen und den Farben in Ihrem Motiv die entsprechenden Garne zuweisen. Er erklärt zudem, wie Sie Fadentabellen veränder und benutzerdefinierte Fadentabellen erstellen. Siehe Fadenfarben & Fadentabellen.

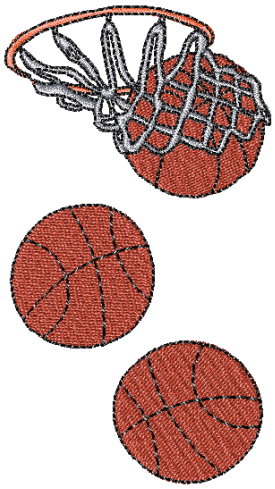
Objekteigenschaften und Vorlagen

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie die Objekteigenschaften in Ihrem Motiv ändern und in BERNINA-Sticksoftware Vorlagen anwenden, erstellen und verwalten. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Stickqualität verbessern

Dieser Abschnitt umfasst das Anpassen der Stoffeinstellungen, das Stabilisieren der Ausstickung durch Unterlagen und das Kompensieren etwaiger Stoffverformungen. Er beschreibt zudem, wie Sie lange Stiche beibehalten, die Einstellungen für Vernähstiche anpassen und automatische Start- und Endpunkte setzen. Siehe Stickqualität verbessern.

KAPITEL 8
KONTUR- UND FÜLLSTICHE



Alle Stickobjekte in BERNINA-Sticksoftware haben bestimmende Einstellungen oder ‚Eigenschaften', die wichtigste davon ist die Stichart. Beim Erstellen oder Verändern von Objekten erfolgt die Stichgenerierung anhand der zugeteilten Sticharten. Sticheinstellungen wie Stichabstände und -längen können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden.

Sticharten können grob in zwei Kategorien gegliedert werden — Konturstiche und Füllstiche. Konturstiche werden, wie der Name schon sagt, für Konturen oder Umrandungen von Formen sowie für Details verwendet. Füllstiche werden zum Ausfüllen von grossen Flächen oder ‚Farbblöcken' in einem Stickmuster benutzt. Kontur- und Füllsticharten werden beim Kreieren von Stickerei automatisch erstellt, können jedoch jederzeit geändert werden. BERNINA-Sticksoftware bietet eine Reihe von Digitalisiermethoden oder -werkzeugen zum Erstellen von Stickobjekten. Diese Werkzeuge werden in Verbindung mit Sticharten benutzt, um Stickobjekte zu erstellen.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie grundlegende Kontur- und Füllsticharten auswählen sowie die Sticheinstellungen ändern, um bestmögliche Stickresultate zu erzielen. Grundlegende Konturstiche, die hier behandelt werden, schliessen Einfach- und Dreifachstich sowie Satinstich und Pariserstich mit ein. Zu den behandelten grundlegenden Füllstichen gehören der Satinfüllstich und der Steppfüllstich. Siehe auch Fortgeschrittene Digitalisiertechniken.

Stiche auswählen und ändern

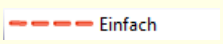
BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine Reihe grundlegender Konturstich- und Füllsticharten sowie kunstvollere oder dekorativere Stiche. Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedlichen Konturen. Beim Erstellen von Objekten wird immer die aktuell eingestellte Stichart verwendet. Die Stichart kann jedoch jederzeit geändert werden.

Tipp Sie können die Stichwerte unter **Objekteigenschaften vor** dem Digitalisieren einstellen, indem Sie die aktuellen Eigenschaften ändern. Siehe auch Objekteigenschaften und Vorlagen.

Konturstiche auswählen



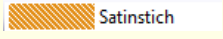
Klicken Sie auf Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Konturstiche.



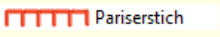
‚Einfach' für dünne Konturen.



‚Dreifach' für dickere Konturen.



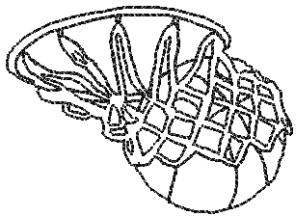
Benutzen Sie Satin-Konturstich zum Hinzufügen von dickeren Umrandungen.



Benutzen Sie Pariserstich für lange, schmale Umrandungen mit ‚kammartigem' Effekt.

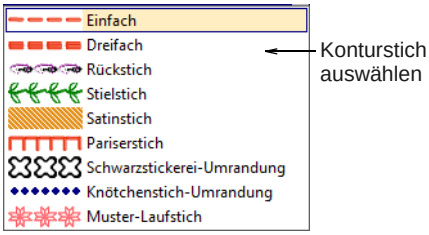
BERNINA-Sticksoftware bietet grundlegende Einfach-, Dreifach-, Satin- und

Pariser-Konturstícharten sowie dekorativere Sticharten. Sie können diese Sticharten jedoch jederzeit ändern.



Um einen Konturstich auszuwählen

1 Klicken Sie mit oder ohne Markierung eines Objekts auf das **Konturstich**-Symbol, um auf ein Dropdown-Menü zuzugreifen.



2 Wählen Sie eine Stichart aus der Liste aus.

Die gewählte Stichart wird auf das markierte Objekt oder neu erstellte Konturobjekte angewendet. Es werden die aktuellen Einstellungen angewendet.

Tipp Verwenden Sie **Stielstich** und **Rückstich** für dekorative Konturen. **Musterlaufstich** steht ebenfalls zur Verfügung. Für Details vergleichen Sie bitte Konturen und Füllungen mit Handstickarten und Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.

Füllstiche auswählen

Füllstich Klicken Sie auf Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Füllstiche.

Satinstich Benutzen Sie Satinfüllstich für schmale Formen.

Steppstich Benutzen Sie Steppstich für grössere, unregelmässige Formen.

BERNINA-Sticksoftware bietet grundlegende Satin- und Steppfüllstiche sowie dekorativere Sticharten. Sie können diese Sticharten jedoch jederzeit ändern.



Um einen Füllstich auszuwählen

1 Klicken Sie mit oder ohne Markierung eines Objekts auf das **Füllstich**-Symbol, um auf ein Dropdown-Menü zuzugreifen.



2 Wählen Sie eine Stichart aus der Liste aus.

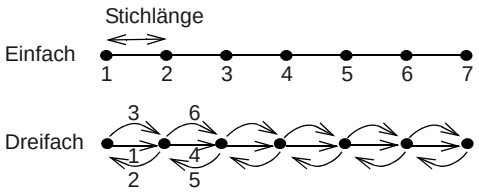
Die gewählte Stichart wird auf das markierte Objekt oder neu erstellte Konturobjekte angewendet. Es werden die aktuellen Einstellungen angewendet.

Tipp Verwenden Sie Dekor-, Muster-, und Handstickerei-Füllstiche zum Erzielen von kunstvolleren Effekten. Für Details vergleichen Sie bitte Kunstvolle Sticheffekte, Musterstempel, -laufstiche und -füllungen und Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

Konturen mit Einfach- und Dreifach-Konturstich erstellen

Benutzen Sie die **Einfach**- und **Dreifach**-Werkzeuge zum Digitalisieren von Linien mit Einfach- oder Dreifach-Konturstichen. **Einfach** platziert eine einzelne Reihe von Stichen entlang einer digitalisierten Linie. **Dreifach** wiederholt jeden Stich zweimal, um eine dickere Linie herzustellen. Diese

Werkzeuge werden hauptsächlich für Motivumrandungen verwendet.



Hinweis Auf dem Bildschirm sehen Sie keinen grossen Unterschied zwischen **Einfach**- und **Dreifach**-Stichen, da die zusätzlichen Dreifach-Stiche übereinander liegen. Um zu überprüfen, ob ein Objekt Dreifach-Stiche enthält, durchlaufen Sie es nach Stichen. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Einfach- und Dreifach-Konturen erstellen

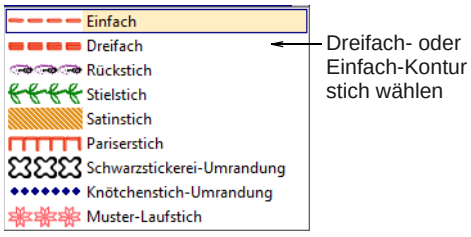
Kontur

Klicken Sie auf ‚Kontur' (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Konturstiche.

Benutzen Sie **Einfach**- oder **Dreifach**-Stiche, um Linien mit Einfach- oder Dreifach-Stichen zu erstellen. Linke und rechte Mausklicks erstellen Referenzpunkte – Eckpunkte bzw. Kurvenpunkte.

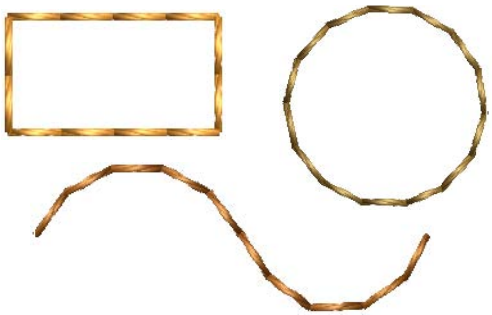
Um einen Einfach- oder Dreifach-Konturstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Konturstich**-Symbol und wählen Sie **Einfach** oder **Dreifach** aus dem Dropdown-Menü.



Hinweis Die Kontur wird mit den Standardeinstellungen für Einfach- oder Dreifach-Stiche erstellt. Die Stichlänge kann vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anpassen.

2 Wählen Sie ein Digitalisierungswerkzeug aus und digitalisieren Sie eine offene oder geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.

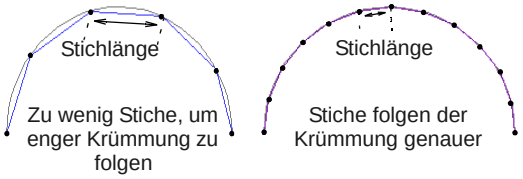


Hinweis Das **Blockdigitalisierer**-Werkzeug kann nicht für Konturen verwendet werden.

Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anpassen

Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Sticheinstellungen anzupassen.

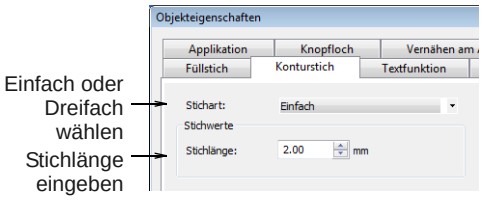
Sie können die Stichlänge im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld vor oder nach der Digitalisierung ändern. Legen Sie die Stichlänge von Einfach- und Dreifach-Stichen so fest, dass Sie zur digitalisierten Form passen. Bei Objekten mit engen Krümmungen sollte eine kürzere Stichlänge gewählt werden. Um die Stichanzahl bei flacheren Krümmungen zu reduzieren, erhöhen Sie die Stichlänge.



Um die Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Einfach- oder Dreifach-Konturstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das

Objekteigenschaften-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

2 Wählen Sie **Einfach** oder **Dreifach** aus der **Stichart**-Liste, um Sticharten nach Bedarf zu ändern.

3 Geben Sie die Stichlänge im Feld **Stichlänge** ein.

Bei engen, spitzen Krümmungen reduzieren Sie die Läänge, z. B. auf 1,8mm, damit die Stiche der Linie folgen.

Tipp Sie können mit **Einfach**- oder **Dreifach**-Stichen auch Handstickerei nachahmen, indem Sie die Stichlänge auf 4,0 mm festsetzen. Siehe auch Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Konturen mit Satinstich erstellen

Satinstich kann für Konturen und Füllungen verwendet werden. Es eignet sich speziell für dickere Umrandungen. Passen Sie die Stichdichte an, indem Sie einen festgelegten Abstandswert bestimmen, oder lassen Sie den Abstand von Autom. Abstand berechnen.



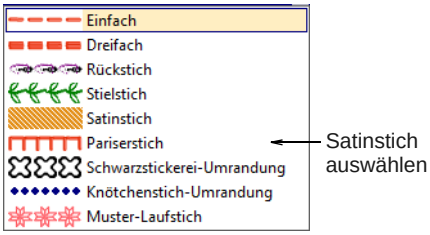
Satinstich-Konturen erstellen

Kontur | Klicken Sie auf Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Konturstiche.

Verwenden Sie Satinkonturstsicharten zur Gestaltung von dickeren Umrandungen.

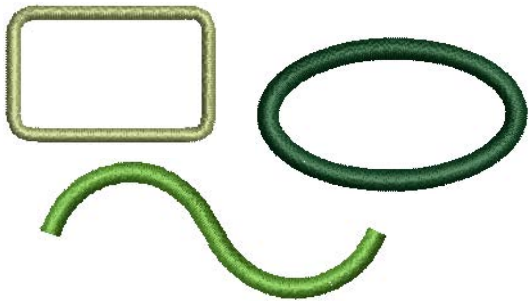
Um eine Satinstich-Kontur zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Konturstich**-Symbol und wählen Sie **Satinstich** aus dem Dropdown-Menü.



Hinweis Die Kontur wird mit den Standardeinstellungen für Satinstiche erstellt. Stichabstand und Stichbreite können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand und Breite von Satin-Konturstichen anpassen.

2 Wählen Sie ein Digitalisierungswerkzeug aus und digitalisieren Sie eine offene oder geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.

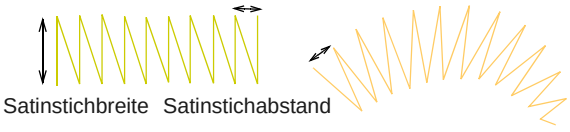


Hinweis Das **Blockdigitalisierer**-Werkzeug kann nicht für Konturen verwendet werden.

Abstand und Breite von Satin-Konturstichen anpassen

Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stichabstand und Stichbreite anzupassen.

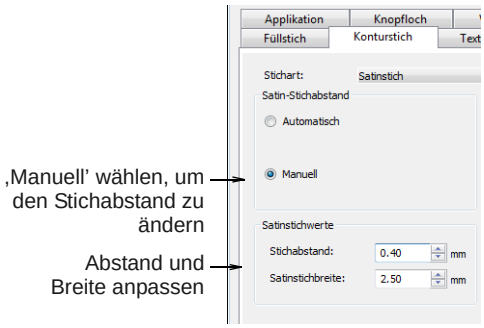
Der Stichabstand ist die Distanz in Millimeter zwischen zwei Nadeldurchdringungen auf derselben Seite einer Form. Ändern Sie die Stichdichte bei Satinstich-Konturen, indem Sie die Einstellung des Stichabstands anpassen. Je grösser der Abstand zwischen den Stichen, desto niedriger die Dichte. Je kleiner der Abstand, desto höher die Dichte. Passen Sie zum Ändern der Konturbreite die Breite des Satinstichs an. Siehe auch Automatischen Abstand bei Satinstich-Konturen anwenden.



Um Abstand und Breite von Satin-Konturstichen anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinstich-Konturobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

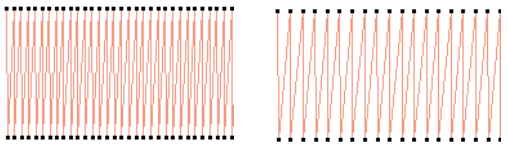
2 Option **Manuell** wählen.

Das **Stichabstand**-Feld wird aktiviert.

Hinweis Wenn **Automatisch** ausgewählt wird, wird das **Stichabstand**-Feld deaktiviert. Siehe Automatischen Abstand bei Satinstich-Konturen anwenden.

3 Geben Sie einen Wert in das **Stichabstand**-Feld ein.

- Um die Stichdichte zu erhöhen, geben Sie einen kleineren Wert ein.
- Um die Dichte für eine offenere Stickung zu reduzieren, geben Sie einen grösseren Wert ein.



Stichabstand 0,6 mm | Stichabstand 1,0 mm

4 Geben Sie im Feld **Satinstichbreite** die Satinstichbreite ein.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Tipp Bei breiten Satinstich-Umrandungen kann es vorkommen, dass einige Stiche den grössten Stich überschreiten, den die betreffende Stickmaschine produzieren kann. Wenn **Spezialsatinstich** angewendet wird, zerlegt BERNINA-Sticksoftware lange Satinstiche in kürzere Stiche. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.

Automatischen Abstand bei Satinstich-Konturen anwenden

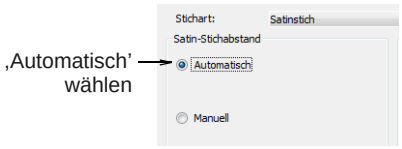
Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) anklicken, um Automatischen Abstand anzuwenden.

An Stellen, an denen eine Umrandung schmaler wird, sind die Stiche enger, so dass weniger Stiche benötigt werden, um den Stoff abzudecken. An sehr schmalen Stellen müssen die Stiche weniger dicht sein, da zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können. Die Einstellung Automatischer Abstand passt den Stichabstand bei Satinstichen entsprechend der Konturbreite an. Bei unterschiedlichen Breiten in einem Objekt stellt Automatischer Abstand den jeweils für die Breite besten Abstand ein. Siehe auch Abstand und Breite von Satin-Konturstichen anpassen.

Um Automatischen Abstand bei Satinstich-Konturen anzuwenden

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinstich-Konturobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie **Automatisch** aus.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Autom. Abstand EIN | Autom. Abstand AUS

Tipp Bei breiten Satinstich-Umrandungen kann es vorkommen, dass einige Stiche den grössten Stich überschreiten, den die betreffende Stickmaschine produzieren kann. Wenn **Spezialsatinstich** angewendet wird, zerlegt BERNINA-Sticksoftware lange Satinstiche in kürzere Stiche. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.

Versetzungen beim Satin-Konturstich anpassen

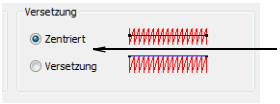
Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Einstellen der Stichversetzungen.

Standardmässig werden die Stiche so platziert, dass die digitalisierte Linie die Mitte bildet. Sie können die Stiche jedoch zu einer Seite versetzen.

Um Versetzungen beim Satinkonturstich anzupassen

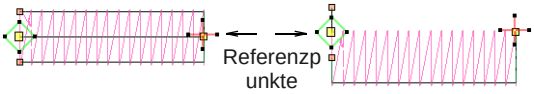
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinstich-Konturobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



‚Zentriert' oder ‚Versetzung' wählen

2 Wählen Sie eine Versetzungsoption – **Zentriert** oder **Versetzung**.



Satin-Konturstich zentriert

Satin-Konturstich versetzt

Tipp Begutachten Sie die Versetzung, indem Sie das Objekt markieren und dann das **Objekt umformen**-Werkzeug anklicken.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Konturen mit Pariserstich erstellen

Der Pariserstich wird zur Erstellung von langen, schmalen Umrandungen mit ‚kammartigem' Effekt verwendet. Er wird häufig zur Umrandung von Applikationen benutzt. Die Nadel durchdringt beide Seiten der Umrandung und dann die zweite Seite nochmals, wobei der Faden entlang der zweiten Seite gelegt wird. Pariserstiche sind normalerweise offener als Satinstiche.



Pariserstich-Konturen erstellen

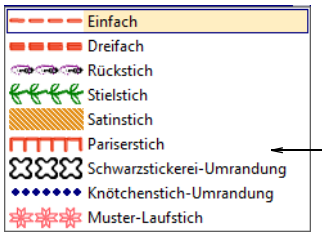
Kontur

Klicken Sie auf Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Konturstiche.

Verwenden Sie die **Pariserstich**-Konturstichart zum Erstellen von langen, schmalen Umrandungen mit ‚kammartigem' Effekt.

Um eine Pariserstich-Kontur zu erstellen

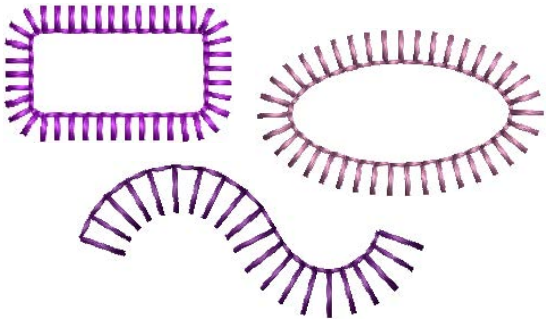
1 Klicken Sie auf das **Konturstich**-Symbol und wählen Sie **Pariserstich** aus dem Dropdown-Menü.



Pariserstich auswählen

Hinweis Die Kontur wird mit den Standardeinstellungen für Pariserstich erstellt. Stichabstand und Stichbreite können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand und Breite von Pariserstichen anpassen.

2 Wählen Sie ein Digitalisierungswerkzeug aus und digitalisieren Sie eine offene oder geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.

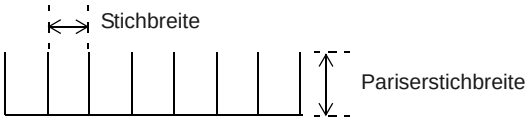


Hinweis Wenn eine offene Form von links nach rechts digitalisiert wird, orientiert sich der Pariserstich nach unten. Wenn von rechts nach links digitalisiert wird, orientiert er sich nach oben.

Abstand und Breite von Pariserstichen anpassen

Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stichabstand und Stichbreite anzupassen.

Sie können die Stichlänge und den Abstand zwischen den Stichen anpassen.



Um Abstand und Breite von Pariserstichen anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Pariserstich-Konturobjekt.

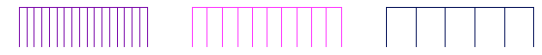
Das **Objekteigenschaften > Konturstich > Pariserstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



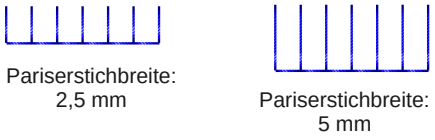
Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

2 Geben Sie den Abstandswert in das **Stichabstand**-Feld ein.

Dieser Wert ist die Distanz zwischen jedem senkrechten Stich in Millimeter.



3 Geben Sie im Feld **Pariserstichbreite** die Breite jedes Pariserstichs ein.



4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Versetzungen beim Pariserstich anpassen

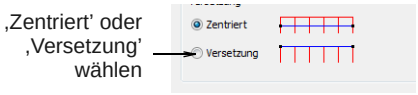
Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) anklicken, um die Versetzungen beim Pariserstich einzustellen.

Standardmässig werden die Stiche so platziert, dass die digitalisierte Linie die Mitte bildet. Sie können die Stiche jedoch zu einer Seite versetzen.

Um Versetzungen beim Pariserstich anzupassen

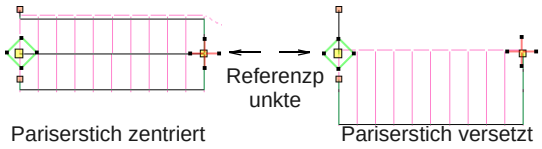
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Pariserstich-Konturobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie eine Versetzungsoption:

- Zentriert
- Versetzung



Tipp Begutachten Sie die Versetzung, indem Sie das Objekt markieren und dann das **Objekt umformen**-Werkzeug anklicken.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Füllungen mit Satinfüllstich erstellen

Satinfüllstiche eignen sich ideal für schmale Umrandungen und Formen, bei denen die Länge jedes Stichs die Breite der Umrandung ergibt. Satinstiche verlaufen beinahe parallel, wobei jeder zweite Stich leicht schräg steht. Da im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen den Füllstich unterbrechen, sorgt der Satinfüllstich für einen glänzenden, hochwertigen Effekt.



Tipp Bei zu breiten Umrandungen kann es vorkommen, dass die Stiche lose sind und den Stoff nicht richtig abdecken. Wenn Sie das Stickmuster vergrössern möchten, verwenden Sie

Spezialsatinstich. Damit wird die Stichlänge beim Vergrössern des Stickmusters automatisch angepasst.

Satinfüllstiche erstellen



Klicken Sie auf Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Füllstiche.

Verwenden Sie den Satinfüllstich zum Erstellen von schmalen Umrandungen und Formen.

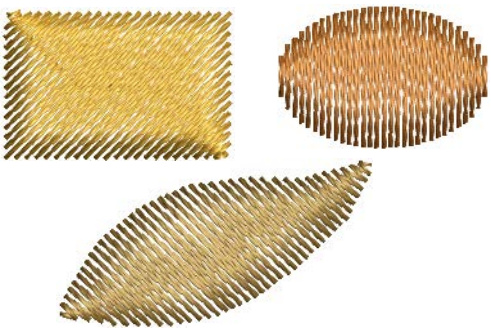
Um einen Satinfüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Satinstich** aus dem Dropdown-Menü.



Hinweis Das gefüllte Objekt wird mit den Standardeinstellungen für Satinfüllstiche erstellt. Die Stichlänge kann vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand für Satinfüllstiche anpassen.

2 Wählen Sie ein Digitalisierungswerkzeug aus und digitalisieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



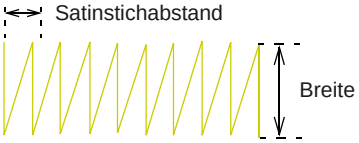
Hinweis Das **Offenes Objekt**-Werkzeug kann nicht für Füllstiche verwendet werden. Siehe Digitalisierwerkzeuge.

Abstand für Satinfüllstiche anpassen



Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um den Abstand für Satinfüllstiche anzupassen.

Der Stichabstand ist die Distanz in Millimeter zwischen zwei Nadeldurchdringungen auf derselben Seite einer Form. Wo eine Form schmal ist, werden die Stiche eng beieinander platziert sein, so dass weniger Stiche zur Stoffdeckung benötigt werden. An sehr schmalen Stellen müssen die Stiche weniger dicht sein, da zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können. Siehe auch Beibehalten langer Stiche.

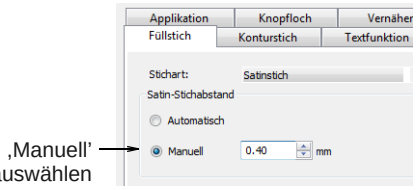


Sie können die Stichdichte bei Satinfüllstichen jederzeit verändern. Je grösser der Abstand, desto geringer die Dichte. Je kleiner der Abstand, desto höher die Dichte.

Um den Abstand für Satinfüllstiche anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



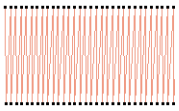
Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

2 Wählen Sie **Manuell** aus.

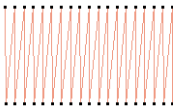
3 Geben Sie den Abstandswert in das **Stichabstand**-Feld ein.

- Um die Stichdichte zu erhöhen, geben Sie einen kleineren Wert ein.

- Um die Dichte für eine offenere Stickung zu reduzieren, geben Sie einen grösseren Wert ein.



Stichabstand 1,0 mm



Stichabstand 1,8 mm

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Automatischen Abstand bei Satinfüllstichen anwenden

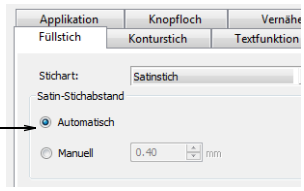
Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um den Automatischen Abstand für Satinfüllstich einzustellen.

Sie können einen festen Abstandswert für Satinfüllstiche festlegen oder Autom. Abstand diesen für Sie berechnen lassen. Automat. Abstand passt den Stichabstand automatisch an, wenn sich die Breite der Umrandung ändert. Siehe auch Beibehalten langer Stiche.

Um Automatischen Abstand bei Satinfüllstichen anzuwenden

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

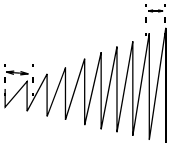
Das **Objekteigenschaften > Füllstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



‚Automatisch' wählen

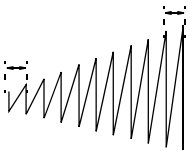
2 Wählen Sie **Automatisch** aus.

Automatische Stichabstände



Je nach Form unterschiedliche Abstände

Manuell eingestellter Stichabstand

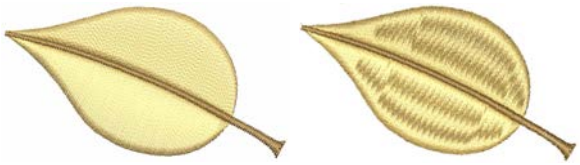


Stichabstand bleibt im ganzen Objekt gleich

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen

Bei breiten Satinstich-Umrandungen kann es vorkommen, dass einige Stiche den grössten Stich überschreiten, den die betreffende Stickmaschine produzieren kann. Wenn **Spezialsatinstich** angewendet wird, zerlegt BERNINA-Sticksoftware jegliche langen Satinstiche in kürzere Stiche. Zudem verteilt es die Nadelurchdringungen zufällig, so dass diese keine Linie in der Mitte der Form bilden.

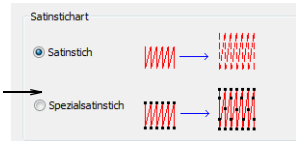


Während die **Spezialsatinstich**-Funktion hauptsächlich dazu dient, lange Stiche in breiten Formen zu verhindern, kann sie jedoch auch als Alternative zum Steppfüllstich benutzt werden. Der **Spezialsatinstich** ähnelt dem Satinstich und ist ideal bei sich wendenden Stichen, da er für weiche Linien und mehr Tiefe sorgt. Im Gegensatz dazu ist der Steppfüllstich flach und kann bei engen Krümmungen unerwünschte Muster aufweisen. Siehe auch Beibehalten langer Stiche.

Um lange Stiche bei Satinfüllstichen aufzuteilen

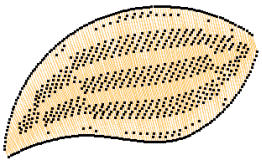
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich > Satinstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

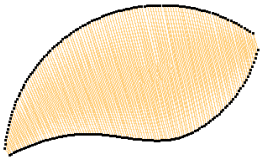


Spezialsatinstich auswählen

2 Markieren Sie das **Spezialsatinstich**-Kontrollkästchen.



Spezialsatinstich aktiviert



Spezialsatinstich deaktiviert

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Füllungen mit Steppfüllstich erstellen

Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedlichen Konturen. BERNINA-Sticksoftware bietet neben den üblichen Satin- und Steppstichfüllungen auch Dekor- und Handstickerei-Füllungen. Auf sie alle kann über die

Stiche- und Farben-Leiste zugegriffen werden. Zudem gibt es eine eigene **Handstickerei**-Werkzeugleiste.



Der Steppfüllstich besteht aus Reihen von geraden Stichen und ist ideal zum Füllen grosser, unregelmässiger Formen. Die Stiche werden hin und her in Reihen über die Form gelegt. Sie können gleichförmig oder gemustert sein. Ihnen steht eine Reihe voreingestellter Muster zur Verfügung. Zudem können Sie Stichabstand und Stichlänge festlegen.

Hinweis Bei Steppfüllstichen können Sie von Nadeldurchdringungen gebildete Muster auswählen. Das Standard-Steppstichmuster (Nr. 1) sorgt für eine gleichmässig flache und glatte Struktur, ähnlich einer gewobenen Matte. Siehe auch Steppstichmuster anwenden.

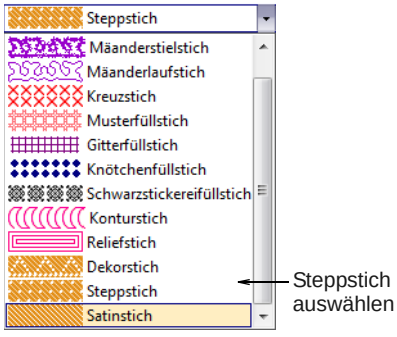
Steppfüllstiche erstellen

Füllstich — Klicken Sie auf Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Füllstiche.

Verwenden Sie **Stepp**füllstich-Arten zum Erstellen grosser und/oder unregelmässiger Formen.

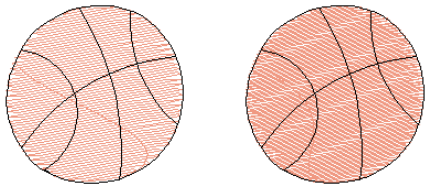
Um Steppfüllstiche zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Steppstich** aus dem Dropdown-Menü.



Hinweis Das gefüllte Objekt wird mit den Standardeinstellungen für Steppfüllstiche erstellt. Stichabstand und Stichbreite können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen.

2 Wählen Sie ein Digitalisierungswerkzeug aus und digitalisieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.

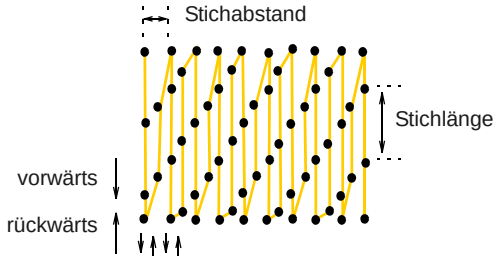


Hinweis Das **Offenes Objekt**-Werkzeug kann nicht für Füllstiche verwendet werden. Siehe Digitalisierwerkzeuge.

Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen

Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Einstellen der Stichabstände des Steppfüllstichs.

Beim Steppstich wird die Stichdichte durch den Abstand zwischen den Stichreihen bestimmt. Die Abstandseinstellung ist die Distanz zwischen zwei vorwärts verlaufenden Reihen.

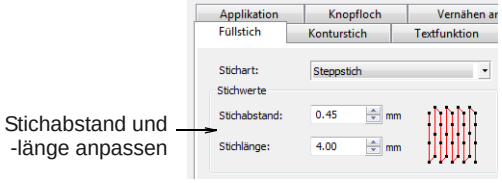


Sie können auch die Stichlänge des Steppfüllstichs festlegen. Diese variiert etwas, um sicher zu stellen, dass an den Rändern keine kleinen Stiche generiert werden.

Um Abstand und Länge von Steppfüllstichen anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Steppfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

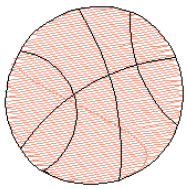


Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

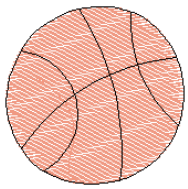
2 Geben Sie den neuen Abstandswert in das **Stichabstand**-Feld ein.

Dieser Wert stellt die Distanz zwischen jeder vorwärts verlaufenden Reihe von Stichen dar.

- Um die Dichte zu erhöhen, geben Sie einen kleineren Wert ein.
- Um die Dichte zu verringern, geben Sie einen grösseren Wert ein.

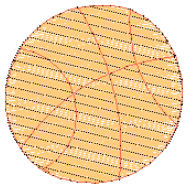


Stichabstand 1,2mm

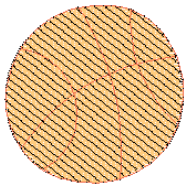


Stichabstand 0,7mm

3 Geben Sie im Feld **Stichlänge** die gewünschte Stichlänge ein.



Stichlänge: 5,0 mm



Stichlänge: 2,0 mm

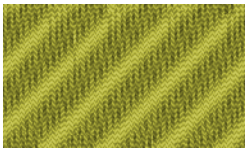
4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Steppstichmuster anwenden

Klicken Sie auf Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Einstellen der Steppstichmuster.

Bei Steppfüllstichen können Sie von Nadeldurchdringungen gebildete Muster auswählen. Das Standard-Steppstichmuster (Nr. 1) sorgt für eine gleichmässig flache und glatte Struktur, ähnlich einer gewobenen Matte. Siehe auch Kunstvolle Sticheffekte.



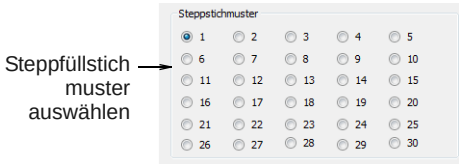


Weitere voreingestellte Muster sind verfügbar. Experimentieren Sie etwas, um das für Ihre Zwecke geeignetste Muster zu finden. Siehe Beispiel-Steppfüllstiche.

Um ein Steppstichmuster anzuwenden

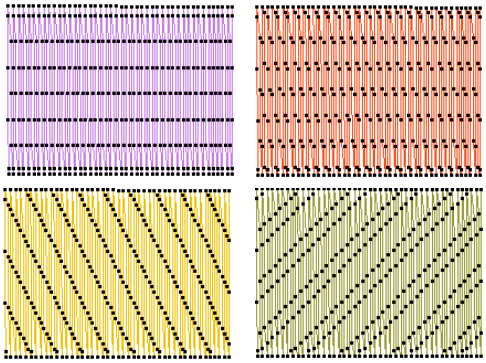
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Steppfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



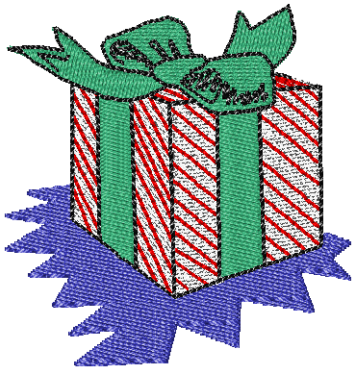
2 Wählen Sie ein Muster aus.

Es erscheint eine Vorschau des Musters.



3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

KAPITEL 9
DIGITALISIERMETHODEN





In BERNINA-Sticksoftware erstellen Sie Motive aus einfachen Formen oder ‚Stickobjekten'. Der Vorgang des Erstellens von Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als ‚Digitalisierung' bezeichnet. Genau wie bei Grafikprogrammen kommen auch beim Kreieren von Stickobjekten verschiedene Digitalisierungswerkzeuge oder -methoden zum Einsatz. Diese werden in Verbindung mit Sticharten zum Erstellen von Stickobjekten benutzt. Die Digitalisierwerkzeuge in BERNINA-Sticksoftware ähneln Zeichen-Werkzeugen, ausser dass am Ende Stickobjekte anstelle von Grafiken entstehen.

Wie Grafikobjekte haben auch Stickobjekte bestimmte Eigenschaften wie Farbe, Grösse, Position usw. Hinzu kommen stickspezifische Eigenschaften wie Stichart und Stickdichte. Die wichtigste Eigenschaft eines Stickobjekts ist die Stichart. Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedliche Formen. Siehe Kontur- und Füllstiche.

Die Objekteigenschaften werden während des Digitalisierens festgelegt, können aber jederzeit geändert werden. Beim Erstellen eines Stickobjekts können Sie die Standardeinstellungen der jeweiligen Digitalisiermethode übernehmen oder neue anwenden. Die Standardeinstellungen sind in der Motivvorlage gespeichert. Sie können auch ‚aktuelle' Eigenschaften bestimmen, die dann auf alle Objekte, die Sie im aktuellen Stickmuster erstellen, angewendet werden. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Formen unter Anwendung der wichtigsten Digitalisier-Methoden digitalisieren. Er erklärt zudem, wie Sie die Digitalisier-Einstellungen anpassen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erhalten.

Digitalisierwerkzeuge

Die unterschiedlichen Digitalisier methoden oder ‚-werkzeuge' eignen sich zum Erstellen verschiedener Formen oder Motivelemente. Digitalisiermethoden können grob in zwei Kategorien gegliedert werden – Konturstiche und Füllstiche.

Tipp Zeichnungen können mit dem Zauberstab in Stickobjekte umgewandelt werden. Siehe Digitalisieren mit dem Zauberstab.

Digitalisierwerkzeuge auswählen

Benutzen Sie Offenes Objekt (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um eine Linie zu digitalisieren.


Benutzen Sie Geschlossenes Objekt (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um eine unregelmässige Form zu digitalisieren.


Benutzen Sie Kreis/Oval (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um einen Kreis oder ein Oval zu digitalisieren.


Benutzen Sie Rechteck (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um ein Quadrat oder Rechteck zu digitalisieren.

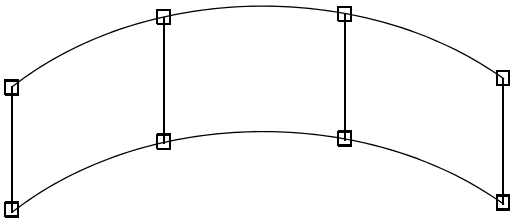

Benutzen Sie Blockdigitalisierer (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Spalten zu digitalisieren.

Digitalisiermethoden können grob in zwei Kategorien gegliedert werden – Konturstiche und Füllstiche. BERNINA-Sticksoftware bietet verschiedene Werkzeuge zum Digitalisieren von Formen – **Offenes Objekt**, **Geschlossenes Objekt**, **Blockdigitalisierung**, **Kreis/Oval** und **Rechteck**. Das **Offenes Objekt**-Werkzeug wird zum Erstellen von Konturen verwendet. Mit dem **Blockdigitalisierer** können Spalten von unterschiedlicher Breite und mit unterschiedlichen Stichwinkeln digitalisiert werden. Die **Geschlossenes Objekt**-, **Kreis/Oval**- und **Rechteck**-Werkzeuge werden benutzt, um konturierte oder gefüllte Formen zu erstellen.

Referenzpunkte und Umformungspunkte

Nachdem Sie ein Digitalisierwerkzeug ausgewählt haben, können Sie durch Setzen von ‚Referenzpunkten' entlang eines Umrisses Formen digitalisieren, wobei folgende Konventionen gelten:

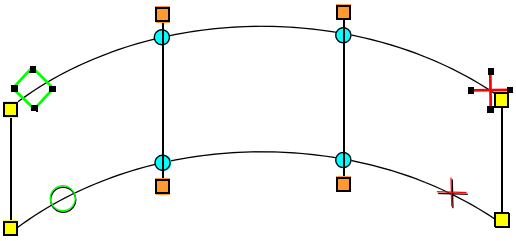
- Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
- Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.



Referenzpunkte werden im Allgemeinen bei einer Kontur dort gesetzt, wo:

- eine gebogene Linie ihre Krümmung ändert
- sich Ecken befinden
- eine gerade Linie zu einer Kurve wird.

Die von Ihnen beim Digitalisieren gesetzten Referenzpunkte werden während des Umformungsvorgangs zu ‚Umformungspunkten'. Weitere zu Objekten gehörende Kontrollpunkte ermöglichen Ihnen das Umwandeln von Objekten (Rotieren, Schrägstellen usw.), das Skalieren (Grössenänderung), das Einstellen des Buchstabenabstandes und das Ändern der Anfangs- und Endpunkte.



Umformungspunkte sind farbig markiert - Eckpunkte erscheinen als gelbe Quadrate, Kurvenpunkte als türkise Kreise und Stichwinkelpunkte als orangefarbene Quadrate. Objektanfangspunkte werden als grüne Rauten dargestellt, Endpunkte als rote Kreuze. Die Anfangs- und Endpunkte eines gesamten Stickmusters sind durch einen kleinen grünen Kreis bzw. eine kleines rotes Kreuz gekennzeichnet.

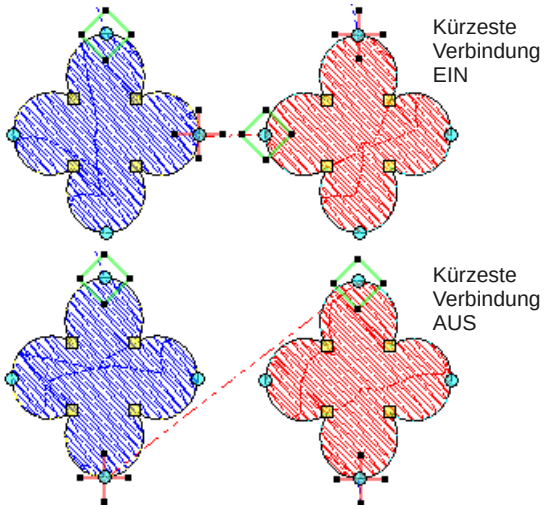


Hinweis Die meisten Umformungspunkte können hinzugefügt, gelöscht, bewegt oder in Eck- oder Kurvenpunkte umgewandelt werden. Einige Umformungspunkte haben eine bestimmte Funktion und können nicht gelöscht werden — ein Beispiel dafür ist die Anfangspunktmarkierung. Siehe auch Objekte umformen und bearbeiten.

Verbindungsmethoden

Die Einstellung **Kürzeste Verbindung** berechnet während des Digitalisierens automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten, sodass Sie über Anfangs- und Endpunkte nicht nachdenken müssen. Wenn sie aktiviert ist (= Standardvorgabe), werden alle neu digitalisierten Objekte mit dieser Methode verbunden. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Dies bedeutet, dass der Endpunkt des zuletzt digitalisierten Objekts mit dem Startpunkt des neuen Objekts verbunden wird. Wenn Sie Kürzeste Verbindung deaktiviert haben, können Sie beim Digitalisieren von

geschlossenen Objekten die Anfangs- und Endpunkte festlegen. Siehe Allgemeine Optionen einstellen.



Zwischen Füll- und Konturdigitalisiermethoden wechseln



Benutzen Sie Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Digitalisieren einer Linie.



Benutzen Sie Füllstich zum Digitalisieren einer Form.

Mit den Funktionen **Füllstich** und **Kontur** können Sie schnell zwischen Füll- und Konturstichen wechseln. Siehe auch Kontur- und Füllstiche.

Um zwischen Füll- und Konturdigitalisiermethoden zu wechseln

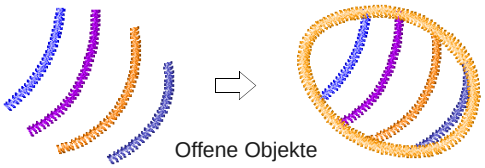
- Wählen Sie ein Digitalisierwerkzeug und klicken Sie dann vor dem Digitalisieren einer Form entweder **Füllstich** oder **Kontur** an.

Offene Formen digitalisieren



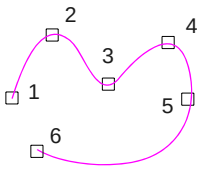
Benutzen Sie Offenes Objekt (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um offene Formen zu digitalisieren.

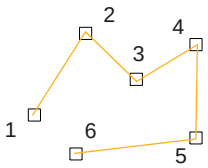
Verwenden Sie das **Offenes Objekt**-Werkzeug, um offene Formen mit Einfach- oder Dreifachkonturstichen, Satin-, Pariser- oder Musterstichen oder einer Handstickart zu digitalisieren. **Offenes Objekt** platziert eine Reihe von Stichen entlang einer digitalisierten Linie. Dieses Werkzeug wird hauptsächlich verwendet, um Stickmustern Umrandungen hinzuzufügen.



Um offene Formen zu digitalisieren

1. Wählen Sie eine **Kontur**stichart aus. Siehe Konturstiche auswählen.
2. Klicken Sie auf das **Offenes Objekt**-Symbol.
3. Form durch Setzen von Referenzpunkten entlang des Umrisses digitalisieren.
   - Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
   - Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.





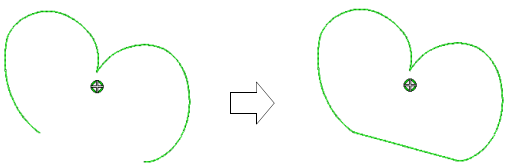


Tipp Die Aufforderungen in der **Statuszeile** helfen Ihnen beim Digitalisieren. Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie die **Rücktaste**, um den letzten Referenzpunkt zu löschen und dann weitere Referenzpunkte hinzuzufügen, oder drücken Sie Esc, um alle Punkte zu löschen und von vorne anzufangen.

4. Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Form abzuschliessen.



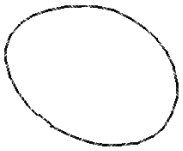
Hinweis Wenn Sie das Objekt schliessen möchten, verwenden Sie den **Anordnen > Objekt schliessen >...** -Befehl, mit der Option, Geraden- oder Kurvenpunkte zu benutzen.



Geschlossene Formen digitalisieren

Benutzen Sie Geschlossenes Objekt (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um unregelmässig geformte, geschlossene Formen zu digitalisieren.

Mit dem **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug können Sie komplexe Formen digitalisieren. Erstellen Sie Objekte, indem Sie durch Links- und Rechtsklicken Referenzpunkte setzen und so die Konturen gestalten.



Konturiertes geschlossenes Objekt



Gefülltes geschlossenes Objekt

Um geschlossene Formen zu digitalisieren

1 Wählen Sie eine **Kontur-** oder **Füllstich-**Art aus. Siehe Stiche auswählen und ändern.

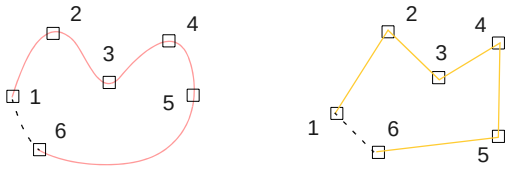
2 Wählen Sie das **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie den Umriss der Form, indem Sie Referenzpunkte um ihre Kontur setzen:

- Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
- Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.

Tipp Die Aufforderungen in der **Statuszeile** helfen Ihnen beim Digitalisieren. Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie die **Rücktaste**, um den letzten Referenzpunkt zu löschen und dann weitere Referenzpunkte hinzuzufügen, oder drücken Sie Esc, um alle Punkte zu löschen und von vorne anzufangen.

3 Form schliessen.

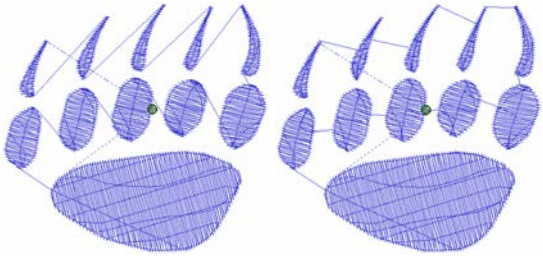
- Um eine Form mit derselben Art von Referenzpunkt zu schliessen, mit dem Sie zuletzt digitalisiert haben – d. h. Ecke oder Kurve –, drücken Sie einfach auf **Eingabe**.
- Um eine Form mit einer anderen Art von Referenzpunkt als dem vorherigen zu schliessen, setzen Sie den letzten Punkt auf den ersten und drücken **Eingabe**.



Objekte werden automatisch geschlossen

4 Zum Erstellen weiterer Objekte nach Bedarf wiederholen.

Hinweis Standardmässig werden Objekte mit der **Kürzeste Verbindung**-Methode verbunden. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Dies bedeutet, dass Sie anhand der Aufforderungen in der **Statuszeile** die Anfangs- und Endpunkte festlegen müssen. Siehe Allgemeine Optionen einstellen. Siehe auch Start- und Endpunkte anpassen.



Wie digitalisiert

Kürzeste Verbindung

5 Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl des Werkzeugs wieder aufzuheben.

Spalten unterschiedlicher Breite digitalisieren

Benutzen Sie Blockdigitalisierer (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zum Erstellen von Spalten mit unterschiedlichen Breiten und Stichwinkeln.

Mit dem **Blockdigitalisierer**-Werkzeug können Sie Spalten mit unterschiedlichen Breiten und Stichwinkeln digitalisieren. Digitalisierte Referenzpunkt-Paare definieren die Kontur, während die Linien, die die Paare verbinden, die Stichwinkel definieren.

Um Spalten unterschiedlicher Breite zu digitalisieren

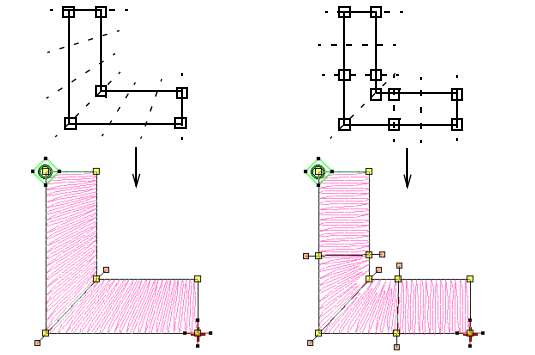
1 Wählen Sie eine **Füllstich**-Art aus. Siehe Füllstiche auswählen.

2 Klicken Sie auf das **Blockdigitalisierer**-Symbol.

3 Digitalisieren Sie die Spalte durch Markieren von Referenzpunkten auf alternierenden Seiten der Spalte.

- Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
- Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.

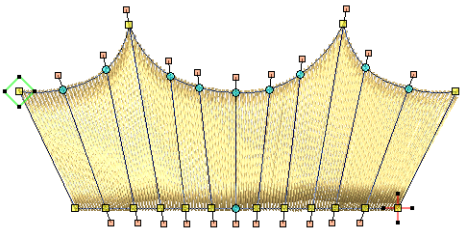
Markieren Sie ein Punktepaar, wo immer sich die Kontur ändert und wo immer Sie den Stichwinkel ändern möchten.



Graduelle Änderung des Stichwinkels

Stiche zwischen parallelen Stichwinkeln bleiben parallel

Tipp Die Umformungspunkte eines Paares müssen nicht gleicher Art sein. Zum Beispiel kann ein Punkt ein Eckpunkt sein, der andere ein Kurvenpunkt.



Unterschiedliche Arten von Umformungspunkten im selben Paar

Tipp Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie zum Löschen des letzten Referenzpunkts die **Rücktaste** und digitalisieren dann weiter.

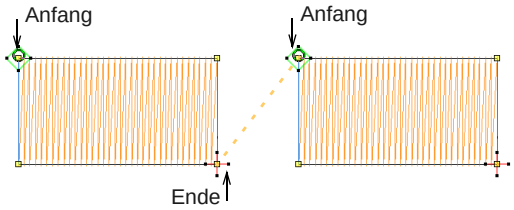
4 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

5 Zum Erstellen weiterer Objekte nach Bedarf wiederholen.

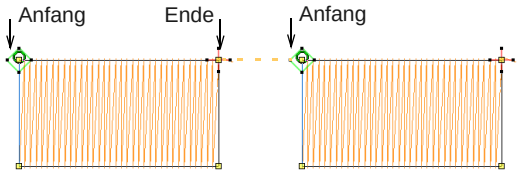
Standardmässig werden Objekte mit der **Kürzeste Verbindung**-Methode verbunden. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Dies bedeutet, dass Sie anhand der Aufforderungen in der Statuszeile die Anfangs- und Endpunkte festlegen müssen. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen. Siehe auch Start- und Endpunkte anpassen.

Tipp Wenn Sie die **Wie digitalisiert**-Methode verwenden, können Sie entscheiden, ob der letzte Stich weggelassen oder beibehalten wird. Wenn Sie zum Beispiel zwei Objekte verbinden, können Sie den letzten Stich beibehalten oder weglassen, so dass der Endpunkt nahe am Beginn des nächsten Objekts liegt.

- Drücken Sie auf **Eingabe**, um den letzten Stich **beizubehalten**, und platzieren Sie den Endpunkt am letzten von Ihnen markierten Referenzpunkt.



- Drücken Sie die **Leertaste**, um den letzten Stich **wegzulassen**, und platzieren Sie den Endpunkt gegenüber dem letzten von Ihnen markierten Referenzpunkt.

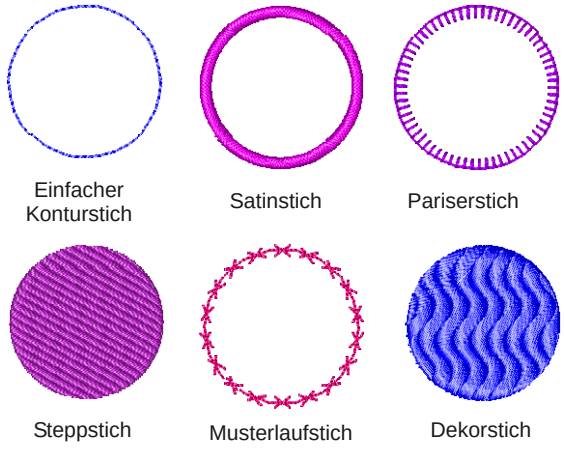


6 Drücken Sie **Esc**, um die Auswahl des Werkzeugs wieder aufzuheben.

Kreise und Ovale digitalisieren

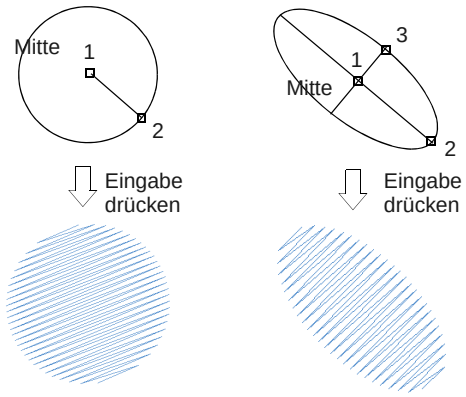
Benutzen Sie Kreis/Oval (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Kreisen und Ovalen.

Kreise und Ovale können mit wenigen Klicks digitalisiert werden. Für Kreise und Ovale können Sie alle Füll- und Konturstichar ten benutzen.



Um einen Kreis oder ein Oval zu digitalisieren

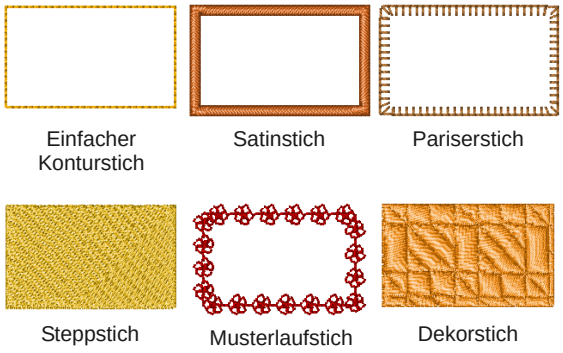
1. Wählen Sie eine **Konturstich-** oder **Füllstich-**Art aus. Siehe Stiche auswählen und ändern.
2. Klicken Sie auf das **Kreis / Oval**-Symbol.
3. Kreis- oder Ovalform digitalisieren.
   - Klicken, um den Mittelpunkt des Kreises oder Ovals zu markieren. Der Mauszeiger wird mit einer Kreislinie versehen.
   - Verschieben Sie den Mauszeiger, bis der Kreisumfang die gewünschte Grösse hat, und klicken Sie dann, um den Radius-Referenzpunkt zu markieren.
   - Um einen Kreis zu erstellen, drücken Sie **Eingabe**.
   - Um ein Oval zu erstellen, klicken Sie erneut, um einen zweiten Radiuspunkt zu markieren, und drücken dann **Eingabe**.



Quadrate und Rechtecke digitalisieren

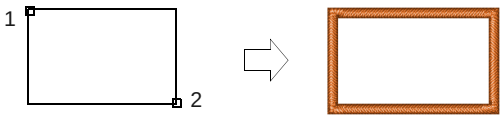
Benutzen Sie Rechteck (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Quadraten und Rechtecken.

Quadrate und Rechtecke können mit wenigen Klicks digitalisiert werden. Für Quadrate und Rechtecke können Sie alle Füll- und Konturstichar ten benutzen.



Um ein Quadrat oder Rechteck zu digitalisieren

1. Wählen Sie eine **Kontur-** oder **Füllstich-**Art aus. Siehe Stiche auswählen und ändern.
2. Klicken Sie auf das **Rechteck**-Symbol.
3. Digitalisieren Sie das Quadrat oder Rechteck.
   - Klicken Sie, um eine Ecke des Rechtecks festzulegen.
   - Ziehen Sie den Mauszeiger, bis die Kontur die gewünschte Grösse erreicht hat.
   - Klicken Sie erneut, um die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks/Quadrats festzulegen.



   - Um ein Quadrat zu erstellen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie den Mauszeiger ziehen.

KAPITEL 10
FADENFARBEN & FADENTABELLEN

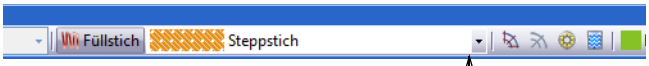


Beim Digitalisieren wählen Sie für jedes von Ihnen erstellte Objekt eine Fadenfarbe aus der Farbpalette im Design-Fenster. Die Palette enthält eine Auswahl an Fadenfarben, die auf jedes Stickmuster zugeschnitten sind. Dieses Farbspektrum repräsentiert die aktuellen Fadenfarben, in denen das Stickmuster ausgestickt wird. Sie können Farben aus kommerziellen Fadentabellen auswählen, die eine Reihe von Farben verschiedener Fadenhersteller enthalten. Um beim Erstellen neuer Farbspektren Zeit zu sparen, können Sie Ihre eigenen Fadentabellen aus Ihren Lieblingsfarben oder den von Ihnen am meisten benutzten Farben zusammenstellen und drucken. In BERNINA-Sticksoftware können Sie auch anhand verschiedener Kriterien nach bestimmen Fadenfarben suchen. Sie können zudem Fäden aus ausgewählten Tabellen automatisch mit Ihren Motivfarben abgleichen.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Farben aus der Farbpalette auswählen und den Farben in Ihrem Motiv die entsprechenden Garne zuweisen. Er erklärt zudem, wie Sie Fadentabellen verändern und benutzerdefinierte Fadentabellen erstellen.

Fadenfarben ändern

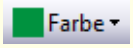
Neue Objekte werden mit der auf der **Stiche- und Farben-Leiste** ausgewählten Farbe digitalisiert. Sie können diese vor oder nach der Digitalisierung verändern. Ist die gewünschte Farbe auf der Farbpalette nicht vorhanden, können Sie sie hinzufügen.



Aktuelle Farbe

Hinweis Aufgrund der Unterschiede zwischen PC-Monitoren und PC-Videokarten sollten die angezeigten Farben nur als Richtlinie betrachtet werden. Die Motivfarben sollten immer mit den entsprechenden tatsächlichen Fadenfarben abgeglichen werden.

Aktuelle Farben ändern

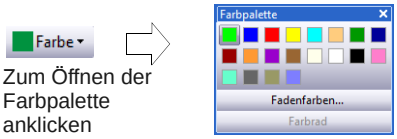


Benutzen Sie Farbe (Stiche- und Farben-Leiste) zum Einstellen der aktuellen Farbe.

Wenn Sie ein neues Objekt digitalisieren, wird automatisch die aktuell in der Farbpalette gewählte Farbe angewendet. Diese ist die ‚aktuelle' Farbe.

Um die aktuelle Farbe zu ändern

1 Heben Sie die Markierung aller Objekte auf. Die aktuell gewählte (Standard-)Farbe wird auf der Werkzeugleiste angezeigt, daneben befindet sich ein Dropdown-Pfeil.



Zum Öffnen der Farbpalette anklicken

Hinweis Die Farbpalette vergrössert sich und zeigt weitere Farben an.

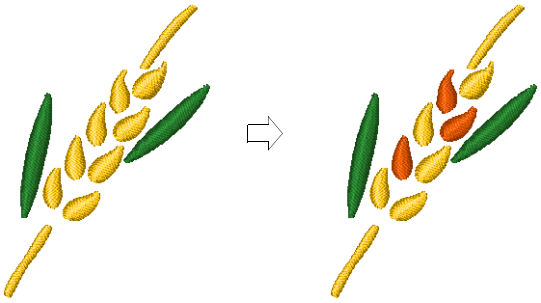
2 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem **Farbe**-Symbol in der **Stiche- und Farben-Leiste**.

3 Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.

Diese Farbe wird für alle neu digitalisierten Objekte zur aktuellen Farbe.

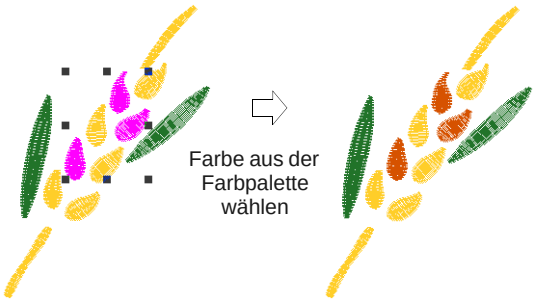
Markierten Objekten eine neue Farbe zuordnen

Sie können die Farbe eines oder mehrerer markierter Objekte in Ihrem Stickmuster jederzeit ändern.



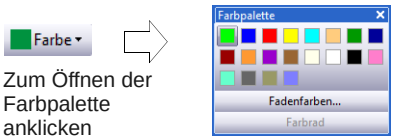
Um einem markierten Objekt eine neue Farbe zuzuordnen

1 Markieren Sie das/die Objekt/e, denen eine neue Farbe zugeordnet werden soll.



2 Klicken Sie auf den Pfeil neben dem **Farbe**-Symbol in der **Stiche- und Farben-Leiste**.

Die **Farbpalette** wird geöffnet.



3 Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette aus.

Die markierten Objekte ändern sofort ihre Farbe.

Fadenfarben zuweisen

In BERNINA-Sticksoftware können Sie anhand verschiedener Kriterien manuell nach bestimmten Fäden suchen und diese Ihrem Stickmuster zuordnen. Sie können eine Fadenfarbe in einer oder mehreren Fadentabellen nach grösster Ähnlichkeit suchen und ändern. Mit der **Farbrad**-Funktion können Sie die Farben eines gesamten Stickmusters ändern und automatisch mit Farben in der Tabelle abgleichen.

Tipp Mit der Option **Fadentabelle > Drucken** können Sie die Fadenliste in der aktuellen Fadentabelle als Hilfe beim Fadeneinkauf ausdrucken. Siehe Fadentabellen drucken.

Fäden suchen und zuweisen

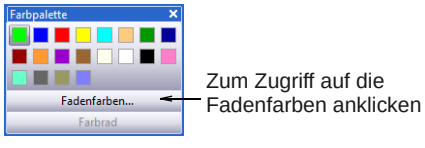
Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü), um nach einem Faden zu suchen.

Sie können einzelne Fäden über ihren Code oder ihre Beschreibung ausfindig machen und diese einem gewählten Farbfeld des Stickmusters zuordnen. Die mitgelieferten Tabellen repräsentieren die von BERNINA-Sticksoftware unterstützten Fadenmarken. Zu jeder Tabelle gehört eine Reihe von Farben. Der Code, die Marke und die Beschreibung jeder Farbe werden angezeigt, um Ihnen die Suche im Hobby- oder Nähbedarfladen zu erleichtern. Sie können Farben nach Ton oder Nummer auswählen. Wählen Sie die Fadentabelle für die Fadenmarke, die Sie zuhause haben, oder wählen Sie einfach eine Tabelle aus, die Ihnen farblich gefällt.

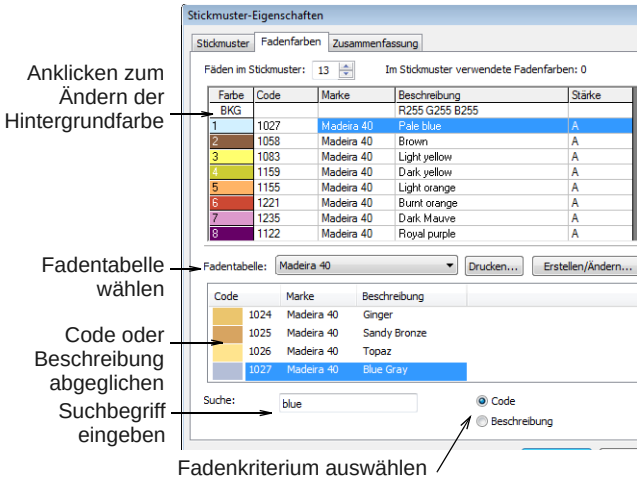
Hinweis Sie können auch Ihre eigenen Fadentabellen erstellen, sogar solche, die Fäden von verschiedenen Herstellern beinhalten. Siehe auch Eigene Fadentabellen erstellen.

Um einen Faden zu suchen und zuzuweisen

1 Wählen Sie **Einstellungen > Fadenfarben** oder klicken Sie auf den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld.



Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Ändern Sie Hintergründe über die **BKG**-Schaltfläche oben im Feld **Fäden im Stickmuster** (BKG = Background = Hintergrund). Siehe Hintergründe ändern.

2 Wählen Sie eine Fadentabelle von der **Fadentabellen**-Liste aus.

3 Wählen Sie ein Suchkriterium aus - **Code** oder **Beschreibung.**

Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

4 Geben Sie im Feld **Suche** die ersten Zeichen des Codes oder der Beschreibung ein.

Das System sucht nun nach dem treffendsten Ergebnis und zeigt es in der Farbenliste an.

5 Wählen Sie aus dem **Fäden im Stickmuster**-Feld eine Farbe und klicken Sie auf **Zuordnen** oder doppelklicken Sie auf den Faden.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**, um alle Änderungen direkt im Design-Fenster einzusehen.

7 Zum Schliessen **OK** anklicken.

Hinweis Die ausgewählten Farbeinstellungen beziehen sich nur auf das aktuelle Stickmuster und gehören zu den ‚Stickmuster-Eigenschaften'. Sie werden daher zusammen mit dem Stickmuster gespeichert.

Fäden abgleichen und zuweisen

Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü), um Farben aus verschiedenen Tabellen abzugleichen.

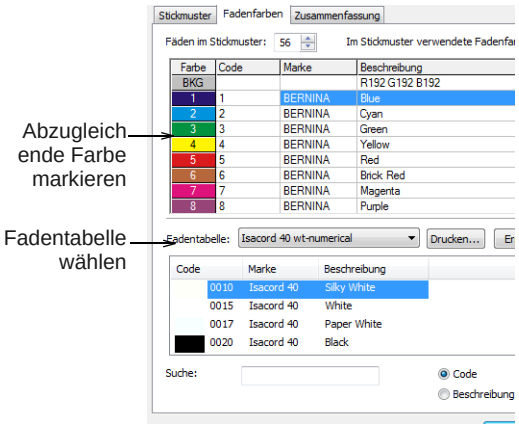
Verwenden Sie den **Anpassen**-Befehl, um eine ausgewählte Motivfarbe mit einer Farbe in der aktuellen Fadentabelle abzugleichen. Alternativ gleicht die **Alles anpassen & zuweisen** -Option **alle** Motivfarben mit den treffendsten Fäden ab und ersetzt sie automatisch.

Tipp Mit dieser Methode können Sie auch die Farbe aller Objekte ändern: zum Beispiel alle hellgrünen Objekte zu dunkelgrün.

Um Fadenfarben abzugleichen und zuzuweisen

1 Wählen Sie **Einstellungen > Fadenfarben** oder klicken Sie auf den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld.

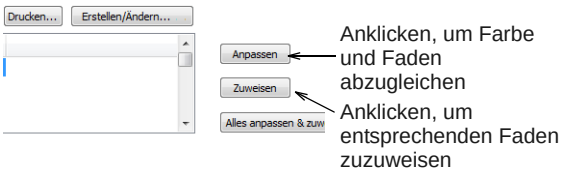
Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet. Alle im aktuellen Stickmuster enthaltenen Farben werden im **Fäden im Stickmuster**-Feld angezeigt.



2 Wählen Sie eine Motivfarbe aus der **Fäden im Stickmuster**-Liste aus.

3 Wählen Sie eine Fadentabelle von der **Fadentabellen**-Liste aus.

Die **Anpassen**-Schaltfläche ist aktiviert.



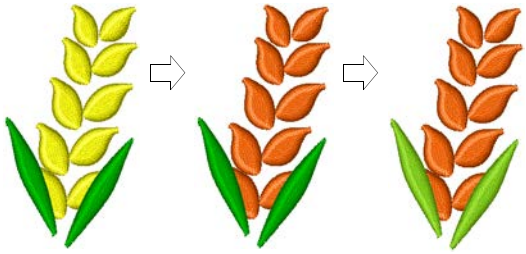
4 Klicken Sie auf **Anpassen**.

Der treffendste Faden wird oben in der **Fadenfarben**-Liste hervorgehoben.

5 Klicken Sie auf die **Zuweisen**-Schaltfläche oder doppelklicken Sie auf den Faden.

Die in der **Fäden im Stickmuster**-Liste ausgewählte Farbe wird durch die treffendste Fadenfarbe ersetzt.

6 Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Farben, die Sie für das Stickmuster verwenden möchten, abgeglichen sind.



Original-Motivfarben | Gelb wurde Orange zugewiesen | Anderes Grün zugewiesen

Tipp Alternativ können Sie auch einfach **Alle anpassen & zuweisen** anklicken. Für jede Farbe wird der treffendste Faden in der ausgewählten Fadentabelle gefunden und automatisch ersetzt.

7 Klicken Sie auf **Anwenden**, um alle Änderungen direkt im Design-Fenster einzusehen.

8 Zum Schliessen **OK** anklicken.

Alle Motivfarben ändern

Mit der **Farbrad**-Funktion können Sie die Farben eines gesamten Stickmusters ändern und automatisch mit Farben in der Tabelle abgleichen (sofern diese ausreichend definiert sind). Falls BERNINA-Sticksoftware keine passende Entsprechung finden kann, fügt es stattdessen der Palette Farben hinzu. Sie müssen diese dann manuell abgleichen (oder **Alle anpassen & zuweisen** benutzen). Der Hauptzweck dieses Werkzeugs ist, schnell und einfach eine neue ‚Farbkombination' zu erstellen, um alte Stickmuster ‚aufzupeppen' oder sie auf einem anderen Stoff zu platzieren.

Um alle Farben eines Stickmusters zu ändern

1 Markieren Sie die Objekte, die Sie verändern möchten, oder wählen Sie das gesamte Stickmuster aus.



2 Wählen Sie über die **Farbe**-Schaltfläche **Farbpalette** aus der **Stiche- und Farben-Leiste** aus.



Farbrad auswählen

3 Wählen Sie **Farbrad** aus der Palette.

Das **Farbrad**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Verwenden Sie die **Farbton**- und **Helligkeit**-Kontrollen, um die gewünschte Farbkombination zu erstellen, und klicken Sie auf **OK**.

Das Stickmuster ändert sich und spiegelt die neue Farbzusammenstellung wider. Wenn in der Farbtabelle ausreichend bereits definierte Farben vorhanden sind, werden diese automatisch abgeglichen. Andernfalls fügt

BERNINA-Sticksoftware der Palette stattdessen die Farben hinzu.



5 Falls Sie Fadenfarben abgleichen und zuweisen müssen, können Sie dies manuell tun oder die **Alles anpassen & zuweisen**-Funktion benutzen. Siehe Fäden abgleichen und zuweisen.

Fadentabellen ändern

Fadentabellen können durch das Ändern von Fadendaten oder das Entfernen von Fäden auf den neuesten Stand gebracht werden. Sie können Fadentabellen auch umbenennen oder löschen.

Hinweis Die in BERNINA-Sticksoftware enthaltenen Fadentabellen repräsentieren die zahlreichen verschiedenen Fadenmarken und -farben, die zur Verfügung stehen. Leider kann es vorkommen, dass eine Tabelle nicht immer bis ins Detail korrekt ist, da Fadenhersteller die Farben ihrer Sortimente häufig ändern, entfernen oder hinzufügen. Sie können daher Tabellen ändern, um Ihre eigene, aktuelle Fadenpalette zu aktualisieren.

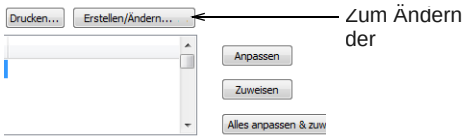
Fadendaten ändern

Ändern Sie Code, Marke oder Beschreibung bestehender Fäden.

Um Fadendaten zu ändern

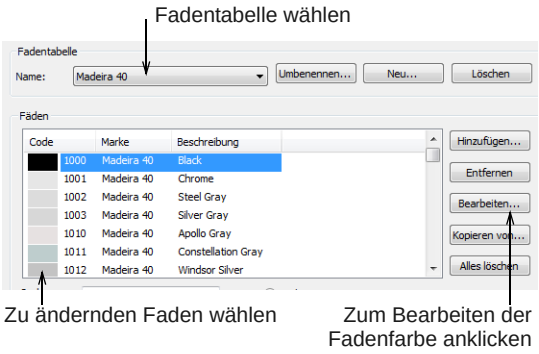
1 Wählen Sie **Einstellungen > Fadenfarben** oder klicken Sie auf den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld.

Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Klicken Sie auf **Erstellen / Ändern**.

Das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld wird geöffnet.

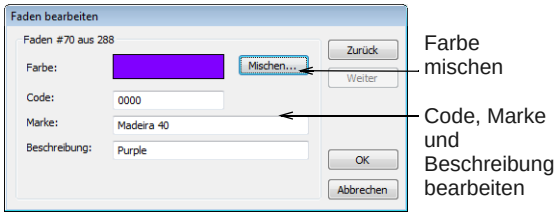


3 Wählen Sie die zu verändernde Tabelle aus der **Name**-Liste.

4 Wählen Sie den zu verändernden Faden aus der **Fäden**-Liste.

5 Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

Das **Faden bearbeiten**-Dialogfeld wird geöffnet.



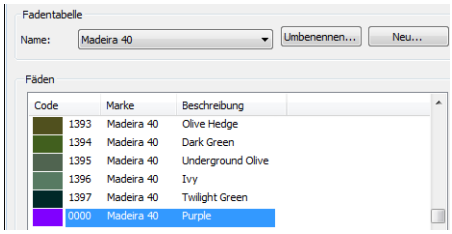
6 Bearbeiten Sie nach Bedarf die Details von Code, Marke, und Beschreibung der Fadenfarbe.

Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

7 Klicken Sie auf **Mischen**, um die Faden-**Anzeige**farbe auszuwählen. Siehe Eigene Fadenfarben mischen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

Die bearbeitete Farbe erscheint in der **Fäden**-Liste.



Eigene Fadenfarben mischen

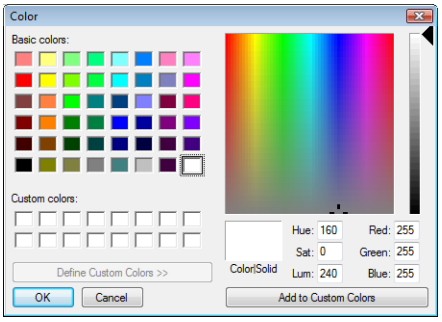
Sie können die Farbe, die für einen bestimmten Faden angezeigt wird, ändern oder über das **Farbe**-Dialogfeld neue Fadenfarben erstellen.

Eigene Fadenfarben mischen

1 Im Dialogfeld **Faden hinzufügen** oder **Faden bearbeiten** auf **Mischen** klicken.

- Siehe Fadendaten ändern.
- Siehe Fadentabellen eigene Farben hinzufügen.

Das **Farbe**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie aus der **Grundfarben**-Tabelle eine Farbe aus, die der gewünschten Farbe am nächsten kommt.

3 Klicken und bewegen Sie das Fadenkreuz im Farbenspektrum, bis Sie genau die gewünschte Farbe erreichen.

4 Verschieben Sie den Schieber auf der rechten Seite des Farbenspektrums, um die Farbhelligkeit anzupassen.

Die HLS (Farbton/Leuchtdichte/Sättigung)- und RGB (Rot/Grün/Blau)-Werte erscheinen in der unteren rechten Ecke des **Farbe**-Dialogfeldes. Sie können diese Werte zur exakten Farbdefinition auch direkt eingeben.

5 Nach dem Mischen der gewünschten Farbe **Farben hinzufügen** anklicken.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Die neue Farbe erscheint im **Farbe**-Vorschaufeld.

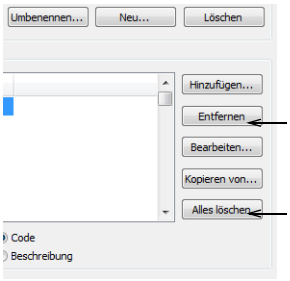
Fäden aus Tabellen entfernen

Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü), um Fäden aus Tabellen zu entfernen.

Im Dialogfeld **Tabellen ändern** können nicht mehr gebrauchte Farben ganz einfach aus den entsprechenden Fadentabellen entfernt werden.

Um Fäden aus Tabellen zu entfernen

1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Fadendaten ändern.



Markierte Farbe entfernen: hier klicken.

Alle Farben in der Tabelle entfernen: hier klicken.

2 Wählen Sie die zu verändernde Tabelle aus der **Name**-Liste.

3 Wählen Sie aus der **Faden**-Liste einen oder mehrere zu entfernende Fäden:

- Um eine Reihe von Elementen auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.

4 Klicken Sie auf **Entfernen**.

Sie werden aufgefordert, das Entfernen zu bestätigen.

5 Klicken Sie auf **Ja**.

Tipp Zur Entfernung aller Fadenfarben einer Tabelle **Alles löschen** anklicken.

Fadentabellen umbenennen

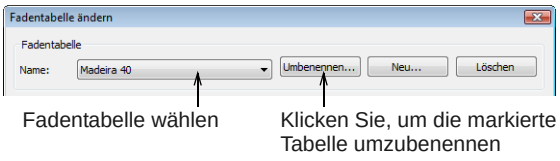
Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü) zum Umbenennen von Fadentabellen.

Im Dialogfeld **Fadentabelle ändern** können die Tabellen umbenannt werden.

Tipp Wählen Sie Namen bzw. Bezeichnungen, die Ihnen den Inhalt leicht in Erinnerung rufen oder dafür sorgen, dass häufig benutzte Tabellen oben in der Liste erscheinen.

Um Fadentabellen umzubenennen

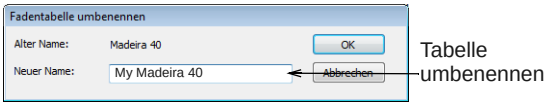
1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Fadendaten ändern.



2 Wählen Sie die zu verändernde Tabelle aus der **Name**-Liste.

3 Klicken Sie auf **Umbenennen**.

Das **Fadentabelle umbenennen**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Neue Bezeichnung der Fadentabelle eingeben, dann auf **OK** klicken.

Fadentabellen löschen

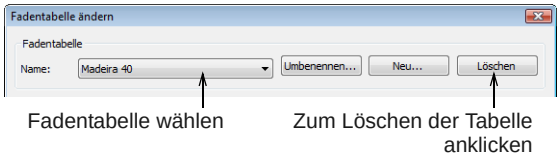
Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü) zum Löschen von Fadentabellen.

Im Dialogfeld **Fadentabelle ändern** können nicht mehr benötigte Fadentabellen gelöscht werden.

Hinweis Überlegen Sie es sich gut, bevor Sie Fadentabellen löschen. Wenn Sie versehentlich die falsche Tabelle löschen, müssen Sie BERNINA-Sticksoftware neu installieren, um diese wiederherstellen zu können.

Um Fadentabellen zu löschen

1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Fadendaten ändern.



2 Unter **Name** die Fadentabelle wählen, die gelöscht werden soll.

3 Klicken Sie auf **Löschen**.

Sie werden aufgefordert, das Löschen zu bestätigen.

4 Klicken Sie auf **Ja**.

Eigene Fadentabellen erstellen

Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü) zur Erstellung eigener Fadentabellen.

Fadentabellen sind Listen mit vordefinierten Fadenfarben. Diese basieren entweder auf handelsüblichen oder auf benutzerdefinierten Fadentabellen.

Tipp Mit der Option **Fadentabelle > Drucken** können Sie die Fadenliste in der aktuellen Fadentabelle als Hilfe beim Fadeneinkauf ausdrucken. Siehe Fadentabellen drucken.

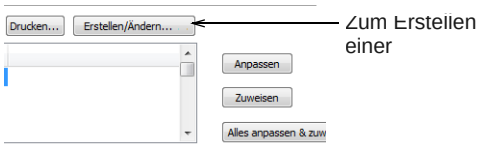
Neue Fadentabellen erstellen

Mit dem Erstellen einer Fadentabelle steht Ihnen eine gespeicherte Auswahl an Farben für Ihre Stickmuster zur Verfügung. Sie können zum Beispiel eine Tabelle mit Fäden erstellen, die Sie bereits haben. Diese kann mehrere Fadenmarken beinhalten. Eine bereits sortierte Liste in Ihrer eigenen benutzerdefinierten Fadentabelle erleichtert das Abgleichen und Ersetzen von Motivfarben mit den verfügbaren Fäden.

Um eine neue Fadentabelle zu erstellen

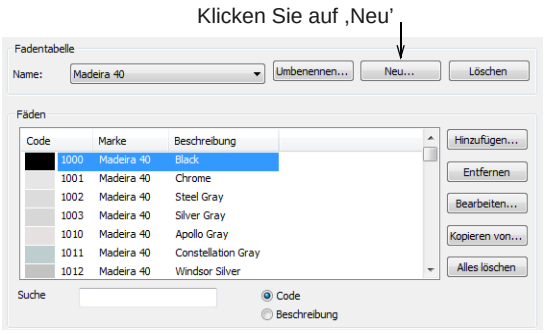
1 Wählen Sie **Einstellungen > Fadenfarben** oder klicken Sie auf den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld.

Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



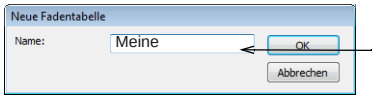
2 Klicken Sie auf **Erstellen / Ändern**.

Das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Klicken Sie auf **Neu**.

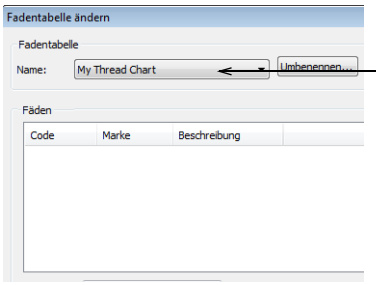
Das **Neue Fadentabelle**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Geben Sie einen Namen für die Tabelle an und klicken Sie auf **OK**.

Hinweis Verwenden Sie beim Erstellen eigener oder Bearbeiten bestehender Fadentabellen keine Symbole oder Satzzeichen wie Kommas usw.

Sie werden zu dem **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld zurückgeführt. Die neue Tabelle ist erstellt und Sie können jetzt Fadenfarben hinzufügen.



5 Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um das Feld **Faden hinzufügen** zu öffnen. Siehe Fadentabellen eigene Farben hinzufügen.

6 Klicken Sie auf **Kopieren von**, um Farben aus einer existierenden Tabelle hinzuzufügen. Siehe Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren.

7 Klicken Sie auf **Schliessen**.

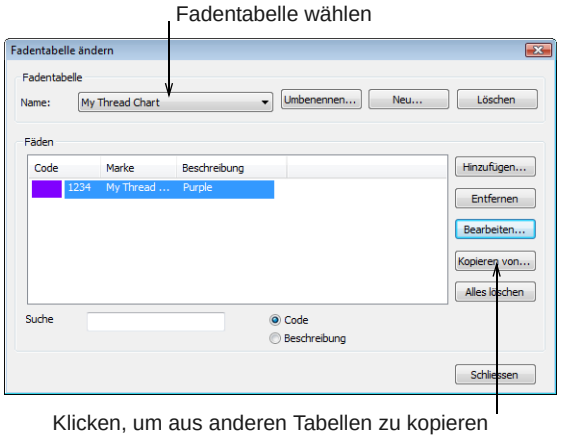
Die neue Tabelle ist erstellt und bereit zur Verwendung.

Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren

Sie können Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren, um aus vorhandenen Farben Ihre eigenen Tabellen zu erstellen.

Um Farben von Tabelle zu Tabelle zu kopieren

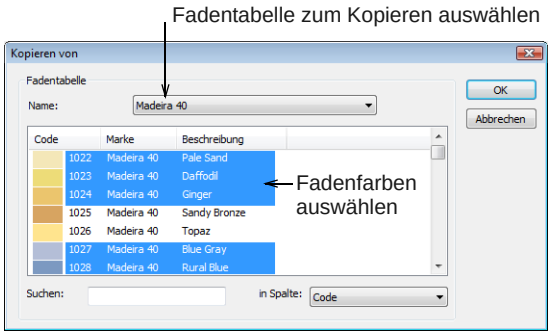
1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Neue Fadentabellen erstellen.



2 Wählen Sie eine Tabelle aus der Liste unter **Fadentabelle > Name**.

3 Klicken Sie auf **Kopieren von**.

Das **Kopieren von**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie aus der Liste unter **Name** die Fadentabelle mit der Farbe, die Sie zu kopieren wünschen.

5 Wählen Sie die zu kopierenden Farben aus.

- Um eine Reihe von Elementen auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Die Farben werden in die Fadentabelle kopiert und erscheinen unten in der Liste.

Fadentabellen eigene Farben hinzufügen

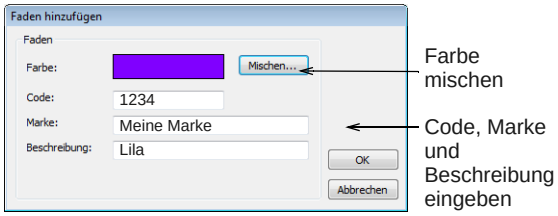
Sie können Fadentabellen Farben hinzufügen, indem Sie Farben aus anderen Tabellen oder selbst gemischte Farben verwenden.

Um Fadentabellen eigene Farben hinzuzufügen

1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Eigene Fadentabellen erstellen.

2 Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um Ihre eigenen Farben hinzuzufügen.

Das **Faden hinzufügen**-Dialogfeld wird geöffnet.



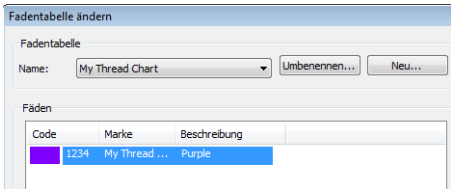
3 Klicken Sie auf **Mischen**, um die Faden-**Anzeige**farbe auszuwählen. Siehe Eigene Fadenfarben mischen.

4 Geben Sie Code, Marke und Beschreibung der neuen Fadenfarbe ein.

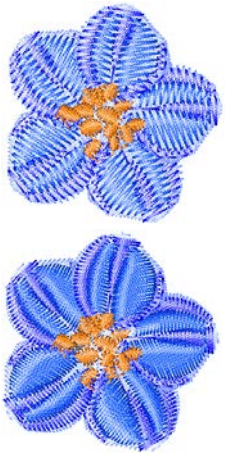
Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Die neue Farbe erscheint in der **Fäden**-Liste.



Kapitel 11
Objekteigenschaften und Vorlagen



Stickobjekte haben neben allgemeinen Eigenschaften wie Grösse und Position auch stickspezifische Charakteristiken wie Stichart und Stickdichte. Die jeweiligen Sticheinstellungen bestimmen, wie Stiche neu generiert werden, wenn Sie ein Objekt umformen, umwandeln oder skalieren.

Beim Erstellen eines Stickobjekts können Sie die Standardeinstellungen der jeweiligen Digitalisiermethode übernehmen oder neue anwenden. Die Standardeinstellungen sind in der Motivvorlage gespeichert. Sie können auch ‚aktuelle' Eigenschaften bestimmen, die dann auf alle Objekte, die Sie im aktuellen Stickmuster erstellen, angewendet werden.

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie die Objekteigenschaften in Ihrem Motiv ändern und in BERNINA-Sticksoftware Vorlagen anwenden, erstellen und verwalten.

Objekteigenschaften anwenden und verwalten

BERNINA-Sticksoftware speichert drei Sätze von Objekteigenschaften — Standard, **Aktuell** und **Bestehend**.

Hinweis Manche Objekteigenschaften können auf dem Bildschirm geändert werden; zum Beispiel können Sie die Grösse mit den Kontrollpunkten ändern. Andere Eigenschaften, wie Stichabstände oder Stichlänge, werden im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld geändert.

Standard-Objekteigenschaften

Standard-Objekteigenschaften sind die in einer Motivvorlage gespeichert Eigenschaften. Sie werden als Start-Einstellungen benutzt, wenn auf der Grundlage dieser Vorlage ein neues Stickmuster erstellt wird.

Aktuelle Objekteigenschaften

Aktuelle Objekteigenschaften sind die Einstellungen, die zum Erstellen neuer Objekte benutzt werden. Sofern Sie diese Einstellungen nicht ändern, handelt es sich dabei um die Standard-Einstellungen. Normalerweise ändern Sie diese, um beim Digitalisieren Zeit zu sparen. Zum Beispiel können Sie die Steppstichabstände vorab ändern, um für alle neuen Steppstich-Objekte, die Sie erstellen, eine bestimmte Dichte zu verwenden.

Hinweis Die Änderungen wirken sich nur auf die Objekte im Stickmuster aus, nicht auf die Vorlage selbst. Um Änderungen auf alle neuen Stickmuster anzuwenden, die auf der aktuellen Vorlage basieren, müssen Sie die **Standard**-Eigenschaften ändern – nicht die **aktuellen**.

Eigenschaften bestehender Objekte

Die Eigenschaften **bestehender** Objekte sind die Eigenschaften, die ein Stickmuster beim Abspeichern aufweist.

Aktuelle Objekteigenschaften einstellen

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Einstellen der aktuellen Eigenschaften.

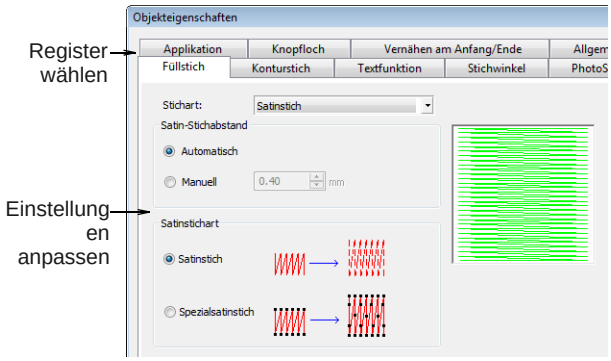
Wenn Sie die **aktuellen** Objekteigenschaften ändern, werden die neuen Einstellungen automatisch auf alle

weiteren neuen Objekte im aktuellen Stickmuster angewendet.

Um aktuelle Objekteigenschaften einzustellen

1 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, ohne dass ein Objekt markiert ist.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



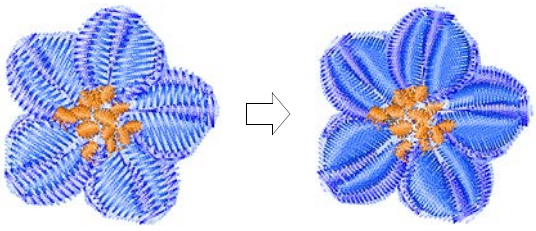
Die Register werden oben im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld angezeigt. Sie bieten Zugriff auf alle möglichen Objekteigenschaften-Einstellungen.

2 Klicken Sie zum Ansehen und Ändern der aktuellen Einstellungen auf ein Register.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Eigenschaften von markierten Objekten ändern

Sie können die Eigenschaften markierter Objekte ändern. Zum Beispiel kann es sein, dass Sie beim Vergrössern eines Stickmusters manche Objekte zur besseren Abdeckung mit **Stepp**- statt **Satin**-Füllstich aussticken möchten. Wenn Sie mehr als ein Objekt markieren, zeigt das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld nur die Register an, die relevante Einstellungen für **alle** markierten Objekte enthalten.



Wenn markierte Objekte unterschiedliche aktuelle Werte für dieselbe Einstellung aufweisen, bleibt das entsprechende Feld leer. Wenn Sie einen neuen Wert eingeben, wird dieser auf alle markierten Objekte angewendet.

Hinweis Das Ändern von Eigenschaften bestehender Objekte hat **keinen** Einfluss auf die aktuellen oder Standard-Einstellungen oder die Eigenschaften **nicht** markierter Objekte.

Um die Eigenschaften markierter Objekte zu ändern

1 Markierne Sie das/die Objekt/e, dessen/deren Eigenschaften Sie ändern möchten.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

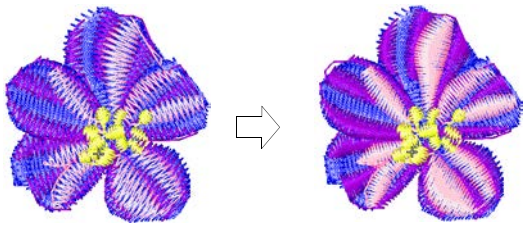
Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Wählen Sie das gewünschte Register und ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Standard-Objekteigenschaften ändern

Sie können die Standard-Objekteigenschaften jederzeit ändern, indem Sie die Eigenschaften des Objekts, an dem Sie gerade arbeiten, in der aktuellen Vorlage speichern. Es werden nur für dieses Objekt relevante Einstellungen gespeichert. Andere Eigenschaften behalten ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn Sie zum Beispiel die Einstellungen eines markierten Satinstich-Objekts zu Standardeinstellungen machen, ändern sich die Standardeinstellungen für Dekorfüllstiche nicht. Beim Speichern der Änderungen in der Vorlage können Sie entscheiden, ob diese Einstellungen nur für Textobjekte, für andere Objektarten oder beides gelten sollen.



Standard-Satinabstandswerte angewendet

Neue Satinabstandswerte angewendet

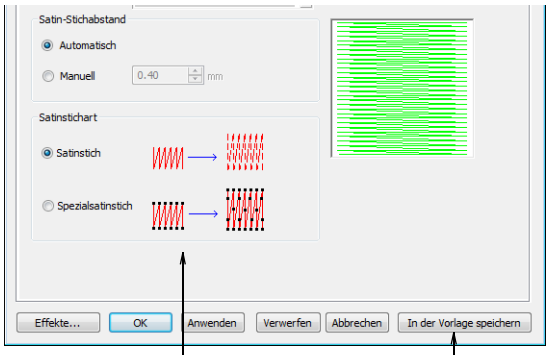
Hinweis Die Änderungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die mit dieser Vorlage erstellt werden. Falls die Änderungen nur für das Stickmuster gelten sollen, an dem Sie gerade arbeiten, ändern Sie die **aktuellen** und nicht die **Standard**-Eigenschaften. Siehe Aktuelle Objekteigenschaften einstellen.

Um Standard-Objekteigenschaften zu ändern

1 Markieren Sie das/die Objekt/e, auf dem/denen die Standardvorgaben beruhen sollen.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



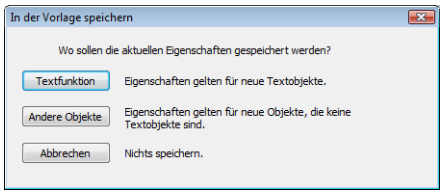
Einstellungen nach Bedarf ändern

Zum Speichern in der Vorlage anklicken

3 Wählen Sie das gewünschte Register und ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.

4 Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**.

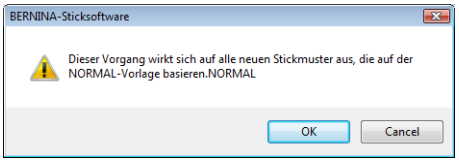
Das **In der Vorlage speichern**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Wählen Sie die gewünschte Option aus:

- **Textfunktion**: die geänderten Einstellungen betreffen nur neue Textobjekte.
- **Andere Objekte**: nur neue Objekte, die keine Textobjekte sind, sind betroffen.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.



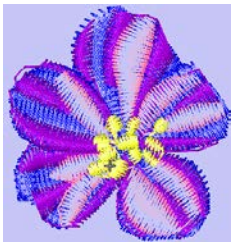
6 Klicken Sie auf **OK**, um die Vorlage zu aktualisieren.

Die Objekteigenschaften werden in der aktuellen Vorlage gespeichert und auf alle neuen Objekte der angegebenen Art angewendet, die auf dieser Vorlage basieren.

Hinweis Sie können auch eine neue Vorlage erstellen, indem Sie die geänderten Objekteigenschaften als Standardvorlage verwenden. Siehe Motivvorlagen verwalten.

Motivvorlagen verwalten

Vorlagen sind spezielle Dateien zum Speichern der Standardeinstellungen. Verwenden Sie Vorlagen zum Digitalisieren häufig benutzter Motivarten, so dass Sie die aktuellen Eigenschaften nicht jedes Mal eingeben müssen. Eine Vorlage kann zum Beispiel Standard-Objekte und Textbeispiele beinhalten. Sie kann auch einfach bevorzugte Sticheinstellungen, Schriftarten und -grössen und Farben als aktuelle Eigenschaften enthalten. Oder sie beinhaltet spezifische Dichte-, Schrumpfausgleich- oder Unterlage-Einstellungen für verschiedene Stoffarten.



Häufig verwendete Hintergrundfarben können ebenfalls in der Vorlage gespeichert werden.

Die NORMAL-Vorlage ist die Standard-Vorlage dar, die mit BERNINA-Sticksoftware mitgeliefert wird. Sie enthält aktuelle Objekteigenschaften. Bei Bedarf können Sie nach dem Ändern jederzeit zur ursprünglichen NORMAL-Vorlage zurückkehren. Siehe Zur NORMAL-Vorlage zurückkehren.

Motivvorlagen erstellen

Erstellen Sie Vorlagen aus Stickmustern, die die gewünschten Objekte und Objekteigenschaften enthalten. Speichern Sie ganz einfach das Stickmuster oder Elemente daraus als Vorlage. Vorlagen sehen genauso aus wie Stickdateien, haben aber die Datei-Endung **AMT**. Stellen Sie sicher, dass Sie einen Namen für Ihre neue Vorlage auswählen, **bevor** Sie Änderungen speichern. Wenn Sie Änderungen an den **Objekteigenschaften**-Einstellungen vornehmen – und auf **In der Vorlage speichern** klicken –, werden die Änderungen in der Vorlage gespeichert, die Sie gerade benutzen. Siehe auch Standard-Objekteigenschaften ändern.

Hinweis Sie können Vorlagen nicht versehentlich überschreiben. Jedes Mal, wenn Sie ein neues Stickmuster aus einer Vorlage erstellen, öffnet BERNINA-Sticksoftware ein Duplikat. Wenn Sie das Stickmuster zum ersten Mal speichern, wird das Speichern unter-Dialogfeld geöffnet, so dass Sie die Vorlage unter einem neuen Namen speichern können.

Um eine Motivvorlage zu erstellen

1 Beginnen Sie ein neues Stickmuster oder öffnen Sie ein bereits vorhandenes.

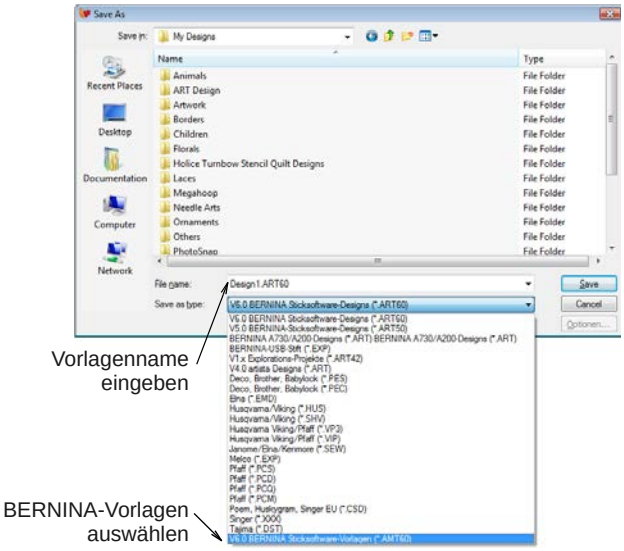
2 Passen Sie die Objekteigenschaften wie gewünscht an.

3 Fügen Sie Objekte und Beschriftungen, die die Vorlage enthalten soll, hinzu.

Es kann beispielsweise sein, dass Sie Schriftzugbeispiele auf unterschiedlichen Grundlinien einschliessen möchten. Wenn Sie die Vorlage benutzen, kann der gewünschte Text einfach über das Schriftzugbeispiel geschrieben werden. Siehe Textgrundlinien.

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

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



5 Wählen Sie **BERNINA Sticksoftware-Vorlagen** aus der **Speichern als Typ**-Dropdown-Liste aus.

BERNINA-Sticksoftware öffnet automatisch den Ordner **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Vorlage**. Die Motivvorlagen müssen hier gespeichert werden, sonst erscheinen sie nicht in der Vorlage-Liste, wenn Sie ein neues Stickmuster beginnen.

6 Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Vorlage ein.

7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Motivvorlagen ändern

Vorlagen können genau wie normale Stickmuster geändert werden. Die Änderungen wirken sich nur auf die zukünftige Benutzung der Vorlage aus. Existierende Objekte, die auf der Vorlage basieren, werden nicht beeinflusst.

Hinweis Sie können Vorlagen genauso wie jede andere Datei über MS Windows® Explorer löschen. Die Vorlagen befinden sich im Ordner **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Vorlage**.

Um Motivvorlagen zu ändern

1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.

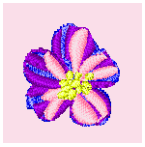
Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Navigieren Sie zum **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Vorlage**-Ordner.

3 Wählen Sie **BERNINA Sticksoftware-Vorlagen** aus der **Dateiformat**-Dropdown-Liste aus.

Die verfügbaren Vorlage-Dateien werden angezeigt.

4 Wählen Sie die zu ändernde Vorlage und klicken Sie auf **Öffnen**.



5 Objekteigenschaften, Stile und andere Einstellungen können nun geändert werden.



Zur Vorlage hinzugefügter Text zur Anzeige mit jedem Stickmuster

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

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

7 Wählen Sie den **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Vorlage**-Ordner aus.

8 Wählen Sie **BERNINA Sticksoftware-Vorlagen** aus der **Speichern als Typ**-Dropdown-Liste aus.

9 Wählen Sie die Vorlagendatei aus und klicken Sie auf **Speichern**.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

Tipp Um eine neue Vorlage zu erstellen, die auf der veränderten Vorlage basiert, geben Sie einen neuen Dateinamen ein und klicken auf **Speichern**.

10 Klicken Sie zur Bestätigung auf **Ja**.

Die veränderte Vorlage kann jetzt benutzt werden.



Stickmuster 1 Stickmuster 2

Aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage speichern

Sie können aktuelle Objekteigenschaften ganz einfach in der aktuellen Vorlage speichern. Siehe auch Objekteigenschaften anwenden und verwalten.

Um aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage zu speichern

1 Greifen Sie auf das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu.

- Um die **aktuellen** Objekteigenschaften zu verwenden, löschen Sie alle Markierungen und klicken dann auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.
- Um die Eigenschaften auf ein bestimmtes Objekt anzuwenden, markieren Sie das Objekt und doppelklicken oder rechtsklicken Sie dann darauf.

2 Objekteigenschaften-Einstellungen nun wie gewünscht ändern.

3 Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

Hinweis Es werden nur die **aktuellen** Objekteigenschaften - nicht die Objekte oder andere Einstellungen im Stickmuster - in der Vorlage gespeichert.

4 Klicken Sie auf **OK**, um die Vorlage zu aktualisieren.

5 Klicken Sie auf **Schliessen**, um zum Design-Fenster zurückzukehren.

Die neuen Einstellungen sind nun in der Vorlage, mit der das Stickmuster erstellt wurde, gespeichert und können benutzt werden.

Zur NORMAL-Vorlage zurückkehren

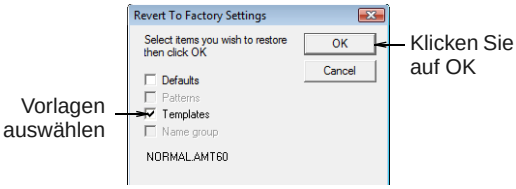
Sollten Sie mit BERNINA-Sticksoftware mitgelieferte NORMAL-Vorlage geändert haben, können Sie die ursprünglichen Einstellungen wiederherstellen. Es wird stets eine Hersteller-Kopie aufbewahrt, so dass die NORMAL-Vorlage wiederhergestellt werden kann.

Um zur NORMAL-Vorlage zurückzukehren

1 Schliessen Sie BERNINA-Sticksoftware.

2 Klicken Sie auf MS Windows® **Start** und wählen Sie **Alle Programmme > BERNINA-Sticksoftware > Zurückkehren**.

Das **Zu Werkseinstellungen zurückkehren**-Dialogfeld wird geöffnet.

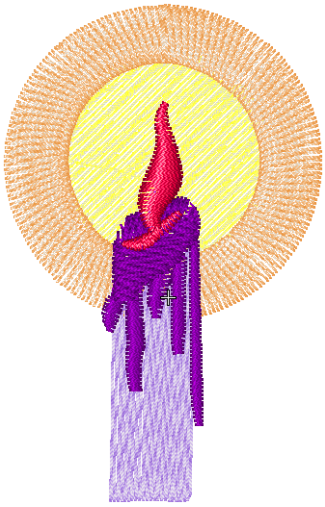


Hinweis Es kann unter Umständen 1 oder 2 Minuten dauern, bis sich das Dialogfeld öffnet.

3 Markieren Sie das **Vorlagen**-Kontrollkästchen und klicken Sie auf **OK**.

Die Originaleinstellungen für die NORMAL-Vorlage sind wiederhergestellt.

Kapitel 12
Stickqualität verbessern



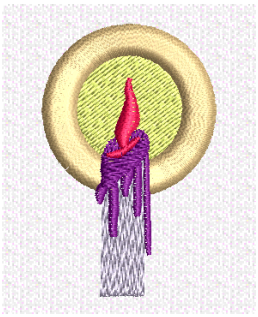
BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zahlreiche Einstellungen, die die Qualität und Effizienz Ihrer letztendlichen Ausstickung verbessern helfen. Benutzen Sie die Stoffeinstellungen, damit die Stickmaschine die verwendete Stoffart beim Sticken berücksichtigt. Der aufgrund des Schrumpfeffekts vorkommenden Verformung des Stoffes kann mit Autom. Unterlage entgegengewirkt werden. Sie können das nötige Ausmass der Überstickung anpassen, indem Sie die Schrumpfausgleich-Einstellung variieren. Dies ist praktisch, wenn Sie ein Stickmuster auf Stoffen mit unterschiedlichem Dehnverhalten aussticken möchten.

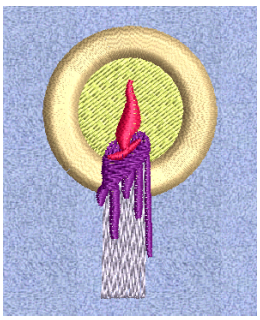
Mit der Autom. Sprungstiche-Funktion können Sie lange Stiche in einem Objekt beibehalten, indem Sie sie in eine Folge von Sprungstichen umwandeln. Vernähstiche werden am Objektanfang standardmässig automatisch eingefügt, um ein Auftrennen der Fäden zu verhindern. Sie können die Einstellungen für Vernähstiche für ganze Stickmuster oder einzelne Objekte festlegen. Benutzen Sie Start-/Endpunkt-Position zum Einstellen der Position der ersten und letzten Stiche im Stickmuster. Alle diese Funktionen sind Objekteigenschaften, die jederzeit angewendet, entfernt oder geändert werden können.

Dieser Abschnitt umfasst das Anpassen der Stoffeinstellungen, das Stabilisieren der Ausstickung durch Unterlagen und das Kompensieren etwaiger Stoffverformungen. Er beschreibt zudem, wie Sie lange Stiche beibehalten, die Einstellungen für Vernähstiche anpassen und automatische Start- und Endpunkte setzen.

Stoffeinstellungen anpassen

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, die Stoffeinstellungen zu ändern, damit die Stickmaschine die verwendete Stoffart beim Sticken berücksichtigt. Beispielsweise legt die von Ihnen gewählte Stoffeinstellung den Schrumpfausgleich so fest, dass er zu dem zu bestickenden Stoff passt. Der Schrumpfausgleich verhindert, dass in Ihrem Stickmuster Lücken zwischen den Objekten entstehen. Siehe auch Stoffdehnung kompensieren.





Die Sticheinstellungen für verschiedene Stoffarten werden in der nachfolgenden Tabelle zusammengefasst.

Gewicht	Stoffe	Schrumpfausgleich (mm)	Abstände (mm)				
			Satinstich (Manuell)	Satinstich (Autom.)	Steppstich	Zickzack-Unterlage	Steppstich-Unterlage
Fabrik-Standard-vorgaben	Nicht zutreffend	0,200	0,4	0,01	0,45	3,0	3,0
Leichtes Gewebe	T-Shirt	0,250	0,37	0,02	0,40	3,0	2,5
Normales Gewebe	Polo shirts/Pikee	0,250	0,37	0,02	0,40	3,0	2,5
Schweres Gewebe	Fleece/Sweatshirts	0,350	0,36	-0,02	0,38	2,5	2,5
Normales Frottee	Handtücher	0,250	0,36	0,02	0,38	1,5	1,8
Schweres Frottee	Badetücher/Bademäntel	0,250	0,36	-0,02	0,38	1,5	1,8
Leichter, dünner Stoff	Batist/ Baumwolle/Satin	0,200	0,38	0,03	0,40	3,0	2,8
Mitteldicker Stoff	Baumwolle/Muslin/Poly-ester	0,200	0,38	0,0	0,40	2,5	2,5
Schwerer, dichter Stoff	Jeans/Sackleinen/Drillich	0,200	0,38	-0,01	0,40	2,5	2,5

Hinweis Standardmässig werden die neuen Einstellungen auf alle Objekte im Stickmuster angewendet, mit Ausnahme der Textobjekte. Siehe auch Stoffdehnung kompensieren.

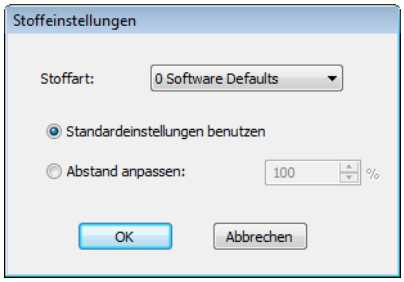
Um die Stoffeinstellungen anzupassen

1 **Bearbeiten > Alles markieren** wählen.

Das gesamte Stickmuster wird markiert.

2 Wählen Sie **Einstellungen > Stoffeinstellungen**.

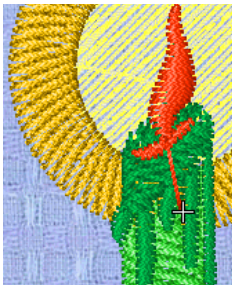
Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



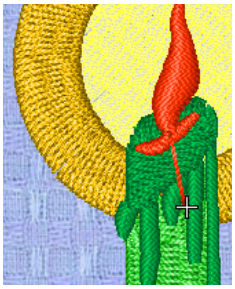
3 Wählen Sie einen Stoff aus der **Stoffart**-Liste aus.

4 Wählen Sie die Standardeinstellungen oder geben Sie zur Feineinstellung eigene Werte ein.

- **Standardeinstellungen benutzen**: Änderungen werden gemäss der ausgewählten Stoffart vorgenommen.
- **Abstand anpassen:** Geben Sie einen Wert zur Feineinstellung ein. Werte über 100 führen zu grösseren Stichabständen. Werte unter 100 zu kleineren. In einigen Fällen wird auch der Schrumpfausgleich angepasst.



Dicker Strickstoff auf 150% geändert



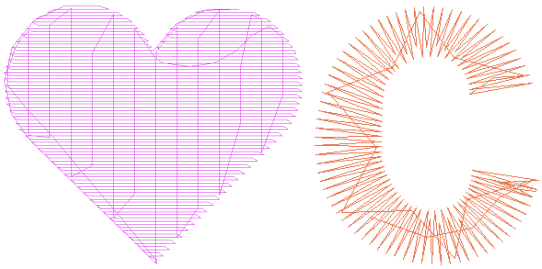
Dicker Strickstoff auf 75% geändert

5 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Stoffeinstellungen werden auf alle im Stickmuster enthaltenen Objekte angewendet.

Stabilisierung mit Unterlagen

Um die Qualität der Ausstickung zu verbessern, müssen Sie Unterlagen hinzufügen. Unterlagen stabilisieren den Stoff und wirken der auf Grund des Schrumpfeffekts vorkommenden Verformung des Stoffes entgegen. Unterlagen haben auch eine Fundamentfunktion, indem die Deckstiche erhöht werden und so nicht in die Fasern von weichen Stoffen sinken. Ohne Unterlage liegt das Stickmuster flach auf dem Stoff. Es sieht nicht nur flach aus, oft scheint auch der Stoff durch. Neuanwender könnten versucht sein, in solchen Fällen die Stickdichte zu erhöhen. Eine richtige Unterlage zu setzen ist jedoch wesentlich effizienter.



Unterlagen automatisch setzen



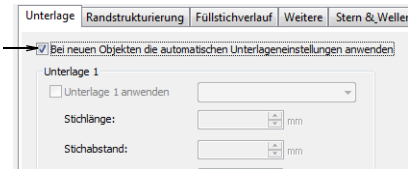
Benutzen Sie Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickmuster durch automatische Unterlagen zu verstärken und zu stabilisieren.

Das **Autom. Unterlage**-Werkzeug generiert Unterlagenstiche für Objekte anhand der im **Effekte**-Dialogfeld festgelegten aktuellen Einstellungen. **Autom. Unterlage** kann voreingestellt werden, so dass alle neu erstellten Objekte
automatisch mit Unterlagenstichen versehen werden. Die Unterlagen-Einstellungen werden genau wie andere Objekteigenschaften mit jedem Objekt gespeichert. Das bedeutet, dass sie jedes Mal, wenn das Objekt skaliert oder umgeformt wird, neu generiert werden.

Um Unterlagen automatisch zu setzen

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

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

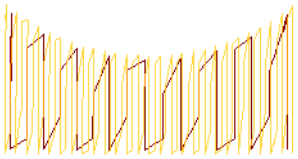


2 Wählen Sie **Bei neuen Objekten die automatischen Unterlageneinstellungen anwenden**, falls noch nicht ausgewählt.

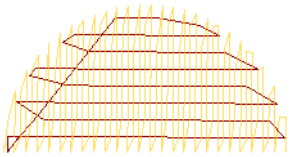
Achtung Wenn diese Option eingestellt ist, berechnet BERNINA-Sticksoftware automatische Einstellungen, auch wenn Sie benutzerdefinierte Einstellungen in der Vorlage gespeichert haben. Siehe auch Benutzerdefinierte Unterlagen setzen.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

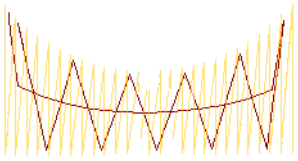
Alle neu digitalisierten Objekte beinhalten eine Unterlage, die das System automatisch bestimmt.



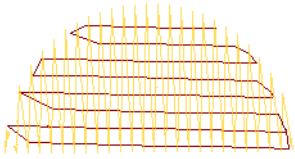
Steppstich-Blockdigitalisierung - Steppstich-Unterlage



Steppstich, Geschlossene Kurve - Steppstich-Unterlage



Satinstich-Blockdigitalisierung - Zickzack-Unterlage



Satinstich, Geschlossene Kurve - Steppstich-Unterlage

Benutzerdefinierte Unterlagen setzen



Benutzen Sie Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickmuster durch automatische Unterlagen zu verstärken und zu stabilisieren.

Das **Autom. Unterlage**-Werkzeug generiert Unterlagenstiche für Objekte anhand der im **Effekte**-Dialogfeld festgelegten aktuellen Einstellungen. Sie können benutzerdefinierte

Unterlage-Einstellungen für alle neu erstellten Objekte in Ihrem Stickmuster voreinstellen oder nur auf markierte Objekte anwenden.

Um benutzerdefinierte Unterlagen zu setzen

1 Klicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol, um die Funktion zu aktivieren.

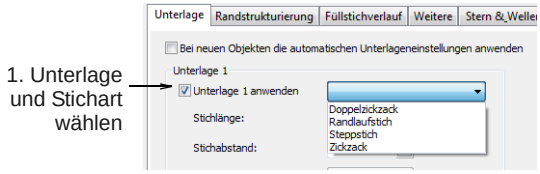
Tipp Zur Anpassung der Einstellungen vor dem Digitalisieren rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol, um auf das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld zuzugreifen.

2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat. Siehe Digitalisiermethoden.

Das Objekt wird mit den aktuellen **Autom. Unterlage**-Einstellungen digitalisiert.

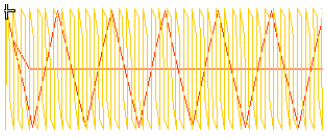
3 Wenn Sie die Unterlage-Einstellungen ändern möchten, markieren Sie das Objekt und rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

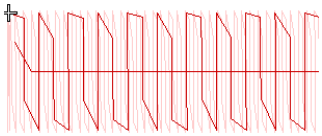
Das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld wird geöffnet. Dieses Register ermöglicht Ihnen die Auswahl zwischen einer einzelnen Unterlage und einer Kombinationen aus erster und zweiter Unterlage.

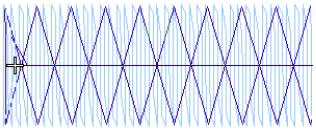


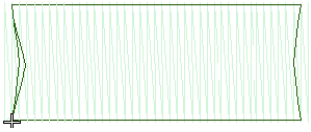
4 Wählen Sie **Unterlage 1 anwenden** und wählen Sie eine Unterlagenart aus der Dropdown-Liste.

Die Unterlagenart hängt von ihrem Zweck ab.


Zickzackunterlage


Steppstich-Unterlage

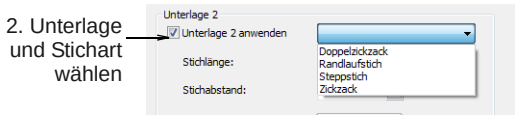

Doppelzickzack-Unterlage


Randlaufstich-Unterlage

Hinweis Nicht alle Unterlagenarten eignen sich für alle markierten Objekte.

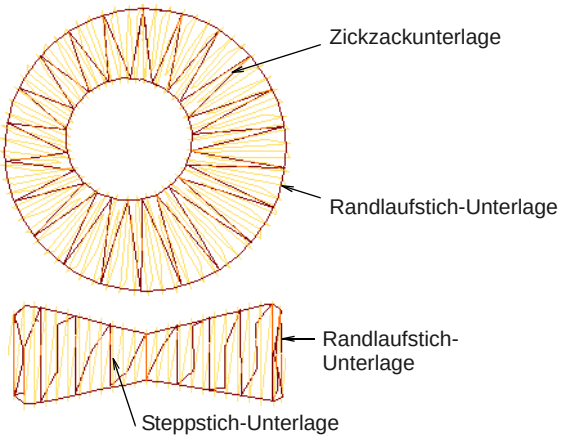
5 Passen Sie nach Bedarf Stichlänge und Seitenrand-Einstellungen an. Für Details vergleichen Sie Randlaufstich-Unterlagenabstände anpassen, Zickzack-Unterlagenabstände anpassen und Unterlagen-Randzugaben einstellen.

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



6 Wählen Sie zur zusätzlichen Stabilisierung eine zweite Unterlage.

Es kann jede Kombination von Unterlagenarten benutzt werden.



Achtung Sie sollten jedoch jeweils nur eine Steppstich-Unterlage benutzen – d. h. es empfiehlt sich nicht, Steppstich für Unterlage 1 und Unterlage 2 zu benutzen.

7 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die neuen Einstellungen.

8 Um Ihre benutzerdefinierten Einstellungen dauerhaft zu speichern, klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**. Siehe Aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage speichern.

9 Wählen Sie **Bei neuen Objekten die automatischen Unterlageneinstellungen anwenden**, falls noch nicht ausgewählt.

Achtung Wenn **Bei neuen Objekten die automatischen Unterlageneinstellungen anwenden** eingestellt ist, berechnet BERNINA-Sticksoftware stets automatische Einstellungen, auch wenn Sie benutzerdefinierte Einstellungen in der Vorlage gespeichert haben. Siehe Unterlagen automatisch setzen.

Randlaufstich-Unterlagenabstände anpassen

Rechtsklicken Sie auf Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ändern der Autom. Unterlage-Einstellungen.

Randlaufstich platziert Stiche entlang der Kanten eines Objekts. Die Stichlänge der Randlaufstich-Unterlagen muss so angepasst werden, dass die Unterlagenstiche Kurven gut folgen und im fertigen Motiv nicht sichtbar sind. Sie können die Einstellungen vor oder nach der Digitalisierung anwenden.

Hinweis Die Sticheinstellungen von Randlaufstich-Unterlagen werden separat gespeichert und haben keinen Einfluss auf die Deckstichеinstellungen.

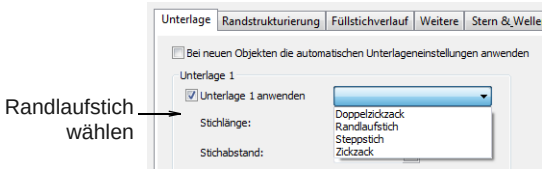
Um Randlaufstich-Unterlagenabstände anzupassen

1 Entscheiden Sie, ob Sie die Einstellungen als ‚aktuell' festlegen oder auf markierte Objekte anwenden möchten:

- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die Markierung aller Objekte aufgehoben ist.
- Alternativ können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

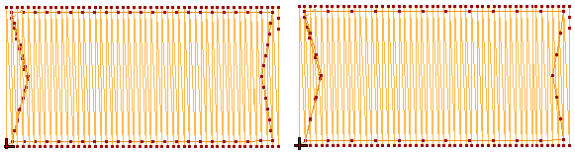
2 Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

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



3 Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Kontrollkästchen und wählen Sie **Randlaufstich** als Unterlagenart aus.

4 Gewünschte Stichlänge eingeben.



Randlaufstich-Länge: 1,5mm Randlaufstich-Länge: 3,5mm

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Zickzack-Unterlagenabstände anpassen

Rechtsklicken Sie auf Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ändern der Autom. Unterlage-Einstellungen.

Benutzen Sie Zickzack- und Doppelzickzack-Unterlage zum Stabilisieren breiter Spalten. Sie können die Stichlänge für Zickzack- und Doppelzickzack-Unterlagen festlegen. Doppelzickzack-Unterlagen können nur auf Satinkonturen und Textobjekte angewendet werden. Sie können die Einstellungen vor oder nach der Digitalisierung anwenden.

Hinweis Zickzack-Unterlagen-Einstellungen werden separat gespeichert und haben keinen Einfluss auf die Zickzack-Deckstich-Einstellungen.

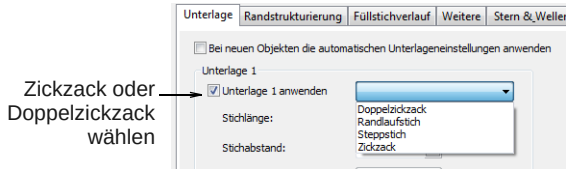
Um Zickzack-Unterlagenabstände anzupassen

1 Entscheiden Sie, ob Sie die Einstellungen als ‚aktuell' festlegen oder auf markierte Objekte anwenden möchten:

- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die Markierung aller Objekte aufgehoben ist.
- Alternativ können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

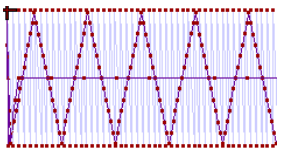
2 Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

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

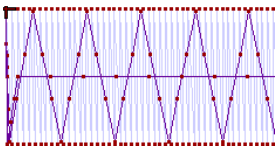


3 Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Kontrollkästchen und wählen Sie **Zickzack** oder **Doppelzickzack** als Unterlagenart.

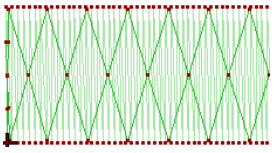
4 Gewünschte Stichlänge eingeben.



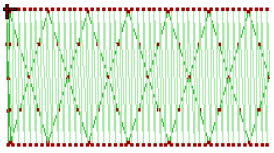
Zickzack-Stichlänge: 2,5 mm



Zickzack-Stichlänge: 5 mm



Doppelzickzack-Stichlänge: 7 mm



Doppelzickzack-Stichlänge: 3,5 mm

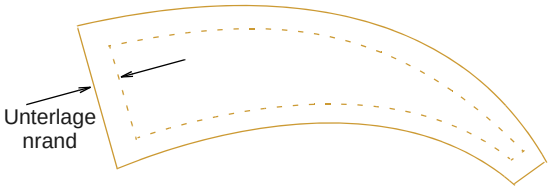
5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Markierte Objekte werden mit den angepassten Einstellungen aktualisiert.

Unterlagen-Randzugaben einstellen

Rechtsklicken Sie auf Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ändern der Autom. Unterlage-Einstellungen.

Der Unterlagenrand ist der Abstand zwischen einer Objektkontur und dem Ende der Unterlage. Der Randabstand kann vergrössert werden, damit Unterlagenstiche nicht über die Deckstiche hinausgehen.



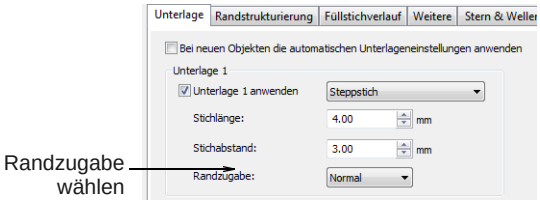
Um Unterlagenränder festzulegen

1 Entscheiden Sie, ob Sie die Einstellungen als ‚aktuell' festlegen oder auf markierte Objekte anwenden möchten:

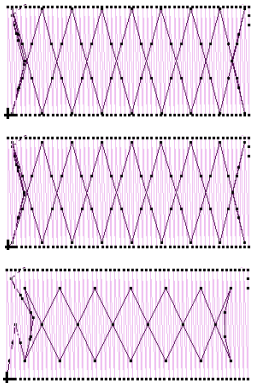
- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die Markierung aller Objekte aufgehoben ist.
- Alternativ können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

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

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



3 Wählen Sie eine **Randzugabe** aus der Dropdown-Liste.



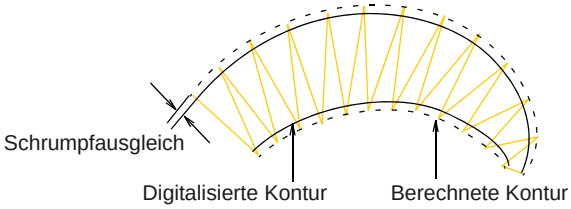
4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Stoffdehnung kompensieren

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Schrumpfausgleich-Einstellungen anzupassen.

Beim Aussticken wird der Stoff mit jedem Stich nach innen zum Einstichpunkt hin gezogen. Dies kann eine Kräuselung des Stoffs und das Auftreten von Lücken in der Stickerei verursachen. Fertige Stickmuster fallen etwas schmaler und länger aus, als sie auf dem Bildschirm aussehen. Schrumpfausgleich wirkt diesem Effekt entgegen, indem er Konturen gefüllter Formen an den Seiten ‚überstickt', wo die Nadeleinstiche liegen. Wenden Sie automatischen Schrumpfausgleich vor oder nach dem Digitalisieren auf Objekte in Ihrem Stickmuster an.



Der benötigte Schrumpfausgleich hängt von dem Stoff ab, auf dem ausgestickt wird. Machen Sie eine Stickprobe und prüfen Sie vor dem Ändern, ob die Überstickungsmenge reicht. Die folgende Tabelle dient als Richtlinie.

Stoff	Schrumpfausgleich (mm)
Drillich, Baumwolle	0,1
T-Shirt	0,2
Fleece, Strickgewebe	0,25 - 0,3
Textobjekte	0,2 - 0,3

Sie können den Schrumpfausgleich für den verwendeten Stoff auch über **Einstellungen > Stoffeinstellungen** anpassen. Siehe Stoffeinstellungen anpassen.

Tipp Der Schrumpfeffekt kann auch durch Unterlagenstiche sowie beim Aussticken durch ein passendes Stickvlies unten und oben reduziert werden. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Um automatischen Schrumpfausgleich anzuwenden

1 Entscheiden Sie, ob Sie die Einstellungen als ‚aktuell' festlegen oder auf markierte Objekte anwenden möchten:

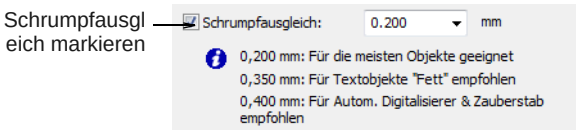
- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die Markierung aller Objekte aufgehoben ist.
- Alternativ können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

2 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

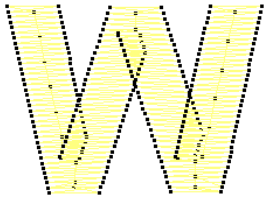
3 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Weitere**-Register.

4 Markieren Sie das **Schrumpfausgleich**-Kontrollkästchen.

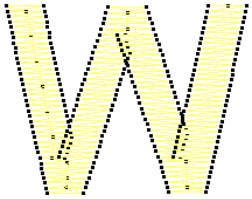


5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die neuen Einstellungen.



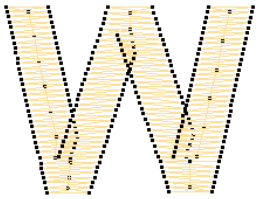
Schrumpfausgleich EIN



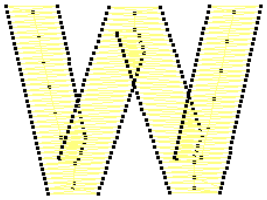
Schrumpfausgleich AUS

Tipp Der Schrumpfausgleich ist automatisch auf 0,2 mm festgelegt. Dies eignet sich für die meisten Stickmuster. Beim automatischen Digitalisieren empfehlen wir jedoch 0,4 mm.

6 Geben Sie nach Wunsch eine Überstickungszugabe (in mm) ein.



Schrumpfausgleich: 0,2 mm



Schrumpfausgleich: 0,5 mm

7 Klicken Sie auf **Anwenden**.

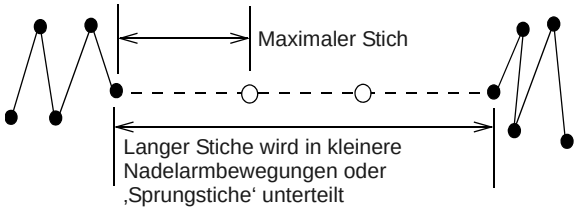
Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Tipp Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**, bevor Sie dieses Dialogfeld schliessen, um die Einstellungen dauerhaft zu speichern. Gespeicherte Einstellungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die auf der aktuellen Vorlage basieren. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Beibehalten langer Stiche

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Autom. Sprungstich-Einstellungen anzupassen.

Stickmaschinen haben eine maximale Stichlänge, die durch die Begrenzung der Rahmenbewegung der Maschine bestimmt wird. Stiche, die die maximale Stichlänge überschreiten, werden in kleinere Stiche aufgeteilt. Dies kann vor allem bei Satinfüllstichen das Erscheinungsbild der Ausstickung beeinflussen. Mit **Autom. Sprungstiche** können Sie lange Stiche in einem Objekt beibehalten, indem Sie sie in einen Folge von Sprungstichen umwandeln. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.



Um eine schmale Spalte mit mehr Relief als der normale Satinstich zu erstellen, können Sie Autom. Sprungstich zusammen mit einer passenden Unterlage und einer kurzen Maximalstichlänge von z. B. 6 mm verwenden. 6 mm. Falls die Deckstiche kurz sind, macht das Aufteilen sie lockerer und sorgt für ein stärkeres Relief. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Autom. Sprungstich kann beispielsweise auch für manuell digitalisierte Unterlagen verwendet werden. Sie können damit sogar Quilt-Effekte erzielen, zum Beispiel auf satingefüllten Flächen, die mit einem Lauf- oder einem Musterfüllstich überstickt werden. Autom. Sprungstich wird als Objekteigenschaft gespeichert und ist standardmässig aktiviert. Sie können seine Werte für markierte oder neu erstellte Objekte jederzeit ändern. Die Werte für Autom. Sprungstiche können für Füllstiche, Satinstich-Konturen und Pariserstich-Konturen angepasst werden.

Um Autom. Sprungstiche anzuwenden

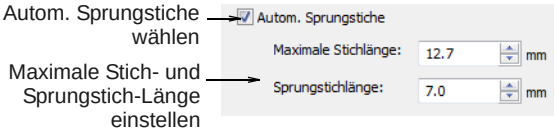
1 Entscheiden Sie, ob Sie die Einstellungen als ‚aktuell' festlegen oder auf markierte Objekte anwenden möchten:

- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die Markierung aller Objekte aufgehoben ist.
- Alternativ können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

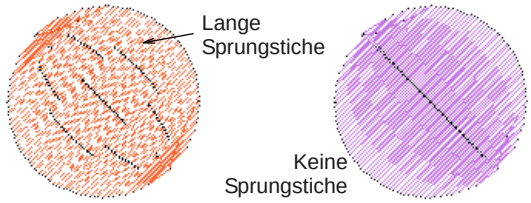
2 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Weitere**-Register.

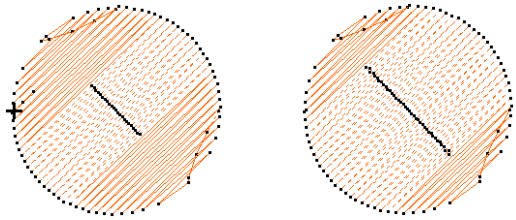


4 Wählen Sie **Autom. Sprungstiche**, falls noch nicht ausgewählt, und klicken Sie auf **Anwenden**.



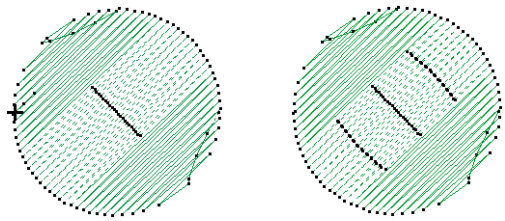
5 Geben Sie im Feld **Maximaler Stich** nnach Bedarf die maximale Stichlänge ein.

Bei Stichen, die diesen Wert überschreiten, wird der **Autom. Sprungstich** angewendet.



Tipp Geben Sie als maximale Stichlänge einen grösseren Wert ein als den längsten im Motiv gewünschten Satinfüllstich. Andernfalls werden einige Satinstiche in zwei oder mehr Stiche unterteilt.

6 Geben Sie im Feld **Sprungstichlänge** die Länge jedes Sprungstichs ein.



Tipp Kürzere Zwischensprünge verlängern die benötigte Ausstickzeit, führen jedoch zu einer gleichmässigeren Bewegung des Rahmens über das Motiv.

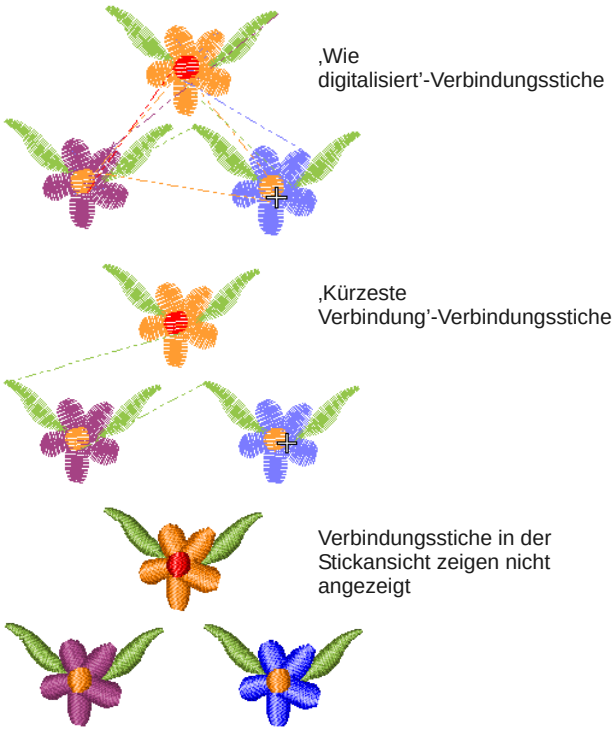
7 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Tipp Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**, bevor Sie dieses Dialogfeld schliessen, um die Einstellungen dauerhaft zu speichern. Gespeicherte Einstellungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die auf der aktuellen Vorlage basieren. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Stickobjekte verbinden

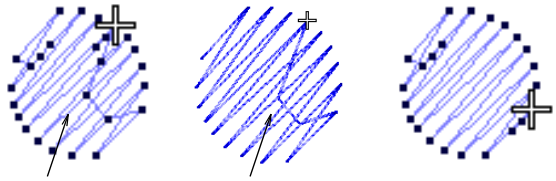
Einzelne Objekte in einem Stickmuster werden mit Verbindungsstichen verbunden. Diese sind ‚Transportstiche' oder ‚Sprungstiche' und werden in Stiche zeigen , nicht jedoch in der **Stickansicht zeigen** angezeigt. Idealerweise planen Sie Ihr Motiv so, dass Verbindungsstiche später von Motivelementen überdeckt werden. Falls ein Verbindungsstich nicht überdeckt wird, muss er nach der Ausstickung abgeschnitten werden.



Verbindungsstiche werden automatisch generiert, Sie können jedoch die Objekte neu einreihen, um Fadenschnitte zu minimieren. Sie können sogar Anfangs- und Endpunkte ändern, die **Kürzeste Verbindung**-Einstellung (Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren jedoch automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

Transportstiche

Transportstiche werden automatisch hinzugefügt, wenn die Nadel sich zwischen Segmenten innerhalb eines Objekts hin- und herbewegen muss. Sie werden stets von den darüberliegenden Stichen überdeckt, können jedoch manchmal hindurchscheinen.

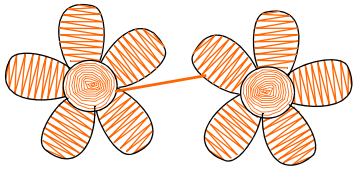


Transportstiche | Transportstich in Stickansicht zeigen sichtbar | Anfangspunkt geändert – keine Transportstiche

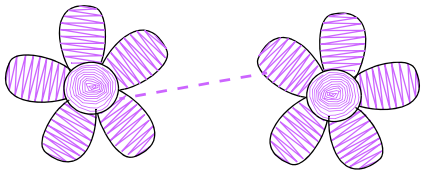
Transportstiche werden durch das Anpassen der Anfangs- und Endpunkte aufeinanderfolgender Objekte minimiert. Sie können Anfangs- und Endpunkte mit der **Wie digitalisiert**-Methode manuell einstellen, die **Kürzeste Verbindung**-Einstellung (Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren jedoch automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

Sprungstiche

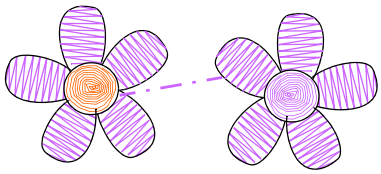
Sprungstiche verschieben den Stickrahmen ohne Nadeleinstiche von einem Teil des Stickmusters zu einem anderen. Die Verbindungsfäden müssen normalerweise abgeschnitten werden. Sprungstichverbindungen werden in **Stiche zeigen** als gepunktete oder durchgehende Linie angezeigt – durchgehende Linien für kurze Verbindungsstiche, gepunktete Linien für lange Verbindungsstiche (länger als 12,1 mm). Gestrichelte Linien weisen auf Farbwechsel hin.



Kurzer Verbindungsstich: durchgehende Linie



Langer Verbindungsstich: gestrichelte Linie



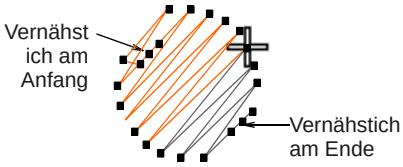
Farbwechsel: Stich-Punkt-Linie (Fadenschnitt nicht nötig)

Lange Verbindungen erzeugen Nadelsprünge von bis zu 7 mm. Dies verlangsamt normalerweise die Stickmaschine, während der Stickrahmen zum nächsten Nadeleinstichpunkt bewegt wird.

Hinweis Die Standard-Verbindungsstichlänge ist die gleiche, die für **Autom. Sprungstiche** eingestellt ist.

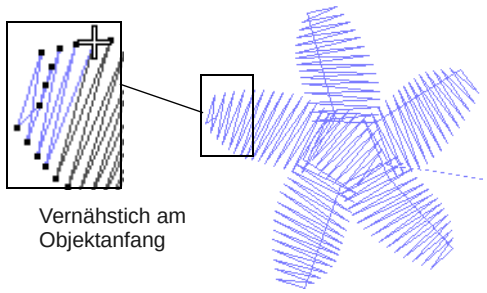
Vernähstiche am Anfang und Ende

Vernähstiche am Anfang und Ende sind zusätzliche Stiche, die vor und nach Sprungstichen und Farbwechseln eingesetzt werden, so dass die Fäden abgeschnitten werden können, ohne dass sich die Stiche auflösen.



Anfangs-Vernähstiche werden automatisch am Anfang eines Objekts nach jedem Verbindungsstich über 2 mm oder nach einem Farbwechsel eingefügt. Bei Satinstich-Objekten werden sie innerhalb der Form beim zweiten Stich eingefügt. Genauso werden End-Vernähstiche automatisch vor

Verbindungsstichen oder vor einem Farbwechsel eingefügt.



Vernähstich am Objektanfang

Tipp Durchlaufen Sie das Stickmuster Stich für Stich, um festzustellen, wo sich Vernähstiche befinden. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Einstellungen für Vernähstiche anpassen

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um aktuelle Eigenschaften zu festzulegen.

Vernähstiche werden standardmässig zu Stickbeginn bei Objekten eingefügt, um ein Lösen der Stickfäden zu verhindern. Es gibt jedoch Fälle, in denen ganze Stickmuster eventuell keine Vernähstiche beinhalten oder bestimmte Objekte wie z. B. Textobjekte sie nicht einschliessen. Mit BERNINA-Sticksoftware haben Sie die Kontrolle über die Vernähstich-Einstellungen. Dies ist für spezielle Zwecke nötig, z. B. bei ‚umgekehrter Stickerei', die die Verwendung von dicken Fäden in den Stickspulen beinhaltet. Diese Sticktechnik hat keine Vernähstiche. Auch für manche dekorativen Stickereien können Vernähstiche nicht benutzt werden. In diesen Fällen können Sie Vernähstiche abschalten und ein Auflösen der Fäden verhindern, indem Sie die Stickfäden lang lassen und durchziehen. Siehe auch Start- und Endpunkte anpassen.

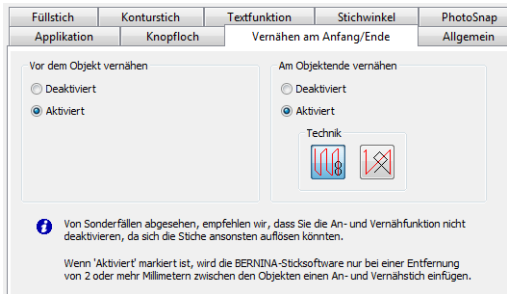
Um die Vernähstich-Einstellungen anzupassen

1 Sie können auf die **Vernähen am Anfang/Ende**-Kontrollen auf eine der folgenden Arten zugreifen:

- Zum Anpassen der aktuellen Stickmuster-Einstellungen klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol oder wählen **Einstellungen > Objekteigenschaften**, um auf das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zuzugreifen.
- Zum Anpassen bestimmter Objekte doppel- oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e, um auf das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zuzugreifen.

2 Wählen Sie das **Vernähen am Anfang/Ende**-Register aus.

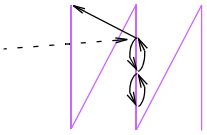
Das Register enthält zwei Felder – **Vor dem Objekt vernähen** und **Am Objektende vernähen** –, mit denen Sie die jeweilige Option ein- oder ausschalten können.



Hinweis Bereits existierende Stickmuster, die mit früheren -Version von BERNINA-Sticksoftware oder anderen Anwendungen erstellt wurden, haben unter Umständen eine Verbindungsstich-Längeneinstellung, die von der 2mm-Standardvorgabe abweicht.

3 Passen Sie die **Vor dem Objekt vernähen**-Einstellung nach Wunsch an:

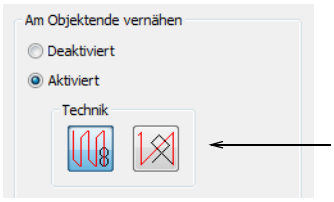
- Ist sie deaktiviert, werden für externe oder interne Verbindungsstiche keine Anfangs-Vernähstiche eingefügt.
- Ist sie aktiviert, werden Anfangs-Vernähstiche eingefügt, wenn die Verbindungsstiche vor einem Objekt länger als 2 mm sind.



Anfangs-Vernähstich mit zwei Stichen

4 Passen Sie die **Am Objektende vernähen**-Einstellung nach Wunsch an:

- Ist sie deaktiviert, werden für externe oder interne Verbindungsstiche keine End-Vernähstiche eingefügt.
- Ist sie aktiviert, werden End-Vernähstiche eingefügt, wenn die Verbindungsstiche nach einem Objekt länger als 2 mm sind.



End-Vernähstich-Methode wählen

5 Wählen Sie eine End-Vernähstich-Methode aus:

- Die erste Methode fügt End-Vernähstiche entlang dem letzten Stich ein.
- Die zweite Methode fügt End-Vernähstiche zwischen den letzten beiden Stichen ein.

Die erste Methode ist besser für Objekte ohne Schriftzüge geeignet, während sich die zweite Methode besser für Textobjekte eignet.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Einstellungen werden auf markierte Objekte oder, falls keine Objekte markiert sind, auf die aktuellen Eigenschaften angewendet.

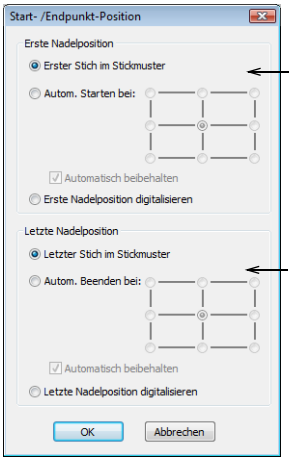
Automatische Anfangs- und Endpunkte setzen

Bei einigen Stickmaschinen muss die Nadel vor Stickbeginn exakt über dem ersten Nadeleinstich platziert werden. Benutzen Sie die automatische **Start-/Endpunktposition**, um die Position der ersten und letzten Stiche in einem Stickmuster festzulegen.

Um automatische Anfangs- und Endpunkte festzulegen

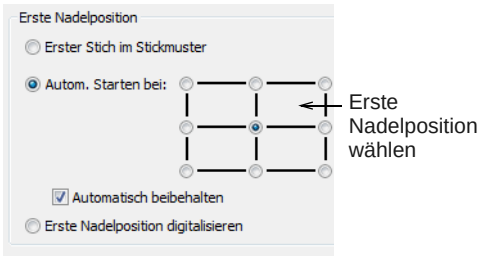
1 **Anordnen > Start-/Endpunktposition**.

Das Dialogfeld **Start-/Endpunktposition** wird geöffnet.

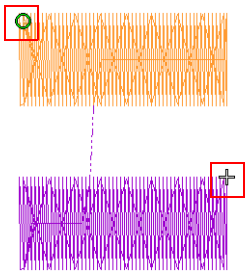


2 Wählen Sie eine **Erste Nadelposition**-Methode:

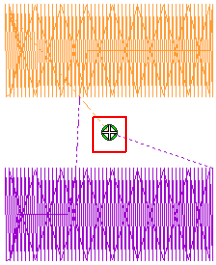
- **Erster Stich im Stickmuster**: Der Startpunkt wird beim ersten Stich des Stickmusters gesetzt.
- **Autom. Starten bei:** Der Startpunkt wird automatisch an einem festgelegten Punkt im Stickmuster beibehalten. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen aus:



- **Erste Nadelposition digitalisieren**: Sie werden aufgefordert, die Anfangs- und Endpunkte manuell zu markieren.



Startpunkt: Erster Stich
Endpunkt: Letzter Stich des Stickmusters



Startpunkt: Autom. Start
Endpunkt: Autom. Ende, Mitte des Stickmusters

3 Wählen Sie eine **Letzte Nadelposition**-Methode:

- **Letzter Stich im Stickmuster**: Der Endpunkt wird beim letzten Stich des Stickmusters gesetzt.
- **Autom. Beenden bei:** Der Endpunkt wird automatisch an einem festgelegten Punkt im Stickmuster beibehalten.
- **Letzte Nadelposition digitalisieren**: Sie werden aufgefordert, den Endpunkt manuell zu markieren.

4 Markieren Sie das **Automatisch beibehalten**-Kontrollkästchen (= Standardvorgabe) zum automatischen Beibehalten der ersten und/oder letzten Nadelposition.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Verbindungsstiche werden je nach Notwendigkeit vor dem ersten und nach den letzten Stichen im Stickmuster eingefügt.

Teil III

Digitalisieren mit Bildmaterial

Es gibt zwei Hauptkategorien von Bilddateien, die beide zur Benutzung als Digitalisier-Vorlage in BERNINA-Sticksoftware importiert werden können – Vektor und Bitmap. Um hochqualitative Stickerei erstellen zu können, müssen Sie geeignete Grafikvorlagen in einem der beiden Formate wählen oder erstellen.

Digitalisieren mit Hintergrundvorlagen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie geeignetes Bildmaterial für Digitalisierzwecke auswählen und in BERNINA-Sticksoftware einscannen. Er erklärt zudem, wie Sie Bilder als Vorlagen verwenden und beim Digitalisieren ein- und ausblenden. Siehe Digitalisieren mit Hintergründen.

Bilder zum automatischen Digitalisieren verarbeiten

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Bildmaterial zum automatischen Digitalisieren vorbereiten. Er beschreibt ausserdem, wie Sie Bilder mit und ohne Konturen vorbereiten. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Automatisch digitalisieren

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie mit den zur Verfügung stehenden Techniken Vektorgrafiken und Bitmap-Bilder automatisch in Stickmotive konvertieren. Er beschreibt zudem, wie Sie Stickmotive aus Fotografien erstellen. Siehe Automatisches Digitalisieren.

Kapitel 13
Digitalisieren mit Hintergründen



Elektronisches Bildmaterial im Bitmap- und Vektor-Format kann in BERNINA-Sticksoftware geladen, eingefügt oder eingescannt und als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund' verwendet werden. Strukturierte Hintergründe können ebenfalls importiert werden, um eine realitätsnahe Ansicht des tatsächlich verwendeten Stoffs zu bieten. Sie können so gut wie jedes Bildmaterial benutzen: Fotos, Bilder aus Zeitschriften, Clipart-Grafiken und Stoffmuster.

Aus BERNINA-Sticksoftware können Sie Bilder auch in MS Paint, Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4 oder Paint Shop Pro™ öffnen. Auf diese Weise aktualisierte Bilder werden automatisch in BERNINA-Sticksoftware zurückimportiert.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie geeignetes Bildmaterial für Digitalisierzwecke auswählen und in BERNINA-Sticksoftware einscannen. Er erklärt zudem, wie Sie Bilder als Vorlagen verwenden und beim Digitalisieren ein- und ausblenden.

Motivhintergründe verwenden

Hintergründe können beim manuellen Digitalisieren als Richtlinie dienen. Alternativ können Sie Bitmaps mit BERNINA-Sticksoftware halb- oder vollautomatisch in Stickmuster konvertieren. Zusammengefasst sind Hintergründe hilfreich für:

- Manuelles Digitalisieren von Objekten.

  Sie zeichnen Formen und Linien mit entsprechenden Digitalisierwerkzeugen über der Vorlage nach. Siehe Digitalisiermethoden.
- Automatisches Digitalisieren von Formen mit **Zauberstab**.

  Sie markieren eine Form, und die Funktion **Zauberstab** ermittelt automatisch die benötigten Stiche.
- Automatisches Digitalisieren ganzer Abbildungen mit **Autom. Digitalisierer**.

  Wählen Sie das Bild aus, und **Autom. Digitalisierer** ermittelt automatisch die zur Digitalisierung des Stickmusters benötigten Formen und Stiche. Siehe Digitalisieren mit dem Autom. Digitalisierer.
- Digitalisieren von Fotografien mit **PhotoSnap**.

  Wählen Sie das Bild aus, und **PhotoSnap** ermittelt automatisch die zur Digitalisierung des Stickmusters benötigten Formen und Stiche. Siehe Digitalisieren mit dem PhotoSnap.

Bildmaterial kann in Vektor- und in Bitmap-Formaten in BERNINA-Sticksoftware importiert werden:

- **Vektor-Bilder** bestehen aus Konturen, die farbig und farbig gefüllt sein können. Vektor-Konturen bleiben auch bei hoher Vergrösserung dünn und deutlich, so dass Sie exakt digitalisieren können.
- **Bitmap-Bilder** bestehen aus farbigen Punkten oder Pixeln. Beim Vergrössern kleiner Flächen werden die Umrisse unscharf und als Reihe farbiger Quadrate oder Pixel angezeigt.

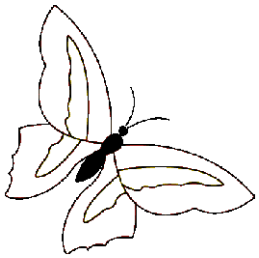
Um gute Stickergebnisse zu erzielen, muss passendes Bildmaterial gewählt werden. Sobald es in BERNINA®-Sticksoftware verfügbar ist, können Sie allgemeine Eigenschaften wie Grösse und Position festlegen. Bildmaterial kann genau wie Stickmotive angeordnet und umgewandelt werden.

Achtung Mitgelieferte Bildvorlagen (Clipart) und Stickmuster 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.

Vektor-Grafiken

Vektor-Grafiken können in BERNINA®-Sticksoftware zur Verwendung als Hintergründe geladen werden. Sie werden automatisch in Bitmap-Bilder umgewandelt.



Zeichnung



Mit Zauberstab digitalisiert

Bitmap-Bilder

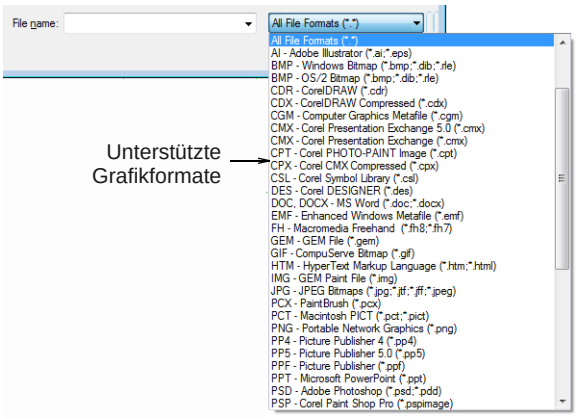
Bitmap-Bilder können als Hintergrund in BERNINA®-Sticksoftware geladen oder eingescannt werden. Für manuelles wie automatisches Digitalisieren sind deutliche Bilder, manchmal ‚Cartoons' genannt, am besten geeignet. Solche Bilder verfügen über eine beschränkte Anzahl einfarbiger Farben, die zudem deutliche Umrisse haben. Am besten sind sie:

- deutlich definierte, mit Formen aus gleichfarbigen Pixeln
- deutlich abgegrenzt, mit Formen in stickbaren Grössen (mind. 1mm²)
- mit einer Farbauflösung von mindestens 256 Farben (8 Bit) gepeichert, besser mit Millionen von Farben (16 Bit). (Bilder werden automatisch auf 256 oder weniger Farben reduziert, wenn sie in BERNINA®-Sticksoftware geladen werden.)

Tipp Sie können Bitmap-Bilder, nachdem diese in BERNINA®-Sticksoftware geladen sind, skalieren und umwandeln. Es ist jedoch empfehlenswert, Bilder bereits beim Scannen zu skalieren oder zu drehen. Eine nachträgliche Skalierung kann zu einer Verzerrung des Bildes führen.

Unterstützte Grafikformate

BERNINA-Sticksoftware unterstützt eine breite Auswahl von Vektor- und Bitmap-Grafikformaten:



Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der Grafikformate vergleichen Sie bitte dieCorelDRAW® Essentials 4-Bedienungsanleitung, auf die Sie über Windows **Start > Programme** zugreifen können. Alternativ können Sie auf die Onscreen-Hilfe über das **Grafikmodus**-**Hilfe**-Menü zugreifen.

Automatisches Digitalisieren

Die automatischen Digitalisiermethoden in BERNINA®-Sticksoftware – **Autom. Digitalisierer** und **Zauberstab** – führen zu den besten Ergebnissen, wenn Bildmaterial aus Clipart-Archiven oder mit einem Grafikprogramm neu erstellte Bilder verwendet werden. Für Details vergleichen Sie bitte Digitalisieren mit dem Zauberstab und Digitalisieren mit dem Autom. Digitalisierer.

Automatisches Digitalisieren ist auch mit Bildern aus anderen Quellen möglich, kann jedoch eine aufwändigere Vorbereitung erfordern. Der Grund liegt darin, dass gemeinhin verfügbare Bilder **nicht** aus Uni-Farben bestehen. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering' und ‚Anti-Aliasing' benutzen, um die Druckqualität zu verbessern.

Automatisches Digitalisieren funktioniert mit Fotografien am wenigsten effizient, da diese zahlreiche diffuse und komplexe Formen aufweisen können. Bei Fotografien können Sie jedoch die zu stickenden Formen selbst bestimmen und überflüssige Details weglassen. Alternativ können Sie mit **PhotoSnap** eingescannte Fotografien in Stickmuster umwandeln.

Eingescannte Bilder



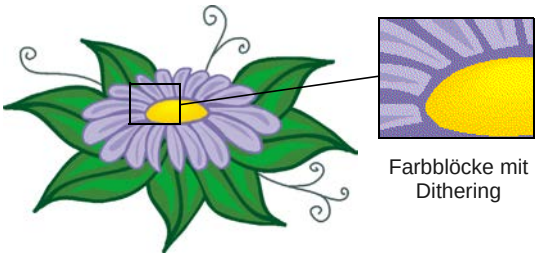
Bild mit zahlreichen Scanner-Ungenauigkeiten

Bilder, die aus Zeichnungen oder bereits vorhandener Stickerei eingescannt werden, enthalten normalerweise zahlreiche Ungenauigkeiten. Sie können automatisch digitalisiert werden, die besten Ergebnisse jedoch erzielen Sie mit relativ deutlichen Vorlagen, die einfarbige Flächen enthalten. Im Allgemeinen fallen Logos und einfache Grafiken aus Visitenkarten, Briefköpfen, Büchern, Zeitschriften und Karten in diese Kategorie.

Bilder mit Ungenauigkeiten müssen häufig durch eine Verringerung der Farbenanzahl und eine Schärfung der Konturen vorbereitet werden. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Bilder mit Dithering

Dithering ist eine Software-Technik, mit der die bestehenden Farben in einer schachbrettförmigen Anordnung von Pixeln kombiniert werden. Sie wird normalerweise benutzt, um auf einer Bild-Palette fehlende Farben zu simulieren.



Farbblöcke mit Dithering

Wie bei Bildern mit Ungenauigkeiten muss bei Dithering-Bildern vor der Benutzung die Anzahl der Farben reduziert werden. Beachten Sie jedoch, dass die Software beim Verarbeiten von Dithering-Farben innerhalb deutlicher Konturen ausgezeichnete Ergebnisse erzielt, bei nicht-konturierten Bildern jedoch nicht. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Bilder mit Anti-Aliasing

Anti-Aliasing ist eine dem Dithering ähnliche Software-Technik, die für weichere Übergänge zwischen Farbblöcken sorgt. Die weicheren Konturen entstehen durch eine 'Verwischung' der Pixel, wo die Farben aufeinander treffen.



Konturen mit Anti-Aliasing

Wurde Anti-Aliasing absichtlich eingesetzt, um Konturen zu verwischen, müssen diese vor dem automatischen Digitalisieren 'verschärft' werden. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Bildvorlagen in BERNINA-Sticksoftware scannen

Falls Sie über Bildmaterial verfügen, können Sie es mit einem TWAIN-kompatiblen Scanner und der Scannerfunktion in BERNINA-Sticksoftware einscannen. Wenn Sie eine der automatischen Digitalisier-Techniken verwenden möchten, ist es wichtig, die Bildvorlage bestmöglich einzuscannen; die Qualität des eingescannten Bildes wirkt sich auf die Qualität des letztlich ausgestickten Stickmusters aus.



Gutes Bild: Gute Stickqualität



Schlechtes Bild: Schlechte Stickqualität

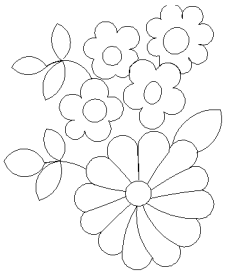
Bildmaterial zum Scannen vorbereiten

'Weniger ist mehr' gilt auch für Stickmotive. Sie benötigen nicht jedes Detail einer Abbildung, um ein Stickmuster zu erstellen. Sie benutzen die 'Struktur' des Bildes, aber nicht die detaillierte Beschaffenheit oder Farbe.

Bildmaterial kann vereinfacht werden, indem Sie Pauspapier darüber legen und nur die wesentlichen Formen und Linien nachzeichnen. Zum Scannen entfernen Sie das Originalbild und legen ein weisses Blatt hinter das Pauspapier.



Originalbild



Gewünschte Bestandteile nachgezeichnet

Reflektierende Oberflächen, z. B. bei Hochglanzfotografien, lassen sich möglicherweise nicht gut einscannen. Decken Sie sie mit Pauspapier

ab. Falls das Bild aus sehr hellen Farben besteht, heben Sie Umrisse mit einem feinen schwarzen Filzstift hervor.

Scanner-Auflösung

Bei den meisten Scannern müssen Sie die Auflösung eingeben. Die Bildauflösung bestimmt die Anzahl der Punkte pro Zoll (dpi), die für die Erstellung einer Grafik verwendet werden. Je höher der Wert, desto klarer das Bild, aber um so grösser ist auch die Datei. Für Digitalisierzwecke sollten Sie eine maximale Auflösung von 300 dpi (Punkte pro Zoll) angeben. Normalerweise sollte eine Auflösung von 72dpi (Bildschirmauflösung) ausreichen. Allgemein gilt, je kleiner das Originalbild und/oder je mehr Details es beinhaltet, desto höher muss die Auflösung eingestellt werden. Benutzen Sie die folgende Tabelle als Richtlinie.

Art des Bildmaterials	Scanner-Auflösung
Visitenkarten, Briefköpfe	150 - 300 dpi
Handzeichnungen	150 - 300 dpi
Fotos und Abbildungen	150 - 300 dpi
Kommerzielles Bildmaterial, Linienzeichnungen	72 - 150 dpi

Farb-Modus

Bei den meisten Scannern müssen Sie den Farb-Modus eingeben. Der Modus hängt jeweils von der Art des Bildmaterials ab - schwarz-weisse Liniengrafik, Skizze, Farbbild, Schwarz-Weiss-Foto oder Farbfoto. Der Schwarz-Weiss-Modus erzeugt die kleinsten Dateien. Farbfoto- und Graustufen-Modi generieren 256 Farben und erzeugen Dateien ähnlicher Grösse. RGB-, ‚True Color'- oder ‚Millionen von Farben'-Modi generieren 16,7 Millionen Farben und erzeugen die grössten Dateien. Benutzen Sie die folgende Tabelle, um den richtigen Modus für Ihr Bild zu finden.

Hinweis Beachten Sie bitte, dass je nach Scanner andere Bezeichnungen als hier verwendet werden können.

Original-Bildvorlage	Beispiel	Beschreibung	Empfohlener Farb-Modus *	Anzahl der Farben im gescannten Bild
Liniengrafik		Zweifarbig – normalerweise schwarz und weiss	Schwarz-Weiss-Grafik Liniengrafik	2 2
Zeichnung/Skizze		Skizze oder Zeichnung mit Graustufen	Graustufen Liniengrafik	256 2
Schwarz-Weiss-Foto		Graustufen	Schwarz-Weiss-Foto Graustufen	256 256
Farbfoto		Vielfarbig	RGB Farbfoto	16 Millionen 256

* Unterschiedliche Scanner-Softwares benutzen unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

Original-Bildvorlage	Beispiel	Beschreibung	Empfohlener Farb-Modus *	Anzahl der Farben im gescannten Bild
Farbbild		Zwei oder mehr Farben	RGB 16 Bit Farbgrafik	16 Millionen 16 Millionen 2 - 256

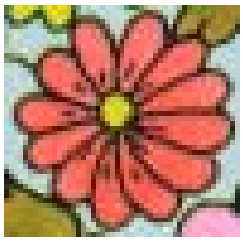
* Unterschiedliche Scanner-Softwares benutzen unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

Tipps für das Scannen

- Scannen Sie Liniengrafiken nicht im Graustufen-Modus, da dies verschwommene Ränder erzeugt.
- Scannen Sie Farbbilder im RGB-Modus (Millionen von Farben) statt im 256-Farben-Modus. Sie werden auf dem Bildschirm vielleicht keinen Unterschied feststellen können. Es kann sogar sein, dass das 256-Farben-Bild besser aussieht als das RGB-Bild. BERNINA-Sticksoftware konvertiert jedoch beim Laden alle Bilder in 256 Farben oder weniger. Mit den zusätzlichen Daten (im RGB-Modus) wird ein besseres Bild erstellt als beim Scannen mit nur 256 Farben.



im 256-Farben-Modus gescannt



im RGB-Modus (Millionen von Farben) gescannt

- Scannen Sie Farbbilder nicht im CMYK-Modus, da dieser nur für Bilder bestimmt ist, die gedruckt werden sollen; die Farben unterscheiden sich möglicherweise von den RGB-Farben.
- Falls die Grösse eines Bildes geändert werden soll, skalieren Sie es beim Einscannen. Eine nachträgliche Skalierung kann zu einer Verzerrung des Bildes führen.

Scharfeinstellung

Manche Scanner bieten eine Funktion zur Scharfeinstellung des Bildmaterials. Die Scharfeinstellung kompensiert die leicht verschwommenen Konturen in einem eingescannten Bild, indem sie nach Farbunterschieden im Bild sucht. Diese Unterschiede werden betont, wodurch die Kanten innerhalb des Bildes klarer definiert werden. Dies führt nicht zu mehr Details im Bild, macht diese aber deutlicher. Verwenden Sie die Funktion ‚scharf einstellen' für Bilder mit klar definierten Konturen. Benutzen Sie sie nicht bei Bildern ohne Konturen!



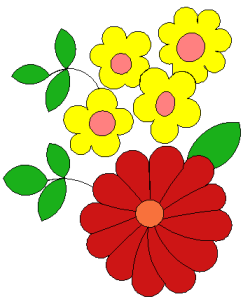
mit Scharfeinstellung gescannt



ohne Scharfeinstellung gescannt

Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren

Bitmap-Bilder und Vektorgrafiken in verschiedenen Formaten können zur Benutzung als Digitalisier-Hintergründe in BERNINA-Sticksoftware eingescannt oder geladen werden. Sie können sie nach dem Importieren skalieren und umwandeln, es ist in der Regel jedoch besser, dies während des Scannens vorzunehmen. Eine nachträgliche Skalierung kann zu einer Verzerrung des Bildes führen.



Abgepaustes Bild eingescannt



Automatisch digitalisiert

Achtung Mitgelieferte Bildvorlagen (Clipart) und Stickmuster 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.

Bildmaterial scannen



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche, um Bilder als Digitalisiervorlage zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.



Benutzen Sie Bild scannen, (Bild-Werkzeugleiste), um ein Bild in BERNINA-Sticksoftware einzuscannen.

Sie können Bildmaterial direkt in BERNINA-Sticksoftware zur Verwendung als Digitalisier hintergrund einscannen. Die Scan-Funktion in BERNINA-Sticksoftware ermöglicht die Benutzung der meisten TWAIN-kompatiblen Scanner. Sie können eine beliebige Scan-Software verwenden, sofern diese das Bild in einem kompatiblen Format speichern kann.

Tipp Sie können auch eigene strukturierte Hintergründe einscannen, um zu sehen, wie ein Stickmuster auf echtem Stoff aussehen wird. Stoffe können so eingescannt werden, dass Sie zentriert den gesamten Hintergrund Ihres Stickmusters ausfüllen, oder als kleine Muster, die gekachelt den Bildschirm ausfüllen. Siehe auch Hintergründe ändern.

Um Bildmaterial zu scannen

1 Richten Sie Ihren Scanner ein. Siehe Scanner einrichten.

2 Bereiten Sie das Bildmaterial zum Scannen vor. Siehe Bildmaterial zum Scannen vorbereiten.

3 Erstellen Sie eine neue Datei oder öffnen Sie eine Stickdatei, in die Sie das Bildladen möchten.

4 Wechseln Sie zum **Bild-Arbeitsfläche**-Modus.

5 Klicken Sie auf **Bild scannen** .

Das Scan-Programm wird geöffnet.

6 Scan-Modus und Auflösung wählen. Für Details vergleichen Sie bitte Scanner-Auflösung und Farb-Modus.

Tipp Wenn Sie einen Stoffhintergrund einscannen, stellen Sie 256 Farben, 100% und 72 dpi ein. Diese Einstellungen ergeben eine kleine Datei, die auf Ihrem Bildschirm gut angezeigt werden kann und nicht viel Speicherkapazität benötigt.

7 Bild-Vorschau in der Scanner-Software begutachten.

8 Zu scannenden Bereich bestimmen und Bild einscannen.

9 Speichern Sie das eingescannte Bild in einem kompatiblen Bilddateiformat in Ihrem **Meine Designs**-Ordner. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

Hinweis Eingescannte Bilder sind Bitmaps und müssen getrennt von der Stickdatei gespeichert werden, weil sie sonst beim Schliessen des Stickmusters verloren gehen. Siehe Hintergründe als separate Dateien speichern.

Bilder laden



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche, um Bilder als Digitalisiervorlage zu laden, zu bearbeiten und zu speichern.



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

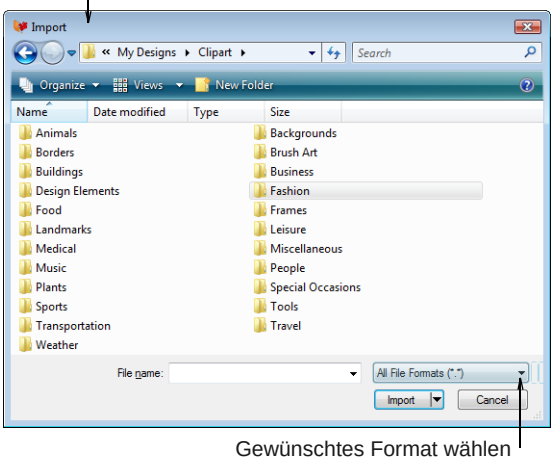
Sie können verschieden formatierte Bitmap-Bilder zur Benutzung als Digitalisier-Vorlagen laden. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

Hinweis Vektorgrafiken werden beim Laden in BERNINA-Sticksoftware in Bitmap-Bilder konvertiert.

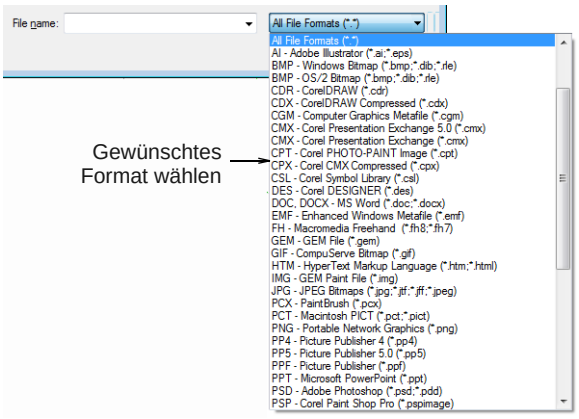
Um ein Bild zu laden

1 Wechseln Sie zum **Bild-Arbeitsfläche**-Modus und klicken Sie auf das **Bild laden**-Symbol.

Das **Importieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie einen Ordner und dann eine Dateiart aus der **Dateiformat**-Liste aus – z. B. BMP.



3 Wählen Sie die Datei, die Sie laden möchten, und klicken Sie auf **Importieren**.

4 Platzieren Sie das Bild nach Bedarf im Design-Fenster.

5 Benutzen Sie eine der verfügbaren automatischen Konvertierungsoptionen oder benutzen Sie das Bild als Digitalisiervorlage:

- Konvertieren von Vektoren zu Stickerei: Siehe Digitalisieren mit Vektorgrafiken.
- Konvertieren von Bitmaps zu Stickerei: Siehe Automatisches Digitalisieren.
- Wechseln Sie zur **Stickarbeitsfläche** und verwenden Sie das importierte Bild als Digitalisiervorlage: Siehe Digitalisiermethoden.

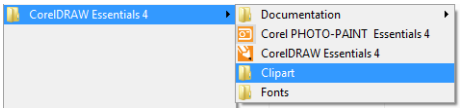
Hinweis Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

Clipart durchsuchen

CorelDRAW® Essentials 4 beinhaltet eine Auswahl an Clipart, die als Digitalisier vorlage benutzt werden oder direkt in Stickerei konvertiert werden kann. Siehe auch Vektoren in Stickerei konvertieren.

Um Clipart zu durchsuchen

1 Greifen Sie auf den CorelDRAW® Essentials 4-Ordner über Windows **Start > Programme** zu.



2 Wählen Sie den **Clipart**-Ordner aus.



3 Durchsuchen Sie die Ordner nach interessanter Clipart.

Hinweis Um Clipart in BERNINA-Sticksoftware zu öffnen, nehmen Sie dies über **Bild-Arbeitsfläche** vor. Siehe auch Bilder laden.

Tipp Manchmal ist es einfacher, eine Kopie des gesamten CorelDRAW® **Clipart**-Ordners zu erstellen und für einen einfacheren Zugriff in den **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner zu kopieren.

Importierte Bilder bearbeiten

Beim manuellen wie automatischen Digitalisieren kann es vorkommen, dass Sie ein Bild vor dem Digitalisieren zuschneiden möchten. Sie können dies in BERNINA-Sticksoftware vornehmen oder eine andere Grafikanwendung benutzen. Manchmal ist es günstig, Digitalisiervorlagen nach dem Scannen oder Zuschneiden als separate Dateien zu speichern.

Tipp Für manuelles wie automatisches Digitalisieren sind deutliche Bilder, manchmal ‚Cartoons' genannt, am besten geeignet. Scanner verursachen Ungenauigkeiten, während Grafikprogramme ‚Dithering' und ‚Anti-Aliasing' benutzen, um die Druckqualität zu verbessern. Siehe auch Nicht-konturierte Bilder vorbereiten.

Bilder zum Digitalisieren zuschneiden

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, Bilder vor der Benutzung zuzuschneiden. Bevor Sie Bitmap-Bilder für Designzwecke verwenden, sollten Sie sie zuschneiden, um überflüssige Details zu entfernen und die Verarbeitungsdauer zu verkürzen.

Um Bilder zum Digitalisieren zuzuschneiden

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

2 Wählen Sie das Bild und ein Zuschneidewerkzeug:

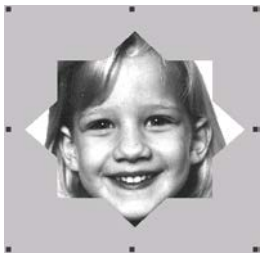
- Zum rechteckigen Zuschneiden wählen Sie **Bearbeiten > Bild zuschneiden > Rechteck**.



- Zum ovalen Zuschneiden wählen Sie **Bearbeiten > Bild zuschneiden > Oval**.
- Zum herzförmigen Zuschneiden wählen Sie **Bearbeiten > Bild zuschneiden > Herz**.



- Zum sternförmigen Zuschneiden wählen Sie **Bearbeiten > Bild zuschneiden > Stern**.



8-eckiger Stern



10-eckiger Stern

- Zum freihändigen Zuschneiden wählen Sie **Bearbeiten > Bild zuschneiden > Kurve**.
- Digitalisieren Sie um den gewünschten Bildbereich Kontrollpunkte, um eine Zuschneidekontur zu erstellen, und drücken Sie dann **Eingabe**.



Tipp Benutzen Sie die Eingabeaufforderungszeile als Anleitung.

BERNINA-Sticksoftware schneidet die Fläche zu, die sich innerhalb der Zuschnittmarkierung befindet. Bitte haben Sie Geduld, dieser Vorgang kann etwas dauern.

Zugeschnittene Bilder umformen



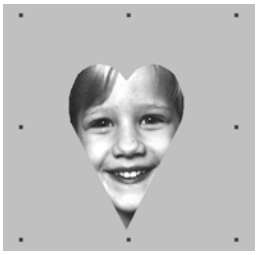
Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Bild freihändig zuzuschneiden.

Nachdem ein Bild zugeschnitten wurde, können Sie die Zuschnittkonturen genau wie Textobjekte umformen und umwandeln. Sie können Zuschnittkonturen zudem umplatzieren. Siehe auch Buchstaben am Bildschirm umformen.

Um zugeschnittene Bilder umzuformen

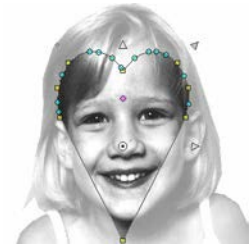
1 Schneiden Sie ein Bild zu. Siehe Bilder zum Digitalisieren zuschneiden.

2 Wählen Sie das Bild aus.



3 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Die Zuschnittkontur des Bildes wird mit Umformungspunkten angezeigt.



4 Passen Sie die Umformungspunkte zum Ändern der Form an und drücken Sie **Eingabe**.





5 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Bilder in Grafikanwendungen bearbeiten



Laden, bearbeiten und speichern Sie Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmotive. Enthält das ganze Sortiment der CorelDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.



Benutzen Sie Bild retuschieren (Bild-Werkzeugleiste) zum Bearbeiten von Bildern in Grafikprogrammen.

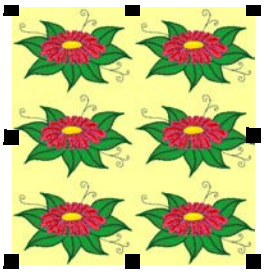
Sie können aus BERNINA-Sticksoftware Bilder in anderen Grafikprogrammen öffnen, um das Verbessern Ihrer eingescannten Bilder zu vereinfachen. Dazu gehören das Eliminieren von Hintergründen, das Auffüllen von Flächen mit Farbe, das Hinzufügen von Konturen, das Schliessen von Lückenund das Verstärken von Konturen. Auf diese Weise aktualisierte Bilder werden automatisch in BERNINA-Sticksoftware zurückimportiert.

Ihnen stehen zahlreiche Grafikprogramme zur Auswahl. Am einen Ende des Spektrums steht das einfache MS Paint-Programm. Es ist kostenlos in MS Windows® enthalten, kann aber nur mit wenigen Formaten und Farbumwandlungen arbeiten. Am anderen Ende des Spektrums stehen professionelle Werkzeuge wie Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4. Paint Shop Pro™ ist ein ausgezeichneter Kompromiss, der zahlreiche Funktionen aus professionellen Programmen enthält, jedoch wesentlich günstiger ist.

Um Bilder in einer Grafikanwendung zu bearbeiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

2 Wählen Sie im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus ein Bild aus.



Benutzen Sie ein Grafikprogramm, um den zu stickenden Bestandteil auszuschneiden.

3 Klicken Sie auf das **Bild retuschieren**-Symbol.

Das Bild wird im Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4-Programm geöffnet.

4 Bearbeiten Sie das Bild wie gewünscht.



Bild zugeschnitten



Hintergrund entfernt



Konturen hinzugefügt

5 Wählen Sie **Datei> Motiv1 aktualisieren**.

Das Bild wird in BERNINA-Sticksoftware angezeigt, ist aber mit Streifen überzogen. Dies bedeutet, dass es im Grafikprogramm noch geöffnet ist.

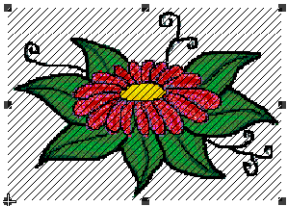


Bild noch im Grafikprogramm geöffnet

6 Wählen Sie **Datei > Beenden & Zurück > Dateiname >** zum Beenden des Grafikprogramms.

Das aktualisierte Bild wird in BERNINA-Sticksoftware ohne Streifen angezeigt.

Tipp Falls Sie das Grafikprogramm offen lassen wollen, wählen Sie **Datei > Schliessen**, wenn Sie mit dem Aktualisieren des Bildes fertig sind.

Hintergründe als separate Dateien speichern



Laden, bearbeiten und speichern Sie Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmotive. Enthält das ganze Sortiment der CorelDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.



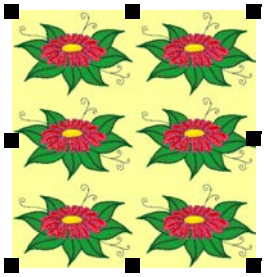
Benutzen Sie Bild speichern (Bild-Werkzeugleiste) zum Speichern von Hintergründen als separate Datei.

Alle im Design-Fenster befindlichen Bilder werden zusammen mit dem Stickmuster in der ART-Datei gespeichert, unabhängig davon, ob eingescannt, eingefügt oder von Festplatte importiert wurden. Nach der Bearbeitung in BERNINA-Sticksoftware oder anderen Grafikprogrammen können Sie das Bild in einer separaten Datei speichern.

Um einen Hintergrund als separate Datei zu speichern

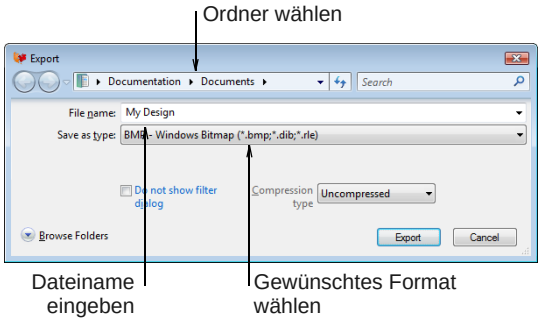
1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

2 Wählen Sie im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus ein Bild aus.



3 Klicken Sie auf das **Bild speichern**-Symbol.

Das **Exportieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie im Feld **Speichern in** einen Ordner und dann ein Format aus der **Speichern als Typ**-Dropdown-Liste aus.

5 Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf **Exportieren**.

Beim Speichern des Stickmusters werden die Referenzdaten auf die neue Bilddatei aktualisiert.

Hinweis Diese Datei ist keine Referenzdatei der ART-Datei. Weitere Änderungen betreffen das eingebettete Bild nicht.

Kapitel 14
Bilder zum Digitalisieren vorbereiten



BERNINA-Sticksoftware unterstützt das halb- und vollautomatische Digitalisieren von Bitmap-Bildern. Die Qualität der fertigen Stickmotive hängt massgeblich von der Art und Qualität der Original-Bildvorlagen ab. Um Bitmap-Abbildungen für die automatische Digitalisierung vorzubereiten, enthält BERNINA-Sticksoftware auch Bildverarbeitungs-Funktionen sowie Verbindungen zu Grafikprogrammen.

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Bildmaterial zum automatischen Digitalisieren vorbereiten. Er beschreibt ausserdem, wie Sie Bilder mit und ohne Konturen vorbereiten.

Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten

Bildmaterial muss vor dem automatischen Digitalisieren oft zuerst bearbeitet werden. **Autom. Digitalisierer** und **Zauberstab** benötigen für eine effiziente Bearbeitung Bilder mit einfarbigen Farbblöcken. Sie können Bildmaterial mit Bitmap -Bearbeitungswerkzeugen in Grafikpaketen und/oder mit den in BERNINA®-Sticksoftware enthaltenen Bildbearbeitungswerkzeugen verbessern. In der Tat erlaubt Ihnen die Software die Anwendung von **Autom. Digitalisierer** nur dann, wenn das Bild zuvor angemessen bearbeitet wurde.

Bilder mit und ohne Konturen

Vor der Bildbearbeitung müssen Sie wissen, welche Bildart sie verwenden. Für die automatische Digitalisierung gibt es zwei Kategorien – Bilder mit und ohne Konturen. Im Idealfall haben konturierte Bilder eine durchgehende schwarze Kontur um jede farbige Fläche. Nicht-konturierte Bilder bestehen idealerweise aus einfarbigen Farbflächen. Konturierte und nicht-konturierte Bilder werden unterschiedlich vorbereitet.



Bild mit Konturen



Bild ohne Konturen

Bilder bereinigen

Bildmaterial kann in der Praxis mit einer oder mehreren der folgenden Methoden bereinigt werden:

- Reduzierung der Farbenanzahl
- Hinzufügen oder Betonen von Konturen
- Entfernen von Ungenauigkeiten, Dithering oder Anti-Aliasing
- Beseitigen unnötiger Details
- Zuschneiden von Bereichen
- Entfernen von Hintergründen

Farben reduzieren

Manchmal erscheint ein Bild klar, beim Scannen oder durch ein Grafikprogramm wurden jedoch zusätzliche

Farben eingefügt. Farbreduzierung bedeutet, dass die tatsächliche **Anzahl** der Bildfarben verringert wird, um überflüssige Details zu beseitigen und jeden Block auf eine einzige Farbe zu reduzieren. Farbreduzierung bereinigt das Bild zudem, indem etwaige Ungenauigkeiten und Anti-Aliasing entfernt werden. Dies wiederum minimiert die Anzahl der Fadenschnitte und Farbwechsel. Sie können die Farben in Bildern mit und ohne Konturen mit dem **Bildvorbereitung**-Werkzeug reduzieren.

Eine Farbreduzierung sollte nur dann vorgenommen werden, wenn der Verlust von Details keine negativen Auswirkungen auf die Konturen im Bild hat. Das folgende Bild enthielt vor der Farbreduzierung zahlreiche Farben. Nach der Farbreduzierung ist jede Fläche auf eine einzige Farbe reduziert. Es entsteht dabei kein Detailverlust.

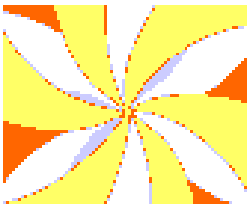


Bild vor der Farbreduzierung

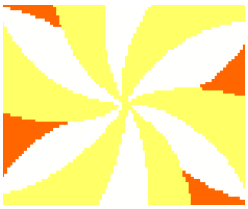


Bild nach der Farbreduzierung

Vergewissern Sie sich, dass Sie die Bilder richtig scannen, um so die besten Ergebnisse zu erzielen. Siehe Bildvorlagen in BERNINA-Sticksoftware scannen.

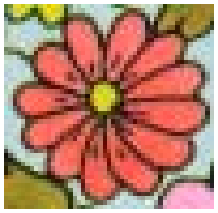


Bild im RGB-Farben-Modus gescannt



Bild im 256-Farben-Modus gescannt

Konturen scharfstellen

Konturen scharfstellen bedeutet, dass die formgebenden Linien eines Bildes stärker hervorgehoben werden. Möglicherweise waren sie schon im Original undeutlich oder haben während des Scannens an Klarheit verloren. Die Scharfeinstellung von Konturen ist beim automatischen Digitalisieren sehr wichtig, da die Software damit die in Stickobjekte umzuwandelnden Bereiche klar unterscheiden kann.

Hinweis Konturen scharfstellen funktioniert nur für Bilder mit schwarzen oder dunklen Konturen.



Bild vor Scharfeinstellung



Bild nach Scharfeinstellung

Manche Bilder mit deutlichen Konturen können trotzdem undeutlich oder unvollständig sein. In diesem Fall müssen sie mithilfe der BERNINA®-Sticksoftware-Bildvorbereitungswerkzeuge oder eines Grafikpakets bearbeitet werden. Siehe Bilder in Grafikanwendungen bearbeiten.

Störfaktoren beseitigen

Störfaktoren bzw. Ungenauigkeiten beseitigen bedeutet, dass die einfarbigen Farbflächen des Original-Bildes in eingescannten Bildern wiederherzustellen. Dabei werden verschiedene Farbtöne zu einer einfarbigen Farbe gemischt. Das Beseitigen von Störfaktoren ist für das automatische Digitalisieren sehr wichtig, da die Software damit die nen in Stickobjekte umzuwandelnden Farbblöcke klar unterscheiden kann. Zudem werden unscharfe oder unregelmässige Farbflächen bereinigt.



Bild mit unregelmässigen Farben vor der Beseitigung



Bild mit einfarbigen Farben nach der Beseitigung

Bildvorbereitung - Übersicht

Auch wenn Ihr Bildmaterial nach der Eingabe in die Software aussieht, als wäre es zum Aussticken bereit, muss zuerst eine Bildverarbeitung durchgeführt

werden. Ohne vorherige Bildbearbeitung lässt die Software keine automatische Digitalisierung zu.

Vorgang	Bild mit Konturen	Bild ohne Konturen	Foto
Bildmaterial scannen	• Im RGB-Modus scannen • Scharfeinstellung anwenden	• Im RGB-Modus scannen • Keine Scharfeinstellung	Im RGB-Modus scannen
Liniengrafik scannen	Im Zweifarbig-Modus scannen	-	-
Im Grafikpaket bearbeiten	• Schneidet zu • Bearbeitet oder fügt Konturen hinzu • Bearbeitet Farben • Beseitigt Störungfaktoren	• Schneidet zu • Bearbeitet Bildformen • Bearbeitet Farben • Beseitigt Störungfaktoren	• Schneidet zu • Konvertiert in Grautöne • Entfernt Hintergrund • Hellt auf oder verdunkelt • Passt Kontrast an
Bildvorbereitungs-werkzeug in BERNINA-Sticksoftware benutzen	Passt Helligkeit der Konturen an. Automatisch: • mischt jeden umrandeten Farbblock zu einer einzigen Farbe • beseitigt Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering • stellt Konturen scharf	Reduziert Farben auf eine festgelegte Anzahl. Automatisch: • reduziert jeden Block auf eine einzige Farbe • beseitigt Anti-Aliasing, Störfaktoren und Dithering • beseitigt Farben	-
Digitalisieren	• Manuell • Zauberstab • Autom. Digitalisierer	• Manuell • Zauberstab • Autom. Digitalisierer	PhotoSnap

Nicht-konturierte Bilder vorbereiten



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.



Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.

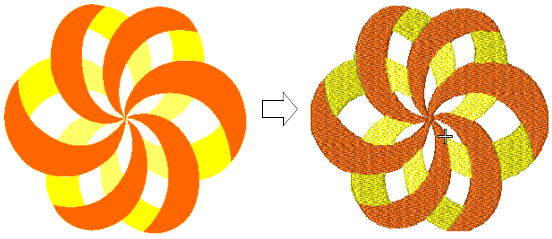


Benutzen Sie Bildvorbereitung (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Anzahl der Farben zu reduzieren und Störfaktoren in nicht-konturierten Bildern zu entfernen.

Verwenden Sie die **Bildvorbereitung > Farben reduzieren**-Option zum Vorbereiten von **nicht-konturierten** Bildern zur automatischen Digitalisierung. Das Werkzeug reduziert Farbblöcke in Bitmap-Bildern automatisch auf eine einzige Farbe und entfernt Anti-Aliasing und Störfaktoren. Sie können die Software die Anzahl der Farben automatisch reduzieren lassen oder eine genaue Zahl eingeben. Letzteres ist nützlich, wenn Sie die Stickmuster-Farben einer genauen Anzahl von Fäden zuordnen möchten.



Tipp Je nach Qualität des eingescannten Bildes muss es vor der Verarbeitung in BERNINA-Sticksoftware manuell bearbeitet werden. Normalerweise ist dies der Fall, wenn der Hintergrund entfernt, zusammenhängende Bereiche mit einer Farbe gefüllt, Konturen hinzugefügt, Lücken geschlossen oder Konturen verstärkt werden sollen. Siehe Bilder in Grafikanwendungen bearbeiten.



Vorbereitetes Bild | Digitalisiertes Bild

Um nicht-konturierte Bilder vorzubereiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

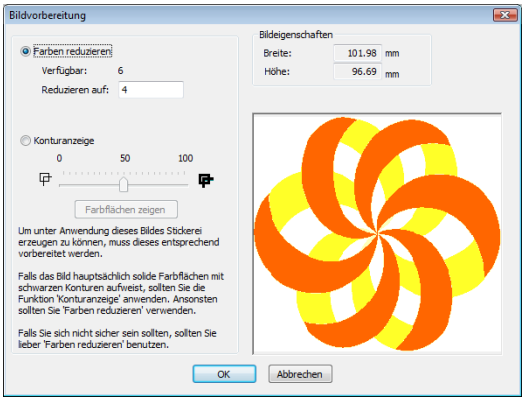
2 Wählen Sie im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus das Bild aus und bearbeiten oder schneiden Sie es wie gewünscht zu. Siehe Importierte Bilder bearbeiten.

3 Wechseln Sie zum **Stick-Arbeitsfläche**-Modus und wählen Sie das Bild aus.



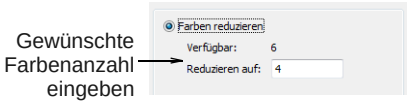
4 Klicken Sie auf das **Bildvorbereitung**-Symbol.

Das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet und das Bild im Vorschaufeld angezeigt.



5 Überprüfen Sie, wie viele Farben das Bild enthält.

Sie finden diese Information unter **Verfügbar**e Farben. Bei zu vielen Farben enthält das Bild wahrscheinlich Störfaktoren. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.



6 Gewünschte Farbenanzahl eingeben:

Sie können die von BERNINA-Sticksoftware vorgeschlagene Anzahl übernehmen oder ändern.

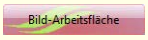

Auf 3 Farben reduziert


Auf 2 Farben reduziert

7 Zur Bestätigung der Eingaben **OK** anklicken.

Das Bild ist jetzt zur automatischen Digitalisierung bereit. Siehe Automatisches Digitalisieren.

Vorbereiten konturierter Bilder



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.

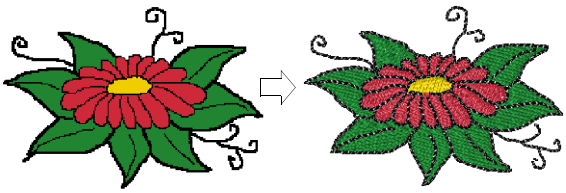


Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.



Benutzen Sie Bildvorbereitung (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Konturen scharf zu stellen Störfaktoren in konturierten Bildern zu reduzieren.

Verwenden Sie die **Bildvorbereitung > Konturanzeige**-Option zum Vorbereiten von **konturierten** Bildern zur automatischen Digitalisierung. Konturen werden automatisch scharfgestellt und Störfaktoren reduziert. Schwarz umrandete Flächen werden auf eine einzige Farbe reduziert. Durch scharfe, deutliche Konturen kann die Software die Flächen im Bild besser erkennen. Diese Bereiche werden dann zu den Stickobjekten des fertigen Stickmusters. Vor allem Bildmaterial mit verschwommenen, unterbrochenen oder undeutlichen Konturen sollte mit dieser Funktion vorbereitet werden.


Bild mit einfarbigen Einzelfarben

Digitalisiertes Bild

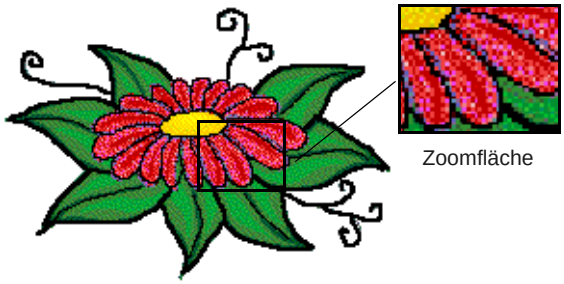
Tipp Je nach Qualität des eingescannten Bildes muss es vor der Verarbeitung in BERNINA-Sticksoftware manuell bearbeitet werden. Normalerweise ist dies der Fall, wenn ein Bild zugeschnitten, der Hintergrund entfernt, zusammenhängende Bereiche mit einer Farbe gefüllt, Konturen hinzugefügt, Lücken geschlossen oder Konturen verstärkt werden sollen. Siehe Bilder in Grafikanwendungen bearbeiten.

Um ein konturiertes Bild vorzubereiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

2 Wählen Sie im **Bild-Arbeitsfläche**-Modus das Bild aus und bearbeiten oder schneiden Sie es wie gewünscht zu. Siehe Importierte Bilder bearbeiten.

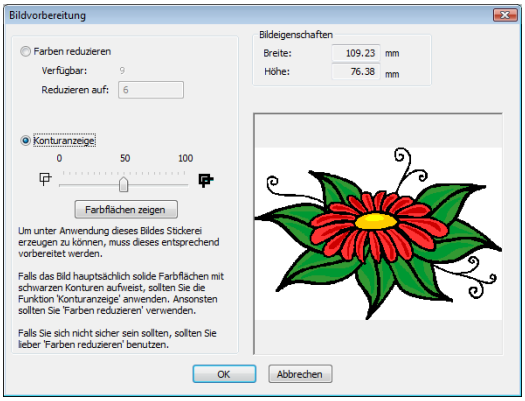
3 Wechseln Sie zum **Stick-Arbeitsfläche**-Modus und wählen Sie das Bild aus.



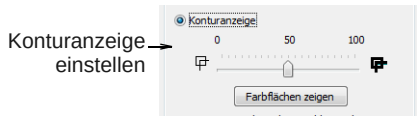
Zoomfläche

4 Klicken Sie auf das **Bildvorbereitung**-Symbol.

Das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet.

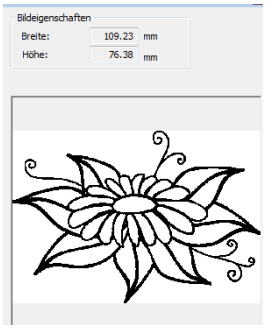


Das Bild erscheint in der Vorschau. Das **Verfügbar**e-Farben-Feld zeigt die Anzahl der Bildfarben an.



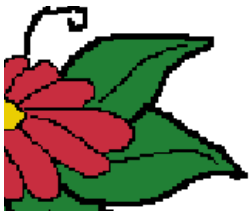
5 Die Konturanzeige wird mit dem Schieberegler eingegeben.

Dies erzeugt eine Schwarz-Weiss-Vorschau der erkannten Konturen.



Tipp Schieben Sie den Regler nach rechts, bis die Konturen zu schwarz erscheinen, dann langsam wieder nach links. Halten Sie an, wenn das Bild alle gewünschten Konturen aufweist.

6 Klicken Sie auf **Farbflächen zeigen**, um das aktualisierte Bild anzusehen.



Schieberegler nach links schieben: hellere Konturen

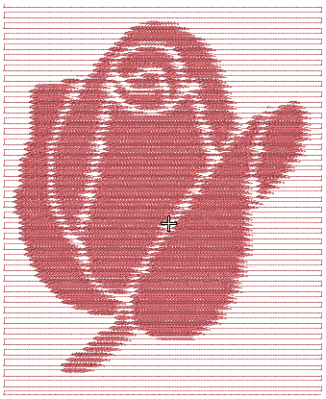


Schieberegler nach rechts schieben: dunklere Konturen

7 Zur Bestätigung der Eingaben **OK** anklicken.

Das Bild ist jetzt zur automatischen Digitalisierung bereit. Siehe Automatisches Digitalisieren.

Kapitel 15
Automatisches Digitalisieren



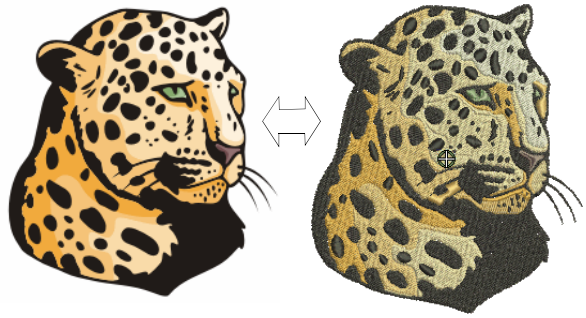
Durch seine Integration mit CorelDRAW® bietet BERNINA-Sticksoftware eine leistungsfähige wechselseitige Konvertierung von Vektor- und Stickobjekten. Das **Vektoren zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug konvertiert Eigenschaften von Füll- oder Konturstichen ausgewählter Vektorgrafiken in die entsprechenden Füll- oder Konturstycharten. Dies kann auf Schriftzüge wie auf Vektorgrafiken angewendet werden.

BERNINA-Sticksoftware bietet zudem ein **Zauberstab**-Werkzeug zum schnellen Erstellen von Stickmotiven direkt aus einer elektronischen Bildvorlage, die keine speziellen künstlerischen Effekte oder stickerei-spezifisches Wissen erfordern. Dies wiederum gibt Ihnen mehr Spielraum, Zeit mit dem Bearbeiten der künstlerischeren oder komplizierteren Anteile Ihres Stickmusters zu verbringen. Das **Autom. Digitalisierer**-Werkzeug wandelt Bildmaterial fast oder komplett selbstständig automatisch in vollständig digitalisierte Stickerei um. Mit diesem Werkzeug können auch Stickerei-Neulinge schnell und einfach unkomplizierte Stickmuster erstellen. Erfahrene Anwender hingegen können Ihre Produktivität beim Arbeiten mit einfachen Stickmustern erheblich steigern. Mit **PhotoSnap** können Sie Stickmuster aus Fotos und anderem Bildmaterial erstellen.

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie mit den zur Verfügung stehenden Techniken Vektorgrafiken und Bitmap-Bilder automatisch in Stickmotive konvertieren. Er beschreibt zudem, wie Sie Stickmotive aus Fotografien erstellen.

Digitalisieren mit Vektorgrafiken

Spezielle Konvertierungswerkzeuge in BERNINA-Sticksoftware konvertieren Vektor-Objekte und Text automatisch in Stick- oder Textobjekte. Sie können sogar ganze Vektorzeichnungen schnell und mühelos in Stickmuster konvertieren. Wenn Sie Stickobjekte erstellen, ermittelt die Software für jede Form die optimale Objekt- und Stichart. Diese können nach Bedarf verändert werden. Sie können zudem Stickmuster oder Stickobjekte in Vektor-Objekte konvertieren.



Achtung Mitgelieferte Bildvorlagen (Clipart) und Stickmuster 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.

Konvertierungswerkzeuge

Die Konvertierungsfunktion stellt drei Werkzeuge zur Verfügung:

- Konvertieren von Vektoren zu Stickerei
- Konvertieren von Vektortext zu Stickerei: Siehe Text zu Stickerei konvertieren.
- Konvertieren von markierter Stickerei zu Bildvektoren

Der Zugriff auf die **Vektoren zu Stickerei konvertieren**- und **Text zu Stickerei konvertieren**-Werkzeuge erfolgt über die Schaltflächen in den **Art-Werkzeugen** der **Bildarbeitsfläche**. Der Zugriff auf das **Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren**-Werkzeug erfolgt über die **Bearbeiten**-Werkzeugleiste der **Stickarbeitsfläche**.

Konvertierungsbeschränkungen

Beim Konvertieren einiger CorelDRAW®-Vektoren zu Stickerei gibt es einige Beschränkungen. Vektor-Spezialeffekte wie Schlagschatten, Umrandung und Transparenz lassen sich nicht gut konvertieren, da es keinen entsprechenden Stickeffekt gibt. Hüllkurventext und **Brunnen**- oder **Geflecht**-Füllstiche liefern auch nicht in allen Fällen das gewünschte Ergebnis.



Auch **Künstlerische Medien** werden nicht immer erwartungsgemäss in Stickerei umgewandelt. Wenn Sie das Objekt nicht zuerst in seine Bestandteile zerlegen, führt dies manchmal zu nur einer einzigen Linie von Laufstichen.



Solange das Vektor-Objekt jedoch 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 in Stickobjekte statt in Stickereitext konvertiert.

Tipp Als Behelfslösung können Sie alle ‚speziellen' Vektor-Objekte mit dem **Anordnen > Zerlegen**-Befehl im **Bild-Arbeitsfläche** aufteilen. In den meisten Fällen führt dies zu einem Ergebnis, jedoch nicht unbedingt genau zum Wunschergebnis.

Vektoren in Stickerei konvertieren

Benutzen Sie Zu Stickerei konvertieren (Art-Werkzeuge), um ausgewählte Vektoren in Füll- oder Konturstiche zu konvertieren.

Das **Vektoren zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug konvertiert Eigenschaften von Füll- oder Konturstichen ausgewählter Vektorgrafiken in die entsprechenden Füll- oder Konturstircharten. Dies kann auf Schriftzüge wie auf Vektorgrafiken angewendet werden. Siehe auch Text zu Stickerei konvertieren.

Hinweis Bitmaps können nicht mit dem **Zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug in Stickerei umgesetzt werden, da sie vor der Umsetzung bearbeitet werden müssen. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Um Vektoren in Stickerei zu konvertieren

1. Wechseln Sie zum **Bildarbeitsfläche**-Modus.
2. Scannen, laden oder erstellen Sie die Bildvorlage und/oder den Schriftzug, mit der/dem Sie arbeiten

möchten. Siehe auch Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.



3 Klicken Sie auf das **Zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch zum **Stickarbeitsfläche**-Modus. Die Originalobjekte werden aus dem Stickmuster entfernt.



Stickerei in Vektoren konvertieren

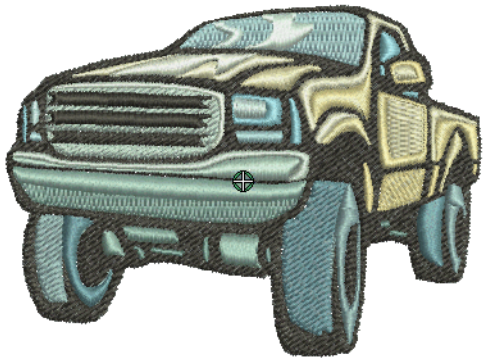


Benutzen Sie Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um markierte Stickobjekte in Vektoren zu konvertieren.

Das neue **Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren**-Werkzeug konvertiert markierte Stickobjekte in Vektoren.

Um Stickerei in Vektoren zu konvertieren

1 Wechseln Sie zum **Stickarbeitsfläche**-Modus.



2 Markieren Sie eines oder mehrere Stick- und/oder Textobjekte und klicken Sie auf das **Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren**-Werkzeug.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch zum **Bildarbeitsfläche**-Modus. Die Originalobjekte werden aus dem Stickmuster entfernt.



Digitalisieren mit dem Zauberstab

Das **Zauberstab**-Werkzeug bietet alles, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch zu digitalisieren.



Hinweis Auch wenn Ihr Bildmaterial nach der Eingabe in die Software aussieht, als wäre es zum Aussticken bereit, muss zuerst eine Bildverarbeitung durchgeführt werden. Ohne vorherige Bildbearbeitung lässt die Software keine automatische Digitalisierung zu. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Füllflächen automatisch digitalisieren



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.



Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.



Benutzen Sie Zauberstab (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Füllflächen in Ihrer Bildvorlage zu digitalisieren.

Wenn Sie ein Objekt füllen möchten, wählen Sie einen Füllstich aus der **Stiche- und Farben-Leiste**, bevor Sie den **Zauberstab** benutzen. Unter Umständen müssen Sie Ihrer Stickerei Unterlagen hinzufügen. Siehe Stabilisierung mit Unterlagen.

Um Füllflächen automatisch zu digitalisieren

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

2 Wählen Sie **Stickarbeitsfläche** und klicken Sie auf **Zauberstab**.

Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Design-Fenster vorhanden ist.

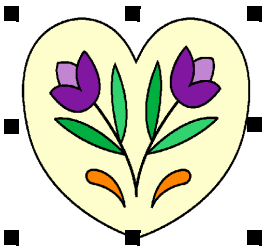


Bild bearbeitet

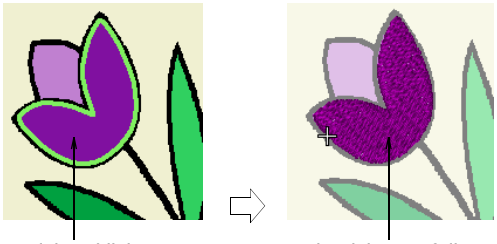
3 Klicken Sie auf Aufforderung auf eine Fläche des Bildes.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Ändern Sie Fadenfarbe und Stichart nach Wunsch in der **Stiche- und Farben-Leiste**. Siehe Fadenfarben zuweisen.

5 Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Fläche des Bildes und klicken Sie darauf.

Füllstiche werden entsprechend generiert.



Bereich anklicken

Mit Stichen gefüllter Bereich

Tipp Wenn Sie eine Form sowohl füllen als auch konturieren möchten, müssen Sie zwei Objekte erstellen – eine mit Füllstich und eine mit Konturstich. Siehe auch Konturen automatisch digitalisieren.

6 Digitalisieren Sie die anderen gefüllten Formen auf dieselbe Weise und ändern Sie Fadenfarbe und Stichart nach Bedarf.

7 Um den Vorgang abzuschliessen, wählen Sie ein anderes Eingabe-Werkzeug oder drücken **Esc**.

8 Überprüfen Sie die Resultate im **Stickansicht zeigen**.



Alle Bereiche digitalisiert

Hinweis Die Stiche werden den aktuellen Sticheinstellungen entsprechend generiert. Falls die Stichlänge die Standardeinstellung übersteigt, kann es sein, dass Sprungstiche entstehen.

Konturen automatisch digitalisieren



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.



Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.



Benutzen Sie Zauberstab (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Füllflächen in Ihrer Bildvorlage zu digitalisieren.

Falls Sie ein Objekt konturieren möchten, wählen Sie einen Konturstich, bevor Sie den Zauberstab benutzen.

Um Konturen automatisch zu digitalisieren

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

2 Wählen Sie **Stickarbeitsfläche** und klicken Sie auf **Zauberstab**.

Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Design-Fenster vorhanden ist.

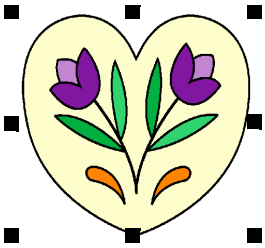


Bild bearbeitet

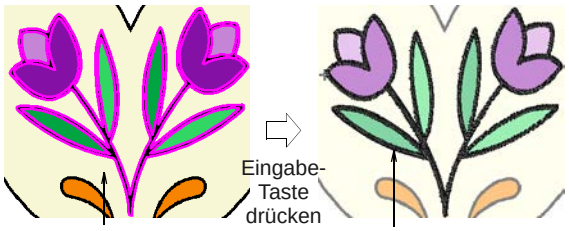
3 Klicken Sie auf Aufforderung auf eine Fläche des Bildes.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Ändern Sie Fadenfarbe und Stichart nach Wunsch in der **Stiche- und Farben-Leiste**. Siehe Fadenfarben zuweisen.

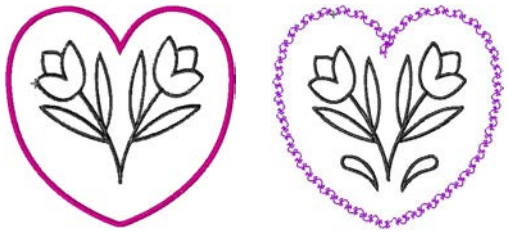
5 Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Fläche des Bildes und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.

Konturstiche werden entsprechend generiert.



Tipp Wenn Sie eine Form sowohl füllen als auch konturieren möchten, müssen Sie zwei Objekte erstellen – eine mit Füllstich und eine mit Konturstich. Siehe auch Füllflächen automatisch digitalisieren.

6 Digitalisieren Sie die anderen gefüllten Formen auf dieselbe Weise und ändern Sie Fadenfarbe und Stichart nach Bedarf.



Umrandungsfarbe geändert

Umrandungsstichart geändert

7 Um den Vorgang abzuschliessen, wählen Sie ein anderes Eingabe-Werkzeug oder drücken **Esc**.

8 Überprüfen Sie die Resultate im **Stickansicht zeigen**.

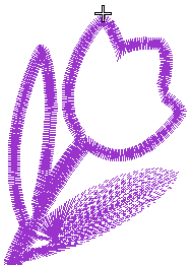


Fertiges Stickmuster

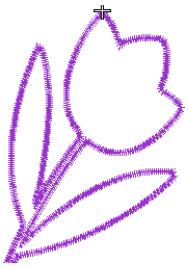
Nur Konturen digitalisiert

Hinweis Die Stiche werden den aktuellen Sticheinstellungen entsprechend generiert. Falls

die Stichlänge die Standardeinstellung übersteigt, kann es sein, dass Sprungstiche entstehen.



Satinstichbreite: 2,5 mm, einige Sprungstiche



Satinstichbreite: 1,0 mm, KEINE Sprungstiche

Digitalisieren mit dem Autom. Digitalisierer

Als Erweiterung der Funktion **Zauberstab** erkennt der **Autom. Digitalisierer** Formen in Bildern und bestimmt automatisch die passendsten Sticharten. Er legt zudem die Stickreihenfolge auf der Basis der kürzesten Verbindungen fest. Das Bildmaterial wird effizient ‚gruppenweise' verarbeitet, um die zahlreichen für ein Stickmuster benötigten Stickobjekte zu erstellen.

Bei der Konvertierung lässt Ihnen der **Autom. Digitalisierer** einen gewissen Gestaltungsspielraum. Sie können einzelne Farben weglassen und Sticharten bestimmen. Nach dem Erstellen können Sie das Endergebnis jederzeit mit den verfügbaren Digitalisier techniken bearbeiten. Siehe auch Digitalisiermethoden. Denken Sie immer daran, Unterlagen hinzuzufügen und einzelne Objekte bei Bedarf nachzubearbeiten. Siehe Unterlagen automatisch setzen.

Hinweis Auch wenn Ihr Bildmaterial nach der Eingabe in die Software aussieht, als wäre es zum Aussticken bereit, muss zuerst eine Bildverarbeitung durchgeführt werden. Ohne vorherige Bildbearbeitung lässt die Software keine automatische Digitalisierung zu. Siehe Bilder zum Digitalisieren vorbereiten.

Ganze Bilder automatisch digitalisieren



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.



Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.



Benutzen Sie Autom. Digitalisierer (Bild-Werkzeugleiste), um Stickmuster direkt aus importierten Bildern zu erstellen.

Im Grunde müssen Sie beim Erstellen von Stickmustern mit dem **Autom. Digitalisierer** nur das zu konvertierende Bild auswählen und dann auf **Autom. Digitalisierer** klicken. Es gibt jedoch ein paar Einstellungen, mit der Sie die Konvertierung für bestimmte Bilder optimieren können. Es kann jeweils nur ein Bild gleichzeitig ausgewählt werden. Enthält die gewünschte Auswahl etwas anderes als ein Bild, wird die Funktion deaktiviert.

Tipp Schrumpfausgleich bei Verwendung von **Autom. Digitalisierer** auf 0,4 mm setzen.

Um ein ganzes Bild automatisch zu digitalisieren

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.

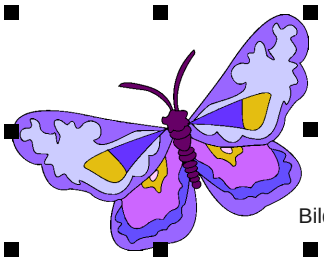


Bild bearbeitet

Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

2 Wählen Sie **Stickarbeitsfläche** und klicken Sie auf **Autom. Digitalisierer**.

Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Design-Fenster vorhanden ist.

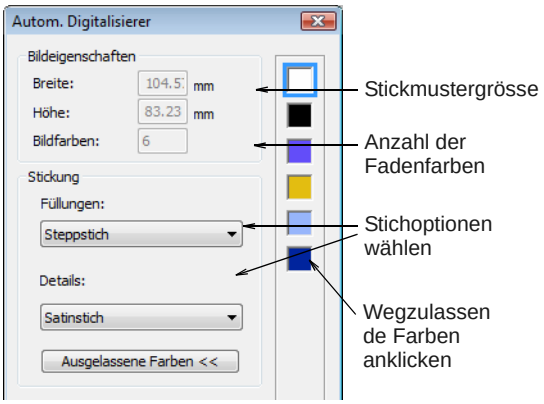
3 Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Klicken Sie auf Aufforderung erneut auf das Bild.

Das **Autom. Digitalisierer**-Dialogfeld wird geöffnet. Die Bildinformationen, darunter Höhe

und Breite sowie die Anzahl der Bildfarben, werden im oberen Teil angezeigt.

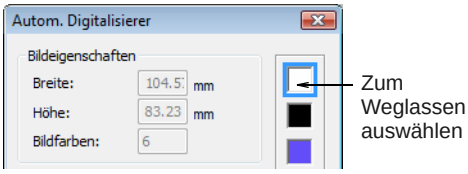


5 Wählen Sie Füll- und Kontursticharten aus. Siehe Automatische Sticheinstellungen anpassen und Konturen automatisch digitalisieren.

6 Klicken Sie auf **Ausgelassene Farben**.

Eine Liste der Bildfarben wird im Dialogfeld angezeigt. Sie können Farben auswählen, die beim Vorgang weggelassen werden.

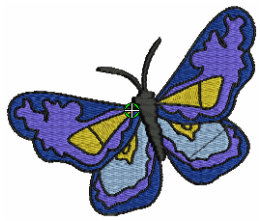
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.
- Um eine Reihe von Elementen auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.



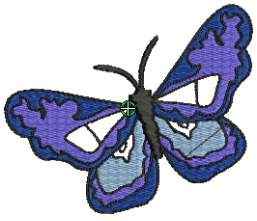
7 Stellen Sie die gewünschten Kontur- oder Umrandungs-Optionen ein. Siehe Automatische Konturen und Umrandungen erstellen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

Der **Autom. Digitalisierer** konvertiert das Bildmaterial in Stickobjekte und generiert Stiche.



Weisser Hintergrund weggelassen



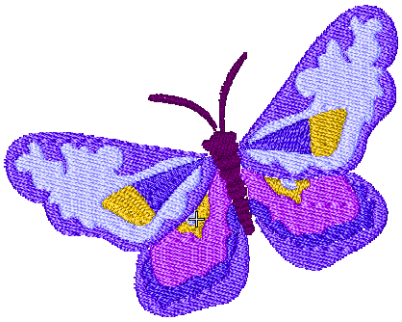
Einige Farben weggelassen

9 Klicken Sie auf das **Stickansicht zeigen**-Symbol in der **Allgemein**-Werkzeugleiste oder drücken Sie 'T' (Schnelltaste).

Die Software gleicht Farben mit der existierenden Palette ab. Wenn es so aussieht, als würden die Farben nicht korrekt umgewandelt, überprüfen Sie, ob Ihr Bildschirm auf 16-Bit-Farbtiefe eingestellt ist und Sie eine geeignete Fadentabelle gewählt haben.

Automatische Sticheinstellungen anpassen

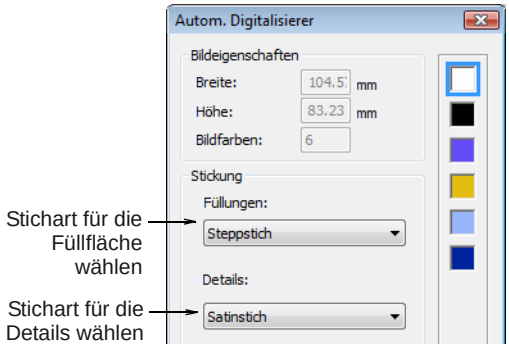
Autom. Digitalisierer erlaubt Ihnen das Anpassen von Füll- und Detailstich-Einstellungen.



Um automatische Sticheinstellungen anzupassen

- Scannen oder laden Sie das Bild, das Sie verwenden möchten, und lassen Sie **Autom. Digitalisierer** laufen, um ein ganzes Bild automatisch zu digitalisieren. Siehe Ganze Bilder automatisch digitalisieren.
- Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Das **Autom. Digitalisierer**-Dialogfeld wird geöffnet.



- Wählen Sie eine Füllstichart aus der Liste aus.

Art	Beschreibung
Automatisch	Die Software wählt automatisch die passendste Stichart.
Steppstich	Eignet sich für die meisten Flächen.
Satinkontur	Eignet sich für kleine und schmale Flächen.

Hinweis Satinfüllstich ist für Bereiche, die eine Stichlänge von über 7 mm erfordern, ungeeignet. Siehe Beibehalten langer Stiche.



Satinfüllstich ungeeignet



Sprungstiche erstellt

- Wählen Sie eine Stichart für die **Details** aus der Liste aus.

Art	Beschreibung
Satinkontur	Eignet sich am besten für dickere Linien oder kleine Formen unterschiedlicher Breite.
Doppelkontur	Eignet sich am besten für dünne Linien.
Plattstichlinie	Eignet sich für dickere Linien.

- Klicken Sie auf **OK**.

  Der **Autom. Digitalisierer** konvertiert das Bildmaterial in Stickobjekte und generiert Stiche.



Kontur: Satinstich



Kontur: Doppellaufstich

Automatische Konturen und Umrandungen erstellen

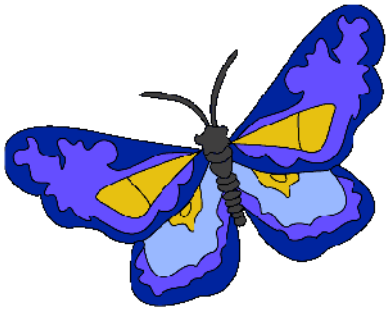
Benutzen Sie Autom. Digitalisierer (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um automatisch Konturen und Umrandungen aus importierten Bitmap-Bildern zu erstellen.

Mit dem **Autom. Digitalisierer**-Werkzeug können Sie während der Bildkonvertierung automatisch Konturen generieren. Dies können Konturen zwischen Objekten und/oder Stickmuster-Umrandungen sein. Die automatische Umrandung kann auch benutzt werden, um einen offen gefüllten Hintergrund für das Sticken auf schwierigen Stoffen zu bieten oder um einen Schatten zu simulieren, usw. Sie können bereits bei der Bildkonvertierung die Umrandungsfarben bestimmen. Farben und Objektdetails der erstellten Objekte können jederzeit geändert werden.

Hinweis Falls das Bild schon Konturen enthält, wird die Benutzung von **Konturen hinzufügen** nicht empfohlen, da dies doppelte Konturen erzeugt. Siehe Konturen und Umrandungen erstellen.

Um automatische Konturen und Umrandungen zu erstellen

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.



Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

2 Wählen Sie **Stickarbeitsfläche** und klicken Sie auf **Autom. Digitalisierer**.

  Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Design-Fenster vorhanden ist.

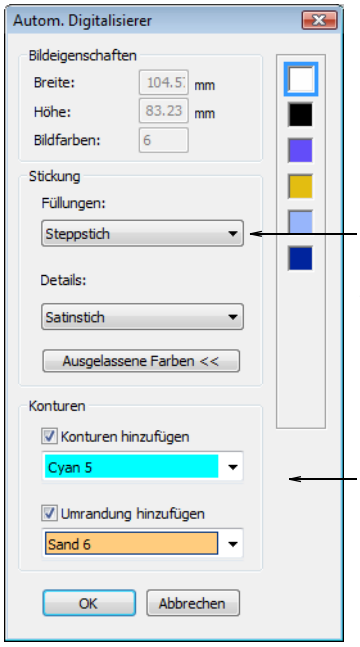
3 Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

  Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das

Bildvorbereitung-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Klicken Sie auf Aufforderung erneut auf das Bild.

Das **Autom. Digitalisierer**-Dialogfeld wird geöffnet.



Konvertierungsoptionen wie gewünscht festlegen

Nach Bedarf Konturen und/oder Umrandungen hinzufügen und Farben festlegen

5 Klicken Sie nach Bedarf auf **Konturen hinzufügen** und/oder **Umrandung hinzufügen**.

- Die erstellten Konturstiche benutzen Run, um alle im Originalbild vorhandenen Farbblöcke separat zu umranden. Run besitzen dieselben Sticheigenschaften wie alle während der Konvertierung generierten Details.
- Umrandungen werden als Satinstich-Objekte mit den aktuellen Stickmuster-Einstellungen für Breite und andere Eigenschaften erstellt. Die Umrandung wird im Uhrzeigersinn ausgerichtet, damit Objekte, wie z. B. Applikationen, einheitlich ausgestickt werden.

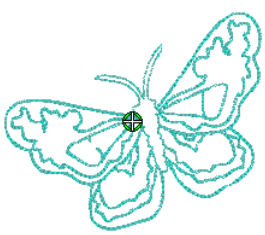
6 Wählen Sie die Fadenfarben für die Konturen aus den Dropdown-Listen aus und klicken Sie auf **OK**.

Der **Autom. Digitalisierer** konvertiert das Bildmaterial in Stickobjekte und generiert Stiche.

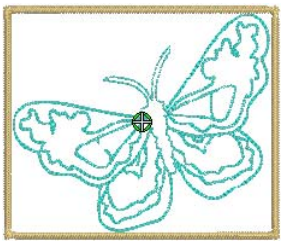


Konturen hinzugefügt | Umrandung hinzugefügt

Tipp Auf Wunsch können Sie alle Bildfarben von den Auswahlkriterien ausschliessen und lediglich Konturen und/oder Umrandungen erstellen lassen.



Alle Bildfarben weggelassen



Alle Bildfarben weggelassen, Umrandung hinzugefügt

Digitalisieren mit dem PhotoSnap



Benutzen Sie Bild-Arbeitsfläche-Modus zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Bildern als Hintergründe zur Stickerei-Digitalisierung.



Benutzen Sie Stick-Arbeitsfläche-Modus, um Bilder zum automatischen Digitalisieren vorzubereiten.



Benutzen Sie PhotoSnap (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Fotos direkt in Stickmuster umzuwandeln.

Mit **PhotoSnap** können Sie Stickmuster aus Fotos und anderem Bildmaterial erstellen. Verwenden Sie Fotos in Farbe oder Graustufen. Graustufen-Bilder bestehen aus unterschiedlichen Schattierungen grauer Pixel. Bei der Anwendung von PhotoSnap werden Farbbilder automatisch in Graustufen-Bilder konvertiert.





PhotoSnap-Stickmuster bestehen aus Satinstichreihen mit variierenden Abständen. Es

entstehen ähnliche Linien wie bei einem Zeilendrucker.

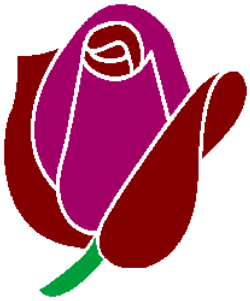


Umrandung und Text hinzugefügt

Tipp Um die besten Ergebnisse zu erzielen, benutzen Sie Bilder mit klar definierten Bereichen oder deutlich unterscheidbaren Schattierungen.

Um ein Stickmuster mit PhotoSnap zu erstellen

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder in BERNINA-Sticksoftware importieren.



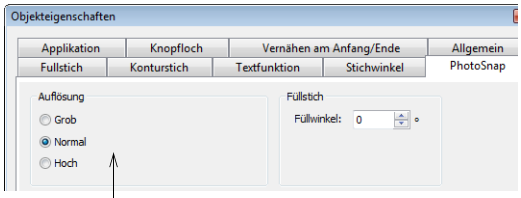
Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bild zeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergrundvorlagen ansehen.

2 Klicken Sie im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus auf das **PhotoSnap**-Symbol und dann auf Aufforderung auf das Bild.

BERNINA-Sticksoftware generiert nun die Stiche. Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern.

3 Rechtsklicken oder doppelklicken Sie auf das resultierende **PhotoSnap**-Stickmuster.

Das **Objekteigenschaften > PhotoSnap**-Dialogfeld wird geöffnet.



Auflösung auswählen

4 Wählen Sie im Feld **Auflösung** eine Auflösung aus – **Grob**, **Normal** oder **Hoch** – und klicken Sie auf **Anwenden**.



Grobe Auflösung



Hohe Auflösung

5 Wählen Sie im Feld **Stoffhintergrund** eine Hintergrundoption aus – **Hell** oder **Dunkel** – und klicken Sie auf **Anwenden**.



Heller Hintergrund



Dunkler Hintergrund

Tipp Welche Option gewählt wird, hängt normalerweise von der Helligkeit des verwendeten Stoffs ab.

6 Passen Sie, falls nötig, im **Füllwinkel**-Feld den Stichwinkel an und klicken Sie auf **Anwenden**.

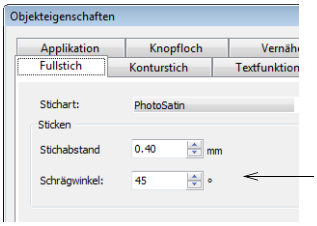


Füllwinkel 0°



Füllwinkel 45°

7 Wählen Sie das **Füllstich**-Register und passen Sie die **PhotoSatin**-Stichwerte wie gewünscht an.



Stichwerte anpassen

- **Stichabstand**: passt die Stichdichte an – geben Sie einen kleinen Wert ein, um die Stichdichte zu erhöhen.
- **Schrägwinkel**: bestimmt den Winkel der Stiche selbst (im Unterschied zm Füllwinkel).



Füllwinkel 45°
Schrägwinkel: 0°



Füllwinkel 45°
Schrägwinkel: 45°

8 Klicken Sie auf **Anwenden**, um die Änderungen anzuwenden, und dann **OK**, um den Vorgang abzuschliessen.

Teil IV
Stickmuster verändern

Nach dem Digitalisieren können sie ein Stickmuster als Ganzes verändern oder individuelle Objekte oder sogar individuelle Stiche bearbeiten.

Objekte kombinieren und einreihen

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Objekte und Motive kombinieren, indem Sie ganze Motive oder Motivelemente kopieren, duplizieren und einfügen. Er erklärt zudem, wie Sie Objekte gruppieren und aufteilen sowie mit verschiedenen Techniken, darunter Farbfilm, die Objektabfolge bestimmen. Er behandelt ausserdem das Festlegen der automatischen Stickreihenfolge eines ganzen Motivs. Siehe Objekte kombinieren und einreihen.

Objekte anordnen und umwandeln

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Objekte anhand von interaktiven und numerischen Methoden platzieren und ausrichten. Er beschreibt zudem das Skalieren, Rotieren und Schrägstellen von Objekten. Ausserdem erklärt er verschiedene Methoden zur Spiegelung von Objekten. Siehe Objekte anordnen und umwandeln.

Objekte umformen und bearbeiten

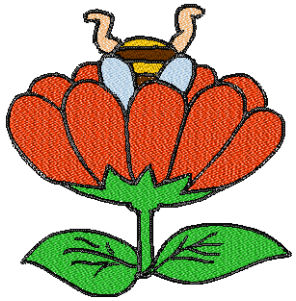
Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Objekte – einschliesslich Kreis- und Musterlaufstich-Objekte – mit Umformungspunkten umformen. Er behandelt zudem das Anpassen von Stichwinkeln – einschliesslich mehrfacher Stichwinkel – sowie das Ändern von Anfangs- und Endpunkten. Siehe Objekte umformen und bearbeiten.

Stiche bearbeiten

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stiche markieren und bearbeiten. Siehe Stiche bearbeiten.

Kapitel 16

Objekte kombinieren und einreihen



BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen das einfache Kombinieren von Stickmustern und Motivelementen, indem Sie den Inhalt einer Datei in eine andere einfügen. Sie können Ihren Stickmustern zudem schnell neue Elemente hinzuzufügen, indem Sie existierende Objekte duplizieren oder kopieren. Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie zusammen zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln.

Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine ‚Stickreihenfolge'. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können dies jedoch durch eine Reihe verschiedener Methoden ändern. Sie können zum Beispiel die Position eines markierten Objekts dadurch verändern, indem Sie es ausschneiden und danach irgendwo anders in der Reihenfolge einfügen. Zudem stehen Techniken zur Verfügung, die Objekte ‚nach Auswahl' oder in ‚Farbblöcken' einreihen. Sie können Objekte auch mit Farbfilm in eine neue Reihenfolge bringen.

Die Stickreihenfolge-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem die Anzahl der Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte minimiert wird. Alle existierenden Überlappungen bleiben bei diesem Vorgang erhalten.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Objekte und Motive kombinieren, indem Sie ganze Motive oder Motivelemente kopieren, duplizieren und einfügen. Er erklärt zudem, wie Sie Objekte gruppieren und aufteilen sowie mit verschiedenen Techniken, darunter Farbfilm, die Objektabfolge bestimmen. Er behandelt ausserdem das Festlegen der automatischen Stickreihenfolge eines ganzen Motivs.

Objekte kombinieren

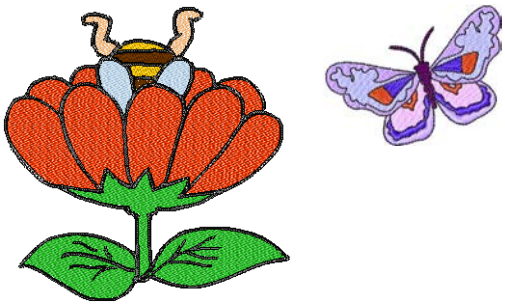
Stickmuster oder Stickobjekte können kopiert oder ausgeschnitten und zum kurzzeitigen Speichern auf der MS Windows®-Zwischenablage platziert werden. Sie können dann beliebig oft aus der Zwischenablage in dasselbe oder ein anderes Stickmuster eingefügt werden, bis sie in der Zwischenablage ersetzt werden. Objekte können auch ohne Kopieren in die Zwischenablage dupliziert oder geklont werden. Siehe auch Objekte markieren.

Stickmuster einfügen

Stickmuster einfügen (Datei-Menü) wählen, um Stickmuster zu kombinieren.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen. Diese zwei (oder mehr) Stickmuster können dann als ein kombiniertes Stickmuster gespeichert werden. Wenn Sie ein Stickmuster in ein anderes einfügen, werden ihre beiden Farbpaletten kombiniert. Farben mit den gleichen RGB-Werten werden automatisch als gleiche Fadenfarbe erkannt. Wenn Sie sie als jeweils eigene

Farbe behalten möchten, müssen Sie eine der Farben vor dem Einfügen ändern.



Um Stickmuster einzufügen

1 Öffnen Sie das erste Stickmuster.

2 Durchlaufen Sie das erste Stickmuster bis zu der Position in der Stickreihenfolge, an der Sie das zweite einfügen möchten. Siehe Durchlauf nach Stichen.

3 Wählen Sie **Datei > Stickmuster einfügen**.

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

4 Wählen Sie aus der **Suche in**-Dropdown-Liste den Ordner, in dem das einzufügende Stickmuster gespeichert wird, und wählen Sie in der **Speichern als Typ**-Dropdown-Liste das gewünschte Format aus.

5 Wählen Sie die einzufügende Stickdatei und klicken Sie auf **Öffnen**.

Das Stickmuster wird an der aktuellen Nadelposition eingefügt.

6 Ziehen Sie das zweite Stickmuster an die gewünschte Position. Siehe Objekte mit Klicken-und-Ziehen positionieren.

Tipp Um sicherzustellen, dass alle Objekte im eingefügten Stickmuster zusammenbleiben, sollten Sie das Stickmuster gruppieren, während Sie daran arbeiten. Siehe Objekte gruppieren.

7 Speichern Sie das kombinierte Stickmuster unter dem ursprünglichen oder einem anderen Namen.



Die eingefügten Stickmuster sind nun in einem Stickmuster kombiniert.

Objekte kopieren und einfügen

Klicken Sie auf Kopieren (Allgemein-Werkzeugleiste), um markierte Objekte in die Zwischenablage zu kopieren.

Klicken Sie auf Einfügen (Allgemein-Werkzeugleiste), um kopierte Objekte einzufügen.

Sie können Objekte kopieren, um mehrere identische Objekte zu erstellen oder Objekte aus anderen Stickmustern einzufügen. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Hinweis Mit dem **Ausschneiden**-Befehl können Sie zudem Objekte aus einem Stickmuster entfernen und wieder einfügen. Ausschneiden und Einfügen verändert die Stickreihenfolge im Stickmuster. Siehe Objekte mit Ausschneiden und Einfügen neu einordnen.

Um Objekte zu kopieren und einzufügen

1 Markieren Sie das/die zu kopierende/n Objekt/e.

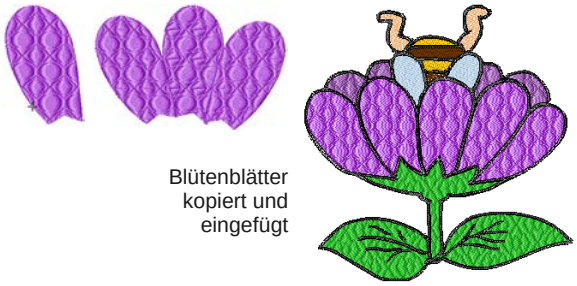
2 Klicken Sie auf das **Kopieren**-Symbol.

Das markierte Objekt wird in die Zwischenablage kopiert.

3 Durchlaufen Sie das Stickmuster bis zu der Position in der Stickreihenfolge, an der Sie das Objekt einfügen möchten. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Es kann zwischen anderen Objekten in der Reihenfolge eingefügt werden.

4 Symbol **Einfügen** anklicken.



Blütenblätter kopiert und eingefügt

Hinweis Das kopierte Objekt wird genau über dem Originalobjekt eingefügt. Klicken-und-ziehen Sie es von dem Objekt weg, bevor Sie die Markierung aufheben.

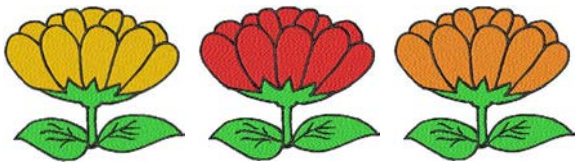
Das Objekt bleibt in der Zwischenablage und kann bis zum nächsten **Kopieren**- oder **Ausschneiden**-Befehl immer wieder eingefügt werden.

Achtung Achten Sie darauf, dass sich an jeder Stelle nur eine Kopie eines Objekts befindet. Wenn ein Objekt zweimal an derselben Stelle eingefügt wird, wird es zweimal ausgestickt.

Objekte duplizieren

Wählen Sie Duplizieren (Bearbeiten-Menü), um markierte Objekte zu duplizieren.

Objekte können dupliziert statt kopiert werden. Wenn ein Objekt dupliziert wird, wird es nicht in der Zwischenablage gespeichert. Dadurch bleibt die Zwischenablage frei, sodass Sie andere Objekte ausschneiden oder kopieren können. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.



Um Objekte zu duplizieren

1 Durchlaufen Sie das Stickmuster zu der Position in der Stickreihenfolge, an der Sie das/die Objekt/e einfügen möchten. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Sie können das/die Duplikat/e zwischen andere Objekte in der Reihenfolge platzieren.

2 Markieren Sie das/die zu duplizierende/n Objekt/e.

3 Wählen Sie **Bearbeiten > Duplizieren**.

Das duplizierte Objekt wird in der festgelegten Stickreihenfolge direkt über dem Originalobjekt platziert. Klicken-und-ziehen Sie es von dem Objekt weg, bevor Sie die Markierung aufheben.

Objekte klonen

Benutzen Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Objekte zu markieren und zu klonen.

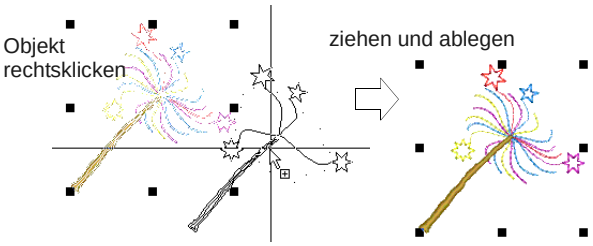
Mit der Funktion **Schnellkopieren** können Sie markierte Objekte durch Rechtsklick, Ziehen und Loslassen einfach und schnell duplizieren.

Um Objekte zu klonen

1 Markieren Sie das/die Objekt/e.

2 Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und ziehen Sie das/die Objekt/e an eine neue Position.

Eine schwarze Kontur erscheint um das/die Objekt/e herum. Das Mauszeigersymbol enthält jetzt ein Pluszeichen.



Tipp Für eine genauere Platzierung halten Sie beim Ziehen die **Strg**-Taste gedrückt - dies beschränkt Bewebungen auf die X- oder Y-Achse.

3 Lassen Sie die Maustaste los.

Ein dupliziertes Objekt wird dort erstellt, wo Sie die Maus loslassen.

Tipp Sie können Objekte auf dieselbe Weise in ein anderes Fenster klonen. Eine identische Kopie der Markierung wird an genau denselben Koordinaten erstellt wie im ersten Fenster, unabhänging davon, wo die Maus losgelassen wird.

Objekte gruppieren und aufteilen

Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie zusammen zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln. BERNINA-Sticksoftware unterscheidet zwischen dem ‚Aufheben einer Gruppierung' und dem ‚Aufteilen' von Objekten. Im

Allgemeinen muss die Gruppierung von Objekten, die ausdrücklich von Ihnen als Digitalisierer gruppiert wurden, aufgehoben werden, um auf die Objektkomponenten zuzugreifen. Wenn Sie auf Objekte zugreifen möchten, die durch Systemvorgänge gruppiert wurden – z. B. beim Erstellen von ‚Offene Objekt'-Applikationen –, müssen Sie diese aufteilen.

Hinweis Beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Stickmuster werden Stickmuster standardmässig automatisch gruppiert. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

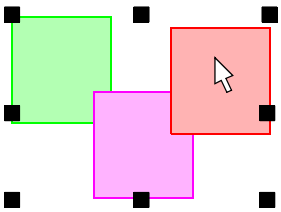
Objekte gruppieren

Klicken Sie auf Gruppieren (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte zu gruppieren.

Wenn Sie Objekte gruppieren, können Sie Änderungen an allen Objekten gleichzeitig vornehmen, um Zeit zu sparen und sicherzustellen, dass alle Änderungen einheitlich ausgeführt werden. Gruppieren Sie markierte Objekte oder ganze Stickmuster, um sie zusammen zu verschieben, zu skalieren oder umzuwandeln.

Um Objekte zu gruppieren

1. Zu gruppierende Objekte markieren.
2. Klicken Sie auf das **Gruppieren**-Symbol oder drücken Sie **Strg+G**.



Sie können gruppierte Objekte als ein Objekt markieren, verschieben, skalieren oder umformen.

Die markierten Objekte werden zu einer Gruppe zusammengefasst. Diese kann wie ein einzelnes Objekt markiert, verschoben, skaliert und umgeformt werden. Siehe auch Objekte anordnen und umwandeln und Objekte umformen und bearbeiten.

Objektgruppierung aufheben

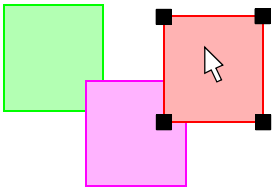
Klicken Sie auf Gruppierung aufheben (Anordnen-Werkzeugleiste), um die Gruppierung markierter Objekte aufzuheben.

Nachdem Sie Änderungen an der ganzen Gruppe vorgenommen haben, können Sie die Gruppierung aufheben und die Objekte einzeln bearbeiten.

Hinweis Um Stickeigenschaften für einzelne Objekte der Gruppe festzulegen, muss die Gruppierung aufgehoben werden.

Um die Gruppierung von Objekten aufzuheben

1. Markieren Sie das gruppierte Objekt.
2. Klicken Sie auf das **Gruppierung aufheben**-Symbol.



Nicht gruppierte Objekte können einzeln markiert werden

Die Gruppierung wird aufgehoben und die Objektkomponenten können einzeln markiert werden.

In Objektkomponenten aufteilen

Benutzen Sie Zerlegen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen in ihre Objektkomponenten zu zerlegen.

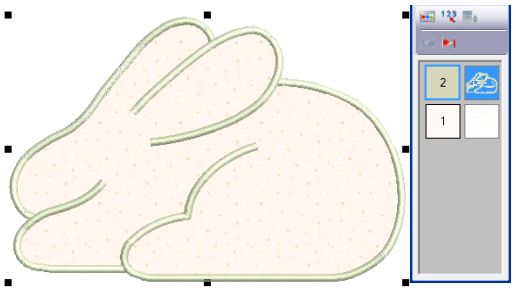
Das **Zerlegen**-Werkzeug ermöglicht Ihnen das Aufteilen von Erweiterte Applikation-Objekten in ihre Objektkomponenten. Der Befehl kann auch für Monogramme, Autom. Applikation, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen benutzt werden. Er wirkt sich ähnlich aus wie das Aufheben von Gruppierungen.

Hinweis In älteren Versionen der Software gespeicherte Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen durchlaufen unter Umständen standardmässig den **Zerlegen**-Vorgang.

Um in Objektkomponenten aufzuteilen

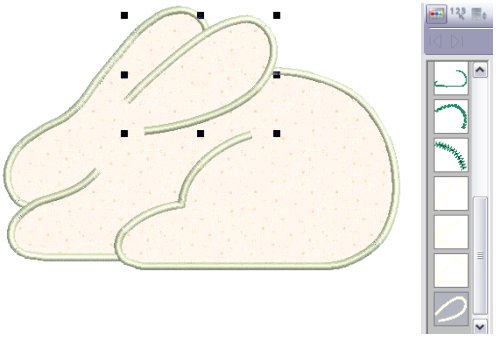
1. Markieren Sie das aufzuteilende Objekt – ‚Offene Objekt'-Applikation, Autom. -Applikation, Monogramm, oder Text.

Der **Zerlegen**-Befehl wird aktiviert.

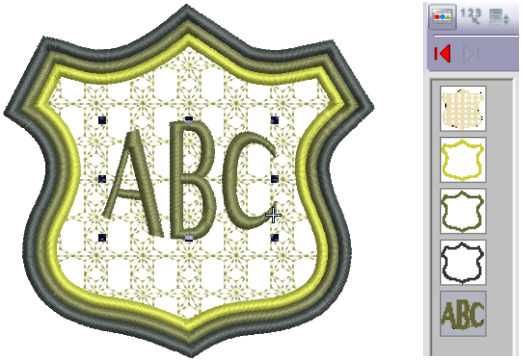


2 Klicken Sie auf das **Zerlegen**-Symbol oder wählen Sie **Anordnen > Zerlegen**.

Das Objekt wird in seine Ausgangsform (primär) und alle erstellten (sekundären) Objekte aufgeteilt.



Der Vorgang ungruppiert ‚Offenes Objekt'-Applikationen in ihre Komponentengruppen – Ausgangsobjekte (primär), erstellte Objekte (sekundär). Er wird zudem ein Autom. -Applikation-Objekt aus jedem Stoffstück im Stickmuster erstellt. Diese werden nicht genäht. Siehe auch Digitalisieren von Applikationen.



Der Vorgang ungruppiert Monogramm-Objekte in ihre Komponentengruppen – ein Textobjekt, Ornamente (jede Ornamentkategorie verbleibt als eine Gruppe) und Umrandungen (ebenfalls gruppiert). Siehe auch Monogramm-Funktion.

Tipp Um individuelle Objekte zu verändern – z. B. um die Stickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie die Farbfilm zum Ungruppieren und Neueinreihen von Objekten.

Objekte einreihen

Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine 'Stickreihenfolge'. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können dies jedoch durch eine Reihe verschiedener Methoden ändern. Sie können zum Beispiel die Position eines markierten Objekts verändern, indem Sie es ausschneiden und danach irgendwo anders in der Reihenfolge einfügen. Zudem stehen Techniken zur Verfügung, die Objekte ‚nach Auswahl' oder in ‚Farbblöcken' einreihen. Sie können Objekte auch mit Farbfilm in eine neue Reihenfolge bringen. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Hinweis Zum Arbeiten mit Stickmustern müssen Sie Stickreihenfolge verstehen. Sie können diese überprüfen, indem Sie das Stickmuster stichweise ‚durchlaufen' oder auf dem Bildschirm langsam neuzeichnen. Siehe Stickreihenfolge ansehen.

Objekte mit Ausschneiden und Einfügen neu einordnen

Klicken Sie auf Ausschneiden (Allgemein-Werkzeugleiste), um markierte Objekte auszuschneiden und in der Zwischenablage zu speichern.

Klicken Sie auf Einfügen (Allgemein-Werkzeugleiste), um kopierte Objekte einzufügen.

Sie können Objekte ausschneiden und an einer anderen Stelle in der Stickreihenfolge wieder einfügen. Dies ändert die Position des Objekts im Stickmuster nicht, sondern nur seine Position in der Stickreihenfolge.

Um Objekte mit Ausschneiden und Einfügen neu einzuordnen

1 Markieren Sie das/die neu einzuordnende/n Objekt/e.

2 Symbol **Ausschneiden** anklicken.

Das markierte Objekt wird aus dem Stickmuster entfernt und in die Zwischenablage gelegt.



Falsche Reihenfolge



Zu änderndes Objekt markieren und ausschneiden

3 Durchlaufen Sie das Stickmuster bis zu der Position in der Stickreihenfolge, an der Sie das Objekt einfügen möchten. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Sie können es zwischen anderen Objekten in der Stickreihenfolge einfügen oder es in ein anderes Objekt ‚einbetten'.

Befindet sich der Nadelpositionszeiger gerade am Stickmusterende, wird das Objekt am Ende der Stickreihenfolge eingefügt.

4 Symbol **Einfügen** anklicken.



Stickmuster bis zum Ende durchlaufen



Objekt einfügen

Das Objekt wird wieder in das Stickmuster eingefügt.

Hinweis Das Objekt bleibt in der Zwischenablage und kann bis zum nächsten **Kopieren**- oder **Ausschneiden**-Befehl immer wieder eingefügt werden.

Objekte ‚wie gewählt' neu einreihen

Reihenfolge wie gewählt (Anordnen-Menü) wählen, um markierte Objekte neu einzuordnen.

Objekte können neu eingeordnet werden, indem Sie sie in der gewünschten Stickreihenfolge markieren.

Um Objekte wie gewählt neu einzureihen

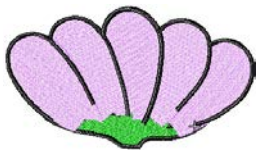
1 Markieren Sie das erste Objekt in dem Bereich, den Sie neu anordnen möchten.

2 Zum Neueinreihen **Strg**-Taste gedrückt halten und die folgenden Objekte markieren.

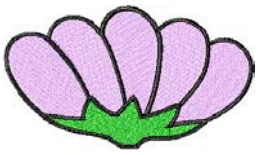
Hinweis Markieren Sie jedes Objekt in der Reihenfolge, in der Sie es aussticken möchten.

3 Während die Objekte noch markiert sind, wählen Sie **Anordnen > Reihenfolge wie gewählt**.

Die Objekte werden in der Reihenfolge neu eingereiht, in der sie nach dem ersten markierten Objekt markiert wurden. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.



Falsche Reihenfolge



Richtige Reihenfolge

Objekte nach Farbe neu einordnen

Nach Farbe einordnen (Anordnen-Menü) wählen, um Objekte der Farbe nach einzuordnen.

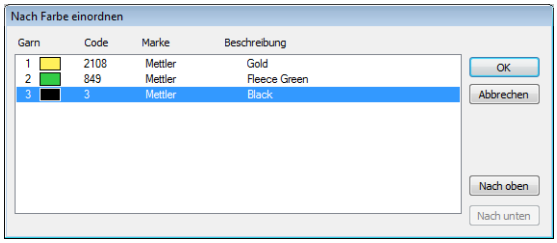
Objekte können der Farbe nach neu eingeordnet werden. Dies reduziert die Anzahl der Farbwechsel in einem Stickmuster. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Um Objekte der Farbe nach neu einzuordnen

1 Neu einzuordnende Objekte markieren.

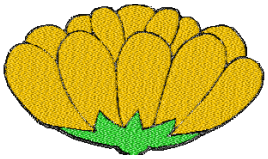
2 Wählen Sie **Anordnen > Nach Farbe einordnen**.

Das **Nach Farbe einordnen**-Dialogfeld wird geöffnet und listet die in den markierten Objekten benutzten Farben auf.

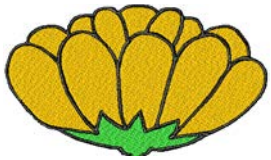


3 Markieren Sie eine Farbe und klicken Sie auf **Nach oben** oder **Nach unten**, um sie neu einzuordnen.

4 Klicken Sie auf **OK**.



Schwarz an erster Stelle



Schwarz an letzter Stelle

Objekte am Anfang oder Ende neu einordnen

Am Anfang einordnen (Anordnen-Menü) wählen, um markiertes Objekt an den Anfang der Stickreihenfolge zu setzen.

Am Ende einordnen (Anordnen-Menü) wählen, um ein markiertes Objekt an das Ende der Stickreihenfolge zu setzen.

Sie können Objekte neu einreihen, indem Sie sie markieren und an den Anfang oder das Ende der Stickreihenfolge setzen. Siehe auch Objekte mit Farbfilm einordnen.

Um Objekte am Start oder Ende neu einzuordnen

- Markieren Sie das/die Objekt/e.
- Wählen Sie **Anordnen > Am Anfang einordnen** .

  Die Stickreihenfolge wird neu festgelegt und das/die markierte/n Objekt/e an den Anfang gesetzt.
- Wählen Sie **Anordnen > Am Ende einordnen**.

  Die Stickreihenfolge wird neu festgelegt und das/die markierte/n Objekt/e ans Ende gesetzt.

Objekte mit Farbfilm einordnen

Klicken Sie auf Farbfilm (Allgemein-Werkzeugleiste), um den Farbfilm zu öffnen. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten in der Liste.

Klicken Sie auf Individuelle Objekte anzeigen (Farbfilm-Werkzeugleiste), um individuelle Objekte in ihrer Stickreihenfolge zu begutachten. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten.

Wählen Sie Reihenfolge wie gewählt (Farbfilm-Werkzeugleiste), um markierte Objekte neu einzureihen.

Wählen Sie Nach Farbe einordnen (Farbfilm-Werkzeugleiste), um Objekte nach Farbe neu einzureihen.

Wählen Sie Am Anfang einordnen (Farbfilm-Werkzeugleiste), um das markierte Objekt an den Anfang der Stickreihenfolge zu setzen.

Wählen Sie Am Ende einordnen (Farbfilm-Werkzeugleiste), um das markierte Objekt ans Ende der Stickreihenfolge zu setzen.

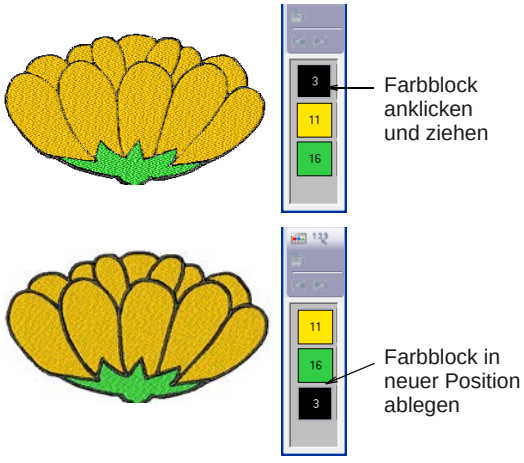
Stickmuster bestehen aus individuellen ‚Stickobjekten', die in ‚Farbblöcken' gruppiert sind. Diese sind im **Farbfilm** entsprechend ihrer Stickreihenfolge aufgelistet. Sie können so Ihr Stickmuster durch Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Duplizieren, Löschen und Neueinreihen markierter Farbblöcke optimieren. Im Allgemeinen sollten Sie versuchen, Objekte derselben Farbe in der Stickreihenfolge zusammenzuhalten, um die Anzahl der Farbwechsel, Fadenschnitte und Rahmenbewegungen zu minimieren. Nachdem Sie die Farbreihenfolge optimiert haben, können Sie Ihr Stickmuster weiter optimieren, indem Sie die Ausstickreihenfolge individueller Objekte überprüfen. Siehe auch Farbblöcke ansehen und markieren.

Hinweis Es kann vorkommen, dass Farben aufgeteilt werden müssen, speziell dann, wenn es sich bei einem Objekt um eine Kontur handelt, da Konturen notwendigerweise über Füllstiche gestickt werden müssen.

Um Objekte mit Farbfilm einzuordnen

- Klicken Sie auf das **Farbfilm**-Symbol in der **Allgemein**-Werkzeugleiste.

  Das **Farbfilm**-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt alle im Stickmuster vorhandenen Farbblöcke in ihrer Stickreihenfolge an.
- Ziehen und platzieren Sie Farbblöcke, um ihre Position in der Stickreihenfolge zu ändern.



Hinweis **Farbfilm** und Design-Fenster sind miteinander synchronisiert. Sie werden laufend aktualisiert, wann immer Sie Objekte markieren, verändern, löschen oder neu erstellen.

- Klicken Sie auf **Individuelle Objekte anzeigen**, um individuelle Objekte zu begutachten.

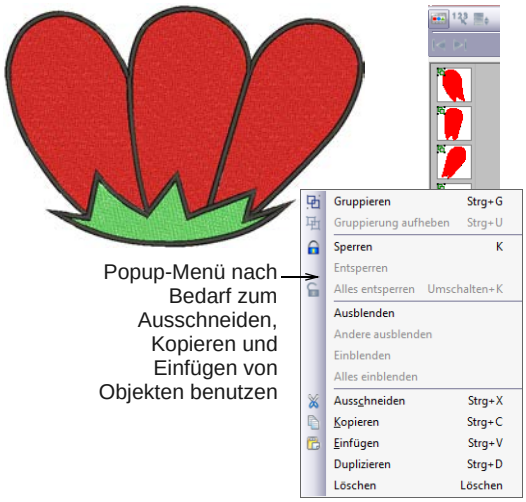
  Alle Objekte innerhalb eines Farbblocks werden in ihrer Stickreihenfolge angezeigt .



Aufeinander folgende Objekte derselben Farbe bilden einen einzelnen Farbblock.

Alle Objekte, die Farbblöcke beinhalten, werden in ihrer Stickreihenfolge angezeigt

- Benutzen Sie die Liste zum Ziehen und Ablegen der Objektsymbole, um Sie wie gewünscht neu einzuordnen.
  - Um eine Reihe von Elementen auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
  - Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.
- Rechtsklicken Sie auf ein beliebiges Objekt in der Liste, um das Popup-Menü aufzurufen. Benutzen Sie es nach Bedarf zum Ausschneiden, Kopieren, Einfügen und Löschen von Objekten



Popup-Menü nach Bedarf zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Objekten benutzen

- Benutzen Sie die **Reihenfolge**-Befehlstasten zum Umplatzieren markierter Farbblöcke oder individueller Objekte in der Stickreihenfolge.

  Jeder **Reihenfolge**-Befehl hat dieselbe Funktion wie der entsprechende Menüteil des **Anordnen**-Menüs – z. B. öffnet sich beim Anklicken des **Nach Farbe einordnen**-Symbols das **Nach Farbe einordnen**-Dialogfeld. Siehe auch Objekte einreihen.

Ganze Stickmuster automatisch einreihen

Wählen Sie Stickreihenfolge (Anordnen-Menü), um die Stickreihenfolge automatisch anzuordnen (minimiert Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte).

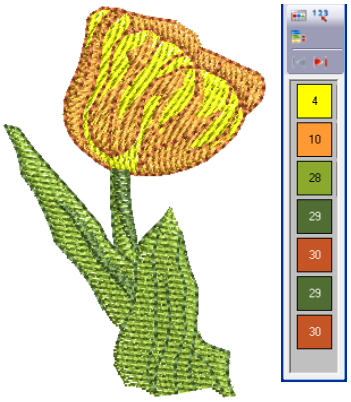
Die **Stickreihenfolge**-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem die Anzahl der Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte minimiert wird. Alle existierenden Überlappungen bleiben bei diesem Vorgang erhalten. Das System analysiert das Stickmuster und berechnet:

- Rahmensetzungen (falls mehr als nur eine)
- Farbwechsel (Gesamtzahl im aktuellen Design-Fenster) und
- ungedeckte Objekte (falls vorhanden) – d. h. alle Stickobjekte, die nicht innerhalb einer Rahmensetzung liegen.

Gruppierte Objekte verlieren beim **Stickreihenfolge**-Vorgang ihre Gruppierung nicht, verschiedenfarbige Objekte werden jedoch unabhängig von ihrer Gruppierung optimal neu eingereiht. Monogramme und ‚Offene Objekt'-Applikationen werden jedoch wie einzelne Objekte behandelt. Mit anderen Worten, sie werden nicht intern neu eingereiht, sofern Sie sie nicht mit dem **Zerlegen**-Befehl zerteilen. Siehe auch In Objektkomponenten aufteilen.

Um ganze Stickmuster automatisch einzureihen

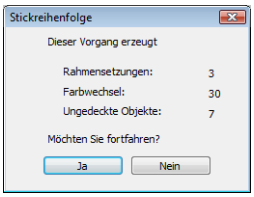
1 Erstellen oder öffnen Sie ein Stickmuster.



6 Farbwechsel

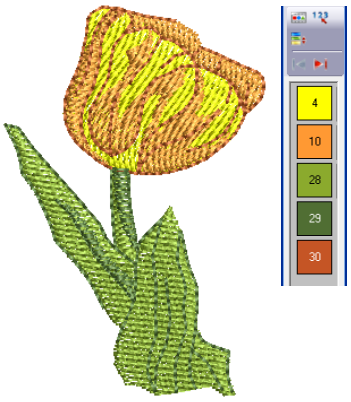
2 Wählen Sie **Anordnen > Stickreihenfolge**.

Das System analysiert alle markierten Objekte und berechnet die optimalen Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte.



Hinweis Falls Ihr Stickmuster nicht in den aktuellen Rahmen passt, werden Sie darauf aufmerksam gemacht, dass ungedeckte Objekte vorhanden sind. Sie können dann einen grösseren Rahmen auswählen oder mehr Rahmensetzungen hinzufügen. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

3 Zur Bestätigung, ob Sie mit der Optimierung der Stickreihenfolge fortfahren wollen, klicken Sie auf **Ja**.



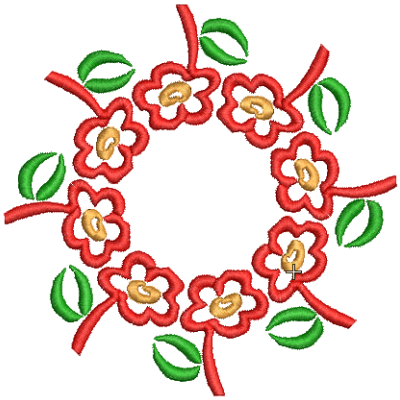
4 Farbwechsel

Hinweis Der **Rückgängig**-Befehl macht den Effekt aller Änderungen in der Reihenfolge rückgängig.

KAPITEL 17

OBJEKTE ANORDNEN UND UMWANDELN

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen das Anordnen und Umwandeln von Objekten auf verschiedene Arten, sowohl interaktiv als auch numerisch. Positionieren Sie Objekte durch Anklicken und Ziehen, die Pfeiltasten oder über Objekteigenschaften. Arrangieren Sie mit den verfügbaren Sonderwerkzeugen Objekte in Relation zueinander.



Skalieren Sie Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch das Einstellen exakter Dimensionen oder Skalierungswerte. Rotieren und spiegeln Sie Objekte auf ähnliche Weise oder stellen Sie sie schräg.

Spezielle Werkzeuge ermöglichen Ihnen das Duplizieren und Umwandeln markierter Stickobjekte sowie das Erstellen von gespiegelten und gedrehten Objekten um eine Mittelachse.

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Objekte anhand von interaktiven und numerischen Methoden platzieren und ausrichten. Er beschreibt zudem das Skalieren, Rotieren und Schrägstellen von Objekten. Ausserdem erklärt er verschiedene Methoden zur Spiegelung von Objekten.

Objekte positionieren

Mit einer Reihe von Standard-MS Windows®-Techniken können Sie Objekte im Design-Fenster positionieren, darunter Klicken und Ziehen oder Einpassen mithilfe der Pfeiltasten. Sie haben zudem über die Objekteigenschaften die präzise numerische Kontrolle über die Objektpositionierung.

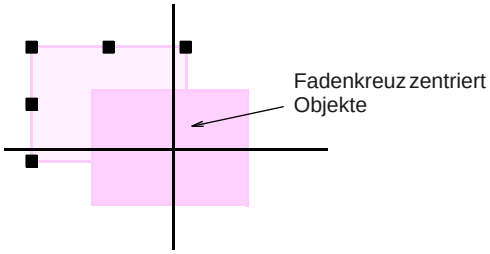
Objekte mit Klicken-und-Ziehen positionieren

Am einfachsten verschieben Sie ein Objekt in Ihrem Stickmuster, indem Sie es anklicken und an eine neue Position ziehen. Mit den Pfeiltasten können Sie Objekte genau einpassen.

Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen zu positionieren

1 Markieren Sie die zu bewegenden Objekte.

2 Klicken und ziehen Sie das Objekt an eine neue Position.



3 Für eine genauere Positionierung drücken Sie die Pfeiltasten, um das Objekt in die gewünschte Position einzupassen.

Tipp Sie können die Ansicht vergrössern, um kleine Anpassungen zu erleichtern. Wie weit sich ein Stickmuster bewegt, hängt vom aktuellen Zoomfaktor ab. Je grösser der Zoomfaktor, desto kleiner die zurückgelegte Strecke.

Objekte mittels Objekteigenschaften positionieren

Sie können markierte Objekte über ihre Objekteigenschaften relativ zur Mitte eines Stickmusters positionieren.

Um Objekte mittels Objekteigenschaften zu verschieben

1 Markieren Sie die zu bewegenden Objekte.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.



neue Koordinaten eingeben

3 Geben Sie in die **Position**-Felder die neuen Koordinaten des Objekts ein.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Das Objekt wird an den von Ihnen eingegebenen Koordinaten zentriert.

Objekte ausrichten

Benutzen Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Objekt zu markieren.

Klicken Sie auf Senkrecht linksbündig ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte senkrecht nach links auszurichten.

Klicken Sie auf Mittelpunkte senkrecht ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte senkrecht nach ihren Mittelpunkten auszurichten.

Klicken Sie auf Senkrecht rechtsbündig ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte senkrecht nach rechts auszurichten.

Klicken Sie auf Oben waagrecht ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte waagrecht nach oben auszurichten.

Klicken Sie auf Mittelpunkte waagrecht ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte waagrecht nach ihren Mittelpunkten auszurichten.

Klicken Sie auf Nach Unten ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um markierte Objekte nach unten auszurichten.

Klicken Sie auf Mittelpunkte ausrichten (Anordnen-Werkzeugleiste), um nach den Mittelpunkten der markierten Objekte auszurichten.

Klicken Sie auf Waagrecht verteilen (Anordnen-Werkzeugleiste), um drei oder mehr markierte Objekte gleichmässig waagrecht zu verteilen.

Klicken Sie auf Senkrecht verteilen (Anordnen-Werkzeugleiste), um drei oder mehr markierte Objekte gleichmässig senkrecht zu verteilen.

BERNINA-Sticksoftware bietet Werkzeuge, um Objekte zueinander präzise auszurichten. Sie können nach links, rechts, oben, unten oder zum Mittelpunkt eines ‚Referenzobjekts' hin ausrichten.

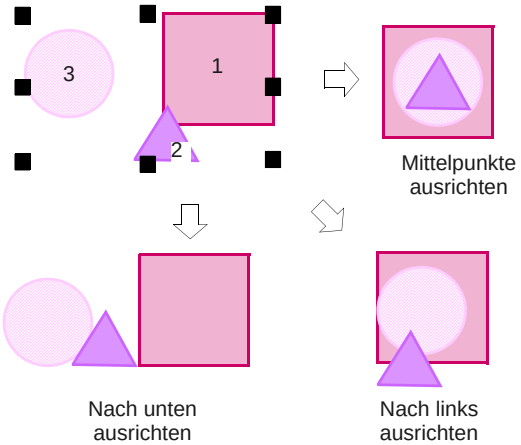
Um Objekte auszurichten

1 Markieren Sie die Objekte, die ausgerichtet werden sollen.

2 Markieren Sie dann das Objekt, auf das hin ausgerichtet werden soll.

Hinweis Objekte werden am **letzten** markierten Objekt ausgerichtet. Wenn Sie alle Objekte im Stickmuster mit **Strg+A** oder einem Auswahlrechteck markieren, werden alle Objekte am letzten Objekt in der Reihenfolge ausgerichtet.

3 Eine der Ausrichten-Funktionen auf der **Anordnen**-Werkzeugleiste anklicken.



Objekte skalieren

Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch das Einstellen exakter Dimensionen oder Skalierungswerte skalieren. Wenn ein Objekt skaliert wird, ändert sich die Stichanzahl, um den aktuellen Stichabstand beizubehalten.

Hinweis Skalierbarkeit und Ausstickqualität eines Stickmuster hängen letztlich vom verwendeten Originalmaterial ab ART-Grad A, ART-Grad B, ART-Grad C oder ART-Grad D. Nur systemeigene Grad-A-Stickmuster enthalten alle benötigen Daten für eine 100% perfekte Skalierung und Umwandlung. Siehe Stickmusterformate.

Objekte um 20% verkleinern oder vergrössern

Klicken Sie auf Um 20% verkleinern/vergrössern (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um markierte Objekte um 20% zu verkleinern. Mit Rechtsklick wird um 20% vergrössert.

Benutzen Sie diese Methode für schnelle Änderungen, die nicht sehr präzise sein müssen.



Um Objekte um 20% zu verkleinern oder zu vergrössern

1 Markieren Sie das/die Objekt/e.

Tipp Siehe Objekte per Mausklick markieren für schnelle Methoden, um mehr als ein Objekt oder alle Objekte in einem Stickmuster zu markieren.

2 Klicken Sie das **Um 20 % verkleinern/vergrössern**-Symbol an.

- Mit Linksklick wird das Objekt um 20% verkleinert.
- Mit Rechtsklick wird das Objekt um 20% vergrössert.

Objekten mit Klicken-und-Ziehen skalieren

Sie können die Höhe und Breite eines Objekts verändern oder es über die Kontrollpunkte proportional skalieren. Sie können Objekte individuell skalieren oder mehrere Objekte zusammen markieren und skalieren.

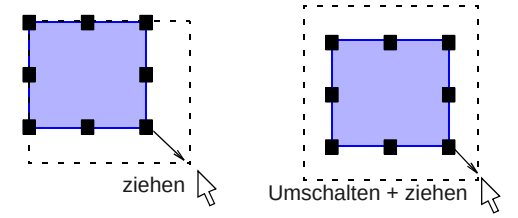
Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen zu skalieren

1 Markieren Sie die zu skalierenden Objekte.

Um das Objekt herum erscheinen acht Kontrollpunkte.

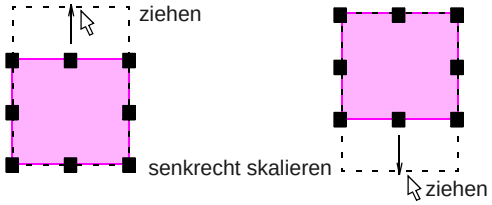
2 Klicken und ziehen Sie an den Kontrollpunkten, um die Grössen des Objekts zu verändern.

- Benutzen Sie zum proportionalen Skalieren der Höhe und Breite einen Eck-Kontrollpunkt.

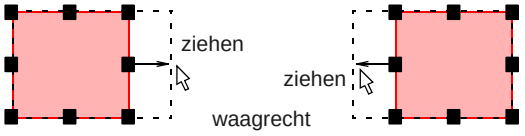


Tipp Objekte werden standardmässig proportional skaliert. Um frei senkrecht oder waagrechte zu skaliseren, halten beim Ziehen **Strg** gedrückt.

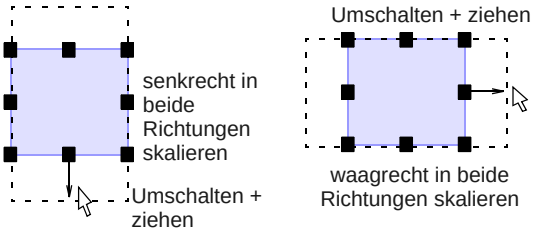
- Benutzen Sie die Kontrollpunkte in der Mitte oben oder der Mitte unten zur Änderung der Höhe.



- Benutzen Sie die mittleren Kontrollpunkte der Seiten zur Änderung der Breite.



Tipp Zum Skalieren von einem fixen Mittelpunkt aus, **Umschalten**-Taste beim Ziehen gedrückt halten.



Objekte mittels Objekteigenschaften skalieren

Sie können Höhe und Breite markierter Objekte oder ganzer Stickmuster mittels Objekteigenschaften skalieren.

Achtung Falls Sie ein normales oder ‚erweitertes' Stickmuster um mehr als 5% skalieren, werden Änderungen an der Stichdichte die Stickmuster-Qualität beeinflussen. Siehe auch Stickmusterformate.

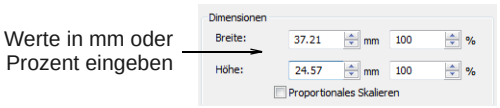
Um Objekte mittels Objekteigenschaften zu skalieren

1 Markieren Sie die zu skalierenden Objekte.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.

3 Skalieren Sie das Objekt im **Dimensionen**-Feld nach Bedarf. Entweder:

- exakte Höhe und Breite eingeben oder
- neue Höhe und Breite als Prozentsatz der aktuellen Dimensionen eingeben.



Tipp Markieren Sie das **Proportionales Skalieren**-Kontrollkästchen, damit die proportionale Skalierung des Original-Objekts aufrechterhalten wird.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Hinweis Nach der Skalierung wird die neue Objektgrösse auf 100% zurückgesetzt.

Objekte drehen

Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch Eingeben eines genauen Drehwinkels drehen.

Objekten mit Klicken-und-Ziehen drehen

Wenn Sie ein Objekt markieren, erscheinen an seinen Rändern Kontrollpunkte. Wenn Sie das Objekt erneut anklicken, ändern sich die Kontrollpunkte zu Drehpunkten.

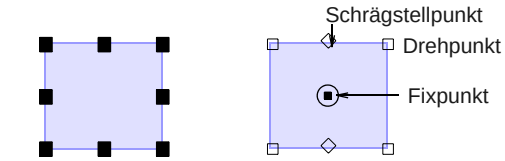
Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen zu drehen

1 Markieren Sie das/die zu drehende/n Objekt/e.

Um das Objekt herum erscheinen acht Kontrollpunkte.

2 Klicken Sie erneut auf das/die Objekt/e.

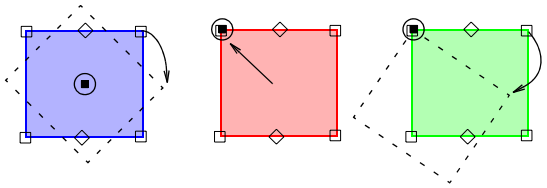
Drehpunkte erscheinen an den Ecken des Stickmusters, und in der Mitte des Stickmusters wird ein Fixpunkt angezeigt.



Achtung Wenn Sie zu schnell klicken, öffnet sich das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld.

3 Falls notwendig, ziehen Sie den Fixpunkt von der Mitte zu einer neuen Position.

4 Klicken Sie einen Drehpunkt an und ziehen Sie ihn im oder gegen den Uhrzeigersinn. Beim Drehen werden eine Kontur und ein Fadenkreuz angezeigt.



Zum Drehen um den Fixpunkt an einer Ecke ziehen | Fixpunkt ziehen | Zum Drehen um den Fixpunkt an einer Ecke ziehen

Objekte im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen



Klicken/rechtsklicken Sie auf 45° im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Objekt oder Stickmuster um 45° in eine der beiden Richtungen zu drehen.

Benutzen Sie das **Im Gegenuhrzeigersinn / Uhrzeigersinn drehen**-Werkzeug, um Objekte um 45° in eine der beiden Richtungen zu drehen.

Um Objekte im Gegenuhrzeigersinn / Uhrzeigersinn zu drehen

1 Markieren Sie das/die zu drehende/n Objekt/e.

2 Klicken Sie auf **Im Gegenuhrzeigersinn / Uhrzeigersinn drehen** auf der Werkzeugleiste.

- Klicken Sie, um 45° gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.
- Rechtsklicken Sie, um 45° im Uhrzeigersinn zu drehen.

Objekte mittels Objekteigenschaften drehen

Sie können markierte Objekte durch Bestimmen exakter Drehwinkel drehen.

Um Objekte mittels Objekteigenschaften zu drehen

1 Markieren Sie das/die zu drehende/n Objekt/e.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.

3 Geben Sie den gewünschten Drehwinkel im **Drehen**-Feld ein.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

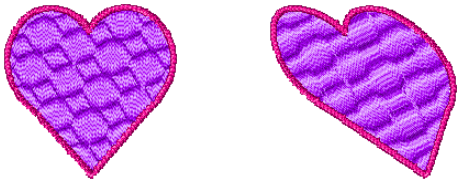


Objekte schräg stellen

Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch Eingeben eines genauen Schrägwinkels schräg stellen.

Objekte mit Klicken-und-Ziehen schräg stellen

Sie können Objekte entlang der Horizontale schräg stellen, indem Sie die Schrägstellpunkte anklicken und bis zum gewünschten Winkel ziehen.



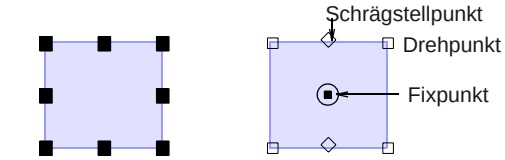
Um Objekte mit Klicken-und-Ziehen schräg zu stellen

1 Markieren Sie das/die schräg zu stellenden Objekt/e.

Um das Objekt herum erscheinen acht Kontrollpunkte.

2 Klicken Sie erneut auf das/die Objekt/e.

An den Ecken des Objekts erscheinen Drehpunkte, in der oberen und unteren Mitte Schrägstellpunkte.

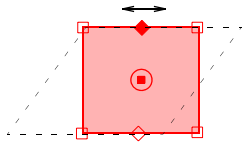


Der erste Klick zeigt die Kontrollpunkte an | Der zweite Klick zeigt die Drehpunkte an

Achtung Wenn Sie zu schnell klicken, öffnet sich das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld.

3 Ziehen Sie die Schrägstellpunkte nach links oder rechts.

Das Objekt wird entlang der Horizontalen schräg gestellt. Ein Umriss und ein Fadenkreuz zeigen die Änderung in der Objektform an.



Schrägstellpunkt nach links oder rechts ziehen

Objekte mittels Objekteigenschaften schräg stellen

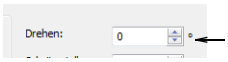
Sie können Objekte durch Eingabe eines exakten Winkels im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld schräg stellen.



Mittels Objekteigenschaften 30° schräg gestellt

Um Objekte mittels Objekteigenschaften schräg zu stellen

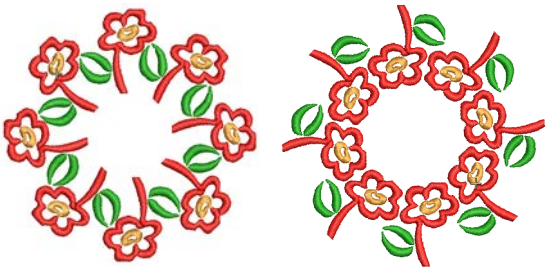
1. Markieren Sie das/die schräg zu stellenden Objekt/e.
2. Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.
3. Den gewünschten Schrägwinkel eingeben.
4. Klicken Sie auf **OK**.



Schrägwinkel eingeben

Objekte spiegeln

Sie können Objekte mithilfe der Spiegeln-Werkzeuge oder über Objekteigenschaften waagrecht oder senkrecht spiegeln. Spezielle Werkzeuge ermöglichen Ihnen das Duplizieren und Umwandeln markierter Stickobjekte sowie das Erstellen gespiegelter und gedrehter Objekte um eine Mittelachse.



Objekte waagrecht oder senkrecht spiegeln



Klicken Sie auf Waagrecht spiegeln (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Objekt oder Stickmuster horizontal zu spiegeln.

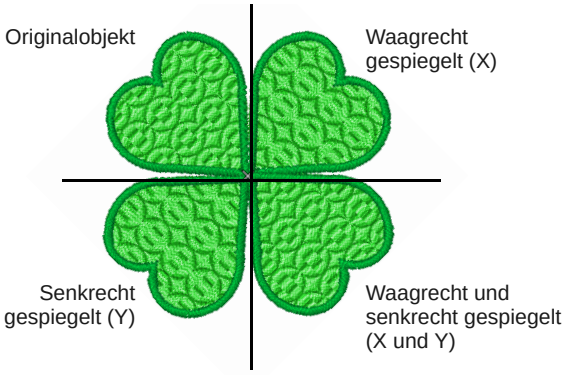


Klicken Sie auf Senkrecht spiegeln (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um ein Objekt oder Stickmuster vertikal zu spiegeln.

Sie können Objekte mit **Waagrecht spiegeln** und **Senkrecht spiegeln** spiegeln.

Um Objekte waagrecht oder senkrecht zu spiegeln

1. Zu spiegelnde/s Objekt/e markieren.



2. Symbol **Waagrecht spiegeln** anklicken, um ein Objekt seitlich umzuklappen; Symbol **Senkrecht spiegeln** anklicken, um ein Objekt nach unten umzuklappen.

Objekte mittels Objekteigenschaften spiegeln

Sie können Objekte über das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld horizontal oder vertikal spiegeln.

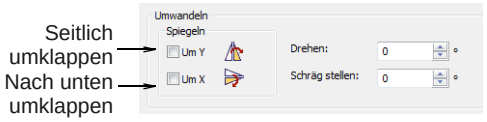
Um Objekte mittels Objekteigenschaften zu spiegeln

1 Zu spiegelnde/s Objekt/e markieren.

2 Doppelklicken Sie auf das Objekt, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zu öffnen, und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.

3 Unter **Spiegeln**, **Um X** oder **Um Y** auswählen.

- **Um X** spiegelt das Objekt waagrecht.
- **Um Y** spiegelt das Objekt senkrecht.



Tipp Klicken Sie beide Möglichkeiten an, wird das Objekt gleichzeitig in beide Richtungen gespiegelt.

4 Klicken Sie auf **OK**.

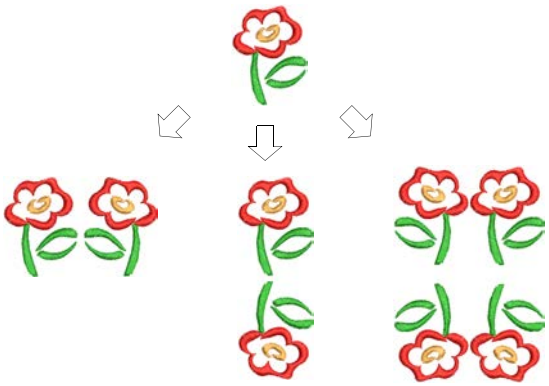
Objekte spiegeln und verbinden

Klicken Sie auf Waagrecht spiegeln und verbinden (Anordnen-Werkzeugleiste) zum horizontalen Spiegeln und Verbinden.

Klicken Sie auf Senkrecht spiegeln und verbinden (Anordnen-Werkzeugleiste) zum vertikalen Spiegeln und Verbinden.

Klicken Sie auf Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden (Anordnen-Werkzeugleiste) zum Spiegeln und Verbinden in beide Richtungen.

Mit den **Spiegeln und verbinden**- Werkzeugen können Sie markierte Stickobjekte duplizieren, umwandeln und zu einem einzelnen Objekt verbinden.



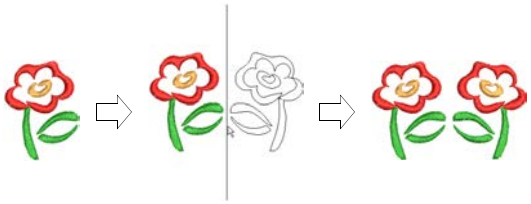
Um Objekte zu spiegeln und verbinden

1 Objekt/e markieren.

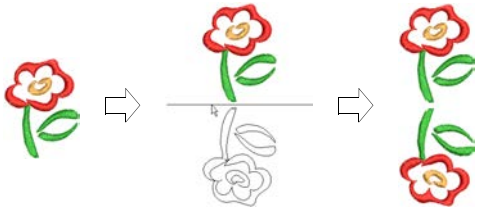
Hinweis Stellen Sie sicher, dass die Quellenobjekte nicht gruppiert sind, da sonst während des Spiegeln-und-verbinden-Vorgangs Farben nicht automatisch neu eingereiht werden.

2 Wählen Sie ein Spiegeln-und-verbinden-Werkzeug aus.

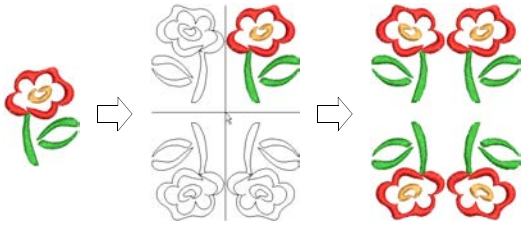
- Waagrecht spiegeln und verbinden



- Senkrecht spiegeln und verbinden



- Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden



3 Referenzlinie dorthin verschieben, wo das gespiegelte Objekt eingefügt werden soll, dann klicken, um den Fixpunkt festzusetzen.

Der Mauszeiger heftet sich an die Referenzlinie. Wenn Sie den Zeiger um das Objekt verschieben, wird das gespiegelte Objekt mitverschoben. Eine Kopie des Objekts wird als Spiegelbild des Originals positioniert.

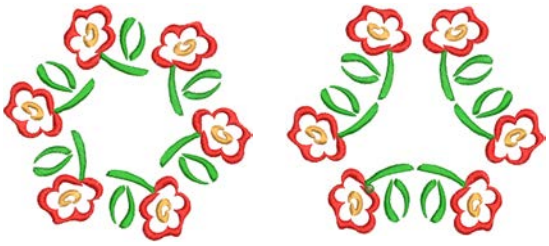
Hinweis Überlappt das Spiegelbild das Originalobjekt, werden Sie gefragt, ob Sie die Objekte verbinden möchten.

Kranzformen erstellen

Klicken Sie auf Kranz (Anordnen-Werkzeugleiste), um Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren.

Klicken Sie auf Kaleidoskop (Anordnen-Werkzeugleiste), um Objekte um eine Mittelachse zu spiegeln.

Die **Kranz**-Funktion dupliziert Objekte um einen Mittelpunkt herum. Benutzen Sie die **Kaleidoskop**-Funktion zusammen mit der **Kranz**-Funktion, um gespiegelte Objekte um eine Mittelachse zu erstellen. Da das Objekt gespiegelt wird, funktioniert **Kaleidoskop** nur mit einer geraden Anzahl von Elementen.



Sechsteiliger Kranz OHNE Kaleidoskop

Sechsteiliger Kranz MIT Kaleidoskop

Tipp Benutzen Sie das **Kranz**-Werkzeug mit Alphabeten und Zahlen, um verspielte Stickmuster zu gestalten.

Um eine Kranzform zu erstellen

1 Objekt/e markieren.

Hinweis Stellen Sie sicher, dass die Quellenobjekte nicht gruppiert sind, da sonst während des Spiegeln-und-verbinden-Vorgangs Farben nicht automatisch neu eingereiht werden.

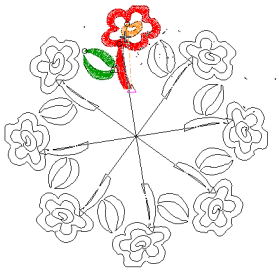
2 Funktion **Kranz** anklicken.

3 Geben Sie die Anzahl der **Kranz**-Eckpunkte an.

Hinweis Geben Sie eine gerade Anzahl ein, um **Kaleidoskop** zu aktivieren.

4 Auf Wunsch **Kaleidoskop** anklicken.

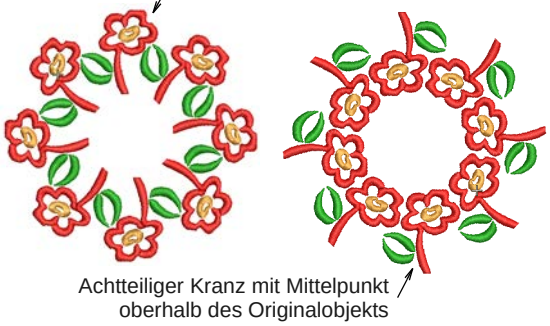
5 Referenzlinie in die Kranzmitte verschieben und anklicken, um den Fixpunkt festzusetzen.



Mauszeiger verschieben, um Mittelpunkt zu setzen

Tipp Halten Sie **Strg** gedrückt, um die Linie auf 45°-Winkel zu beschränken.

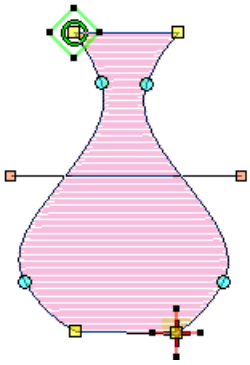
Der Mauszeiger heftet sich an den Mittelpunkt. Wenn Sie den Zeiger um das Objekt verschieben, wird das gespiegelte Objekt mitverschoben. Die Objekte werden um den Mittelpunkt herum kopiert und positioniert.



Hinweis Überlappt das Spiegelbild das Originalobjekt, werden Sie gefragt, ob Sie die Objekte verbinden möchten.

KAPITEL 18

OBJEKTE UMFORMEN UND BEARBEITEN



Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Objektformen, Stichwinkel sowie Anfangs- und Endpunkte über Umformungspunkte ändern. Stichwinkel-Linien und Anfangs- und Endpunkte erscheinen um markierte Objekte herum. Umformungspunkte variieren je nach Objektart leicht.

Es empfiehlt sich, vor dem Ändern eines Stickmusters eine Kopie des Originals unter einem neuen Namen zu speichern und das Original beizubehalten, falls Sie Ihre Änderungen rückgängig machen und von vorne anfangen möchten.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Objekte – einschliesslich Kreis- und Musterlaufstich-Objekte – mit Umformungspunkten umformen. Er behandelt zudem das Anpassen von Stichwinkeln – einschliesslich mehrfacher Stichwinkel – sowie das Ändern von Anfangs- und Endpunkten. Siehe auch Stickereischriftzüge bearbeiten.

Objekte umformen

In BERNINA-Sticksoftware formen Sie Objekte um, indem Sie sie mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug markieren und entlang der Kontur Umformungspunkte verschieben, hinzufügen oder löschen. Bei einigen Objekten können Sie die Umformungspunkte auch von Eckpunkten in Kurvenpunkte umwandeln. Umformungsvorgänge haben keine Auswirkungen auf die Stichwinkel.

Hinweis Die Stiche aller Objekte werden stets neu generiert, wenn eine Umformung vorgenommen wird.

Umformungspunkte ansehen und markieren

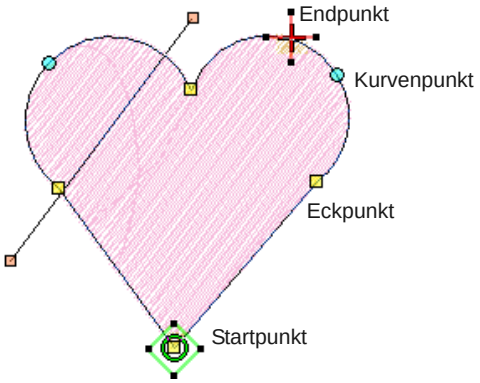
Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Umformungspunkte eines markierten Objekts anzusehen.

Umformungspunkte können zum Neuplatzieren oder Verändern einzeln oder zusammen markiert werden.

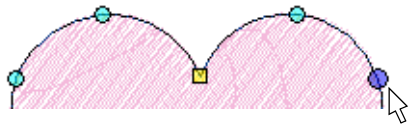
Um Umformungspunkte anzusehen und zu markieren

- Markieren Sie ein Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

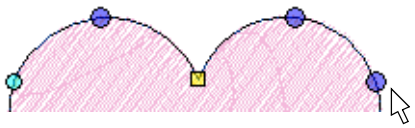
  Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.



- Klicken Sie, um einzelne Umformungspunkte zu markieren.



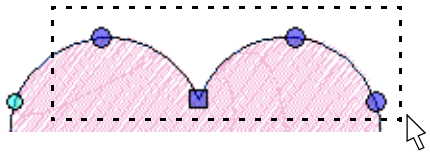
- Zum Markieren mehrerer Punkte halten Sie beim Klicken **Strg** gedrückt.



- Zum Markieren einer Reihe von Umformungspunkten halten Sie beim Klicken die **Umschalten**-Taste gedrückt.

Tipp Links- oder Rechtsklicken in geschlossenen Formen ändert die Richtung der Markierung.

- Klicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um eine Gruppe von Umformungspunkten, um diese zu markieren.



Objekte mit Umformungspunkten umformen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um markierte Objekte umzuformen.

Sie können die Form von Objekten mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug verändern. Benutzen Sie es, um der Objektkontur Umformungspunkte hinzuzufügen, zu löschen oder zu verschieben. Bei einigen Objekten können Sie auch zwischen Eck- und Kurvenpunkten hin- und herwechseln.

Um Objekte mit Umformungspunkten umzuformen

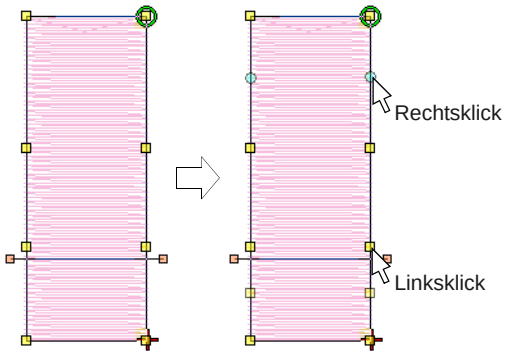
1 Markieren Sie das umzuformende Objekt.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.

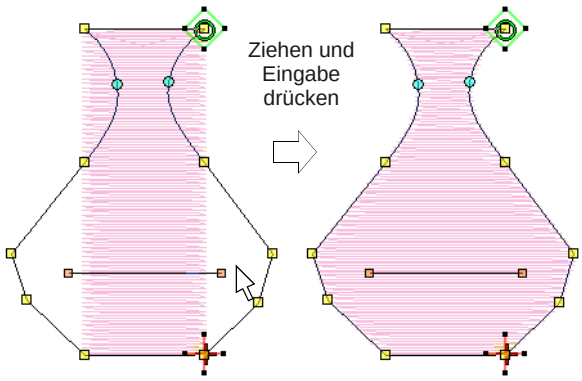
3 Um der Kontur zusätzliche Umformungspunkte hinzuzufügen:

- Linksklicken: ein Eckpunkt wird hinzugefügt.
- Rechtsklicken: ein Kurvenpunkt wird hinzugefügt.



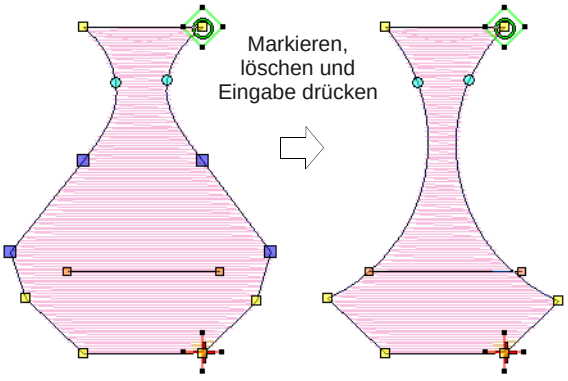
4 Markieren Sie Umformungspunkte wie gewünscht. Siehe Umformungspunkte ansehen und markieren.

5 Sie können die Position markierter Umformungspunkte anpassen, indem Sie diese wie gewünscht entlang der Kontur ziehen und dann **Eingabe** drücken.



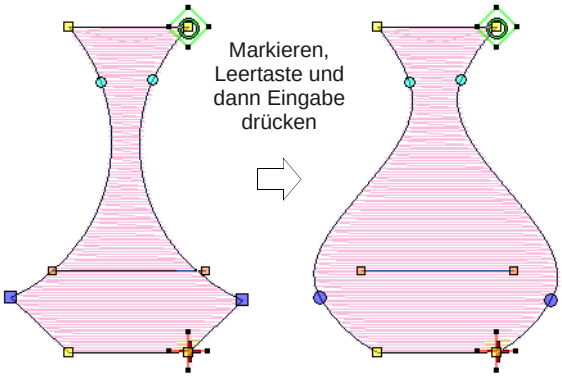
Tipp Benutzen Sie die Pfeiltasten, um markierte Umformungspunkte exakt einzupassen.

6 Drücken Sie auf **Löschen** und dann auf **Eingabe**, um unerwünschte Umformungspunkte zu löschen.



7 Drücken Sie die **Leertaste**, um zwischen markierten Eck- und Kurvenpunkten hin- und herzuschalten, und dann auf **Eingabe**.

Tipp Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie **Esc**, um die Änderungen zu entfernen, und dann erneut **Esc**, um das **Objekt umformen**-Werkzeug zu verlassen.



Hinweis Sie können ausserdem die Stichwinkel wie gewünscht anpassen sowie die Start- und Endpunkte verändern. Für Details vergleichen Sie bitte Stichwinkel anpassen und Start- und Endpunkte anpassen.

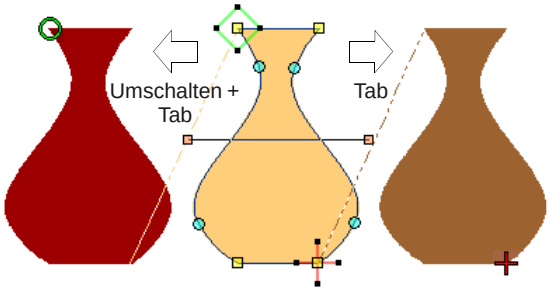
8 Drücken Sie zum Beenden **Esc**.

Nächstes oder vorheriges Objekt umformen

Wenn Sie Objekt im **Umformen**-Modus bearbeiten, können Sie mit der Tab-Taste schnell zwischen Objekten hin- und herwechseln. Siehe auch Objektmarkierung aufheben.

Um das nächste oder vorherige Objekt umzuformen

- Drücken Sie die **Tab**-Taste, um alle Änderungen an einem Objekt zu akzeptieren und zum **nächsten** Objekt in der Stickreihenfolge zu springen.

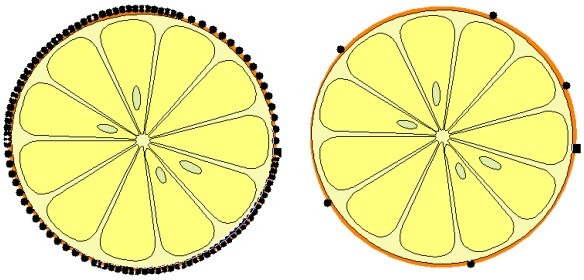


- Drücken Sie **Umschalten + Tab**, um alle Änderungen an einem Objekt zu akzeptieren und das **vorherige** Objekt in der Stickreihenfolge zum Umformen zu markieren.

Kurvenglättung

Benutzen Sie Objekt umformen in Kombination mit Bearbeiten > Kurvenglättung, um unnötige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.

Genau wie Vektor-Objekte haben Stickobjekte auf ihren Konturen Umformungspunkte. Bei Formen, deren Winkel sich laufend ändern, fügt die Software unter Umständen Hunderte von Umformungspunkten ein, was das Umformen erschwert. Der **Kurvenglättung**-Befehl ermöglicht Ihnen, die Kurven von Stickobjekten zu ‚glätten'.



Um Kurven zu glätten

1 Markieren Sie das/die zu glättende/n Objekt/e.

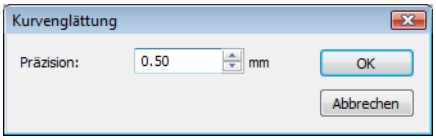
Hinweis Sie können nur Objekte glätten, die ungruppiert und markiert wurden. Sie können jedoch mehrere Objekte markieren.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Es werden Umformungspunkte auf der Kontur angezeigt.

3 Wählen Sie **Bearbeiten > Kurvenglättung**.

Das **Kurvenglättung**-Dialogfeld wird geöffnet.



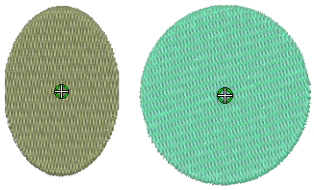
4 Geben Sie im Feld **Präzision** den Wert für die Glättungspräzision an.

Dieser Wert bestimmt, wie eng die geglättete Kontur dem Original folgt. Je grösser der Präzisionswert, desto weniger Umformungspunkte.

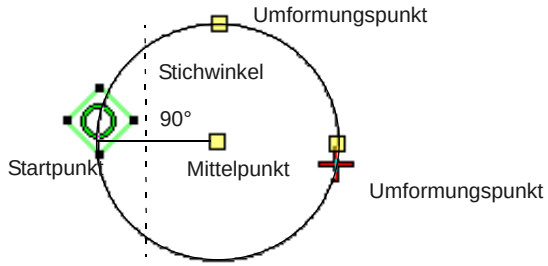
5 Klicken Sie auf **OK**.

Kreisobjekte umformen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Kreisobjekte umzuformen.



Objekte, die mit dem **Kreis**-Werkzeug erstellt wurden, können nur mit den bereits bestehenden Umformungspunkten umgeformt werden. Bei diesen Objekten können Sie keine Umformungspunkte hinzufügen, ändern oder löschen. Sie können Kreisobjekte jedoch mit der Funktion **Objekt umformen** zu Ovalen umformen. Kreisobjekte besitzen zwei Umformungspunkte (zur Änderung von Radius und Ausrichtung des Objekts), einen Mittelpunkt (zur Umplatzierung) und einen Stichanfangspunkt.



Um Kreisobjekte umzuformen

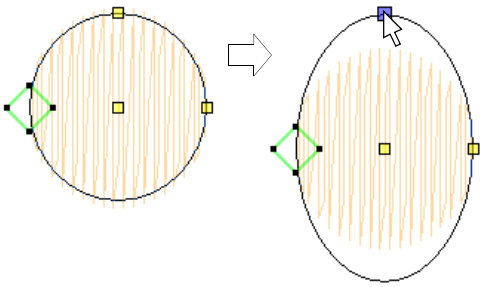
1 Markieren Sie ein Kreisobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.

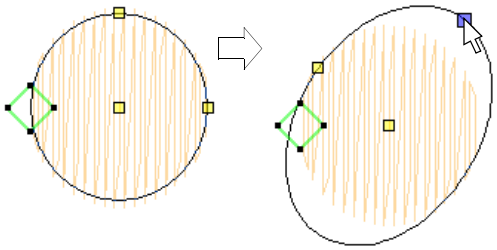
2 Um ein Kreisobjekt zu verschieben, klicken Sie auf den Mittelpunkt des Kreises und ziehen ihn an die neue Position.

3 Klicken Sie auf einen Umformungspunkt auf dem Kreisumfang und ziehen Sie ihn, um die Kontur umzuformen.

- Um umzuformen, ohne dabei die Ausrichtung zu verändern, benutzen Sie den oberen Umformungspunkt.

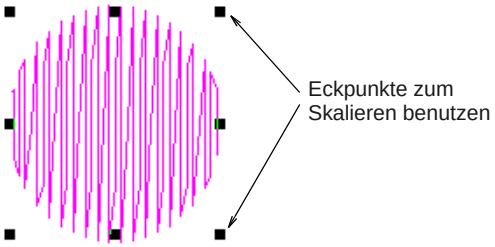


- Um umzuformen und das Objekt um seinen Mittelpunkt zu drehen, benutzen Sie den Umformungspunkt an der Seite des Objekts.



4 Drücken Sie **Eingabe**, um die Änderungen zu akzeptieren, und dann zum Beenden auf **Esc**.

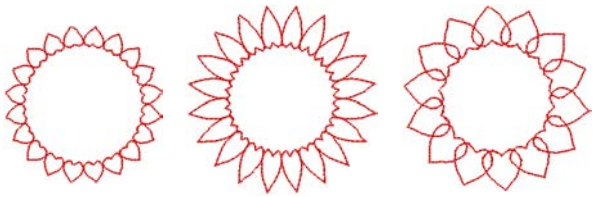
Tipp Um die Grösse eines Kreisobjekts zu verändern, ohne es zu einem Oval zu machen, markieren Sie das Objekt mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug und benutzen Sie die Eckpunkte zum Skalieren.



Musterlaufstiche umformen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Umformungspunkte eines markierten Objekts anzusehen.

Sie können Musterlaufstiche mit dem **Umformen**-Werkzeug genau wie Textobjekte umformen. Sie können Musterlaufstiche verschmälern oder verbreitern, drehen, einzelne Muster der Grundlinie entlang verschieben oder die Grundlinie umformen. Sie können Musterlaufstiche genau wie andere Objekte auch drehen, schräg stellen und spiegeln.

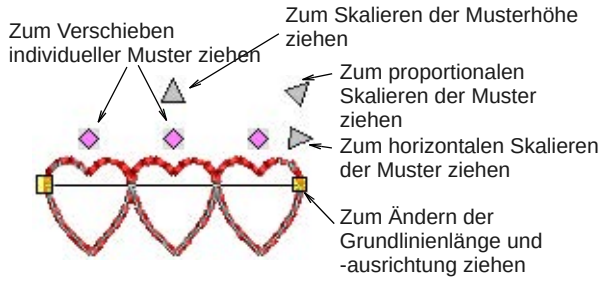


Um Musterlaufstiche umzuformen

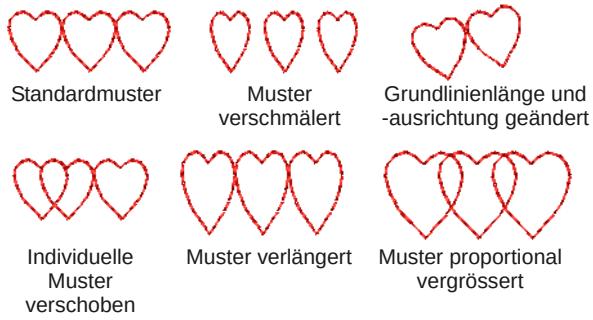
1 Markieren Sie einen Musterlaufstich und klicken Sie auf das **Umformen**-Symbol.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.

2 Ziehen Sie an den Umformungspunkten, um das Erscheinungsbild des Musterlaufstichs zu ändern.



3 Drücken Sie zum Beenden **Esc**.



Stichwinkel anpassen

Stichwinkelanpassungen hängen davon ab, mit welchem Objekttyp Sie arbeiten. Bei gefüllten Objekten können Sie für das ganze Objekt den gleichen Stichwinkel setzen. Alternativ können Sie mit dem **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug mehrere Stichwinkel hinzufügen. Sie können den Stichwinkel auch mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug anpassen.

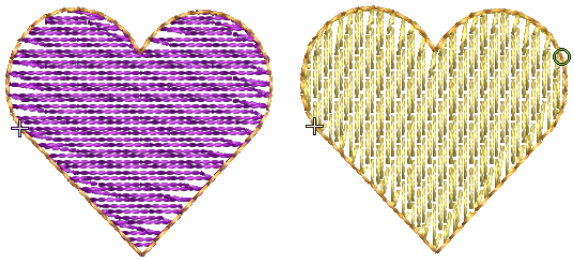
Hinweis Sie können den Stichwinkel von Kreisobjekten durch Verschieben des Stichanfangspunktes ändern.

Nominelle Stichwinkel einstellen

Benutzen Sie Stiche- und Farben-Leiste > Stichwinkel hinzufügen, um die nominellen Stichwinkel für geschlossene Objekte mit oder ohne Leerräume festzulegen.

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

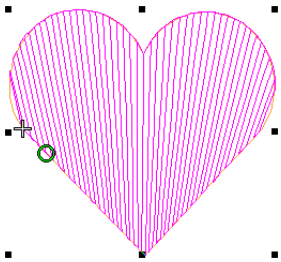
Sie können die nominellen Stichwinkel gefüllter Objekte über Objekteigenschaften ändern.



Hinweis Wenn Sie **Stichwinkel entfernen** auf markierte Objekte mit sich wendenden Stichwinkeln anwenden, nimmt das resultierende Objekt einen einzigen, nominellen Stichwinkel an.

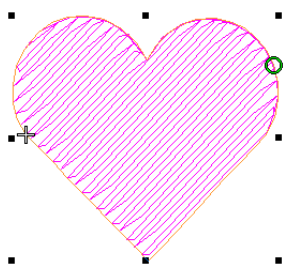
Um den nominellen Stichwinkel festzulegen

1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne sich wendende Stiche.



Objekt mit sich wendenden Stichwinkeln

2 Falls notwendig, klicken Sie auf das **Stichwinkel entfernen**-Werkzeug, um zum aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzugelangen.

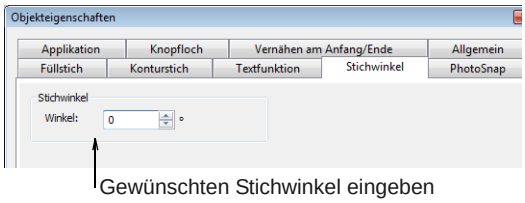


Nomineller Winkel: 45°

3 Rechtsklicken Sie auf das **Stichwinkel hinzufügen**-Symbol.

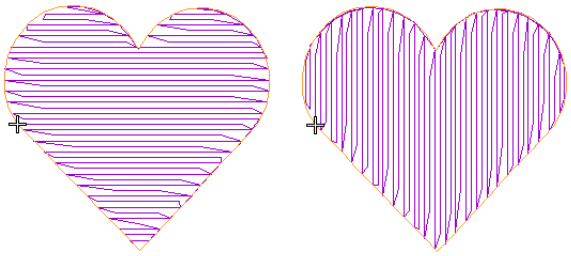
Alternativ doppel- oder rechtsklicken Sie das Objekt selbst.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie das **Stichwinkel**-Register, falls es noch nicht ausgewählt ist.

5 Geben Sie im Feld **Winkel** den gewünschten Stichwinkel ein.



Nomineller Winkel: 0° Nomineller Winkel: 90°

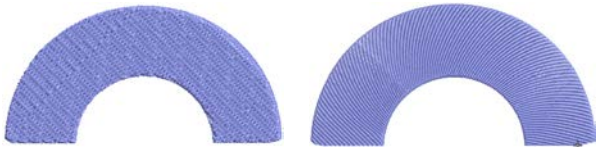
6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Stichwinkel hinzufügen

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

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

Die Stichwinkel in gefüllten Objekten werden alle auf die gleiche Weise geändert. Mehrfache Stichwinkel können mithilfe der **Stichwinkel**-Werkzeuge hinzugefügt oder entfernt werden.



Einzelner Stichwinkel Mehrfache Stichwinkel

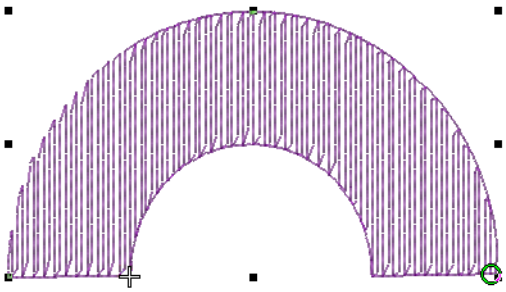
In BERNINA-Sticksoftware kann das **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug angewendet werden bei geschlossenen Objekten mit:

- sich wendenden Stichwinkeln
- einem einzigen Stichwinkel mit oder ohne Leerräume

Tipp Mit dem **Umformung**-Werkzeug können Sie individuelle Umformungspunkte hinzufügen und so die Form **ohne** Auswirkung auf die Stichwinkel verändern. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.

Um Stichwinkel hinzuzufügen

1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne sich wendende Stiche.

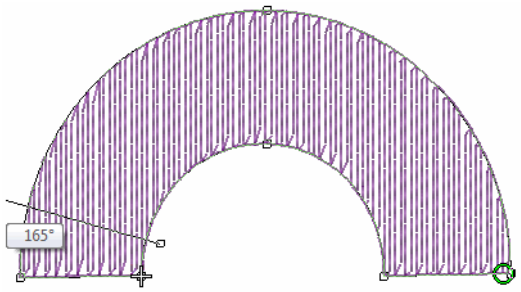


Hinweis Wird ein **Stichwinkel**-Werkzeug auf ein Objekt mit **Sternfüllstich**- oder **Wellenfüllstich**-Effekt angewendet, wird dieser Effekt entfernt.

2 Falls notwendig, klicken Sie auf das **Stichwinkel entfernen**-Werkzeug, um zum aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzugelangen.

3 Klicken Sie auf das **Stichwinkel hinzufügen**-Symbol.

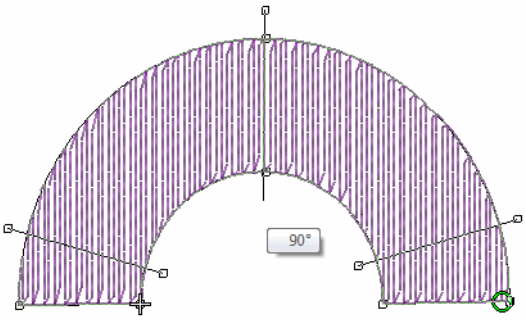
Sie werden zur Eingabe von Stichwinkeln aufgefordert.



Tipp Wenn Sie nach Aktivierung des **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeugs **Eingabe** drücken, aber keine Stichwinkellinien eingeben, werden die Stichwinkellinien automatisch erstellt. Zum Akzeptieren der Winkellinien drücken Sie erneut auf **Eingabe**, zum Verwerfen auf die **Leertaste**,

so dass nur ein einzelner Stichwinkel angewendet wird.

4 Digitalisieren Sie die Stichwinkel – Punkt 1 und 2 –, so dass sie zwei Seiten des Objekts schneiden. Achten Sie darauf, dass sie sich nicht gegenseitig überschneiden.

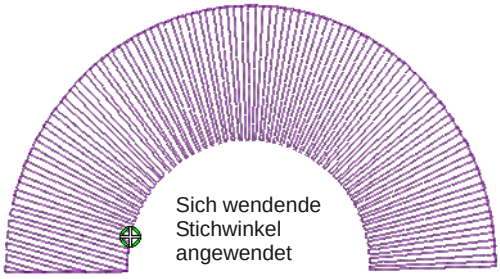


Achtung Neue Stichlinien sollten bestehende nicht überschneiden, sonst erscheint eine Fehlermeldung. Drücken Sie zum Löschen die **Rück**-Taste.

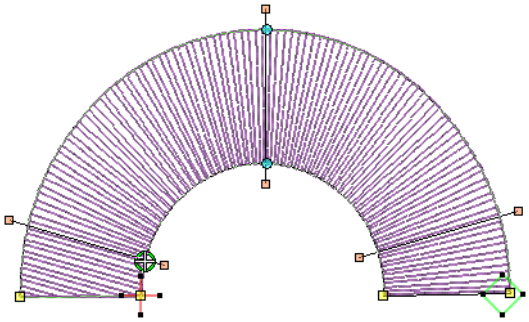
5 Geben Sie soviele Stichwinkel ein wie gewünscht, um einen sich wendenden Füllstich-Effekt zu kreieren.

6 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Änderungen anzunehmen, und dann zum Beenden auf **Esc**.

Das Objekt mit den neuen Winkeln neu gestickt.



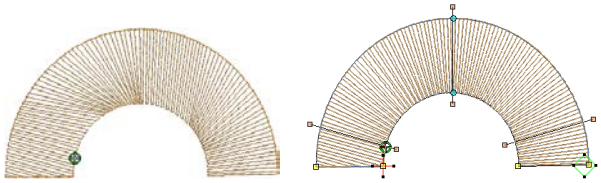
Tipp Benutzen Sie das **Objekt umformen**-Werkzeug, um die Umformungspunkte nach Bedarf anzupassen. Siehe Stichwinkel direkt am Bildschirm ändern.



Stichwinkel direkt am Bildschirm ändern

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die mehrfachen Stichwinkel eines markierten Objekts anzupassen.

Sie können die Stichwinkel gefüllter Objekte mit dem **Objekt umformen**-Werkzeugs ändern.

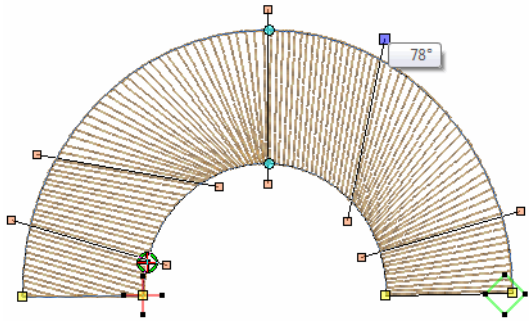


Um Stichwinkel direkt am Bildschirm zu ändern

1 Markieren Sie ein gefülltes Objekt.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

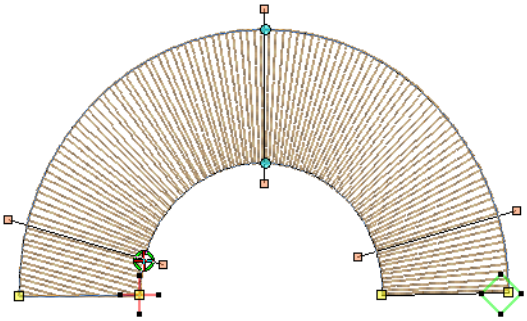
Umformungspunkte inklusive Stichwinkellinien erscheinen.



3 Markieren Sie die Stichwinkel-Umformungspunkte und drücken Sie zum Entfernen von Stichwinkeln auf **Löschen**.

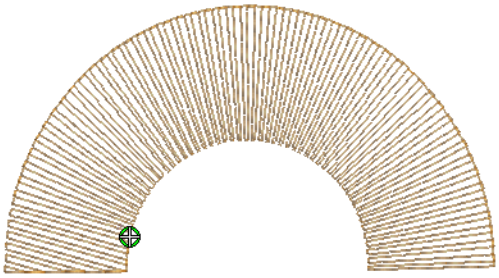
Tipp Wenn Sie den Mauszeiger über den Stichwinkelpunkt ziehen, zeigt ein Tooltip den Stichwinkel des markierten Objekts an.

4 Klicken und ziehen Sie die Linien nach Bedarf.



5 Drücken Sie **Eingabe**, um die Änderungen zu akzeptieren, und dann zum Beenden auf **Esc**.

Das Objekt mit den neuen Winkeln neu gestickt.



Tipp Um exakte Stichwinkel einzugeben, benutzen Sie Objekteigenschaften. Siehe Nominelle Stichwinkel einstellen.

Start- und Endpunkte anpassen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um die Start- und Endpunkte eines markierten Objekts anzupassen.

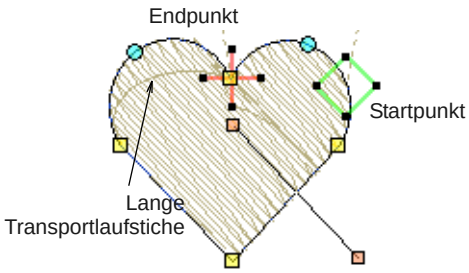
Die Einstellung **Kürzeste Verbindung** (= Standardvorgabe) berechnet während des Digitalisierens automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten, sodass Sie über Start- und Endpunkte nicht nachdenken müssen. Bei Bedarf können Sie im Register **Einstellungen** > **Optionen > Allgemein** diese Einstellung deaktivieren. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Dies bedeutet, dass Sie während des Digitalisierens zur Eingabe der Start- und Endpunkte aufgefordert werden. Sie können dies jederzeit mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug ändern. Siehe auch Andere allgemeine Optionen einstellen.

Um Start- und Endpunkte anzupassen

1 Objekt markieren.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

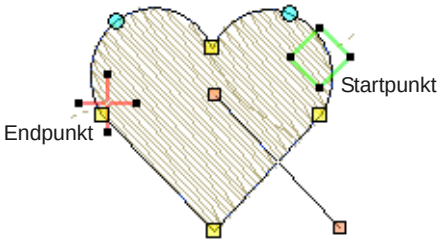
Umformungspunkte inklusive Start- und Endpunkte erscheinen.



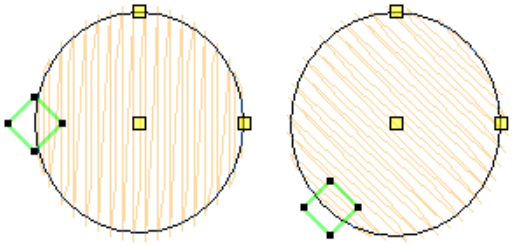
Hinweis Bei Kreisobjekten erscheint nur der Startpunkt.

3 Nach Bedarf Start- oder Endpunkt markieren und an eine andere Position auf der Objektkontur ziehen.

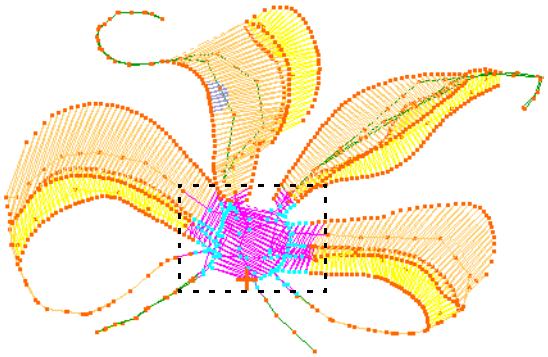
4 Drücken Sie **Eingabe**, um die Änderungen zu akzeptieren, und dann zum Beenden auf **Esc**.



Hinweis Bei Kreisobjekten ist der Stichwinkel senkrecht zur Verbindungslinie zwischen Startpunkt und Kreismitte. Deshalb ändert sich in einem Kreisobjekt der Stichwinkel, wenn der Startpunkt geändert wird.



Kapitel 19
Stiche bearbeiten



Bei BERNINA-Sticksoftware-Stickmustern werden Stiche automatisch aus Motiv-Umrissen und -Eigenschaften generiert. Das bedeutet, dass Sie Stickmuster skalieren, umwandeln und umformen können, ohne die Stichdichte oder die Stickqualität zu beeinflussen. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie jedoch auch einzelne Stiche bearbeiten. Sie können diese genau wie andere Objekte einfach markieren und bearbeiten. Zum Beispiel können Sie Stiche in ein Objekt einfügen, um Lücken zu füllen, oder einzelne Stiche oder Gruppen von markierten Stichen verschieben und löschen. Dies kann beispielsweise notwendig sein, wenn Sie mit ‚Stichdateien' arbeiten, die keine Motiv-Konturdaten enthalten. Sofern möglich, sollten jedoch die Objekteigenschaften und nicht einzelne Stiche bearbeitet werden. Siehe auch Stickmusterformate.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stiche markieren und bearbeiten.

Stiche markieren

Mit der Funktion **Stiche bearbeiten** können Sie Einzelstiche, mehrere Stiche oder eine Stichgruppe markieren, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren oder ein Auswahlfeld um sie ziehen. Markierte Stiche werden in einer anderen Farbe hervorgehoben.

Stiche über ihre Nadelpunkte markieren

Benutzen Sie Stiche bearbeiten (Bearbeiten-Menü), um einzelne Stiche zum Bearbeiten zu markieren.

Sie können im **Stiche bearbeiten**-Modus individuelle Stiche markieren, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.

Um Stiche über ihre Nadelpunkte zu markieren

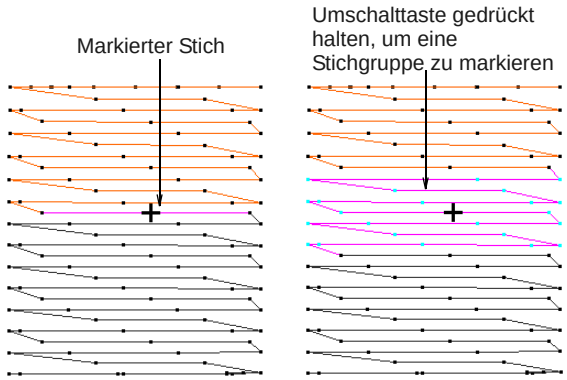
1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Nadelpunkte ansehen.

2 Klicken Sie auf einen Nadelpunkt.

Die Farben des Nadelpunkts und der Stiche ändern sich und der Nadelpositionszeiger geht zum markierten Stich. In der Stickreihenfolge

erscheinen alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in schwarz.



- Um eine Reihe von Farben auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.

Stiche mithilfe eines Auswahlfeldes markieren

Benutzen Sie Stiche bearbeiten (Bearbeiten-Menü), um Stiche mit einem Auswahlfeld zu markieren.

Eine Gruppe von Stichen kann schnell und einfach durch Ziehen eines Auswahlfeldes markiert werden.

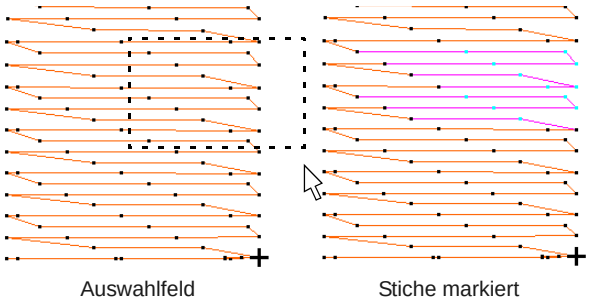
Um Stiche mithilfe eines Auswahlfeldes zu markieren

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Nadelpunkte ansehen.

2 Auswahlfeld um zu markierende Stiche ziehen.

Nach dem Loslassen der Maustaste sind die Stiche markiert.



Stiche einfügen

Benutzen Sie Stiche bearbeiten (Bearbeiten-Menü) zum Einfügen von Stichen.

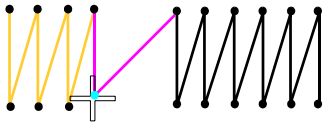
Sie können in ein Objekt Stiche einfügen, um Lücken zu füllen. Eingefügte Stiche werden als Teil des Objekts betrachtet, nicht als unabhängige Objekte. Sie gehen jedoch verloren, wenn die Stiche im Objekt neu generiert werden. Sofern möglich, sollten die Objekteigenschaften und nicht einzelne Stiche bearbeitet werden. Um beispielsweise die Stichdichte zu erhöhen, reduzieren Sie lieber den Stichabstand, als zusätzliche Stiche einzufügen.

Um Stiche einzufügen

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

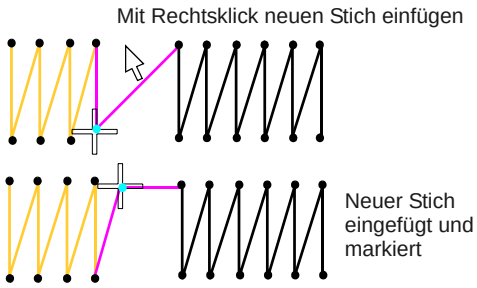
Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Nadelpunkte ansehen.

2 Einen Nadelpunkt markieren.

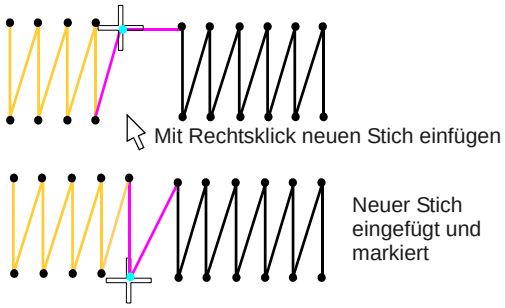


Die Farben des Nadelpunkts und der Stiche ändern sich und der Nadelpositionszeiger geht zum markierten Stich. In der Stickreihenfolge erscheinen alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in schwarz.

3 Mauszeiger an die Stelle bewegen, wo der Stich eingefügt werden soll, dann rechtsklicken.



4 Mauszeiger an die Stelle bewegen, wo der nächste Stich eingefügt werden soll, dann rechtsklicken.



5 Nach Bedarf so weiter verfahren.

Stiche verschieben

Benutzen Sie Stiche bearbeiten (Bearbeiten-Menü), um einzelne Stiche zum Verschieben zu markieren.

Stiche können einzeln oder in Gruppen verschoben werden.

Achtung Falls die Stiche eines Objekts aus irgendeinem Grund neu generiert werden, gehen alle Stichbearbeitungen verloren. Sofern möglich, sollten Sie das Objekt daher umformen, statt einzelne Stiche zu verschieben. Siehe Objekte umformen und bearbeiten.

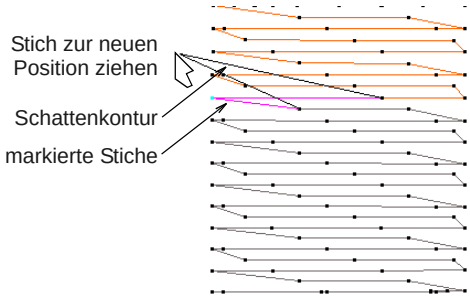
Um Stiche zu verschieben

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Nadelpunkte ansehen.

2 Stiche markieren und an die neue Position ziehen.

Die Stich-Schattenkontur zeigt die neue Position an.



3 Drücken Sie auf **Eingabe**.

Stiche löschen

Benutzen Sie Stiche bearbeiten (Bearbeiten-Menü), um einzelne Stiche zum Löschen zu markieren.

Stiche können einzeln oder in Gruppen gelöscht werden.

Achtung Falls die Stiche eines Objekts aus irgendeinem Grund neu generiert werden, gehen alle Stichbearbeitungen verloren. Sofern möglich, sollten die Objekteigenschaften und nicht einzelne Stiche bearbeitet werden. Für Details vergleichen Sie bitte Abstand für Satinfüllstiche anpassen und Beibehalten langer Stiche.

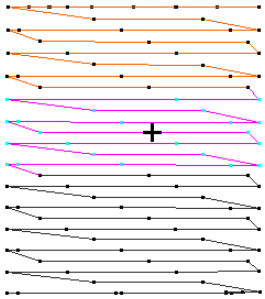
Um Stiche zu löschen

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

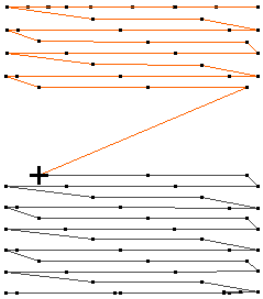
Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Nadelpunkte ansehen.

2 Stich/e markieren.

3 Drücken Sie auf **Löschen**.



Stiche markiert



Stiche gelöscht

Teil V
Fortgeschrittene Digitalisiertechniken

BERNINA-Sticksoftware bietet spezielle Produktivitätsfunktionen sowie besondere Effekte und Digitalisiertechniken.

Spezielle Digitalisiertechniken

Dieser Abschnitt umfasst das Erstellen von ‚Freihand-Stickerei' sowie das Verstärken von Umrissen mittels Doppellaufstich- und Schwarzstickerei-Kontur-Techniken. Er behandelt zudem das Ausschneiden von ‚Leerräumen' und das Entfernen von Überlappungen sowie das Füllen von Leerräumen in Objekten und das Kreieren von automatischen Konturen und Umrandungen. Auch wird die einfache und schnelle Gestaltung von Knopflöchern erklärt. Siehe Spezielle Digitalisiertechniken.

Kunstvolle Sticheffekte

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Stickobjekten kunstvolle Sticharten und Effekte hinzufügen und ihre Einstellungen anpassen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Siehe Kunstvolle Sticheffekte.

Musterlaufstiche und Musterfüllstiche

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Muster in Ihr Motiv einfügen und ihre Einstellungen anpassen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Er erklärt zudem, wie Sie Ihre eigenen Muster und Mustergruppen erstellen und mit Stanzstempeln Stichmuster kreieren. Siehe Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.

Konturen und Füllungen mit Handstickarten

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie die verschieden Handstickarten auf Konturen und Füllstiche anwenden und die Stich-Einstellungen verändern, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen. Siehe Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

Digitalisieren von Applikationen

Dieser Abschnitt umfasst das Erstellen von ‚Geschlossene Objekt'-Applikationen sowie Teilapplikationen. Er behandelt zudem das Erstellen von ‚Offene Objekt'-Applikationen. Siehe Digitalisieren von Applikationen.

Kapitel 20

Spezielle Digitalisiertechniken



BERNINA-Sticksoftware bietet spezialisierte Digitalisierfunktionen zum Erstellen von Spezialeffekten sowie zum Zeitsparen beim Digitalisieren. Es gibt Werkzeuge zum Erstellen von Stickmustern, die wie von Hand gezeichnet aussehen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden schwer zu erreichen ist. Zudem gibt es Werkzeuge zum Verstärken von Konturen, zum Ausschneiden von Leerräumen aus Objekten, zum Entfernen von unterhalbliegenden Stichen sowie zum Füllen von Leerräumen. Erstellen Sie mit Einfach-, Dreifach- oder Satinlinienstich schnell einen Konturstich um markierte Objekte oder ganze Stickmuster. Zudem gibt es spezialisierte Werkzeuge zum schnellen und einfachen Erstellen von Knopflöchern.

Dieser Abschnitt umfasst das Erstellen von ‚Freihand-Stickerei' sowie das Verstärken von Konturen mittles Doppellaufstich- und Schwarzstickerei-Kontur-Techniken. Er behandelt zudem das Ausschneiden von ‚Leerräumen' und das Entfernen von Überlappungen sowie das Füllen von Leerräumen in Objekten und das Kreieren von automatischen Konturen und Umrandungen. Auch wird die einfache und schnelle Gestaltung von Knopflöchern erklärt.

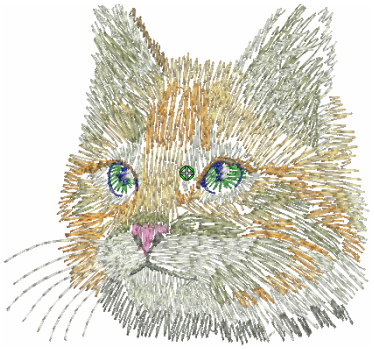
Freihand-Stickerei erstellen

Die neue **Freihand-Stickerei**-Funktion bietet eine ähnliche Funktionalität wie die CorelDRAW®-Werkzeuge **Freihändig** und **Polygonzug**. **Freihand-Stickerei** hat zahlreiche Vorteile. Die Funktion ermöglicht Ihnen, schnell und flüssig Stickmuster zu erstellen, die wie von Hand gezeichnet aussehen, was mit konventionellen Digitalisiermethoden schwer zu erreichen ist. Das Ziel ist, auf der Stickmaschine eine ‚freihändige' Nadelbewegung nachzuahmen, wobei der Stoff in einen Stickrahmen gespannt ist, sodass die Nadel auf die Stoffoberfläche ‚zeichnet'.



Andere Techniken beinhalten das Sticken auf Fotografien sowie detaillierte Linienzeichnungen. Sie können diese Werkzeuge z. B. benutzen, um ein Farbfoto-Stickmuster manuell nachzuzeichnen. Diese

Technik erfordert genaue, kontrollierte Ecken, ähnlich dem CorelDRAW® **Polygonzug**-Werkzeug.



Alternativ können Sie Stickmuster, die Bleistift- oder Kohlezeichnungen ähneln, schnell digitalisieren. Benutzen Sie die Werkzeuge, um ‚gekritzelte' Zeicheneffekte zu erstellen, ohne dabei einer Vorlage genau zu folgen – zum Beispiel können Sie einfache Clipart-Motive oder dekorativen Text erweitern.



Freihand-Linien erstellen

Benutzen Sie Digitalisieren > Freihand-Stickerei - Offenes Objekt, um Stickmusterkonturen direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen und gleichzeitig eine Simulierung der Ausstickung zu sehen.

Benutzen Sie Digitalisieren > Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt, um gefüllte Stickobjekte auf dem Bildschirm freihändig zu zeichnen.

Über die **Digitalisieren**-Werkzeugleiste haben Sie auf zwei Formen der Freihand-Funktion Zugriff: **Freihand-Stickerei - Offenes Objekt** und **Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt**. Genau wie andere Digitalisierwerkzeuge können die Freihand-Werkzeuge in Verbindung mit allen aktuell verfügbaren Sticharten benutzt werden. Mit diesen Werkzeugen zeichnen Sie jedoch Objekte direkt auf dem Bildschirm und sehen beim Zeichnen von Stickmusterkonturen eine Simulierung der Ausstickung. So können Sie kunstvolle Effekte kreieren, die freier Maschinenstickerei oder einem ‚Fadenbild' ähneln. Benutzen Sie die Funktion zur Vorschau geplanter Stickmuster, bevor Sie diese manuell aussticken. Alternativ können Sie sie nach dem Entwerfen auf dem Bildschirm automatisch aussticken lassen.

Hinweis Die **Freihand-Stickerei**-Werkzeuge können mit einer Maus oder einem WACOM-Stift benutzt werden.

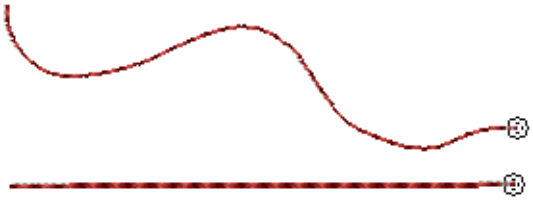
Um Freihand-Linien zu erstellen

- Zum Erstellen von offenen Objekten wählen Sie das **Freihand-Stickerei - Offenes Objekt**-Werkzeug.

  Die aktuelle Konturstichart ist ausgewählt. BERNINA-Sticksoftware gibt die folgenden Aufforderungen aus:

  - Klicken Sie auf den Mauszeiger und ziehen Sie diesen, um zu zeichnen; zum Beenden loslassen.

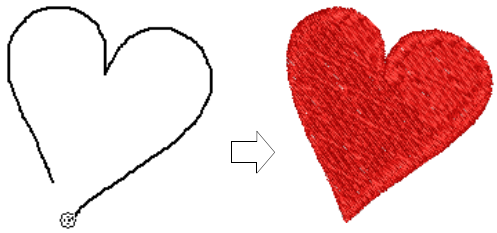
    Die BERNINA-Sticksoftware zeigt die Stiche, welche die Maus zieht.



- Zum Erstellen von geschlossenen Objekten wählen Sie das **Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt**-Werkzeug.
  - Falls **Konturstich** in der **Stiche- und Farben-Leiste** ausgewählt ist, zeigt BERNINA-Sticksoftware die Stiche nach jedem Klicken oder während des Mausziehens an.



- Falls **Füllstich** ausgewählt ist, wird nach jedem Klicken oder während des Mausziehens eine Drahtkontur angezeigt.



- Lassen Sie die Maustaste los.

  Der letzte Punkt der Kurve wird mit der Mausposition verbunden. BERNINA-Sticksoftware schliesst und glättet die Objektkontur und zeigt bei Füllstich-Objekten zudem sofort die Füllstiche an.

Glättung von Freihand-Linien anpassen



Benutzen Sie Digitalisieren > Freihand-Stickerei - Offenes Objekt, um Stickmusterkonturen direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen und gleichzeitig eine Simulierung der Ausstickung zu sehen.

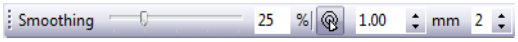


Benutzen Sie Digitalisieren > Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt, um gefüllte Stickobjekte auf dem Bildschirm freihändig zu zeichnen.

Die **Freihand-Stickerei**-Werkzeuge haben einen speziellen Mauszeiger. Er dient bei der Benutzung der Werkzeuge als Anhaltspunkt für den Abstand. Anzahl und Abstand der konzentrischen Kreise werden über die **Freihändige Stickereiglättung**-Werkzeugleiste kontrolliert. Diese Werkzeugleiste kann angedockt werden oder frei schweben.

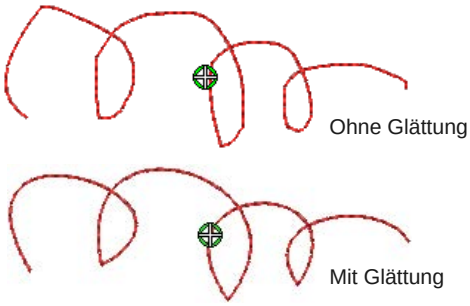
Um die Glättung von Freihand-Linien anzupassen

- Erstellen Sie mithilfe von Objektkonturen oder gefüllten Objekten ein Freihand-Motiv. Siehe Freihand-Linien erstellen.



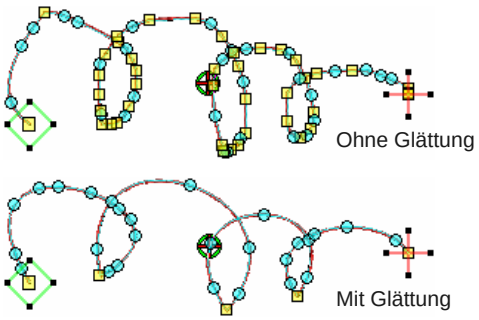
- Passen Sie mit den **Glättung**-Kontrollen die Glättung Ihrer Freihand-Linien an.

  Die Werkzeugleiste enthält eine **Glättung**-Kontrolle, mit der Sie in Prozent angeben können, wie eng die geglättete Kontur dem Original folgen soll. Durch Anpassen des Prozentsatzes erhöhen oder verringern Sie die Anzahl von Kontrollpunkten, die BERNINA-Sticksoftware benutzt, um eine Stickereiform zu definieren.



Werkzeug	Hinweis
	Benutzen Sie "Führung anzeigen", um den digitalen Mauszeigerführung zu aktivieren. Dieses Werkzeug bietet eine genauere Kontrolle über das Freihandzeichnen am Bildschirm als der vorgegebene Mauszeiger.
	Mit dieser Funktion können Sie die Grösse des inneren Kreisradius der digitalen Mauszeigerführung bestimmen.
	Geben Sie die Anzahl der versetzten Kreise mit dem gleichen Radius an, welche der Freihandmausezeiger beinhaltet - ist der innere Radius 2mm, so werden die Kreise um 2mm versetzt.

- Sie können die Kontrollpunkte, die von den **Freihand-Stickerei**-Werkzeugen erstellt wurden, im **Umformen**-Modus begutachten und bearbeiten.



- Wenn Sie einen Teil einer Linie löschen möchten, halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt, während Sie die Maus rückwärts über die Linie ziehen, und lassen dann die Maustaste los. Beim Loslassen der **Umschalten**-Taste wird der

bearbeitete Pfad durch eine gerade Linie mit der Mausposition verbunden.



- Alternativ drücken Sie die **Rücktaste**. Der letzte digitalisierte Punkt wird entfernt.
- Um die Kontur beim letzten digitalen Punkt zu beenden, lassen Sie die Maustaste los. Oder drücken Sie Esc, um die Eingabe des Objektes zu verlassen.

Hinweis Mittels der **Freihand-Stickerei**-Werkzeuge erstellte Objekte können genauso umgeformt werden wie Objekte, die konventionell kreiert wurden: Indem Sie das Objekt markieren und auf das **Objekt umformen**-Werkzeug in der **Bearbeiten**-Werkzeugleiste klicken.

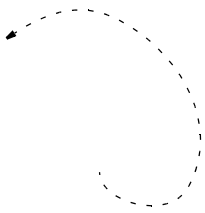
Konturen verstärken

Benutzen Sie die Funktion **Doppellaufstich** zum Verstärken von Konturen. Benutzen Sie **Schwarzstickerei-Kontur** zum Verbinden markierter Konturen zu einer einzelnen, gruppierten, verstärkten Kontur mit der korrekten Reihenfolge für eine effiziente Ausstickung.

Konturen mit Doppellaufstich verstärken

Benutzen Sie Doppellaufstich (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Verstärken von Konturen, wobei der zweite Durchlauf in der Gegenrichtung erfolgt.

Benutzen Sie die **Doppellaufstich**-Funktion zum Verstärken von Konturen. Doppellaufstich stickt eine zweite Stichreihe in der Gegenrichtung. Er wird normalerweise benutzt, um Laufstichkonturen dicker zu gestalten, ohne dass dabei unerwünschte Verbindungsstiche entstehen.



Um mit Doppellaufstich Konturen zu verstärken

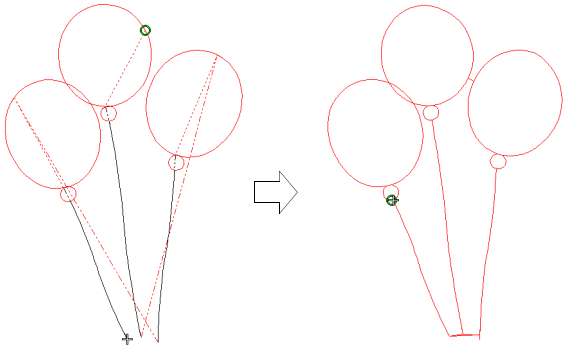
1. Objekt/e, deren Konturen verstärkt werden sollen, markieren.
2. Klicken Sie auf das **Doppellaufstich**-Symbol oder drücken Sie **Strg+B**.

   Das Objekt wird mit umgekehrter Stichreihenfolge dupliziert und über dem Original-Stickmuster platziert. Es hat die gleiche Farbe wie das Original und wird in der Stickreihenfolge direkt danach positioniert.
3. Überprüfen Sie mit einer der folgenden Methoden, ob das Objekt dupliziert wurde:
   - Prüfen Sie in der **Statuszeile** die Stichanzahl.
   - Benutzen Sie **Langsames Neuzeichnen**. Siehe Ausstickung simulieren.
   - Durchlaufen Sie die Stiche. Siehe Stickreihenfolge ansehen.

Konturen mit Schwarzstickerei-Kontur verstärken

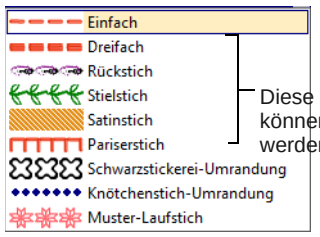
Benutzen Sie Schwarzstickerei-Kontur (Handstickerei-Werkzeugleiste), um markierte Stickobjekte automatisch einzureihen.

Benutzen Sie **Schwarzstickerei-Kontur** zum Verbinden markierter Konturen zu einer einzelnen, gruppierten, verstärkten Kontur mit der korrekten Reihenfolge für eine effiziente Ausstickung. Das resultierende Schwarzstickerei-Kontur-Objekt folgt in der Reihenfolge stets der Farbe des ersten Objekts. Siehe auch Rückstich-Konturen erstellen.



Schwarzstickerei-Kontur funktioniert bei Stickkonturen, die aus einer oder mehreren der folgenden Objektarten besteht: Offenes Objekt, Geschlossenes Objekt, Kreis/Oval oder Rechteck. Es können alle Konturstiche verwendet werden, ausgenommen **Musterlaufstich**,

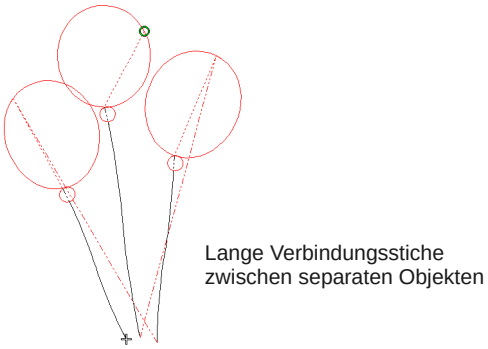
Schwarzstickerei-Umrandung und **Knötchenstich-Umrandung**.



Hinweis Der **Gruppierung aufheben**-Befehl steht nicht zur Verfügung, wenn ein Schwarzstickerei-Kontur-Objekt markiert ist. Um auf die Objektkomponenten zuzugreifen, benutzen Sie das **Zerlegen**-Werkzeug. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

Um Konturen mit Schwarzstickerei-Kontur zu verstärken

1 Markieren Sie die Kontur-Objekte.

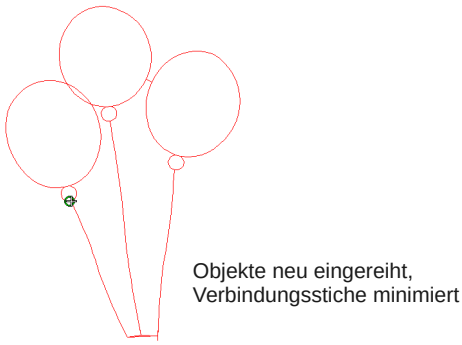


Hinweis Die Funktion ist nur verfügbar, wenn mehr als ein geeignetes Objekt markiert wurde. Alle Objekte, die nicht automatisch eingereiht werden können, werden bei dem Vorgang nicht berücksichtigt.

2 Klicken Sie auf das **Schwarzstickerei-Kontur**-Symbol.

3 Digitalisieren Sie den Startpunkt oder drücken Sie auf **Eingabe**, um die Standardvorgabe zu akzeptieren.

Die Stiche werden neu generiert. Die Objektkomponenten werden gruppiert und nehmen die Farbe des ersten Objekts an.



Tipp Durchlaufen Sie das eingereihte Objekt, um die Stiche zu überprüfen. Siehe Stickreihenfolge ansehen.

4 Ändern Sie die Fadenfarbe des gesamten eingereihten Objekts nach Bedarf. Siehe Fadenfarben ändern.

5 Formen Sie das eingereihte Objekt wie gewünscht um.

Eingereihte Objekte können als Ganzes umgeformt werden. Es gibt nur einen Start- und einen Endpunkt, aber alle Einzelobjekte besitzen individuelle Umformungspunkte. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.

Hinweis Sie werden nach dem Anwenden von **Schwarzstickerei-Kontur** auf dem Bildschirm keinen grossen Unterschied feststellen, da die verstärkten Konturen einander überdecken. Durchlaufen Sie die Stiche, um das Schwarzstickerei-Kontur-Objekt zu überprüfen. Siehe Durchlauf nach Stichen.

Leerräume ausschneiden und Überlappungen entfernen

Überlappen sich zwei Objekte, werden die überlappenden Flächen zweimal ausgestickt. Mit der Funktion **Überlappung entfernen** können Sie die Formen beibehalten und gleichzeitig eine der beiden Lagen entfernen. Alternativ können Sie Füll- oder

Textobjekte als Ausstechform verwenden und so Leerräume ausschneiden.



Objekten Leerräume hinzufügen



Benutzen Sie Leerräume hinzufügen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Leerräume aus Objekten auszuschneiden.

Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie markierten geschlossenen Objekten mit nur einem Stichwinkel mithilfe des **Leerräume hinzufügen**-Werkzeugs Leerräume hinzufügen.

Hinweis Die **Leerräume hinzufügen**-Funktion sollte nicht in Kombination mit der Blockdigitalisierer-Funktion oder dem **Stichwinkel**-Werkzeug benutzt werden. Sie muss mit Objekten benutzt werden, die mit dem **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug erstellt wurden.

Um Objekten Leerräume hinzuzufügen

1 Markieren Sie das zu verändernde Geschlossenes Objekt- oder Rechteckobjekt.

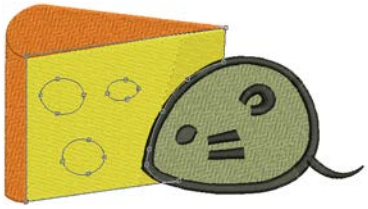


2 Klicken Sie auf das **Leerräume hinzufügen**-Symbol.

Um den Objektumriss erscheinen Referenzpunkte.

Tipp Folgen den Anweisungen in der Aufforderungszeile, um weitere Formen zu digitalisieren.

3 Digitalisieren Sie die gewünschten zusätzlichen Formen des Objekts. Drücken Sie nach jeder Form die **Eingabe**-Taste.



4 Drücken Sie auf **Eingabe**.



Hinweis Um Leerräume aus einem geschlossenen Objekt zu entfernen, klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol, um die Umformungspunkte des Objekts anzuzeigen. Markieren Sie die Umformungspunkte auf dem unerwünschten Leerraum und drücken Sie **Entfernen**.

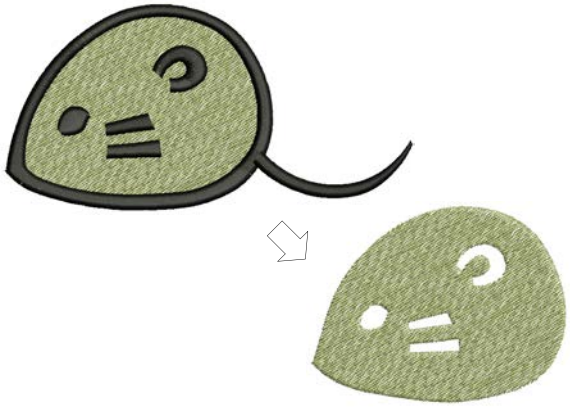
Unten liegende Stichlagen entfernen



Benutzen Sie Überlappungen entfernen (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Entfernen unterliegender Stichlagen bei überlappenden Objekten.

Benutzen Sie das **Überlappungen entfernen**-Werkzeug zum Entfernen der unteren Stichlagen. Damit wird die Stichanzahl verringert und die unnötige Anhäufung von Stichen vermieden. Eine Zuschnittsüberlappung wird zwischen den ‚ausgeschnittenen' Objekten und ihren ‚Ausstechformen' beibehalten, damit keine Lücken

entstehen. Dies kann für unterschiedliche Stoffarten jeweils angepasst werden.



Verwendbare Ausstechformen

Eine Reihe von Stickobjekten können als Ausstechformen benutzt werden, sofern sie nicht zu klein sind und einen Stichabstand von 1,00 mm oder weniger aufweisen. Beispiele sind:

- Objekte mit Satin-, Stepp- oder Dekorstich-Füllungen
- Satinstich-Konturen
- Autom. Applikation-Objekte mit Satin-Deckstich
- Textobjekte.

‚Ausschneidbare' Objekte

Zu den ‚ausschneidbaren' Objekten gehören:

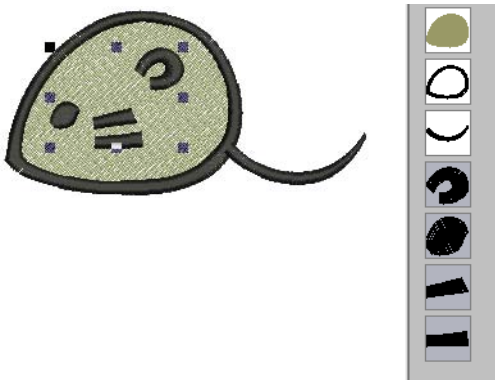
- Gefüllte Objekte
- Autom. Applikation-Objekte
- Konturobjekte.

Text- und Knopfloch-Objekte können nicht durch **Überlappungen entfernen**-Vorgänge ausgeschnitten werden, jedoch als Ausstechformen benutzt werden. Siehe auch Knopflöcher erstellen.

Stiche, die unter durchsichtigen Füllungen liegen, werden nicht entfernt. Dazu gehören Füllstiche wie Musterfüllstich, Schwarzstickereifüllstich, Knötchenfüllstich, Gitterfüllstich, Füllstichverlauf und Stiche mit mehr als 1,00 mm Stichabstand. Stiche, die unter schmalen Objektteilen liegen, werden ebenfalls nicht entfernt.

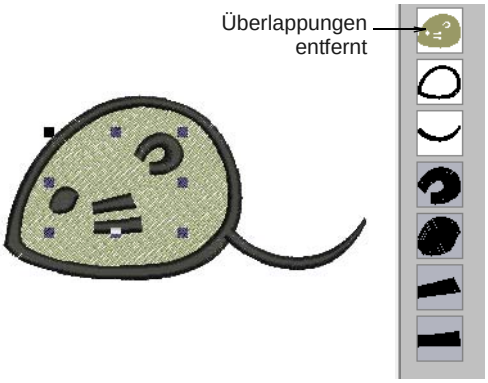
Um unten liegende Stichlagen zu entfernen

1 Wählen Sie eine oder mehrere ‚Ausstechformen'.

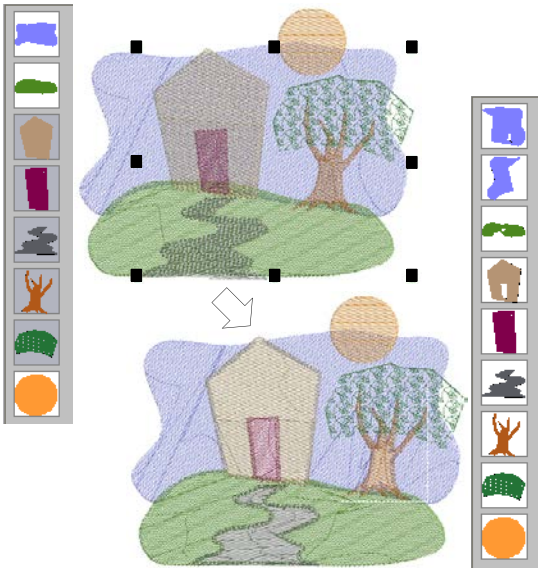


2 Klicken Sie auf das **Überlappungen entfernen**-Symbol oder wählen Sie **Anordnen > Überlappungen entfernen**.

Stichüberlappungen werden den aktuellen Einstellungen entsprechend entfernt. Zum Ändern der Einstellungen vergleichen Sie bitte Einstellen der ‚Überlappungen entfernen'-Optionen.



Hinweis Sie können mehrere Ausstechformen als Teil eines einzelnen Ausstechvorgangs gleichzeitig markieren.



Beachten Sie im obigen Beispiel, dass:

- Der Himmel zweigeteilt wurde.
- Tür und Weg zu Stichentfernungen im Haus und Hügel geführt haben.
- Baumstamm und Himmel unter dem Blattobjekt beibehalten worden sind, da Musterfüllung keine verwendbare Ausstechform ist.
- Der Bereich des Himmels, wo der orangefarbene Mond überlappt, unverändert bleibt, da der Mond zu Beginn des Vorgangs nicht markiert wurde.

Leerräume in Objekten füllen

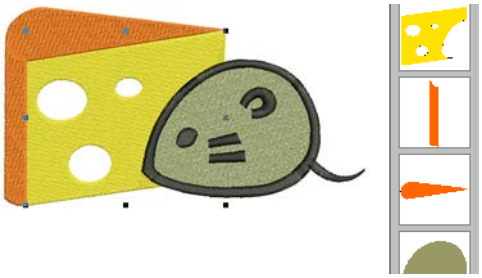
Benutzen Sie Leerräume füllen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Leeräume in einzelnen Objekten zu füllen.

Das **Leerräume füllen**-Werkzeug füllt Leerräume in einzelnen Geschlossenes Objekt- oder rechteckigen Objekten, die Leerräume enthalten. Diese können komplett entfernt oder neue Objekte erstellt werden.



Um Leerräume in Objekten zu füllen

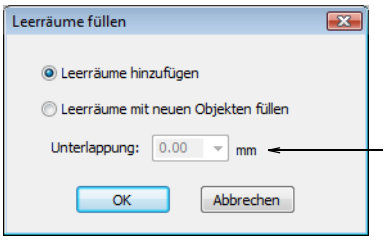
1 Markieren Sie ein Quellenobjekt.



2 Um die Standardeinstellungen zu verwenden, klicken Sie einfach auf das **Leerräume füllen**-Symbol.

3 Um Überlappungen zu kontrollieren oder Leerräume komplett zu entfernen, wählen Sie **Anordnen> Leerräume füllen**.

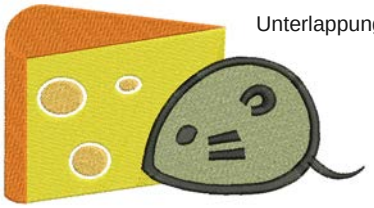
Das **Leerräume füllen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Unterlappungswert nach Bedarf anpassen

4 Entfernen Sie entweder Leerräume komplett oder erstellen Sie neue Objekte.

5 Wenn Sie neue Objekte erstellen, passen Sie den **Unterlappung**-Wert nach Bedarf an.

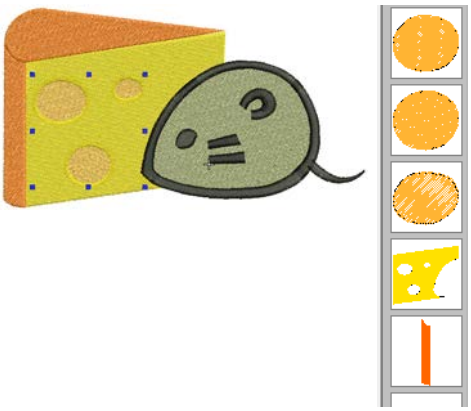


Unterlappung: -1,00

- Um Leerräume exakt abzudecken, akzeptieren Sie den Standardwert von **0,00**.

- Um die gefüllten Leerräume und das Originalobjekt überlappen zu lassen, geben Sie eine positive Versetzung ein – z. B. **1,00**. Das Überlappen von Objekten verhindert das Auftreten von Lücken.
- Um Lücken zwischen den gefüllten Leerräumen und dem Originalobjekt zu belassen, geben Sie eine negative Versetzung ein – z. B. **-1,00**.

6 Klicken Sie auf **OK**.

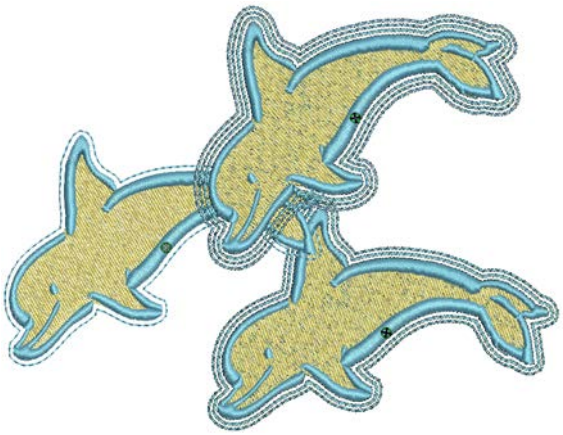


Alle neu erstellten Objekte werden entsprechend der aktuellen Füllsticheinstellungen, Stichwinkel und Fadenfarbe gefüllt. Jedes neue Objekt ist ein unabhängiges Objekt und wird unmittelbar vor dem Quellenobjekt in der Stickfolge platziert.

Konturen und Umrandungen erstellen

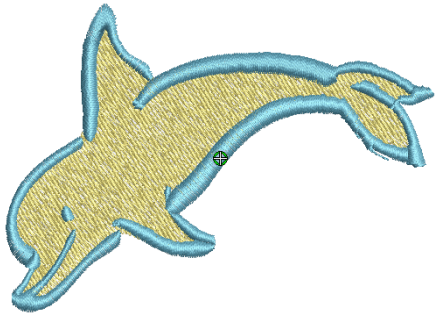
Benutzen Sie Digitalisieren > Stickmuster-Umrandung, um eine Gruppe von Objekten mit Einfach-, Dreifach- oder Satinstichlinie zu umranden.

Mit **Stickmuster-Umrandung** können Sie mit einer**Einfach-**, **Dreifach-** oder **Satin-**Stichlinie schnell Konturstiche um markierte Objekte oder ganze Stickmuster erstellen. Siehe auch Automatische Konturen und Umrandungen erstellen.



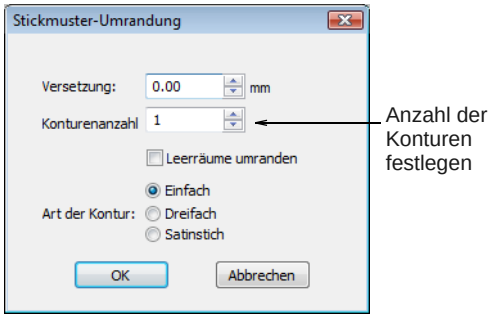
Um Konturen und Umrandungen zu erstellen

1 Markieren Sie das zu umrandende Stickobjekt oder Stickmuster.



2 Klicken Sie auf das **Stickmuster-Umrandung**-Symbol.

Das **Stickmuster-Umrandung**-Dialogfeld wird angezeigt.

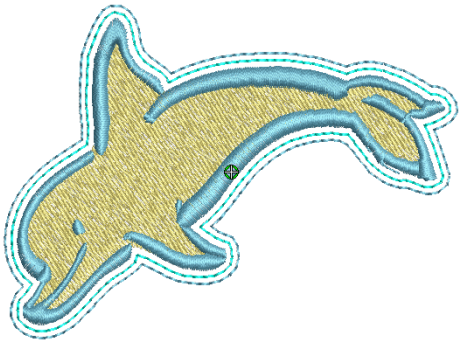


3 Einstellungen wie gewünscht anpassen:

Feld	Beschreibung
Versetzung	Legen Sie eine Konturversetzung in mm fest. Diese kann Null oder sogar ein negativer Wert sein.
Konturenanzahl	Geben Sie zum Kreieren interessanter Effekte eine Anzahl von Konturen – bis zu 99 – ein. Die Anzahl der Konturobjekte ist die Konturenanzahl multipliziert mit der Anzahl der Ränder – aussen plus Leerräume (innen) –, wenn alle Konturen innerhalb der Leerräume erstellt werden können.
Leerräume umranden	Option, Konturen für Leerräume ein- oder auszuschliessen.
Art der Kontur	Auswahl der Kontur-Objektarten: Einfach, Dreifach oder Satinstichlinie.

4 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen anzuwenden.

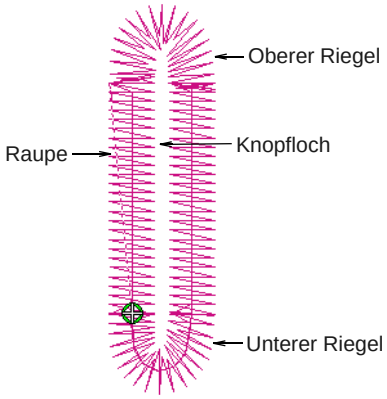
Die Stickmuster-Umrandung wird in der aktuellen Palettenfarbe mit den aktuellen Eigenschaften ausgestickt. Die Kontur wird an letzter Stelle platziert, wenn das gesamte Stickmuster markiert ist, oder nach einem Stickmustersegment, wenn der markierte Teil des Stickmusters durch einen ‚weissen Freiraum' vom Rest des Stickmusters getrennt ist.



Knopflöcher erstellen

Wählen Sie Knopfloch hinzufügen (Anordnen-Menü), um Ihrem Stickmuster Knopflöcher hinzuzufügen.

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen das Einfügen von vordefinierten Knopflöchern. Sie können ihre Grösse bestimmen und sie in ein Stickmuster einbinden. Knopflöcher bestehen normalerweise aus Satinstichraupen, die einen Schlitz von etwa Knopflänge umranden. Die Satinstichumrandung verhindert ein Ausfransen. Das Knopfloch besteht aus einer Satinsticheraupe mit einem riegelförmigen Heftstich.



Knopflöcher hinzufügen

Fügen Sie einem Stickmuster Knopflöcher hinzu.

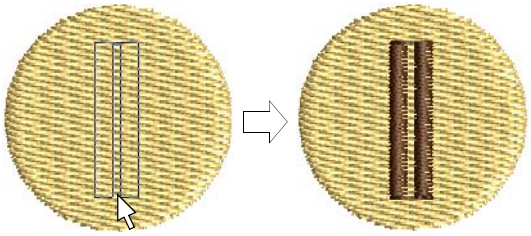


Um Knopflöcher hinzuzufügen

1 Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt.

2 **Anordnen > Knopfloch hinzufügen** wählen.

Die aktuelle Knopflochkontur erscheint an den Mauszeiger geheftet.

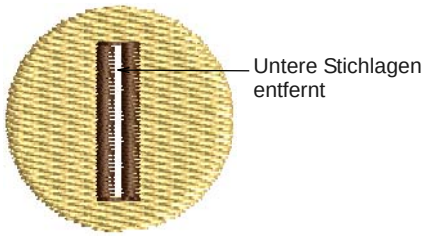


3 Anklicken, um das Knopfloch zu platzieren.

4 Wiederholen, um weitere Knopflöcher hinzuzufügen.

5 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Es empfiehlt sich zudem, Stickbereiche zu entfernen, die unter dem Knopflochobjekt liegen. Siehe Unten liegende Stichlagen entfernen.



Tipp Wird ein Knopfloch über anderen Objekten platziert, kann es vorkommen, dass sich nach dem Aufschneiden des Schlitzes einige der darunter liegenden Stiche auflösen. Um dies zu verhindern, können unter dem Knopfloch liegende Objekte umgeformt werden, so dass ihre Ränder am Knopflochschlitz entlang verlaufen. Siehe Objekte umformen und bearbeiten.

Knopflochleisten erstellen

Mit dem **Knopflöcher hinzufügen**-Befehl können Sie einem Stickmuster eine Leiste gleichmässig verteilter Knopflöcher hinzufügen.

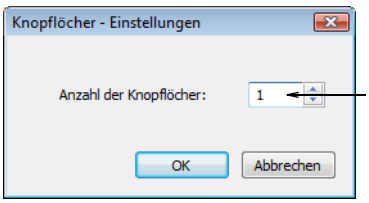


Um eine Knopflochleiste zu erstellen

1 Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt.

2 Wählen Sie **Anordnen > Knopfloch hinzufügen**.

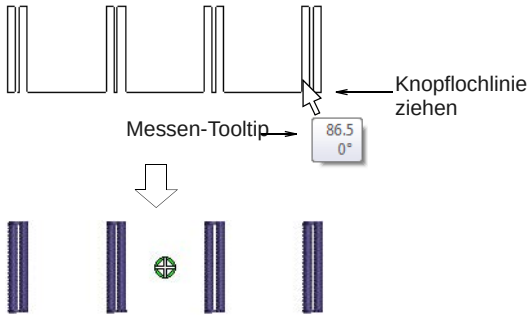
Das **Knopflöcher-Einstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Geben Sie die gewünschte Anzahl Knopflöcher in Ihrem Stickmuster ein und klicken Sie auf **OK**.

4 Klicken Sie dort, wo Sie das erste Knopfloch in Ihrem Stickmuster platzieren möchten.

5 Ziehen Sie die Linie dorthin, wo Sie das letzte Knopfloch platzieren wollen.



6 Benutzen Sie den Messen-Tooltip als Leithilfe und klicken Sie zur Vervollständigung des Vorgangs.

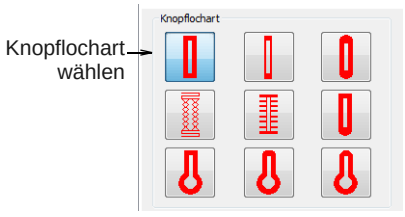
Knopflochart ändern

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ändern der Knopflochart.

Die Knopflochart kann vor oder nach dem Digitalisieren festgelegt werden. Wenn Sie Knopflöcher benutzen, ohne eine Knopflochart festzulegen, werden die Standardwerte verwendet.

Um die Knopflochart zu ändern

1 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol und wählen Sie das **Knopfloch**-Register.



2 Wählen Sie eine Knopflochart.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Tipp Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das Knopflochobjekt, um die Knopflochart nur für dieses Objekt zu ändern.

Knopflochlänge und Stickdichte ändern

Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste) zum Ändern der Knopflochlänge und Stickdichte.

Die Knopflochlänge kann durch Ändern der Schlitzlänge geändert werden. Benutzen Sie das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld, um eine exakte Länge einzugeben, oder benutzen Sie das **Objekt umformen**-Werkzeug.

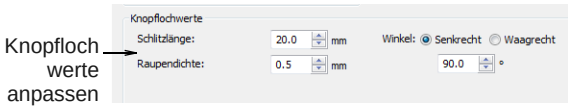
Tipp Die Knopflochlänge kann auch mit **Objekt umformen**-Werkzeug festgelegt werden.

Erhöhen oder verringern Sie die Raupenstichdichte, indem Sie die **Raupendichte** herabsetzen oder erhöhen.

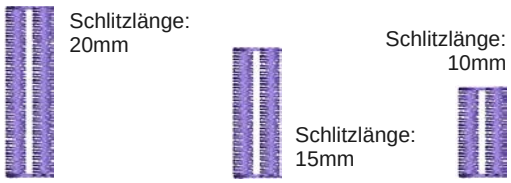
Um Knopflochlänge und Stickdichte zu ändern

1 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol und wählen Sie das **Knopfloch**-Register.

Tipp Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das Knopflochobjekt, um die Knopflochart nur für dieses Objekt zu ändern.



2 Geben Sie im Feld **Schlitzlänge** einen neuen Wert ein.



3 Geben Sie im Feld **Raupendichte**-Feld einen neuen Wert ein.

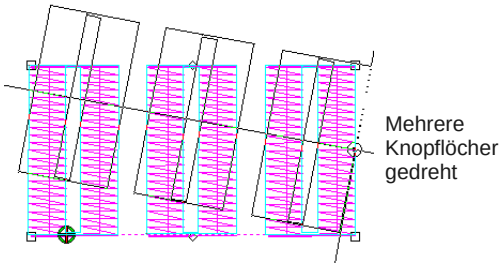


4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

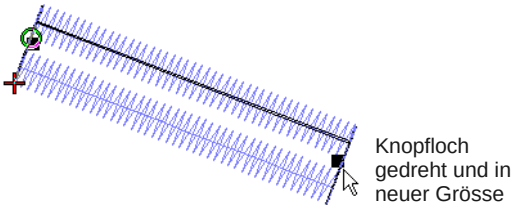
Knopflochausrichtung anpassen

Sie können Knopflochobjekte genau wie andere Stickobjekte durch Manipulieren der Kontrollpunkte auf dem Bildschirm oder über ihre Objekteigenschaften drehen. Sie können eine der folgenden Methoden anwenden:

- **Objektauswahl**-Werkzeug , um eines oder mehrere Knopflöcher gemeinsam zu drehen. Siehe Objekte drehen.



- **Objekt umformen**-Werkzeug, um einzelne Knopflöcher zu drehen. Siehe Objekte umformen.



- **45° im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen**-Werkzeug, um eines oder mehrere Knopflöcher zu drehen. Siehe Objekte im Gegenuhrzeigersinn/Uhrzeigersinn drehen.
- **Senkrecht spiegeln** und **Waagrecht spiegeln**-Werkzeuge. Siehe Objekte spiegeln.
- **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zum individuellen Drehen eines oder mehrerer Knopflöcher. Siehe Objekte mittels Objekteigenschaften drehen.

Kapitel 21
Kunstvolle Sticheffekte



BERNINA-Sticksoftware bietet eine Reihe kunstvoller Effekte und Sticharten zum Gestalten von Füllstrukturen und -mustern.

Mit Konturstich erstellen Sie Vorwärts- und Rückwärtsstiche mit einer festgelegten Anzahl von Linien mit variablem Abstand, der von der Objektkontur abhängt. Dekorfüllstich ist ein dekorativer Füllstich, der auf dem Steppfüllstich basiert und dessen Nadeldurchdringungen ein gekacheltes Muster bilden. Der Kreuz-Füllstich ähnelt dem Musterfüllstich, wird jedoch anders erzeugt und benutzt Transportstiche unterhalb und entlang der Kreuzstiche.

Mit der Randstrukturierung-Funktion können Sie raue Kanten oder Schattierungseffekte erzeugen und in Ihrem Stickmuster Pelz oder andere flauschige Strukturen imitieren.

Mit der Funktion Wellen-Effekt können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Die Stiche folgen der Linie, behalten jedoch eine gleichmässige Dichte und gleichmässige Nadeldurchdringungsmuster bei. Der Sternfüllstich erzeugt radiale, sich wendende Stiche in mehreren Sticharten, darunter Satin- und Steppstich. Füllstichverlauf variiert den Stichabstand zwischen dicht und weit, was Schatteneffekte ergibt, die manuell schwierig zu erzielen sind. Mit der Funktion Kanten-Transportstiche werden unterlegte Transportstiche an den Objektrand verlegt, wo sie praktisch nicht sichtbar sind.

Mit der Funktion Farben mischen werden zwei Farbschichten in einem Stickobjekt gemischt und so Schatten-, Perspektiven-, 3D- und Farbeffekte erzielt. Die Morphing-Funktion ermöglicht Ihnen, Objektkonturen und Stiche auf zahlreiche ungewöhnliche und interessante Arten umzuwandeln.

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Stickobjekten kunstvolle Sticharten und Effekte hinzufügen und ihre Einstellungen anpassen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

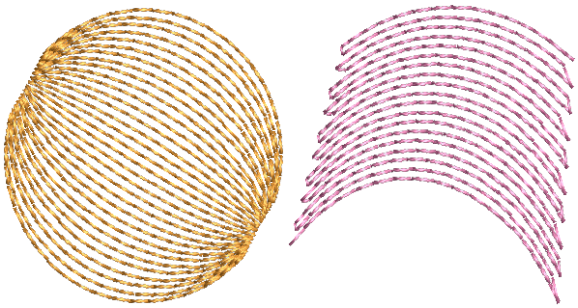
Konturfüllstiche erstellen



Benutzen Sie Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zur Auswahl einer Füllstichart vor oder nach der Digitalisierung.

Mit **Konturstich** erstellen Sie Vorwärts- und Rückwärtsstiche mit einer festgelegten Anzahl von Linien mit variablem Abstand, der von der Objektkontur abhängt. Er kann nur auf blockdigitalisierte Objekte, darunter **Kreis**-Objekte, angewendet werden. Auf geschlossene Objekte, die mit dem **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug verändert wurden, kann **Konturstich** nicht

angewendet werden. Siehe auch Reliefstich-Füllungen erstellen.



Auf **Konturstich** wird über die Stichliste in der **Stiche- und Farben-Leiste** und das **Füllstich**-Objekteigenschaften-Register zugegriffen.

Um einen Konturfüllstich zu erstellen

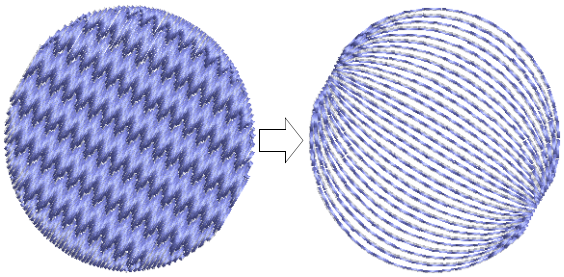
1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Konturstich** aus dem Dropdown-Menü.



Tipp Sie können die Form vor oder nach der Auswahl des Füllstichs digitalisieren.

2 Erstellen Sie ein blockdigitalisiertes Objekt und markieren Sie es. Siehe Digitalisiermethoden.

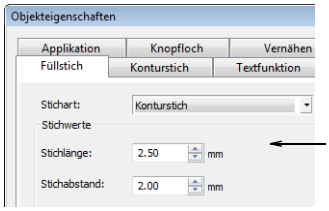
Die aktuellen **Konturstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

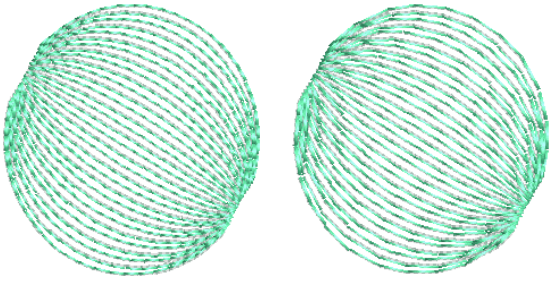
3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



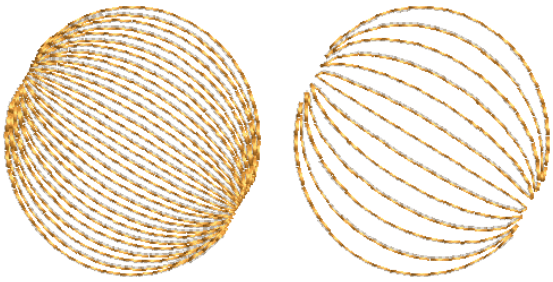
4 Kontur-**Stichwerte** wie gewünscht anpassen:

- **Stichlänge** für glattere oder engere Kurven anpassen.



Stichlänge: kleiner — Stichlänge: grösser

- **Stichabstand** für dichtere oder offenere Stickung anpassen.



Stichabstand: kleiner — Stichabstand: grösser

5 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

Die ausgewählten Einstellungen werden auf das Objekt angewendet.

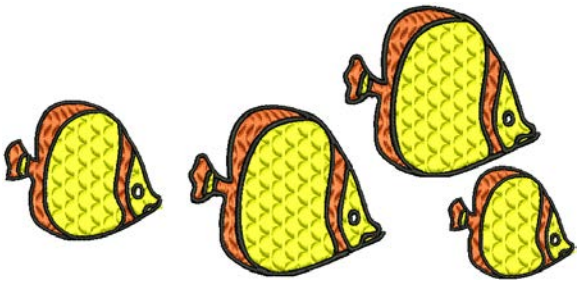
Dekorfüllstiche erstellen

Füllstich

Benutzen Sie Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zur Auswahl einer Füllstichart vor oder nach der Digitalisierung.

Dekorfüllstich ist ein dekorativer Füllstich, der auf dem Steppfüllstich basiert und dessen Nadeldurchdringungen ein gekacheltes Muster bilden.

Verwenden Sie Dekorfüllstich zum Füllen grosser, breiter Flächen mit einzigartigen kunstvolle Effekten, die dennoch die Fläche vollständig und dicht mit Stichen füllen. Sie können jederzeit, d. h. vor oder nach der Digitalisierung, Muster auswählen, Einstellungen anpassen oder das Layout ändern. Siehe auch Steppstichmuster anwenden.

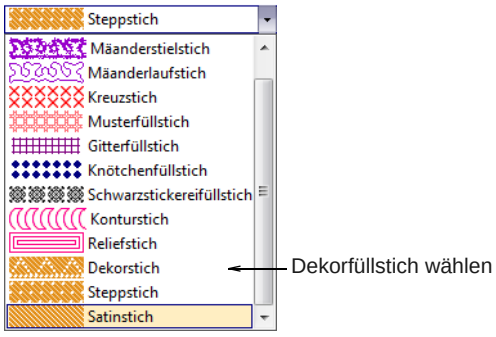


Tipp Mit den Handstickerei-Arten und Musterfüllstichen stehen Ihnen weitere kreative Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Siehe Füllungen mit Handstickarten und Musterfüllstiche erstellen.

Tipp Mit der **Stanzstempel**-Funktion können Sie mit einem ‚Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen definieren. Siehe Stichmuster mit Stanzstempeln erstellen.

Um ein Dekorfüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Dekorstich** aus dem Dropdown-Menü.



Tipp Sie können die Form vor oder nach der Auswahl des Füllstichs digitalisieren.

2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat – und markieren Sie es. Siehe Digitalisiermethoden.

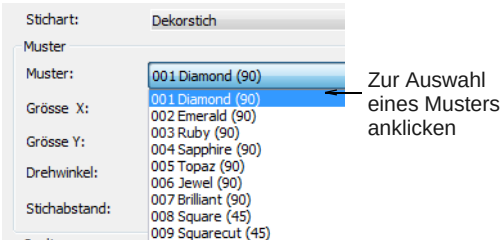
Die aktuellen **Dekorfüllstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

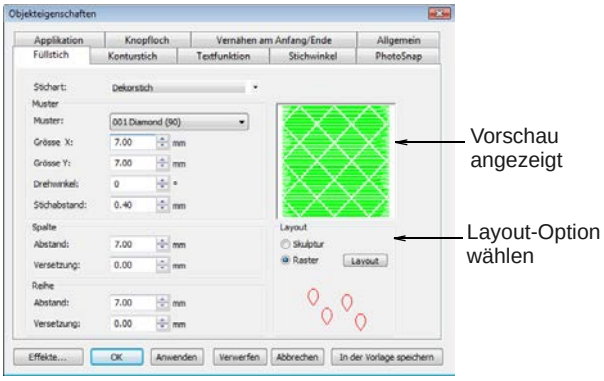
3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie ein Muster aus der Dropdown-Liste. Siehe auch Beispiel-Dekorfüllstiche.

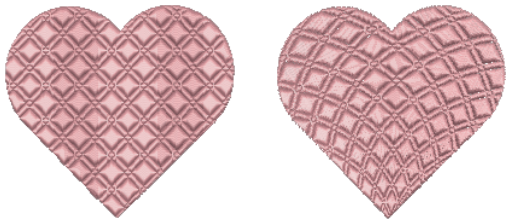
Das gewählte Muster wird im Vorschaufeld angezeigt.



5 Ändern Sie das Muster-Layout, indem Sie die Einstellungen im Dialogfeld oder auf dem Bildschirm mit der **Layout**-Schaltfläche anpassen.

- Standardmässig ist **Raster** ausgewählt. Zum Anpassen des Muster-Layouts benutzen Sie dieselben Methoden wie bei Musterfüllstichen. Siehe Layout von Musterfüllungen am Bildschirm.

- Für sich wendende Muster wählen Sie **Skulpturstich** aus. Siehe auch Dekorstrukturstich-Füllungen erstellen.



Raster-Layout | Skulptur-Layout

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

Der Stich wird mit den geänderten Einstellungen neu generiert.

Tipp Mit der Funktion **Wellen-Effekt** können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Wellen-Effekt kann auf Dekorfüllstich-Objekte angewendet werden. Sie müssen jedoch den Effekt zuerst auf einen Steppfüllstich anwenden, bevor Sie ihn in einen Dekorfüllstich konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.

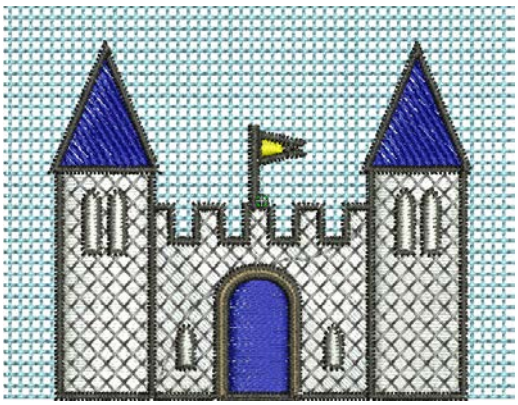


Steppstich benutzt | Wellen-Effekt angewendet | Dekorfüllstich ausgewählt

Kreuzfüllstiche erstellen

Füllstich Benutzen Sie Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zur Auswahl einer Füllstichart vor oder nach der Digitalisierung.

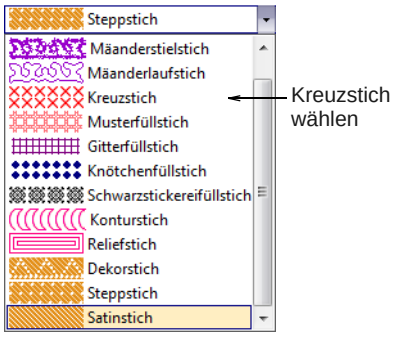
Der **Kreuzstich**-Füllstich ist eine eigenständige Stichart, ersetzt jedoch nicht die BERNINA-Kreuzstich-Anwendung in der **Digitalisieren**-Werkzeugleiste. Er ähnelt dem **Musterfüllstich**, wird jedoch anders erzeugt und benutzt Transportstiche unterhalb und entlang der Kreuzstiche. Die Kreuze sind waagrecht und passen so zu globalen wie Standard-Rastern für das ganze Stickmuster. Siehe auch Musterfüllstiche erstellen.



Tipp Mit den Handstickerei-Arten und Musterfüllstichen stehen Ihnen weitere kreative Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Siehe Füllungen mit Handstickarten und Musterfüllstiche erstellen.

Um einen Kreuzfüllstich zu erstellen

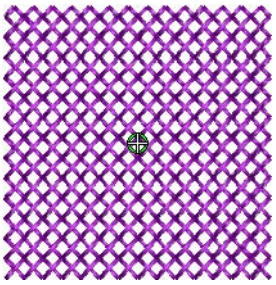
1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Kreuzstich** aus dem Dropdown-Menü.



Tipp Sie können die Form vor oder nach der Auswahl des Füllstichs digitalisieren.

2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat – und markieren Sie es. Siehe Digitalisiermethoden.

Die aktuellen **Kreuzstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

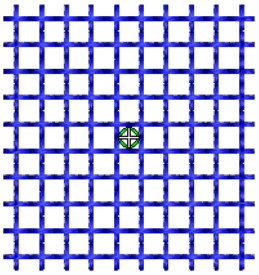


Kreuzstich-Einstellungen

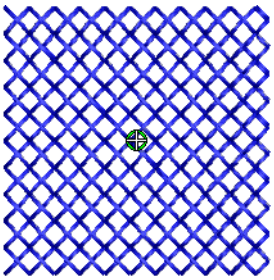
4 Passen Sie die Kreuzstich-Einstellungen wie gewünscht an:

Feld	Beschreibung
Stoffmenge	Kontrolliert die Kreuzstichgrösse anhand der Stoffmenge anstelle der tatsächlichen Grösse.
Fäden	Gibt an, wie oft – 2, 4 oder 6mal – der Faden über denselben Kreuzstich stickt, um ihn dicker zu machen.
Stichstile	Ganzer Kreuzstich (X), Diagonal oder Aufrecht (+).
Faserrichtung	Kontrolliert, wie der obere Balken des Kreuzstiches - d. h. der gesamte Stich - ausgerichtet ist: vorwärts oder rückwärts für diagonalen ganzen Kreuzstich, waagrecht oder senkrecht für aufrechten ganzen Kreuzstich.

5 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.



Stichstil: Aufrechter Kreuzstich



Stichstil: Ganzer Kreuzstich

Tipp Das Kreuzstich-Raster wird nicht angezeigt, Sie können jedoch die Grösse des Hintergrundrasters der Kreuzstichgrösse anpassen, damit deutlicher wird, wie das Raster zum Erstellen der Kreuzstiche benutzt wird. Benutzen Sie **Autom. an Raster**, um sicher zu stellen, dass die Objektkonturen mit dem Kreuzstich-Raster übereinstimmen. Siehe Rasteroptionen einstellen.

Strukturierte Ränder erstellen

Benutzen Sie Randstrukturierung (Allgemein-Werkzeugleiste), um raue Kanten oder Schattierungseffekte zu erzeugen oder in Ihrem Stickmuster flauschige Strukturen zu imitieren.



Sie können **Randstrukturierung** benutzen, um raue Kanten oder Schattierungseffekte zu erzeugen oder in Ihrem Stickmuster Pelz oder andere flauschige Strukturen nachzuahmen. Randstrukturierung wird entsprechend der aktuellen Einstellungen des **Effekte**-Dialogfeldes angewendet. Passen Sie die Einstellungen an, um die Rauheit, die Seite des Objekts, auf die der Effekt angewendet werden soll, und den Randabstand der Randstrukturierung zu ändern. Sie können diese Einstellungen vor oder nach der Digitalisierung ändern.

Um strukturierte Ränder zu erstellen

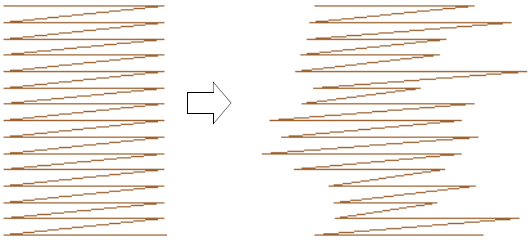
1 Klicken Sie auf das **Randstrukturierung**-Symbol.

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

Tipp Um die aktuellen Einstellungen zu verändern, rechtsklicken Sie, ohne dass Objekte markiert sind, auf das **Randstrukturierung**-Symbol, um auf das **Effekte**-Dialogfeld zuzugreifen. Passen Sie die Einstellungen wie folgt an.

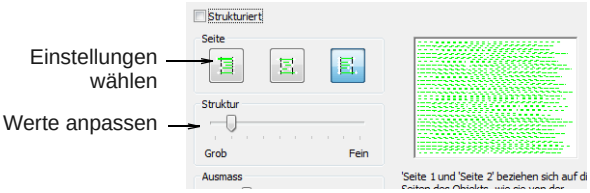
2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat – und markieren Sie es. Siehe Digitalisiermethoden.

Die aktuellen Randstrukturierung-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.

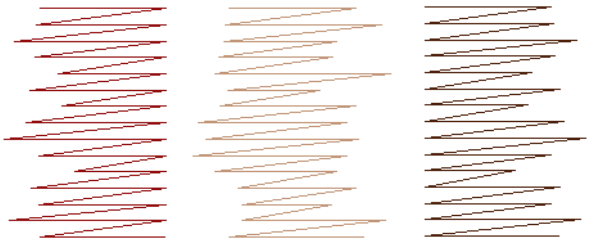


3 Zum Ändern der Einstellungen rechtsklicken Sie auf das **Randstrukturierung**-Symbol, während das Objekt markiert ist.

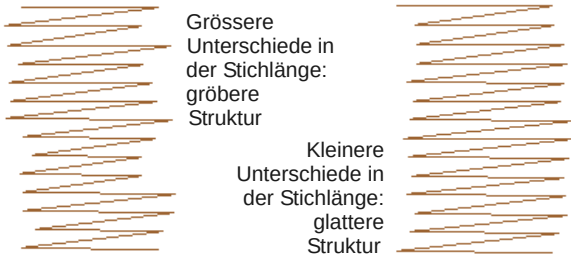
Das **Effekte > Randstrukturierung**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Benutzen Sie die Schaltflächen, um die Seite des Objekts auszuwählen, auf die der Effekt angewendet werden soll.

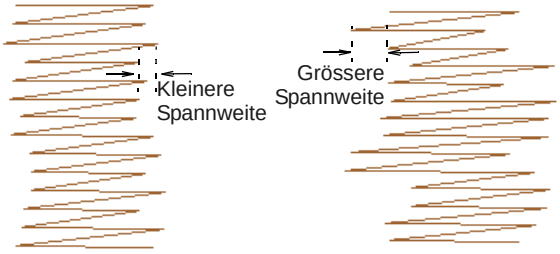


5 Mit dem **Struktur**-Schieberegler können Sie die Strukturstärke einstellen – nach links für eine gröbere Struktur, nach rechts für eine glattere Struktur.



6 Mit dem **Spannweite**-Schieberegler können Sie festlegen, wie breit die Stiche sein sollen.

Für eine kleinere Spannweite schieben Sie den Regler nach links, für eine grössere Spannweite nach rechts.



7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

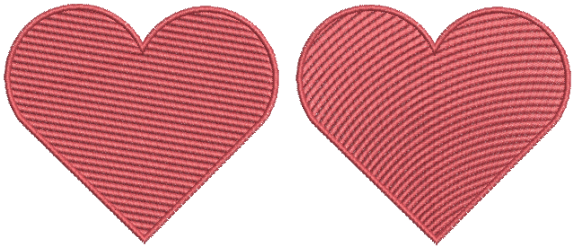
Der Stich wird mit den geänderten Einstellungen neu generiert.

Tipp Um den **Randstrukturierung**-Effekt besser sehen zu können, drücken Sie auf die [.] -Taste, um die Nadelpunkte anzuzeigen, oder benutzen **Stickansicht zeigen**.

Wellen-Effekte erstellen

Mit der Funktion **Wellen-Effekt** können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Die Stiche folgen der Linie, behalten

jedoch eine gleichmässige Dichte und gleichmässige Nadeldurchdringungsmuster bei.



Wellen-Effekt kann mit Steppstich, Dekorfüllstich, Musterfüllstich und einigen Handstickarten auf geschlossene Objekte angewendet werden.

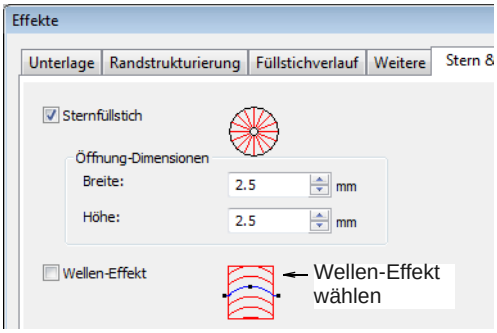
Tipp Benutzen Sie für bestmöglichste Ergebnisse kleinere Stichlängen – z. B. 4,00 mm oder weniger.

Um Wellen-Effekt zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein markiertes geschlossenes Objekt.

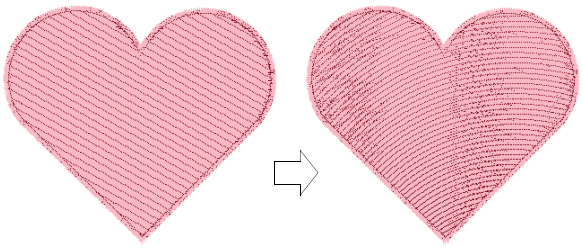
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Stern- & Wellenfüllstich**-Register.

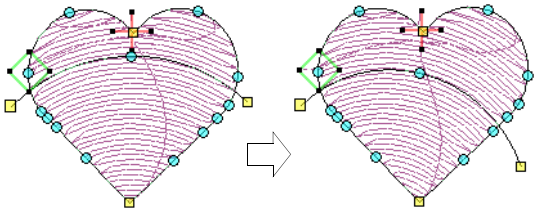


3 Markieren Sie das **Wellen-Effekt**-Kontrollkästchen und klicken Sie auf **Anwenden**.

Der Effekt wird auf das markierte Objekt angewendet.



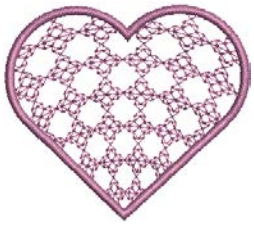
4 Um den Effekt zu verändern, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



5 Klicken-und-ziehen Sie die Kurve in die gewünschte Form und drücken Sie **Eingabe**. Siehe Objekte umformen.

6 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Tipp **Wellen-Effekt** kann zusammen mit **Dekorfüllstich**, **Musterfüllstich** und einigen Handstickarten angewendet werden. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen, Musterfüllstiche erstellen und Füllungen mit Handstickarten.



Wellen-Effekt mit Schwarzstickerei



Wellen-Effekt mit Knötchenfüllstich

Tipp Verändern Sie nach der Anwendung von **Wellen-Effekt** nicht die Stichwinkel, da dies **Dekorfüllstich**-Muster verschieben kann.

Sternfüllstich-Effekte erstellen

Der **Sternfüllstich** erzeugt radiale, sich wendende Stiche in mehreren Sticharten, darunter **Satinstich**

und **Steppstich**. Die Stiche werden vom äusseren Rand zur geometrischen Mitte hin erzeugt.



Sternfüllstich kann auf verschiedene Objektformen – geschlossen, Kreis und Rechteck – mit optionalen Leerräumen angewendet werden. Der Effekt kann während des Digitalisieren ein- oder ausgeschaltet sein. Alle Umwandlungen (ausgenommen Morphing-Effekten) bewahren die radiale Ausstickung des **Sternfüllstichs**, wandeln jedoch die Form des Leerraums um. Formbearbeitungen wie **Spiegeln und verbinden** oder **Überlappungen entfernen** bewahren den **Sternfüllstich**-Effekt.

Nützliche Hinweise

Nicht alle Muster- und Sticheinstellungen oder Objekte (abhängig von der Grösse) eignen sich für den **Sternfüllstich**. Vor allem bei der Benutzung mit grösseren Objekten sollten Sie eine oder mehrere der folgenden Methoden anwenden, um ein Bauschen in der Mitte zu vermeiden:

- Vergrössern Sie den Leerraum, verschieben Sie die Mitte in einen bereits existierenden Leerraum im Objekt oder verschieben Sie sie komplett aus dem Objekt.
- Fügen Sie der Innenseite **Randstrukturierung** hinzu.
- Benutzen Sie einen grösseren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um circa 20%.
- Vermeiden Sie Muster, die nahe der Objektmitte Nadeldurchdringungen hinzufügen.
- Benutzen Sie bei kleineren Objekten die **Randlaufstich**-Unterlage, um die Stichanzahl in der Objektmitte zu verringern.
- Für einfachere und bessere Stickergebnisse benutzen Sie am besten SUK- oder H/E-Sticknadeln.

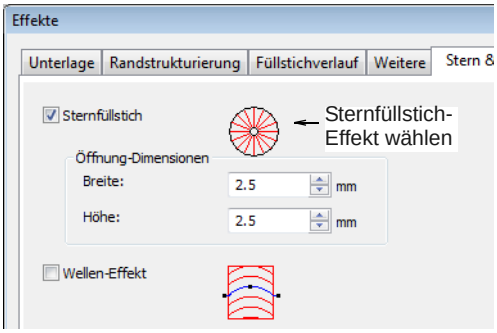
Tipp Mit **Sternfüllstich** und Ringformen erzielen Sie den besten Effekt. Die Grösse des Rings sollte ungefähr 20% des Aussenumfangs betragen.

Um Sternfüllstich-Effekte zu erstellen

1. Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein markiertes geschlossenes Objekt.

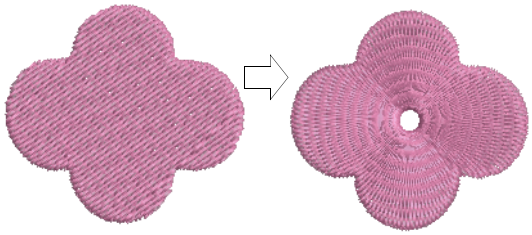
   Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

2. Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Stern- & Wellenfüllstich**-Register.

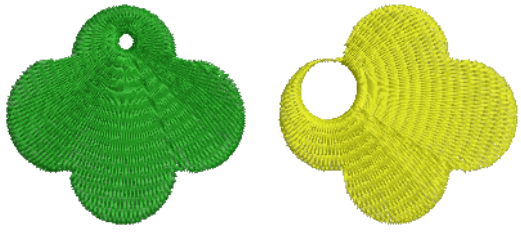


3. Markieren Sie das **Sternfüllstich**-Kontrollkästchen und klicken Sie auf **Anwenden**.

   Der Effekt wird auf das markierte Objekt angewendet.



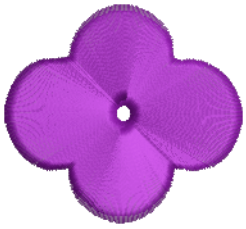
4. Um den Effekt zu verändern, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol. Im **Umformen**-Modus können Sie:
   - Den Mittelpunkt der Radial-Stickung verschieben.
   - Die Grösse des Mittelleerraums festlegen.
   - Die Form des Mittelleerraums wie ein Kreis/Ellipse-Objekt bearbeiten.



Tipp Im Gegensatz zum **Relief**stich kann der Mittelpunkt des **Sternfüllstich**-Effekts komplett aus der Form verschoben oder - für einen anderen Effekt - in einen Leerraum einbezogen werden, ohne die ursprüngliche Objektform zu verlieren. Wenn Sie die Mittenmarkierung komplett aus der Form bewegen, wird der Mittelleerraum entfernt, die Radial-Stickung dagegen wird um die neue Mittelposition beibehalten.

5 Drücken Sie zum Anwenden auf **Eingabe** , zum Beenden auf **Esc**.

Tipp **Sternfüllstich** kann zusammen mit Satinfüllstich, Steppfüllstich und Dekorfüllstich angewendet werden. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.



Sternfüllstich mit Satinfüllstich



Sternfüllstich mit Dekorfüllstich

Tipp Die Stichwinkel, die der **Sternfüllstich**-Effekt automatisch generiert, können nicht direkt bearbeitet werden. Sie können jedoch die **Zerlegen**-Funktion auf ein Objekt mit **Sternfüllstich**-Effekt anwenden und das resultierende geschlossene Objekt mit sich wendenden Winkeln bearbeiten. Siehe auch In Objektkomponenten aufteilen.

Füllstichverläufe erstellen



Füllstichverlauf variiert den Stichabstand zwischen von dicht und weit, was Schatten- und Farbeffekte ergibt, die manuell schwierig zu erzielen sind. Es steht eine Reihe verschiedener **Füllstichverlauf**-Effekte zur Verfügung. Wenn Sie **Füllstichverlauf** verwenden, werden die aktuellen Stichabstandseinstellungen ignoriert. Andere Sticheffekte werden jedoch beibehalten.

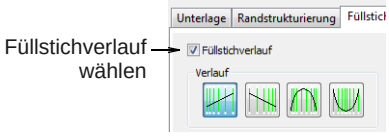
Tipp Verwenden Sie **Füllstichverlauf** zusammen mit **Stepp**füllstich, um interessante Farbeffekte zu erzielen.

Um einen Füllstichverlauf zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein gefülltes Objekt.

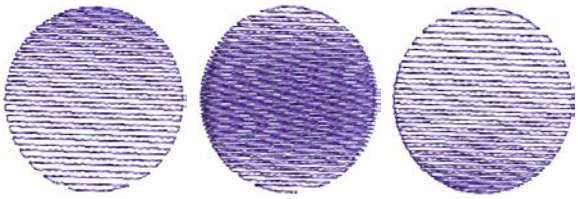
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Füllstichverlauf**-Register.



3 Markieren Sie das **Füllstichverlauf** -Kontrollkästchen und wählen Sie ein Profil aus.

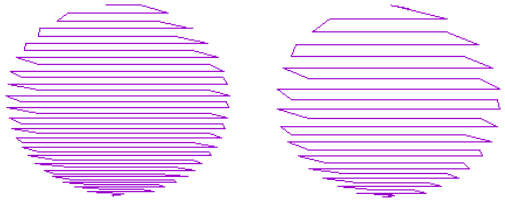
4 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.



5 Zum Einstellen der Werte verschieben Sie den Schieberegler oder geben wie gewünscht neue Abstandswerte ein.



6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.



Max. Abstand: 2 mm

Max. Abstand: 4 mm

Tipp Um zu verhindern, dass die Unterlagenstiche durchscheinen, **Unterlage** deaktivieren. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen. Siehe auch Offene Füllflächen erstellen.

Offene Füllflächen erstellen

Mit der Funktion **Kanten-Transportstiche** werden unterlegte Transportstiche an den Objektrand verlegt, wo sie praktisch nicht sichtbar sind. Dies wird häufig bei Hintergründen benutzt.

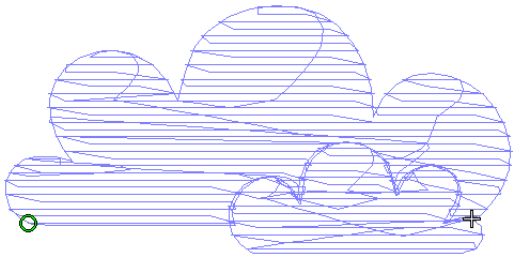


Tipp Verwenden Sie den **Kanten-Transportstiche**-Effekt mit dem **Füllstichverlauf**- oder **Farben mischen** -Effekt, um Transportstiche in Stickobjekten mit Verlaufseffekten zu vermeiden. Vergleichen Sie hierzu auch Füllstichverläufe erstellen und Farbmischeffekte erstellen.

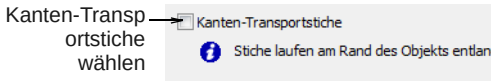
Um offene Füllflächen zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein gefülltes Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

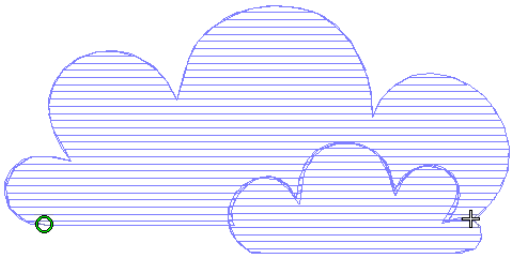


2 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Weitere**-Register.



3 **Kanten-Transportstiche**-Kontrollkästchen markieren.

Transportstiche und überlappende Stichreihen werden entfernt und regelmässige Reihenabstände angewendet.



4 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

Kanten-Transportstiche wird auf das markierte Objekt angewendet.

Tipp Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**, bevor Sie dieses Dialogfeld schliessen, um die Einstellungen dauerhaft zu speichern. Gespeicherte Einstellungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die auf der aktuellen Vorlage basieren. Siehe Objekteigenschaften und Vorlagen.

Farbmischeffekte erstellen

Benutzen Sie Farben mischen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Farb- und Perspektiv-Effekte zu erstellen.

Mit der Funktion **Farben mischen**-Funktion werden zwei Farbschichten in einem Stickobjekt gemischt und so Schatten-, Perspektiven-, 3D- und Farbeffekte erzielt Der Effekt wird erzeugt, indem das Objekt dupliziert wird und dann Füllstichverlauf und Kanten-Transportstiche auf beide Lagen angewendet werden, die anschliessend gruppiert werden.



Es stehen zwei verschiedene Farben mischen-Effekte zur Verfügung:

- Links-/Rechts-Verlauf
- Einwärts-/Auswärts-Verlauf

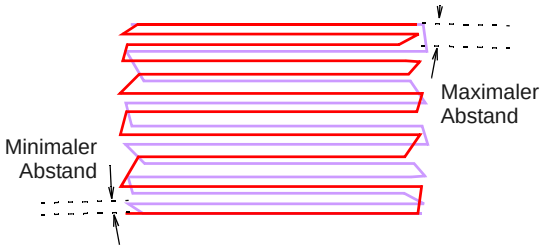
Die Funktion Farben mischen kann auf mit Satin-, Stepp- oder Dekorfüllstich gefüllte Objekte sowie auf Objekte mit Satin- oder Pariserstich-Kontur angewendet werden.

Farben mischen anwenden



Benutzen Sie Farben mischen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um den Effekt auf neue oder markierte Objekte anzuwenden.

Benutzen Sie den **Farben mischen**-Effekt, um Farbmischungen, Perspektiveffekte und Schattierungen zu erstellen.

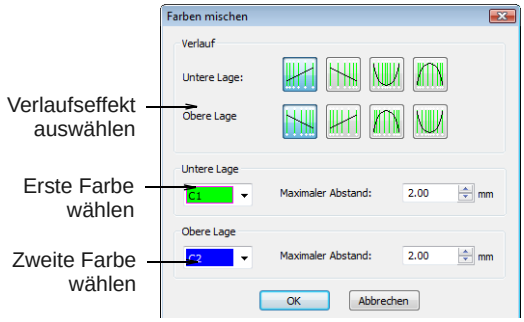


Um Farben mischen anzuwenden

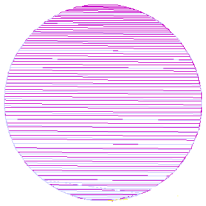
1 Markieren Sie ein gefülltes Objekt.

2 Klicken Sie auf das **Farben mischen**-Symbol.

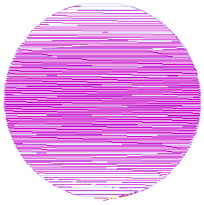
Das **Farben mischen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie im **Verlauf**-Feld je ein Profil für die obere und untere Lage.



Untere Lage: Verlauf 1
Obere Lage: Verlauf 1



Untere Lage: Verlauf 3
Obere Lage: Verlauf 3

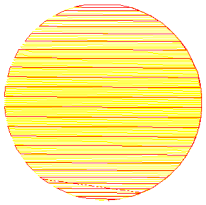
4 Im Feld **Untere Lage**:

- Farbe der ersten Lage wählen.
- Maximalen Abstandswert für die erste Schicht wie gewünscht anpassen.

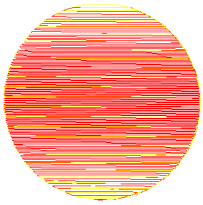
5 Im Feld **Obere Lage**:

- Farbe der zweiten Lage wählen.
- Maximalen Abstandswert für die zweite Schicht wie gewünscht anpassen.

6 Klicken Sie auf **OK**.



Untere Lage: Rot
Obere Lage: Gelb



Untere Lage: Gelb
Obere Lage: Rot



Tipp Um zu verhindern, dass die Unterlagstiche durchscheinen, **Unterlage** deaktivieren. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Farbgemischte Objekte bearbeiten

Klicken Sie auf Gruppierung aufheben (Anordnen-Werkzeugleiste), um die Gruppierung markierter Objekte aufzuheben.

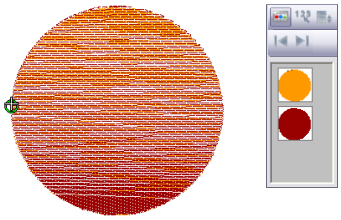
Klicken Sie auf Farbfilm (Allgemein-Werkzeugleiste), um alle im Stickmuster vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten.

Farben mischen-Objekte können nur eingeschränkt bearbeitet werden. Die Gruppierung der beiden Objekte muss zuerst aufgehoben und die separaten Objekte den **Füllstichverlauf**-Einstellungen entsprechend bearbeitet werden. Siehe Füllstichverläufe erstellen.

Hinweis Wird ein gruppiertes Objekt bearbeitet, geht der Farben mischen-Effekt verloren, da beide Lagen die gleichen Einstellungen haben.

Um farbgemischte Objekte zu bearbeiten

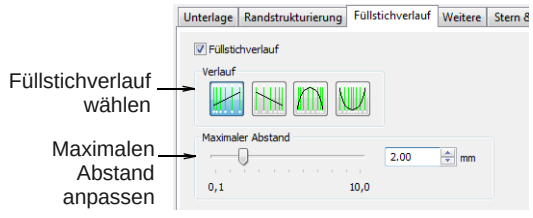
1 Markieren Sie das farbgemischte Objekt und heben Sie seine Gruppierung auf. Siehe Objekte gruppieren und aufteilen.



Tipp Benutzen Sie Farbfilm, um alle im Stickmuster vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten. Siehe Farbblöcke ansehen und markieren.

2 Markieren Sie eines der Objekte und ändern Sie die Farbe wie gewünscht.

3 Doppel- oder rechtsklicken Sie darauf, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeldes zu öffnen, klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Füllstichverlauf**-Register.

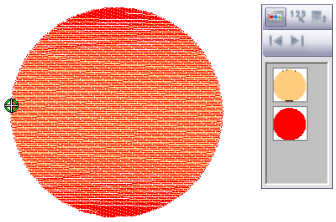


4 Wählen Sie einen Verlauf aus.

5 Passen Sie die Abstandseinstellungen wie gewünscht an. Siehe Füllstichverläufe erstellen.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

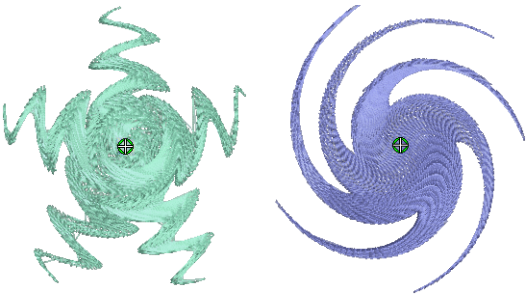
7 Wiederholen Sie den Vorgang beim zweiten Objekt und gruppieren Sie danach die Objekte wieder.



Morphing-Effekte erstellen

Benutzen Sie Allgemein > Morphing, um umgewandelte Objektkonturen und Stiche zu erstellen.

Die **Morphing**-Funktion ermöglicht Ihnen, Objektkonturen und Stiche auf zahlreiche ungewöhnliche und interessante Arten umzuwandeln. Diese sind additiv, d. h. dass mehr als ein Effekt auf eine bestimmte Auswahl angewendet werden kann.



Tipp **Morphing** ist eine leistungsfähige Funktion, die nicht im Übermass benutzt werden sollte. Beachten Sie beim Morphing von Objekten/Stickmustern folgende Punkte:

- Um minderwertige Stickerei zu vermeiden, sollten Sie den Effekt nicht im Übermass benutzen. Für Morphing gilt: Weniger ist mehr.
- Benutzen Sie einen grösseren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um circa 20%.
- Vermeiden Sie Morphing bei Satinstichen – bei manchen Objekten werden diese sonst zu lang.
- Erhöhen Sie den Unterlagen-Randabstand, um zu vermeiden, dass die Unterlage unter dem Deckstich hervorsteht.

Um Morphing-Effekte zu erstellen

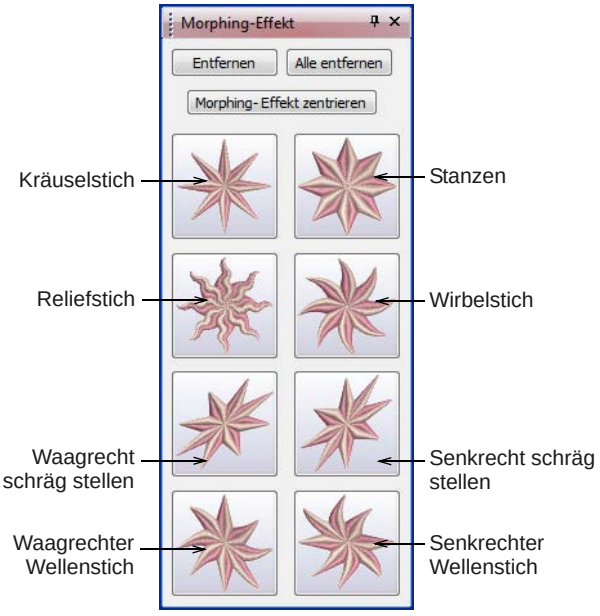
1 Markieren Sie eines oder mehrere Objekte.

Morphing-Effekte können auf jedes beliebige Objekt angewendet werden.



2 Klicken Sie in der **Allgemein**-Werkzeugleiste auf das **Morphing**-Symbol.

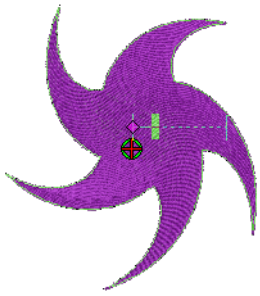
Der **Morphing-Effekt**-Docker öffnet sich und alle Morphing-Effekt-Schaltflächen sind aktiviert.



3 Wählen Sie einen Morphing-Effekt:

	Benutzen Sie Kräuselstich, um Objektkonturen und Stiche in der Morphingmitte zu kräuseln, während die äusseren Stiche voneinander weggezogen werden.
	Benutzen Sie Stanzen, um Objektkonturen und Stiche von der Morphingmitte wegzustanzen, während Objektkonturen und Stiche um eine imaginäre Kugel gedehnt werden.
	Benutzen Sie Reliefstich, um ein Wellenmuster anzuwenden, das aus der Morphinmitte heraus verläuft, vergleichbar mit einem in einen Teich geworfenen Stein.
	Benutzen Sie Wirbelstich, um Objektkonturen und Stiche um die Morphingmitte zu verziehen und einen Wirbeleffekt wie bei einem Whirlpool zu erzielen.
	Benutzen Sie Waagrecht schräg stellen, um Objektkonturen und Stiche nach links oder rechts schräg zu stellen.
	Benutzen Sie Senkrecht schräg stellen, um Objektkonturen und Stiche nach oben oder unten schräg zu stellen.
	Benutzen Sie Waagrechter Wellenstich, um Objektkonturen und Stiche einem waagrechten Wellenmuster folgen zu lassen.
	Benutzen Sie Senkrechter Wellenstich, um Objektkonturen und Stiche einem senkrechten Wellenmuster folgen zu lassen.

Der gewählte Morphing-Effekt wird auf die aktuelle Auswahl angewendet, wobei die Morphingmitte (falls vorhanden) standardmässig in der Mitte der aktuellen Auswahl liegt.



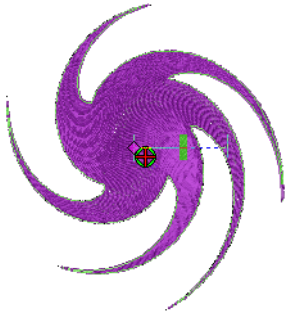
BERNINA-Sticksoftware hat zudem folgende Effekte:

- Gruppiert markierte Objekte, falls sie noch nicht gruppiert waren.
- Wendet den Morphing-Effekt auf markierte Objekte als Ganzes an, unter Benutzung der Standard-Morphingmitte und der aktuellen Parameter.
- Aktiviert das **Objekt umformen**-Werkzeug für die resultierenden Objekte.
- Zeigt die verfügbaren Morphing-Grafikkontrollen für den gewählten Morphing-Effekt an.

4 Falls gewünscht, klicken Sie auf die **Rückgängig**-Schaltfläche, um Morphing rückgängig zu machen, oder klicken-und-ziehen Sie die vorhandenen Morphing-Kontrollen, um den Effekt anzupassen.

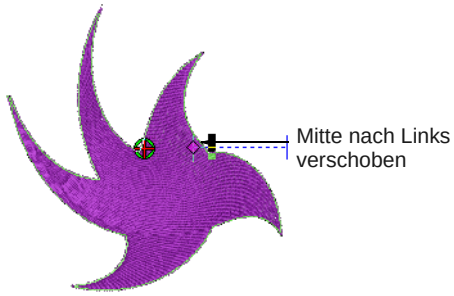
Wenn Sie an einem der Schieberegler ziehen, werden die resultierenden Objektkonturen

dynamisch in Schwarz angezeigt, bis die Maustaste losgelassen wird.

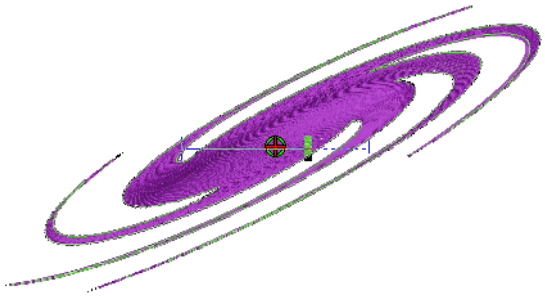


5 Falls gewünscht und verfügbar, passen Sie die Morphingmitte mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug an. (Nicht alle Morphing-Effekte haben eine verschiebbare Mitte.)

Die **Zentrierter Morphing-Effekt**-Schaltfläche im **Morphing-Effekt**-Docker wird aktiviert, wenn die Morphingmitte von der Mitte der aktuellen Auswahl verschoben wird. Durch Anklicken können Sie die Morphingmitte zurück zur Mitte der aktuellen Auswahl verschieben.



6 Wenden Sie auf die aktuelle Auswahl so viele Effekte an, wie Sie möchten.



7 Falls gewünscht, entfernen Sie einen oder mehrere Morphing-Effekte auf einer der folgenden Arten:

- Die **Entfernen**-Schaltfläche wird aktiviert, wenn die aktuelle Auswahl einen oder mehrere Morphing-Effekte hat. Durch Anklicken können Sie den zuletzt angewendeten Morphing-Effekt löschen. Der vorherige Morphing-Effekt (falls vorhanden) steht sofort zum Umformen oder Entfernen zur Verfügung.
- Durch Anklicken der aktivierten **Alle entfernen**-Schaltfläche werden alle Morphing-Effekte aus der aktuellen Auswahl entfernt und der **Umformen**-Vorgang angehalten.

KAPITEL 22

MUSTERSTEMPEL, -LAUFSTICHE UND -FÜLLUNGEN

Muster sind vordefinierte Motivelemente wie Herzen, Blätter und Bordüren, die schnell in ein Stickmuster eingefügt werden können. Im Allgemeinen bestehen sie aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in speziellen Kategorien gespeichert.



Sie können eigene Muster kreieren oder die in der Software mitgelieferten Muster benutzen. Muster können genau wie andere Objekte vergrössert und verkleinert, gedreht und gespiegelt werden. Sie können Muster einer digitalisierten Linie entlang benutzen. Sie können zudem Formen mit Reihen von sich wiederholenden Mustern auffüllen und Spezialeffekte anwenden.

Sie können mit einem ‚Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen definieren. Jeder Vektor und/oder jede Stickform/en können als Stanzstempel benutzt werden.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Muster in Ihr Motiv einfügen und ihre Einstellungen anpassen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Er erklärt zudem, wie Sie Ihre eigenen Muster und Musterkategorien erstellen und mit Stanzstempeln Stichmuster kreieren.

Stempelfunktionen hinzufügen

Wählen Sie Stempelfunktion (Anordnen-Menü) zum Platzieren einzelner Muster in Stickmustern.

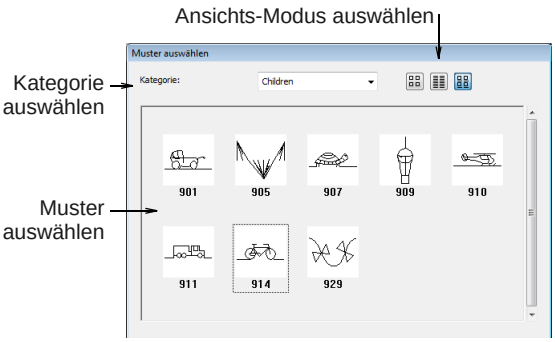
Die **Stempelfunktion** ermöglicht Ihnen das Platzieren einzelner Muster an einer beliebigen Stelle im Design-Fenster. Sie können auf jedes Muster in jeder ‚Kategorie' zugreifen. Dazu gehören eigens erstellte Musterfüllstich-Muster sowie Handstickerei-Muster und Monogramm-Ornamente.



Um eine Stempelfunktion hinzuzufügen

1 Wählen Sie **Anordnen > Stempelfunktion**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

2 Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste und dann ein Muster aus dem Ansichtsfeld.

Dieses wird zum aktuellen Muster. Siehe auch Beispiel-Stempel, -Laufstiche und -Füllstiche.

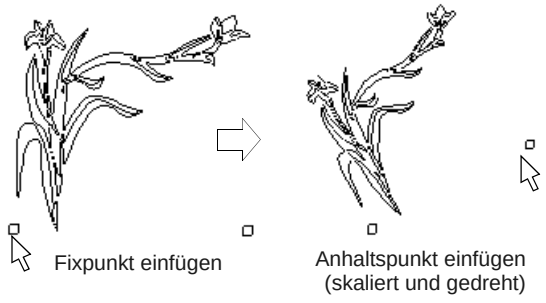
3 Klicken Sie auf **OK**.

Das Dialogfeld wird geschlossen und das Muster erscheint am Mauszeiger.

4 Bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Position und klicken Sie, um den Anhaltspunkt zu markieren.

Dieser wird zum sich drehenden Fixpunkt. Sie werden aufgefordert, einen zweiten Anhaltspunkt zu positionieren.

5 Bewegen Sie den Mauszeiger, bis das Muster korrekt orientiert ist, und klicken Sie erneut, um einen Anhaltspunkt zu setzen.



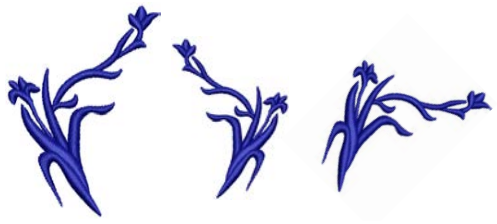
Tipp Sie können das Muster auf dem Bildschirm skalieren, indem Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt halten, während Sie den zweiten Anhaltspunkt markieren.

6 Drücken Sie auf **Eingabe**.

Stiche werden erstellt.

7 Wiederholen Sie diesen Schritt, um ein weiteres Muster einzufügen.

Sie können Muster während des Einfügens drehen und skalieren.



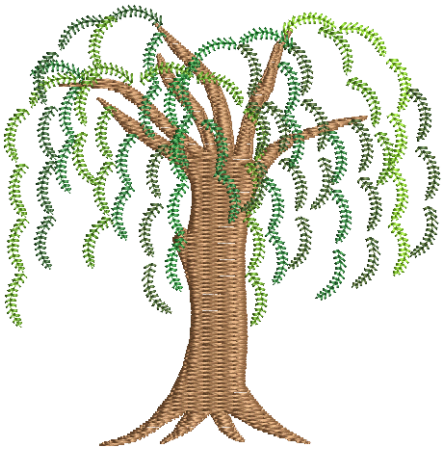
Tipp Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Muster zu spiegeln.

8 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Hinweis Jedes Muster wird als ein einzelnes gruppiertes Objekt behandelt. Um nur einen Teil des Musters zu bearbeiten, müssen Sie zuerst die Gruppierung aufheben. Siehe Objekte gruppieren und aufteilen.

Musterlaufstiche erstellen

Muster-Laufstich ist eine Stichart, die Musterrapporte entlang einer digitalisierten Linie bildet. Mit den Mustern aus der Musterauswahl können Sie dekorative Konturen erstellen. Sie können den Drehwinkel, die Ausrichtung und die Grösse ändern und den Abstand zwischen den Rapporten variieren.

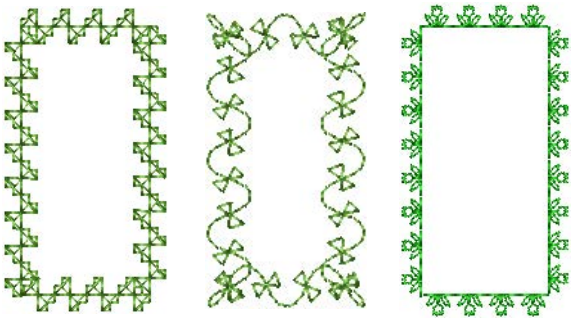


Musterlaufstiche anwenden



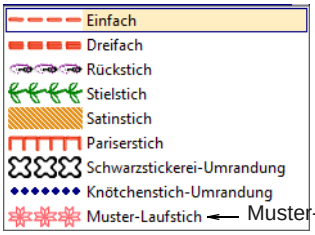
Benutzen Sie Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Digitalisieren einer Muster-Laufstich-Kontur.

Wählen Sie vor oder nach dem Digitalisieren das Muster aus, das Sie im Musterlaufstich benutzen möchten .



Um ein Musterlaufstich anzuwenden

1 Klicken Sie auf das **Kontur**-Symbol auf der **Stiche- und Farben-Leiste** und wählen Sie **Muster-Laufstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe auch Stiche auswählen und ändern.



Tipp Sie können die Form vor oder nach dem Auswählen des **Muster-Laufstich**s digitalisieren.

2 Digitalisieren Sie eine Kontur, der der Laufstich folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Die Kontur wird mit den Standard-Sticheinstellungen erstellt. Diese können vor oder nach der Digitalisierung über **Objekteigenschaften** angepasst werden.

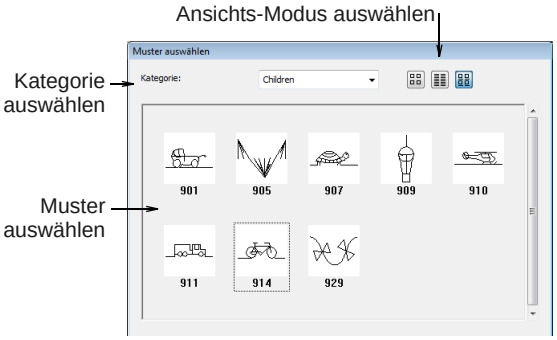
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Muster-Laufstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswahl**.

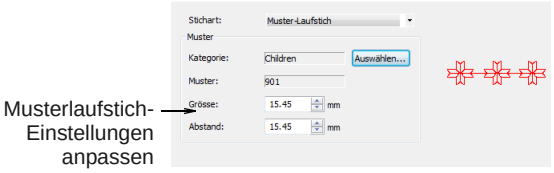
Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.



Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste und wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld aus. Siehe auch Beispiel-Stempel, -Laufstiche und -Füllstiche.

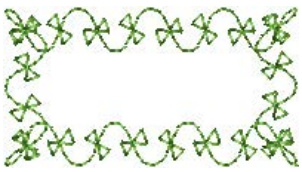
6 Klicken Sie auf **OK**.



7 Musterlaufstich-Einstellungen anpassen. Siehe Musterlaufstich-Einstellunge anpassen.

8 Klicken Sie auf **Anwenden**.

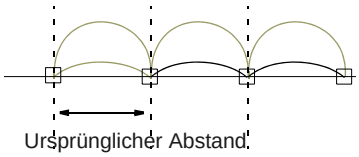
Das digitalisierte Objekt wird mit dem ausgewählten Musterlaufstich umrandet. Siehe auch Musterlaufstiche umformen.

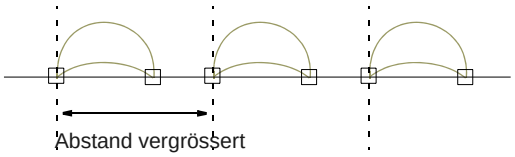


Tipp Übernimmt die Musterkontur nach dem Digitalisieren nicht die in der Farbpalette ausgewählte Farbe, markieren Sie die Kontur erneut und wählen dann eine Farbe aus.

Musterlaufstich-Einstellunge anpassen

Sie können Musterlaufstiche in Originalgrösse und -ausrichtung einfügen und die Einstellungen später anpassen. Sie können die genaue Grösse und Abstand jedoch auch vor dem Einfügen festlegen. Der Abstand ist die Distanz zwischen den einzelnen Musterrapporten. Siehe Musterlaufstiche anwenden.





Passen die Muster nicht exakt auf die Grundlinie, passt BERNINA-Sticksoftware den Abstand automatisch exakt an:

- Ist der verbleibende Abstand am Ende der Grundlinie kleiner als ein halber Musterrapport, wird der Restabstand gleichmässig auf alle Rapporte verteilt.
- Ist der verbleibende Abstand grösser als ein halber Musterrapport, fügt BERNINA-Sticksoftware automatisch einen zusätzlichen Rapport ein und lässt sie zum gleichmässigen Verteilen leicht überlappen.

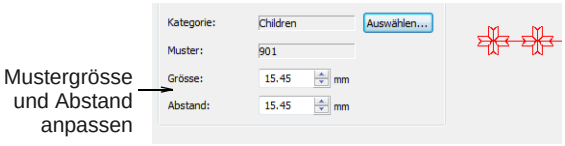
Tipp Sie können die Grundlinie umformen, um exakt den gewünschten Abstand zu erhalten. Siehe Musterlaufstiche umformen.

Um Musterlaufstich-Einstellungen anzupassen

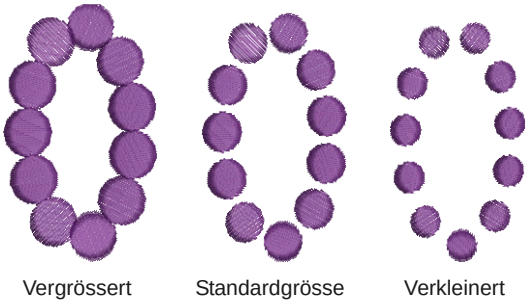
1 Markieren Sie das Musterlaufstich-Objekt.

2 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

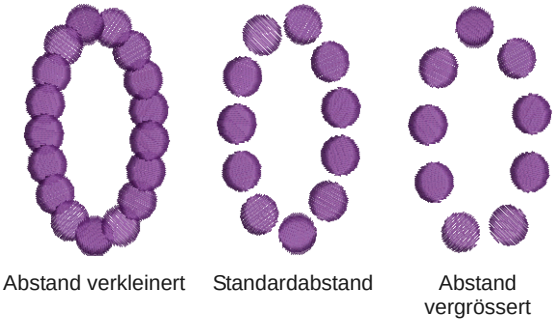
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Geben Sie im Feld **Grösse** die Mustergrösse ein.



4 Passen Sie den **Abstand** an.



5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Tipp Sie können Musterlaufstiche auch mit den Kontrollpunkten vergrössern und verkleinern. Siehe Objekte skalieren.

Musterfüllstiche erstellen

Musterfüllstich ist ein Zierstich, der zur Auffüllung geschlossener Objekte verwendet wird. Die Muster werden in parallel angelegten Reihen wiederholt, um eine Form zu füllen. Sie können das Muster-Layout entweder auf dem Bildschirm oder über das Anpassen der Objekteigenschaften entwerfen.



Hinweis Mit den Handstickerei-Arten und Dekorfüllstichen stehen Ihnen weitere kreative Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Siehe

Füllungen mit Handstickarten und Dekorfüllstiche erstellen.

Musterfüllstiche hinzufügen



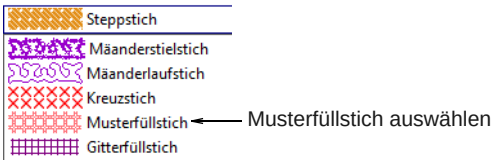
Benutzen Sie Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zur Auswahl einer Füllstichart vor oder nach der Digitalisierung.

Benutzen Sie **Musterfüllstich** mit gefüllten Objekten, um dekorative Füllstiche zu kreieren. Die aktuellen Werte werden im **Füllstich**-Register des **Objekteigenschaften**-Dialogfelds festgelegt. Sie können jederzeit vor oder nach der Digitalisierung Muster auswählen, Einstellungen anpassen oder Layouts ändern.



Um Musterfüllstiche hinzuzufügen

1 Klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Musterfüllstich** aus dem Dropdown-Menü.



Tipp Sie können die Form vor oder nach der Auswahl von Musterfüllstich digitalisieren.

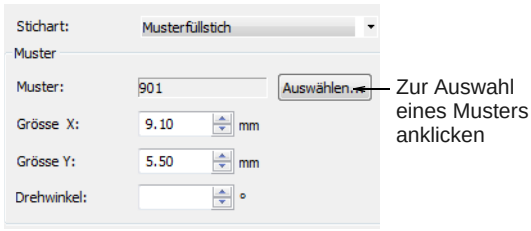
2 Erstellen Sie eine geschlossene Form und markieren Sie diese. Siehe Digitalisiermethoden.



Tipp Übernimmt der Musterfüllstich nach dem Digitalisieren nicht die in der Farbpalette ausgewählte Farbe, markieren Sie die Kontur erneut und wählen dann eine Farbe aus.

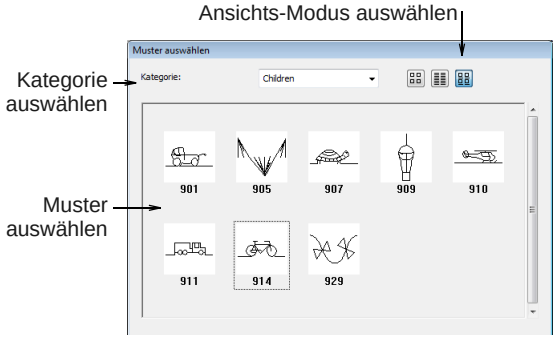
3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Musterfüllstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswahl**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.

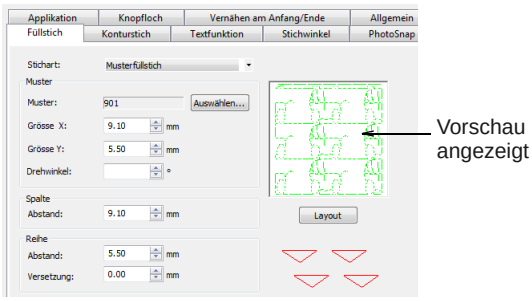


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste und wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld aus. Siehe auch Beispiel-Stempel, -Laufstiche und -Füllstiche.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Das gewählte Muster wird im Vorschaufeld angezeigt.



7 Passen Sie das Muster-Layout durch Änderung der Einstellungen oder auf dem Bildschirm an. Siehe Musterfüllstich-Einstellungen anpassen oder Layout von Musterfüllungen am Bildschirm.

Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Muster-Layout.

8 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Das digitalisierte Objekt wird mit dem ausgewählten Musterfüllstich gefüllt.



Tipp Mit der Funktion Wellen-Effekt können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Wellen-Effekt kann auf Musterfüllstich-Objekte angewendet werden. Sie müssen jedoch den Effekt zuerst auf einen Steppfüllstich anwenden, bevor Sie ihn in einen Musterfüllstich konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.



Steppstich verwendet | Wellen-Effekt angewendet | Musterfüllstich ausgewählt

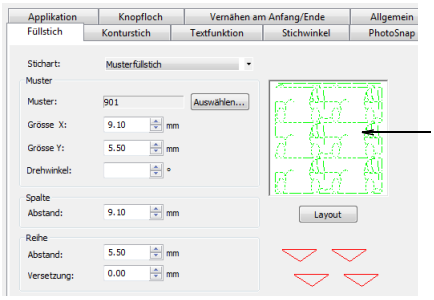
Musterfüllstich-Einstellungen anpassen

Sie können Musterfüllstiche in Originalgrösse und -ausrichtung einfügen und die Einstellungen später anpassen. Sie können die genaue Grösse und Abstand jedoch auch vor dem Einfügen festlegen. Der Abstand ist die Distanz zwischen den einzelnen Musterrapporten. Siehe auch Musterfüllstiche hinzufügen.

Um die Musterfüllstich-Einstellungen anzupassen

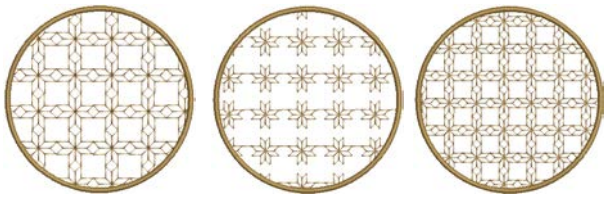
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Musterfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet und das aktuell verwendete Muster im Vorschaufeld angezeigt.



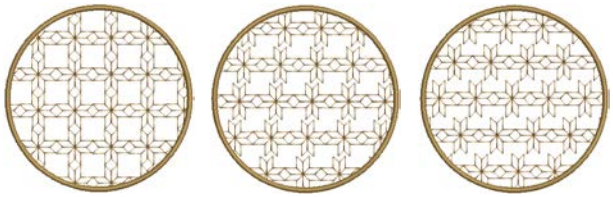
2 Ändern Sie das aktuelle Füllstichmuster nach Bedarf. Siehe Musterfüllstiche hinzufügen.

3 Passen Sie die Einstellungen von **Grösse X**, **Grösse Y**, **Spaltenabstand** und **Reihenabstand** wie gewünscht an.



X: 12, Sp. -Abst. : 12 Y: 12, R. -Abst. : 12 | X: 9, Sp. -Abst. : 12 Y: 9, R. -Abst. : 12 | X: 9, Sp. -Abst. : 9 Y: 9, R. -Abst. :12

4 Passen Sie die **Reihenversetzung** nach Bedarf an (von -99,99mm bis 99,99mm).



Reihenversetzung: 0,00 | Reihenversetzung: 2,00 | Reihenversetzung: 5,00

5 Passen Sie den **Drehwinkel** nach Bedarf an (von -180° bis +180°).

Dieses Feld bestimmt den aktuellen Drehwinkel des Füllstichmusters (Standardeinstellung ist Null) und definiert die Ausrichtung des gesamten Musterfüllstiches.



Drehwinkel: 0° | Drehwinkel: 15° | Drehwinkel: 45°

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Das digitalisierte Objekt wird unter Anwendung der aktuellen Einstellungen mit dem markierten Musterfüllstich gefüllt.

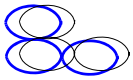
Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Layout von Musterfüllungen am Bildschirm

Sie erstellen das Layout von Musterfüllungen auf dem Bildschirm, indem Sie mit ‚Beispielvorlagen' die gesamte Musterfüllung skalieren, umwandeln, versetzen oder den Abstand verändern. Es stehen Ihnen drei blaue Beispielvorlagen zur Verfügung. Weitere Beispielmuster erscheinen in Gelb. Mit jeder Beispielvorlage können Sie verschiedene Elemente des Layouts ändern. Wenn Sie eine Beispielvorlage ändern, verändern sich alle Muster in der Füllung entsprechend.

Tipp Diese Methode kann auch angewendet werden, um das Layout von **Schwarzstickerei-, Knötchen-**und **Gitterfüllstichen** zu ändern.

Obere Beispielvorlage zum Ändern der Stichreihenabstände, der Versetzung und zum Skalieren aller Muster



Seitliche Beispielvorlage zum Ändern der Spaltenabstände und zum Skalieren aller Muster

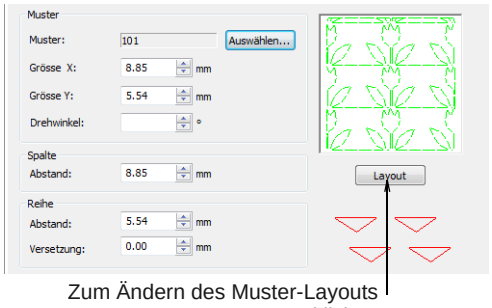
Mittlere Beispielvorlage zum Verschieben, Drehen, Schrägstellen und Skalieren aller Muster

Tipp Im Allgemeinen legen Sie das Layout vor dem Digitalisieren des Objekts fest. Wenn es wichtig ist, die Musterfüllung am Objektumriss auszurichten, sollte das Objekt zuerst mit den aktuellen Einstellungen digitalisiert und das Layout anschliessend angepasst werden.

Um das Layout von Musterfüllungen am Bildschirm vorzunehmen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Musterfüllstichobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Zum Ändern des Muster-Layouts anklicken

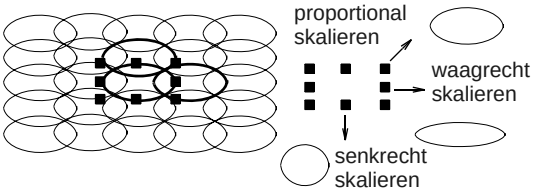
2 Klicken Sie auf **Layout**.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld schliesst sich temporär, damit Sie die Layout-Hilfslinien begutachten und bearbeiten können. Gelbe Musterbeispiele und blaue Beispielvorlagen erscheinen im Design-Fenster. Wenn Sie eine Beispielvorlage ändern, verändern sich alle Muster in der Füllung entsprechend.

Tipp Vergrössern Sie die Ansicht, um die richtige Beispielvorlage auszuwählen.

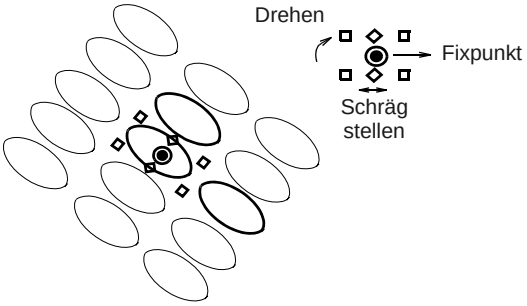
3 Beispielvorlage ändern, bis der gewünschte Effekt erreicht ist.

- **Verschieben** Sie Muster, indem Sie die mittleren Beispielvorlage markieren und in eine neue Position ziehen.
- **Skalieren** Sie Muster, indem Sie eine Beispielvorlage markieren und mit den Kontrollpunkten vergrössern oder verkleinern.

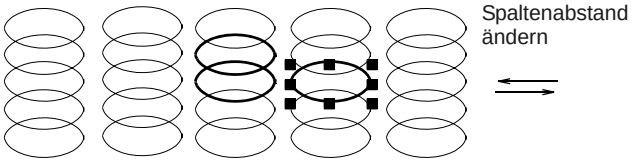


- **Drehen** Sie Muster, indem Sie die mittlere Vorlage zur Anzeige der Drehpunkte zweimal anklicken. Danach einen Eckpunkt anklicken und zum Drehen ziehen.

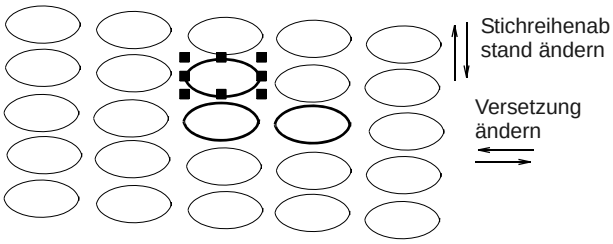
- Sie können Muster **schräg stellen**, indem Sie die mittlere Vorlage zweimal anklicken und dann die Schrägstellpunkte ziehen.



- Sie können den **Spaltenabstand ändern**, indem Sie die seitliche Vorlage markieren und nach links oder rechts ziehen.



- Sie können den **Stichreihenabstand ändern**, indem Sie die obere Vorlage markieren und nach oben oder unten ziehen.
- Sie können die **Stichreihenversetzung ändern**, indem Sie die obere Vorlage markieren und nach links oder rechts ziehen. Das Versetzen von Stichreihen verzerrt die Stichreihen.



4 Drücken Sie zum Fertigstellen auf **Eingabe**.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird wieder geöffnet, sodass Sie beliebige andere Einstellungen anwenden können. Die angepasste Grösse und Layout werden auf das markierte Objekt angewendet und werden zu den aktuellen Musterfüllstich-Einstellungen.

Muster verwalten

BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen verschiedene Arten, Ihre Muster zu verwalten, darunter das Erstellen von Musterkategorien und das Speichern und Löschen von Mustern.

Eigene Muster speichern

Die **Muster erstellen**-Funktion ermöglicht Ihnen, eigene Muster für den zukünftigen Gebrauch zu speichern. Speichern Sie sie in Ihrer eigenen oder in einer existierenden Musterkategorie. Sie können in Musterfüll- oder -laufstichen oder sogar mit der Stempelfunktion benutzt werden.

Um ein Muster zu speichern

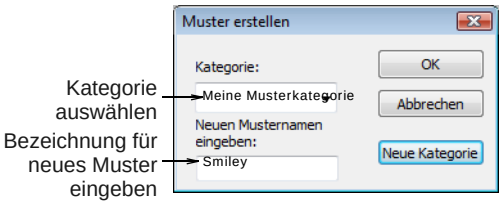
1 Markieren Sie das/die zu speichernde/n Stickobjekt/e.



Tipp Zur Erstellung von Objekten mit Leerräumen siehe Leerräume ausschneiden und Überlappungen entfernen für weitere Informationen.

2 Wählen Sie **Einstellungen > Muster erstellen** aus.

Das **Muster erstellen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie eine Musterkategorie aus der Dropdown-Liste.

Hinweis Kategorie so wählen, dass Sie sich an den Speicherort des neuen Musters erinnern können. Siehe auch Eigene Musterkategorien erstellen.

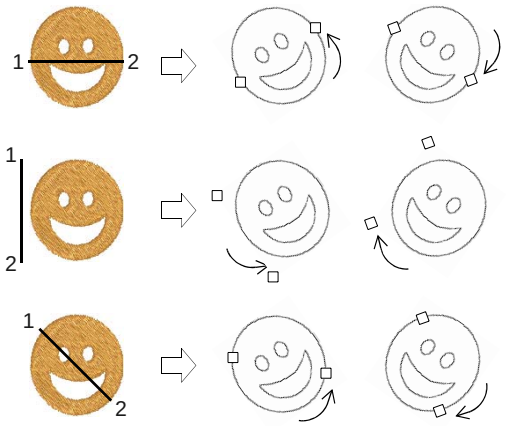
4 Namen für neues Muster eingeben.

5 Klicken Sie auf **OK**.

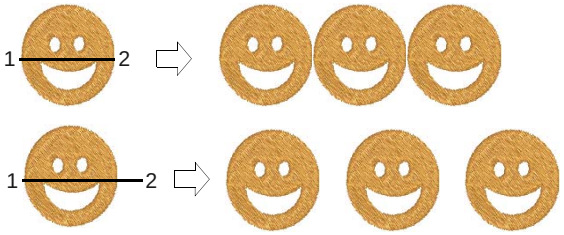
Sie werden dazu aufgefordert, Referenzpunkte zu digitalisieren.

6 Klicken Sie, um zwei Referenzpunkte für das Muster zu setzen.

Diese bestimmen die Standard-Musterausrichtung.



Referenzpunkte bestimmen zudem die Standard-Musterabstände.



7 Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

8 Klicken Sie auf **OK**.

Tipp Testen Sie Ihr neues Muster. Siehe Stempelfunktionen hinzufügenMusterlaufstiche erstellen und Musterfüllstiche erstellen.

Eigene Musterkategorien erstellen

Benutzen Sie Muster erstellen (Einstellungen-Menü) zum Erstellen eigener Musterkategorien.

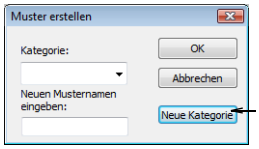
Mit der **Muster erstellen**- Funktion können Sie Ihre eigenen Musterkategorien erstellen und so Ihre Muster verwalten und einordnen.

Um Ihre eigene Musterkategorie zu erstellen

1 Markieren Sie das/die Objekt/e, die als Muster gespeichert werden sollen. Siehe Eigene Muster speichern.

2 Wählen Sie **Einstellungen > Muster erstellen** aus.

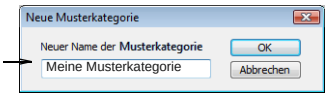
Das **Muster erstellen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Klicken Sie auf Neue Kategorie

3 **Neue Kategorie** anklicken.

Das **Neue Musterkategorie**-Dialogfeld wird geöffnet.



Name eingeben

4 Name eingeben und **OK** anklicken.

Die **Musterkategorie** ist zur Verwendung bereit.

Hinweis Mustergruppen werden im Ordner **C:\..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Userletw** gespeichert.

Muster löschen

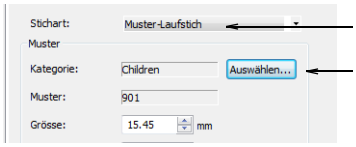
Klicken Sie auf Objekteigenschaften(Allgemein-Werkzeugleiste) zum Löschen von Mustern.

Sie können nicht mehr benötigte Muster können aus einer Kategorie löschen. Sie können nur Ihre eigenen Muster löschen.

Um ein Muster löschen

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

2 Wählen Sie **Muster-Laufstich** aus dem **Konturstich**-Register oder **Musterfüllstich** aus dem **Füllstich**-Register.

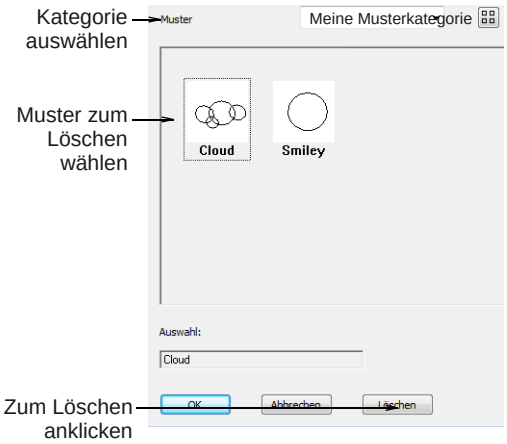


Muster-Laufstich wählen

Zum Löschen des Musters anklicken

3 **Auswählen** anklicken.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.



Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

4 Wählen Sie die Musterkategorie, in der Sie Ihr/e Muster gespeichert haben.

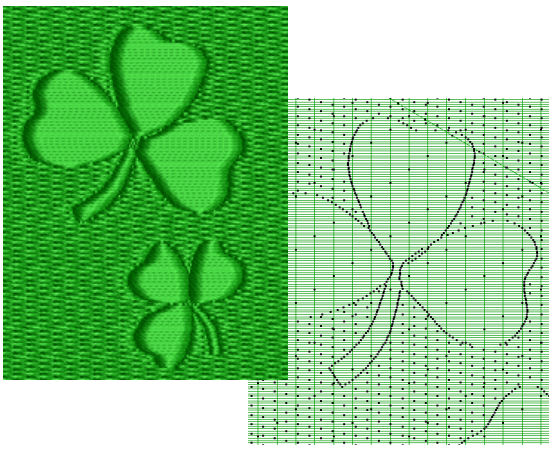
5 Wählen Sie das Muster aus, das Sie entfernen möchten, und klicken Sie auf **Löschen**.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Stichmuster mit Stanzstempeln erstellen

Die **Stanzstempel**-Funktion können Sie mit einem ‚Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen definieren. Jeder Vektor- und/oder jede Stickform/en können als Stanzstempel benutzt werden. Eine Nadeldurchdringung wird dort platziert, wo ein Stich einen Vektor oder eine Stickmusterform schneidet.



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

- Vordefinierte oder zeitweilig ausgewählte oder zeitweilig digitalisierte Stanzstempel auf geeignete Objekte anwenden.
- Geeignete Stanzstempel-Objekte im **Umformen**-Modus verschieben/drehen/skalieren/umformen/löschen.
- Ihre eigenen, benutzerdefinierten Stanzstempel erstellen und in einem Muster-Archiv für den zukünftigen Gebrauch verwalten.

Ausgewählte Stanzstempel können auf Konturstichobjekte mit einer Satinstichart sowie auf geschlossene Objekte mit Satin-/Stepp-/Dekor-Sticharten angewendet werden.

Vordefinierte Muster anwenden

Benutzen Sie Allgemein > Stanzstempel, um mit einem ‚Stanzstempel' als Vorlage ein Muster von Nadeldurchdringungen zu definieren.

Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Mit dem **Muster benutzen**-Register können Sie vordefinierte Stempelmuster auswählen und nur auf markierte geeignete Objekte **oder** – wenn nichts markiert ist – auf alle geeigneten Objekte anwenden.

Um vordefinierte Muster anzuwenden

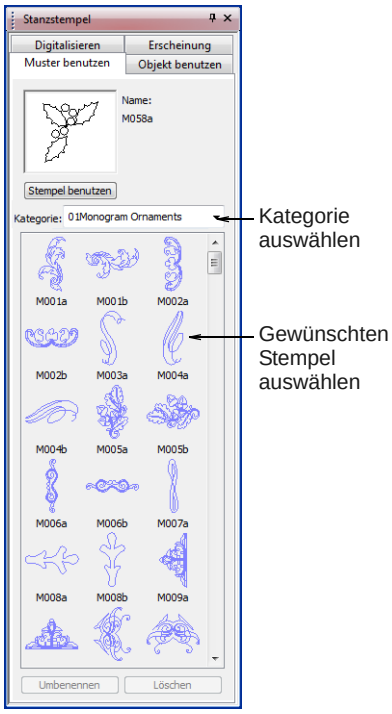
1 Markieren Sie nach Bedarf ein Stickobjekt.



Hinweis Sie können anfangen, ohne dass Stickobjekte markiert sind. Wenn ein oder mehrere Objekte markiert sind, werden Stempel **nur** auf die markierten Objekte angewendet. Wenn kein Objekt markiert ist, können Stempel auf beliebige Objekte angewendet werden.

2 Klicken Sie auf das **Stanzstempel**-Symbol.

Das **Stanzstempel**-Dialogfeld wird geöffnet. Das **Muster benutzen**-Register ist standardmässig geöffnet.



3 Wählen Sie eine Musterkategorie aus der **Kategorie**-Liste – z. B. Natur

Die **Kategorie**-Dropdown-Liste enthält vordefinierte sowie benutzerdefinierte Stempelmusterkategorien. Siehe Kategorie: Stanzstempel.

4 Wählen Sie ein vordefiniertes Stempelmuster aus.

Im Vorschaufeld erscheint eine Miniaturansicht und die **Stempel benutzen**-Schaltfläche ist aktiviert.

5 Klicken Sie auf die aktivierte **Stempel benutzen**-Schaltfläche und verschieben Sie den Mauszeiger zum Design-Fenster.

Der vordefinierte Stempel hängt am Mauszeiger. Sie werden in der **Statuszeile** dazu aufgefordert, einen Fixpunkt einzugeben.

6 Bewegen Sie den Mauszeiger an die gewünschte Position über das/die Ziel-Objekt/e.

- Rechtsklicken Sie, um den Stempel zu spiegeln.
- Drücken Sie **Umschalten**, um **Autom. Bildlauf** zu verhindern.

7 Klicken Sie auf die Maustaste, um den Fixpunkt zu verankern.

Sie werden aufgefordert, den Anhaltspunkt zu bestimmen.



8 Drehen Sie das Muster um den Fixpunkt bis zur gewünschten Anhaltspunktposition, als Option halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt.

BERNINA-Sticksoftware skaliert den Stempel, wenn die **Umschalten**-Taste gedrückt ist, während sich der Mauszeiger bewegt.

9 Klicken Sie auf die Maustaste.

- Wenn Sie schon Objekt/e markiert haben, wird das Stempelmuster nur auf diese Objekte angewendet, auch wenn das Muster über den Objektrand hinausgeht.

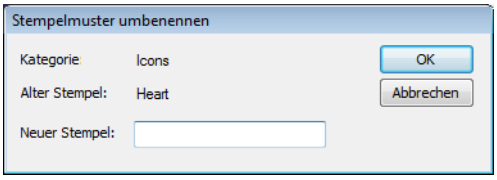
- Wenn keine Objekte markiert sind, wird das Stempelmuster auf alle geeigneten unterliegenden Objekte angewendet.



Hinweis Wenn die Fläche, auf die der Stempel angewendet wird, mehrere überlappende Objekte enthält, wird der Stempel auf alle geeigneten überlappenden Objekte angewendet.

10 Wiederholen Sie den Vorgang so oft wie nötig. Drücken Sie zum Fortsetzen auf **Esc**.

Hinweis Die **Umbenennen**- und **Löschen**-Schaltflächen sind stets aktiviert, wenn ein benutzerdefiniertes Stempelmuster ausgewählt ist. Wenn die **Umbenennen**-Schaltfläche angeklickt wird, öffnet sich das **Stempelmuster umbenennen**-Dialogfeld. Sie können es zum Umbenennen benutzerdefinierter Stempelmuster benutzen. Siehe auch Stempel einem Archiv hinzufügen.



Tipp Verwenden Sie die Optionen **Weichgezeichneter Stempel** und **Hervorgehobener Stempel** im **Erscheinung**-Register zum Abmildern oder Verstärken des Effekts. Siehe Erscheinung des Stanzstempels ändern.

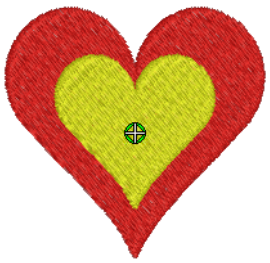
Objekte als Stanzstempel benutzen

Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Mit dem **Objekt benutzen**-Register können Sie Objektkonturen aus dem Design-Fenster auswählen und direkt als Stempel anwenden oder zum späteren Gebrauch in einem Archiv speichern.

Um ein Objekt als Stanzstempel zu benutzen

1 Markieren Sie nach Bedarf ein Stickobjekt.

Sie können anfangen, ohne dass Stickobjekte zur Benutzung als Stempel markiert sind.



2 Klicken Sie auf das **Stanzstempel**-Symbol und wählen Sie das **Objekt benutzen**-Register.



3 Klicken Sie auf die **Auswahl beginnen**-Schaltfläche.

Alle bereits markierten Objekte bleiben markiert.

4 Halten Sie die Maus über ein beliebiges Objekt im Design-Fenster.

Die Objektkontur wird hervorgehoben.

- Markieren Sie mithilfe der vorhandenen Auswahlmethoden die Objektkonturen, die in den Stempel einbezogen werden sollen. Die markierten Konturen erscheinen im Vorschaufeld.
- Sie können die Markierung durch Drücken der **Esc**-Taste jederzeit aufheben.

Tipp Markierbare Objekte können Vektoren aus der **Bild-Arbeitsfläche** einschliessen. Dies ist das einzige Mal, dass Vektoren in der **Stick-Arbeitsfläche** markiert werden können.

5 Klicken Sie auf die **Stempel benutzen**-Schaltfläche, um die Auswahl als Stanzstempel zu benutzen. Siehe Vordefinierte Muster anwenden.

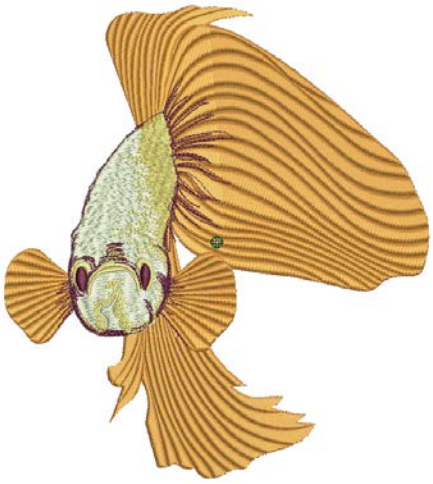


6 Auf Wunsch können Sie zudem auf die **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen. Siehe Stempel einem Archiv hinzufügen.

Tipp Verwenden Sie die Optionen **Weichgezeichneter Stempel** und **Hervorgehobener Stempel** im **Erscheinung**-Register zum Abmildern oder Verstärken des Effekts. Siehe Erscheinung des Stanzstempels ändern.

Stanzstempel digitalisieren

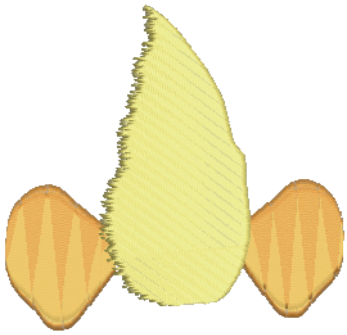
Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Mit dem **Digitalisieren**-Register können Sie Stempelumrisse digitalisieren und den digitalisierten Stempel entweder an Ort und Stelle oder auf geeignete Objekte im Design-Fenster anwenden.



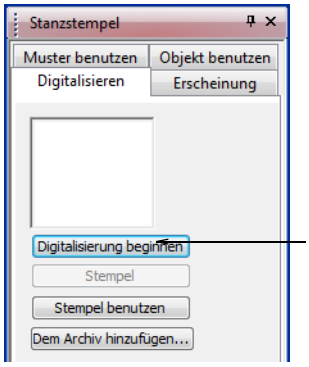
Um Stanzstempel zu digitalisieren

1 Markieren Sie nach Bedarf ein Stickobjekt.

Wenn Stickobjekte markiert sind, werden die digitalisierten Stempel nur auf diese Objekte angewendet.

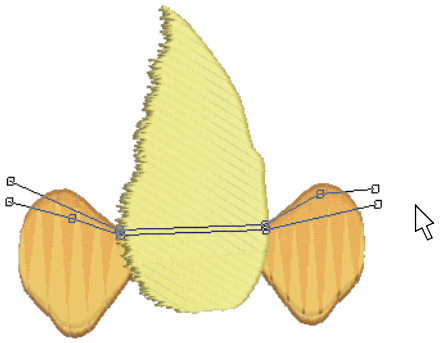


2 Klicken Sie auf das **Stanzstempel**-Symbol und wählen Sie das **Digitalisieren**-Register des Dialogfeldes.



3 Klicken Sie auf die **Digitalisierung beginnen**-Schaltfläche.

Sie werden aufgefordert, einen Startpunkt für die Stempelkontur einzugeben.

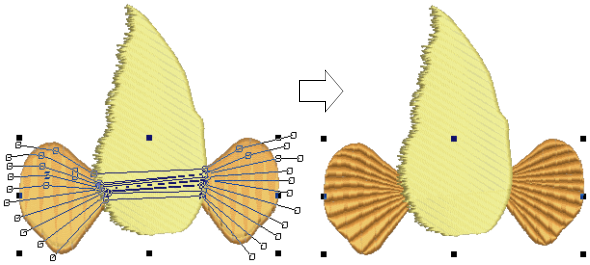


4 Digitalisieren Sie die Stempelumrisse:

- Drücken Sie **Eingabe** einmal, um eine Umrandung zu vervollständigen.
- Drücken Sie **Eingabe**erneut, um die Stempeldigitalisierung zu vervollständigen.

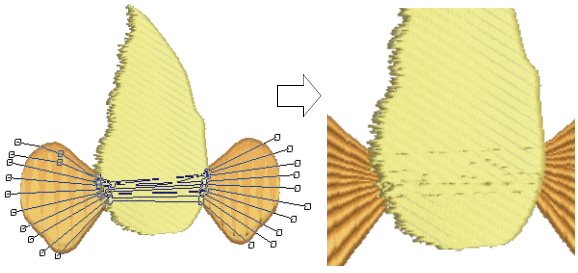
5 Klicken Sie auf die aktivierte **Stempel**-Schaltfläche.

- Klicken Sie auf die **Stempel**-Schaltfläche, um den Stempel nur auf markierte, geeignete Objekte anzuwenden.



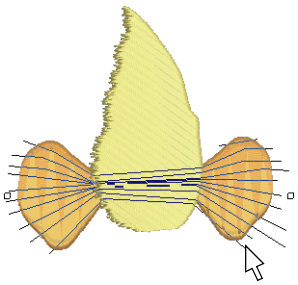
Stempel auf markierte Objekte angewendet

- Alternativ können Sie mit **Stempel** den Stempel auf geeignete Objekte anwenden, ohne dass Objekte markiert sind.



Stempel ohne markierte Objekte angewendet

- Klicken Sie auf die **Stempel benutzen**-Schaltfläche, um den Stempel zu positionieren. Sie werden wie bei vordefinierten Mustern aufgefordert, einen Fixpunkt einzugeben. Siehe Vordefinierte Muster anwenden.



6 Auf Wunsch können Sie zudem auf die **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen. Siehe Stempel einem Archiv hinzufügen.

Erscheinung des Stanzstempels ändern

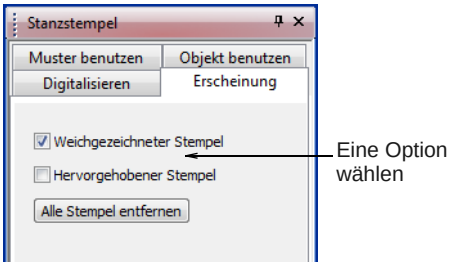
Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Wenn ein oder mehrere Objekte mit Stempeln markiert sind, sind die **Weichgezeichneter Stempel**- und **Hervorgehobener Stempel**-Kontrollkästchen und die **Alle Stempel entfernen**-Schaltfläche im **Erscheinung**-Register aktiviert.

Um die Erscheinung eines Stanzstempels zu ändern

1 Markieren Sie ein Stickobjekt, auf das bereits Stempel angewendet wurden.



2 Klicken Sie auf das **Stanzstempel**-Symbol und wählen Sie das **Erscheinung**-Register des Dialogfeldes.



3 Wählen Sie nach Wunsch eine Option aus, um das Aussehen des Stempels zu verändern:

- Ein Ankreuzen des **Weichgezeichneter Stempel**-Kontrollkästchens lässt alle existierenden Stempel abgemildert erscheinen.



- Ein Ankreuzen des **Hervorgehobener Stempel**-Kontrollkästchens entfernt alle Stichteilungen innerhalb der verbundenen, geschlossenen Ränder eines Stanzstempels. Sich selbst überschneidende Randlinien und überlappende Ränder werden verbunden.



Hinweis Ein Anklicken der **Alle Stempel entfernen**-Schaltfläche entfernt alle existierenden Stempel aus den markierten Objekten.

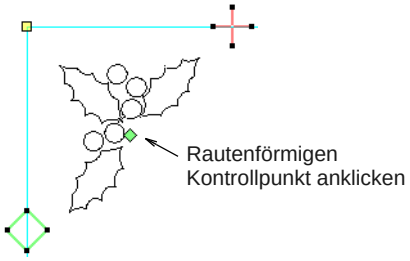
Stanzstempel umformen

Stanzstempel können im **Umformen**-Modus individuell verschoben, gedreht, skaliert, umgeformt und gelöscht werden. Die Nadeldurchdringungen im unterliegenden Objekt werden automatisch aktualisiert, während Sie die Stanzstempel umformen.

Um einen Stanzstempel umzuformen

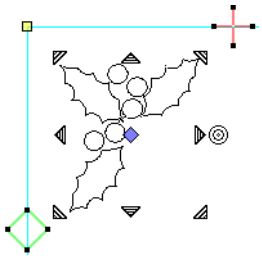
- Markieren Sie im **Umformen**-Modus ein Stickobjekt mit angewendeten Stanzstempeln.

  Ein rautenförmiger Kontrollpunkt wird in der Mitte jedes Stempels angezeigt.

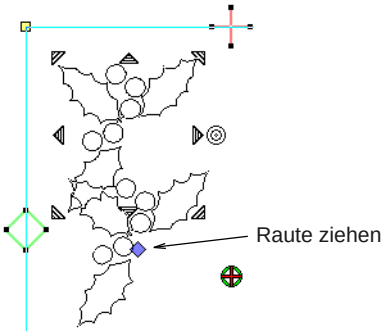


- Markieren Sie den rautenförmigen Kontrollpunkt.

  Eine weitere Gruppe von Grössen-, Dehnungs- und Drehpunkten erscheint wie abgebildet um den Stempel herum.

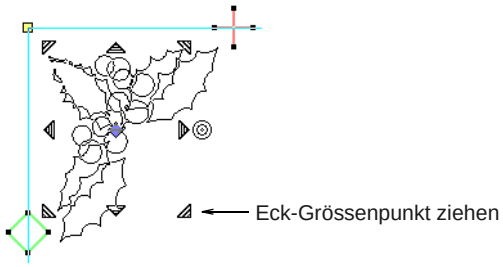


- Ziehen Sie an der Raute, um den Stempel zu verschieben.

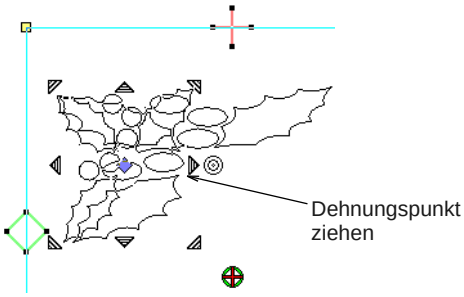


Tipp Wenn Sie die **Strg**-Taste gedückt halten, wird die Bewegung auf die waagrechte oder senkrecht Achse beschränkt.

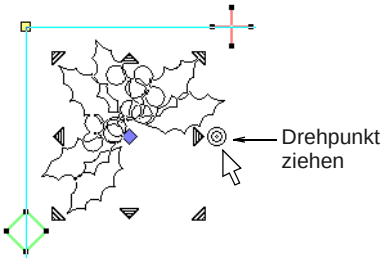
- Zum Skalieren des Stempels ziehen Sie einen der Eck-Grössenpunkte.



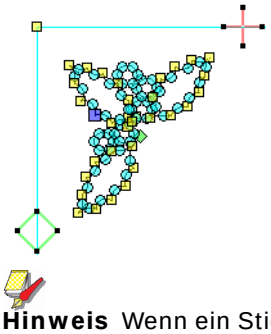
  - Gedrückthalten der **Umschalten**-Taste skaliert den Stempel von der Mitte aus.
  - Gedrückthalten der **Strg**-Taste skaliert den Stempel proportional.
  - Gedrückthalten von **Strg** und **Umschalten** während des Ziehens an einem Eck-Grössenpunkt skaliert den Stempel proportional um die Mitte herum.
- Ziehen Sie einen der Dehnungspunkte, um den Stempel zu dehnen.
  - Obere und untere Dehnungspunkte dehnen das Objekt senkrecht.
  - Linke und rechte Dehnungspunkte dehnen den Stempel waagrecht.
  - Gedrückthalten der **Umschalten**-Taste dehnt den Stempel von der Mitte aus.



- Ziehen Sie am Drehpunkt, um den Stempel zu drehen.



- Klicken Sie auf die blaue Raute, um sie in eine grüne Raute ohne Anzeige von Knotenpunkten zurückzuverwandeln.
- Klicken Sie zur Anzeige der Kontrollpunkte auf die Kurve des Stempels. Verwenden Sie sie genau wie bei anderen Objekten zum Umformen oder Löschen des Stempels.



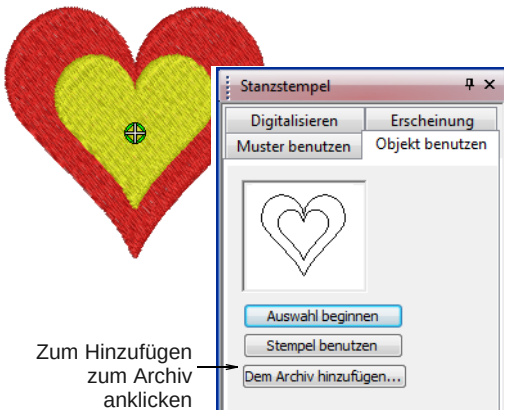
Hinweis Wenn ein Stickobjekt, das Stanzstempel enthält, selbst umgewandelt wird, werden die Stanzstempel entsprechend mitumgewandelt.

Stempel einem Archiv hinzufügen

Dieser Vorgang beginnt, wenn Sie die aktivierte **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche anklicken - entweder im **Objekt benutzen**- oder im **Digitalisieren**-Register des **Stanzstempel**-Dockers.

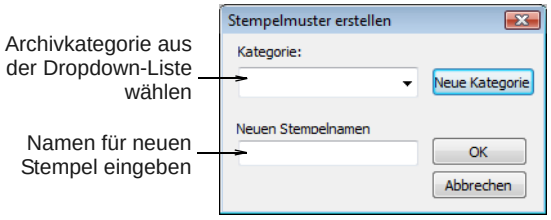
Um einen Stempel einem Archiv hinzuzufügen

1 Markieren Sie ein Objekt, das Sie einem Archiv als benutzerdefinierten Stanzstempel hinzufügen möchten.
   - Definieren Sie über das Register **Stanzstempel > Objekt benutzen** Ihre eigenen Stanzstempel. Siehe Objekte als Stanzstempel benutzen.
   - Digitalisieren Sie über das **Stanzstempel > Digitalisieren**-Register Stanzstempel auf der Stelle. Siehe Stanzstempel digitalisieren.



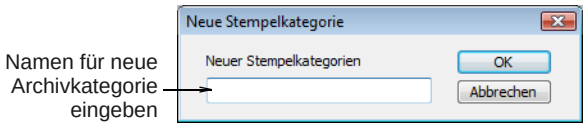
2 Klicken Sie auf die aktivierte **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche in einem dieser Register.

Das **Stempelmuster erstellen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie eine Kategorie aus der Dropdown-Liste oder klicken Sie auf die **Neue Kategorie**-Schaltfläche, um ein neues Archiv zu erstellen.

Falls Sie sich entscheiden, eine neue Archivkategorie zu erstellen, benutzen Sie das **Neue Stempelkategorie**-Dialogfeld zum Erstellen einer neuen Stempelkategorie. Die neu erstellte Stempelkategorie wird in der **Kategorie**-Liste angezeigt, wenn das **Muster benutzen**-Register ausgewählt ist.

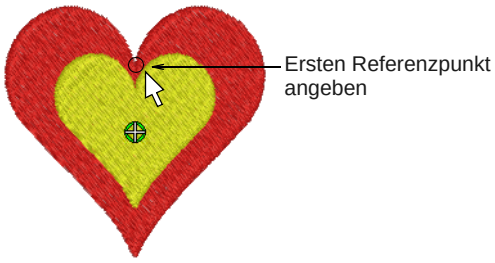


4 Geben Sie einen neuen Stempelnamen an und klicken Sie auf **OK**.

Sie werden zum Digitalisieren des ersten Referenzpunkts im Design-Fenster aufgefordert.

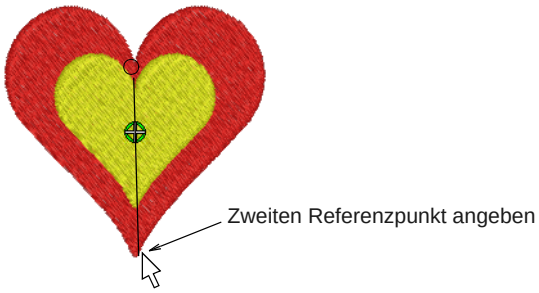
5 Geben Sie den ersten Referenzpunkt an:

- Drücken Sie zum automatischen Erstellen des Referenzpunktes auf **Eingabe**.
- Bewegen Sie den Mauszeiger zur gewünschten **Fixpunkt**-Position, während Sie den Stempel manuell platzieren, und linksklicken Sie.



6 Geben Sie den zweiten Referenzpunkt an:

- Drücken Sie zum automatischen Erstellen des Referenzpunktes auf **Eingabe**.
- Bewegen Sie den Mauszeiger zur gewünschten **Anhaltspunkt**-Position, während Sie den Stempel manuell platzieren, und linksklicken Sie.



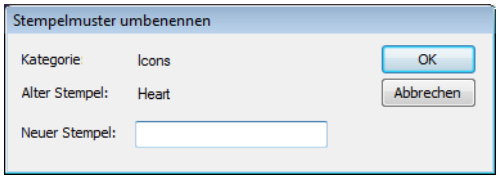
BERNINA-Sticksoftware:

- erstellt den Stempel
- registriert automatische oder manuell eingegebene Referenzpunkte
- ersetzt Stempel desselben Namens mit dem neu erstellten Stempel
- zeigt eine Bestätigungsmeldung an.

7 Klicken Sie auf **OK**.

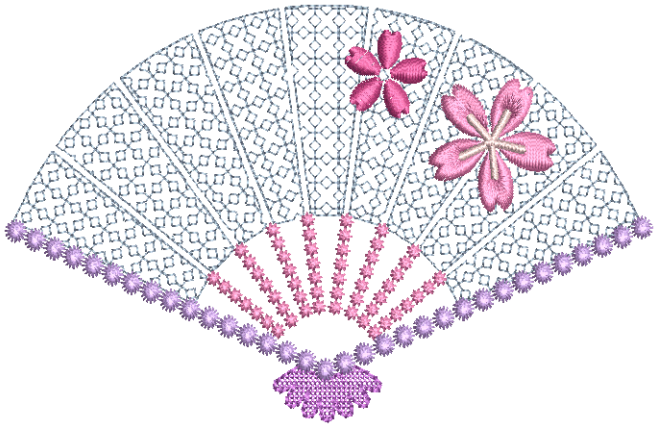
Der neu erstellte Stempel wird in der Stempel-Liste angezeigt, wenn das **Muster benutzen**-Register ausgewählt ist.

Hinweis Die **Umbenennen**- und **Löschen**-Schaltflächen im **Muster benutzen**-Register sind stets aktiviert, wenn ein benutzerdefiniertes Stempelmuster ausgewählt ist. . Wenn die **Umbenennen**-Schaltfläche angeklickt wird, öffnet sich das **Stempelmuster umbenennen**-Dialogfeld. Sie können es zum Umbenennen benutzerdefinierter Stempelmuster benutzen. Siehe auch Vordefinierte Muster anwenden.



Kapitel 23

Konturen und Füllungen mit Handstickarten



BERNINA-Sticksoftware bietet eine Reihe von ‚Handstickerei'-Arten an, mit denen Sie einige traditionelle Handstickerei-Methoden nachahmen können. Dazu gehören eine breite Auswahl an Schwarzstickerei- und Knötchenstichmustern, die als Kontur und zum Füllen von Flächen verwendet werden können. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

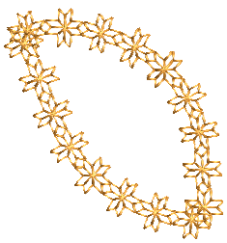
Rückstich und Stielstich sind zwei vielseitige Konturstiche. Der Rückstich formt eine kontinuierliche, dünne Linie, die der Maschinenstickerei ähnelt, während der Stielstich seilartige Linien erzeugt, deren Dicke je nach Stichwinkel variiert. Beide können eingesetzt werden, um regelmässige fortlaufende Linien zu erzeugen, die zum Beispiel für Konturen und Schwarzstickerei ideal sind.

Der spitzenähnliche Gitterfüllstich und der Kurven bildende Mäanderfüllstich sind zwei dekorative Füllstiche. Mit dem Gitterfüllstich können Sie Objekten wie zum Beispiel Blumen ein spitzenähnliches Aussehen verleihen. Der Mäanderfüllstich, auch Vermicelli genannt, ist ein fliessender Laufstich, der sich für Dekor-Effekte oder Quilts eignet.

Dieser Abschnitt erklärt, wie Sie die verschieden Handstickarten auf Konturen und Füllstiche anwenden und die Stich-Einstellungen verändern können, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Konturen mit Handstickarten

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Auswahl an Zierstichen zur Benutzung als Umrandungen. Verfügbare Sticharten schliessen Schwarzstickerei, Rückstich, Stielstich und Knötchenstich mit ein. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.





Tipp Sie können zudem mit Musterlaufstichen dekorative Stickeffekte erzielen. Siehe Musterlaufstiche erstellen.

Umrandungen mit Handstickarten

Kontur — Klicken Sie auf Kontur (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf Konturstiche.

Schwarzstickerei-Umrandung (Handstickerei-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Schwarzstickerei-Umrandungen.

Knötchenstich-Umrandung (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Knötchenstich-Umrandungen.

Rückstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Rückstich-Umrandungen.

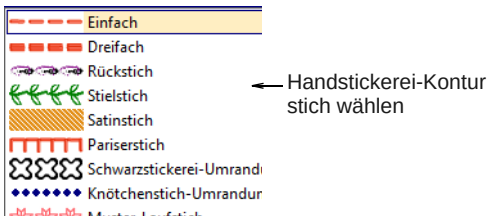
Stielstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Stielstich-Umrandungen.

Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedlichen Konturen. Beim Digitalisieren von Objekten wird immer die aktuell für die ausgewählte Digitalisiermethode eingestellte Stichart verwendet. Die Stichart kann jedoch jederzeit geändert werden. Siehe auch Aktuelle Objekteigenschaften einstellen.

Um Umrandungen mit Handstickarten zu erstellen

1 Wählen Sie den Handstickerei-Konturstich, den Sie benutzen möchten, aus der **Handstickerei**-Werkzeugleiste.

Alternativ klicken Sie auf das **Kontur**-Symbol in der **Stiche- und Farben-Leiste** und wählen einen Handstickerei-Konturstich aus dem Dropdown-Menü. Siehe auch Stiche auswählen und ändern.



2 Benutzen Sie die **Offenes Objekt**-, **Geschlossenes Objekt**-, **Kreis**- oder **Rechteck**-Werkzeuge, um eine Linie zu erstellen, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Die Kontur wird mit den Standard-Sticheinstellungen erstellt. Diese können vor oder nach der Digitalisierung über **Objekteigenschaften** angepasst werden.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

4 Einstellungen nach Bedarf anpassen:

- Schwarzstickerei-Umrandung: Siehe Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen.
- Rückstich: Siehe Rückstich-Konturen erstellen.
- Stielstich: Siehe Stielstich-Konturen erstellen.
- Knötchenstich-Umrandung: Siehe Stielstich-Konturen erstellen.

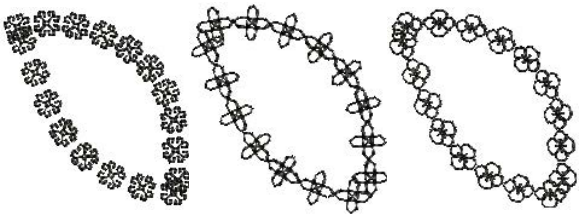
Tipp Sie können schnell zwischen Handstickerei-Füllstichen und -Konturen wechseln, indem Sie die Schaltflächen auf der **Handstickerei**-Werkzeugleiste oder im **Kontur**-Dropdown-Menü benutzen. Siehe auch Füllungen mit Handstickarten.

Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen

Schwarzstickerei-Umrandung (Handstickerei-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Schwarzstickerei-Umrandungen.

Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Frühere Stickmuster waren häufig rechtwinklig, spätere Stickmuster benutzen mehr diagonale Stiche. Schwarzstickerei kommt mit nur wenigen einfachen Stichen aus, mit denen komplexe Muster gebildet werden. Schwarzstickerei wird zum Verzieren von Kleidungsstücken und Accessoires wie Taschentüchern, Tischdecken, Zierdeckchen usw.

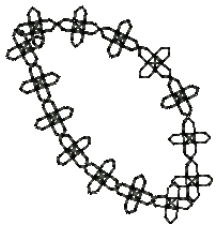
verwendet. Siehe auch Schwarzstickereifüllstiche erstellen.



Um eine Schwarzstickerei-Umrandung zu erstellen

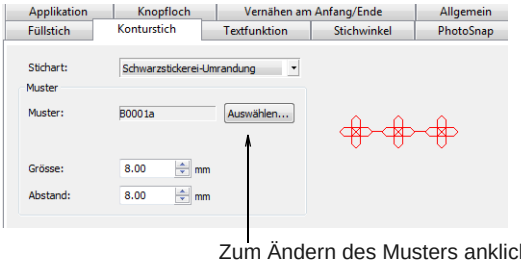
1 Wählen Sie **Schwarzstickerei-Umrandung** aus dem **Kontur**-Menü oder der **Handstickerei**-Werkzeugleiste. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

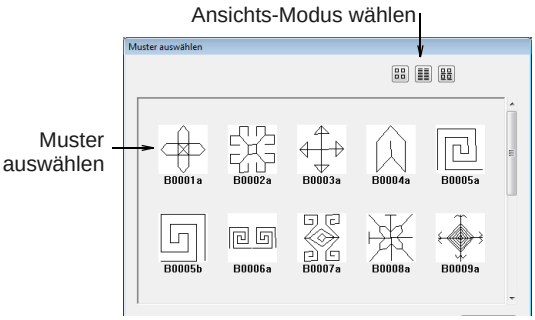
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Schwarzstickerei-Umrandung** aus der **Stichart**-Liste.

5 Klicken Sie auf die **Auswählen**-Schaltfläche.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



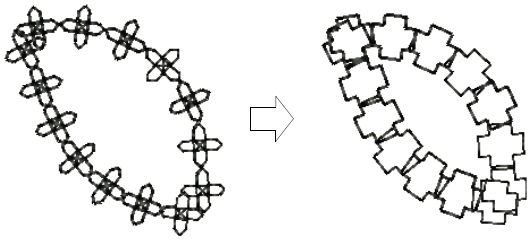
Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

6 Wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld.

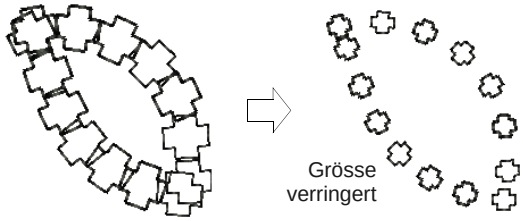
Dieses wird zum aktuellen Muster. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



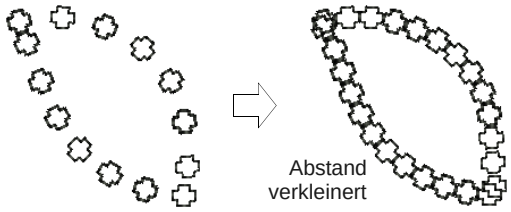
8 Passen Sie nach Bedarf die **Mustergrösse** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



9 Passen Sie nach Bedarf den **Abstand** an und klicken Sie auf **Anwenden**.

- Um die Stichdichte zu erhöhen, einen kleineren Wert eingeben.

- Um die Dichte für eine offenere Stickung zu reduzieren, geben Sie einen grösseren Wert ein.



Tipp Falls die Umrandung nicht automatisch die von Ihnen aus der Farbpalette gewählte Farbe annimmt, markieren Sie die Umrandung und wählen die Farbe erneut aus.

Rückstich-Konturen erstellen

Rückstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Rückstich-Umrandungen.

Rückstich ist eine traditionelle, anpassungsfähige Stichart, die besonders für feine Konturen geeignet ist. Die kleinen, regelmässigen Stiche sind besonders für enge und heikle Kurven gut geeignet. Rückstich kann auch für Schwarz- und Rotstickerei-Stickmuster benutzt werden. Sie können die exakte Stichlänge, Stichstärke und Überlappungswerte sowie die Anzahl der
Ausführungen pro Stich festlegen.



Um eine Rückstich-Kontur zu erstellen

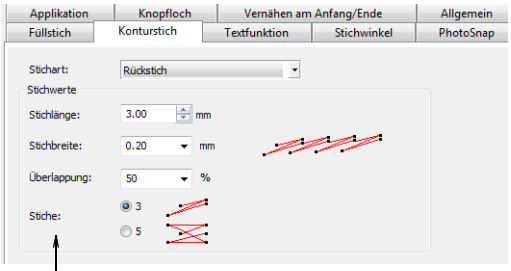
1 Wählen Sie **Rückstich** aus dem **Kontur**-Menü oder der **Handstickerei**-Werkzeugleiste. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

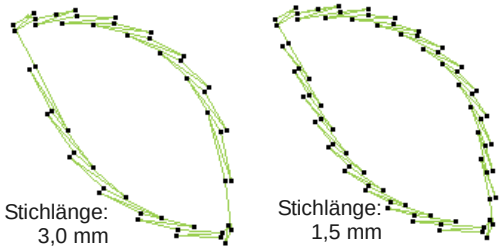
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



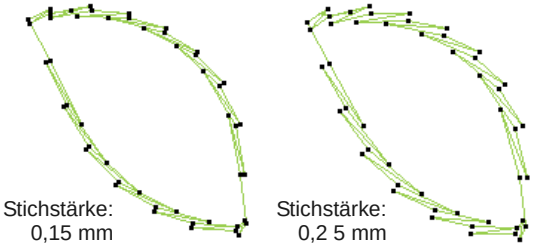
Einstellungen anpassen

4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Rückstich** aus der **Stichart**-Liste.

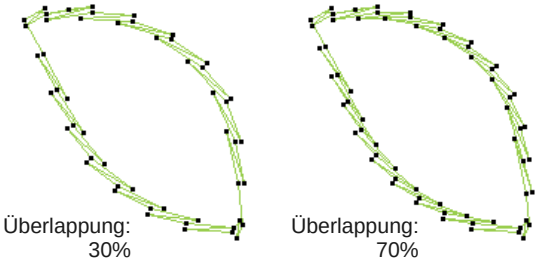
5 Passen Sie nach Bedarf die **Stichlänge** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



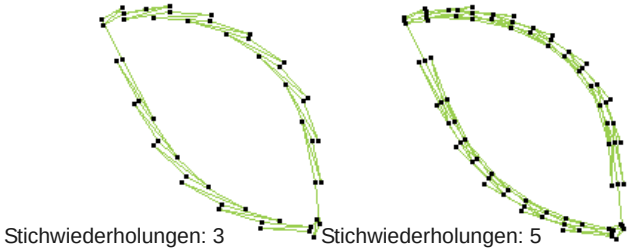
6 Passen Sie nach Bedarf die **Stichstärke** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



7 Passen Sie nach Bedarf die **Überlappung** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



8 Passen Sie nach Bedarf die Anzahl der Stichwiederholungen an.



Stichwiederholungen: 3 Stichwiederholungen: 5

Stielstich-Konturen erstellen

Stielstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Stielstich-Umrandungen.

Stielstich ist eine Detailstichart, die sowohl für Konturen als auch für Füllungen verwendet werden kann. Sie wird zusammen mit anderen dekorativen Stichen für Stiele und Ranken oder als Kontur für **Satin**-Füllstich oder **Musterfüllstich** benutzt. Sie können verschiedene Einstellungen festlegen, darunter Linienbreite, Abstand, Winkel, Einfach- oder Dreifachstich und Stichstärke.

Um eine Stielstich-Kontur zu erstellen



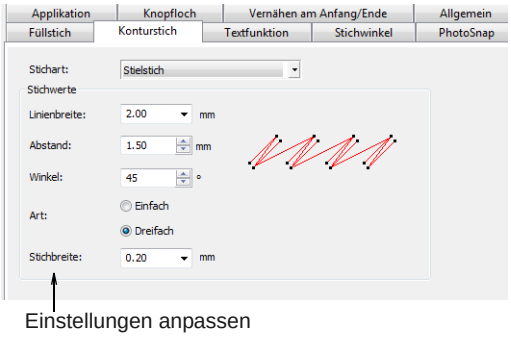
1 Wählen Sie **Stielstich** aus dem **Kontur**-Menü oder der **Handstickerei**-Werkzeugleiste. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

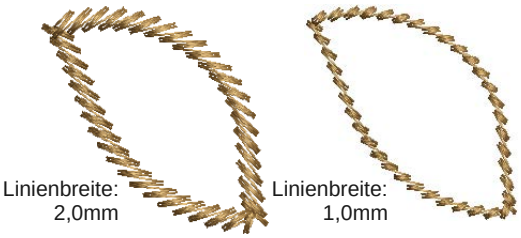
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Einstellungen anpassen

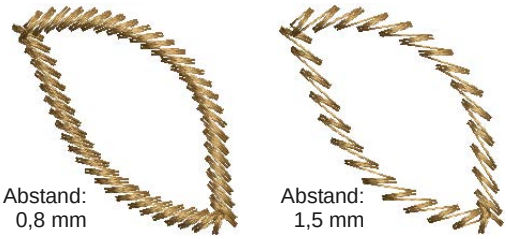
4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Stielstich** aus der **Stichart**-Liste.

5 Passen Sie nach Bedarf die **Linienbreite** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Linienbreite: 2,0mm Linienbreite: 1,0mm

6 Passen Sie nach Bedarf den **Abstand** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



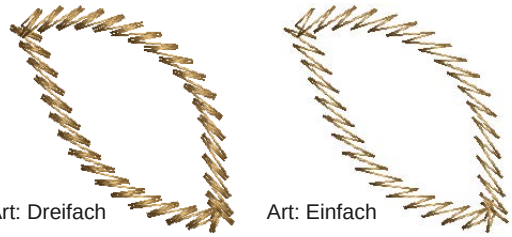
Abstand: 0,8 mm Abstand: 1,5 mm

7 Passen Sie nach Bedarf den **Winkel** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Winkel: 90° Winkel: 45°

8 Wählen Sie **Einfach** oder **Dreifach** und klicken Sie auf **Anwenden**.



9 Nur bei **Dreifach**: **Stichstärke** angeben.



Knötchenstich-Umrandungen erstellen

Knötchenstich-Umrandung (Handstickerei-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren von Knötchenstich-Umrandungen.

Knötchenstich ist eine traditionelle Weisstickerei-Art, die normalerweise mit dickerem Baumwollgarn auf weissem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Am verbreitesten sind die Knötchensticharten Kolonialstich und französischer Stich sowie Stielstich. Knötchenstich kann für kunstvolle Umrandungen verwendet werden. Sie können die Grösse jedes Musters sowie die Abstände zwischen den Mustern exakt festlegen. Siehe auch Knötchenfüllstiche erstellen.

Um eine Knötchenstich-Kontur zu erstellen



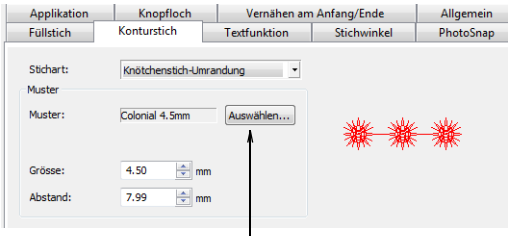
1 Wählen Sie **Knötchenstich-Umrandung** aus dem **Kontur**-Menü oder der **Handstickerei**-Werkzeugleiste. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

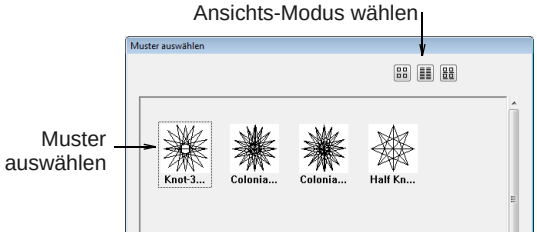


Zum Ändern des Musters anklicken

4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Knötchenstich-Umrandung** aus der **Stichart**-Liste.

5 Klicken Sie auf die **Auswählen**-Schaltfläche.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



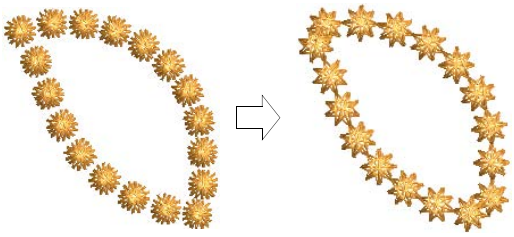
Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

6 Wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld.

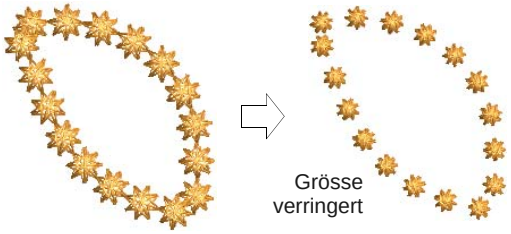
Dieses wird zum aktuellen Muster. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

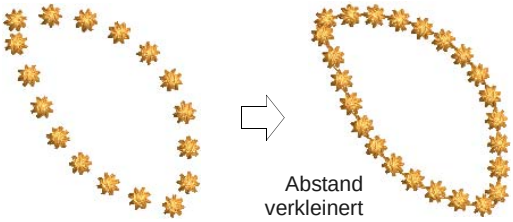
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



8 Passen Sie nach Bedarf die **Grösse** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



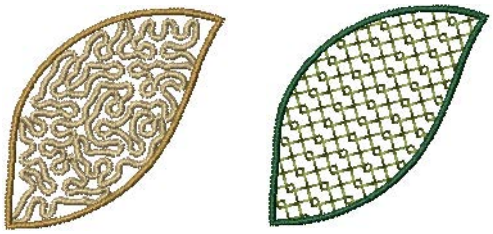
9 Passen Sie nach Bedarf den **Abstand** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Tipp Falls die Umrandung nicht automatisch die von Ihnen aus der Farbpalette gewählte Farbe annimmt, markieren Sie die Umrandung und wählen die Farbe erneut aus.

Füllungen mit Handstickarten

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Auswahl an Zierstichen zur Benutzung als Umrandungen. Verfügbare Sticharten schliessen Schwarzstickerei, Knötchenstich, Gitterfüllstich und Mäanderfüllung mit ein. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.



Tipp Mit den Handstickerei-Arten und Musterfüllstichen stehen Ihnen weitere kreative Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung. Siehe Dekorfüllstiche erstellen und Musterfüllstiche erstellen.

Füllungen mit Handstickarten



Klicken Sie auf Füllstich (Stiche- und Farben-Leiste) zum Zugriff auf die Füllstiche.



Schwarzstickereifüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Füllungen mit Schwarzstickerei-Mustern.



Knötchenfüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spezielle Knötchenstricheffekte.



Gitterfüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spitzenähnliche Effekte.



Dekorstrukturstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für sich wendende, kachelartige Muster mit vordefinierten Nadeldurchdringungen.



Handstickerei (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Spiralstiche von der Mitte eines gefüllten Objekts.



Mäanderlaufstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spezielle Mäandereffekte.

BERNINA-Sticksoftware bietet vier Handstickerei-Füllstiche - **Schwarzstickereifüllstich**, **Knötchenfüllstich**, **Gitterfüllstich** und **Mäanderfüllstich**. Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedlichen Objekten. Sie können Handstickerei-Füllstiche über die **Stiche- und Farben-Leiste** oder die spezielle **Handstickerei**-Werkzeugleiste auswählen. Siehe Beispiel-Handstickmuster.

Hinweis Mit Mäanderfüllstich erstellen Sie eine Füllung aus Laufstichen, die sich innerhalb einer Umrandung winden. Er funktioniert etwas anders als die anderen Ziersticheе. Siehe Mäanderfüllstiche erstellen.

Um Handstickerei-Füllungen zu erstellen

1 Wählen Sie den Handstickerei-Füllstich, den Sie benutzen möchten, aus der **Handstickerei**-Werkzeugleiste.

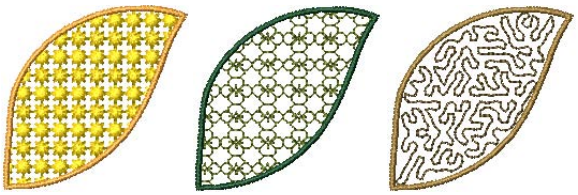
Alternative klicken Sie auf das **Füllstich**-Symbol in der **Stiche- und Farben-Leiste** und wählen einen Handstickerei-Füllstich aus dem

Dropdown-Menü. Siehe auch Stiche auswählen und ändern.



Tipp Sie können die Form vor oder nach der Auswahl des Füllstichs digitalisieren.

2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Die Füllung wird mit den Standard-Sticheinstellungen erstellt. Diese können vor oder nach der Digitalisierung über **Objekteigenschaften** angepasst werden.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

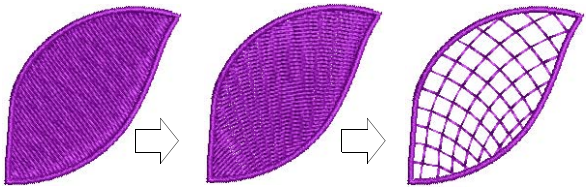
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

Tipp Sie können schnell zwischen Handstickerei-Füllstichen und -Konturen wechseln, indem Sie die Schaltflächen auf der **Handstickerei**-Werkzeugleiste oder im **Kontur**-Dropdown-Menü benutzen. Siehe auch Umrandungen mit Handstickarten.

4 Einstellungen nach Bedarf anpassen:

- Schwarzstickereifüllstich: Siehe Schwarzstickereifüllstiche erstellen.
- Knötchenfüllstich: Siehe Knötchenfüllstiche erstellen.
- Gitterfüllstich: Siehe Gitterfüllstiche erstellen.

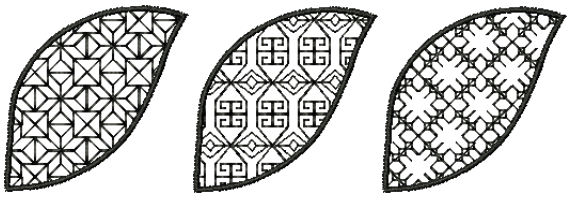
Tipp Mit der Funktion Wellen-Effekt können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Wellen-Effekt kann auf manche Zierstiche angewendet werden. Sie müssen jedoch den Effekt zuerst auf einen Steppfüllstich anwenden, bevor Sie ihn in einen Handstickereifüllstich konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.



Schwarzstickereifüllstiche erstellen

Schwarzstickereifüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für Füllungen mit Schwarzstickerei-Mustern.

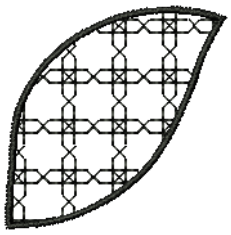
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Die gebräuchlichsten Schwarzstickereifüllstiche erstellen mit einfachen Stichen komplexe Roll- und Geometriemuster. Mit verschiedenen Schwarzstickereifüllstich-Mustern können Sie in einem Stickmuster helle und dunkle Töne kreieren. Siehe auch Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen.



Um einen Schwarzstickereifüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Schwarzstickereifüllstich**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Schwarzstickereifüllstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

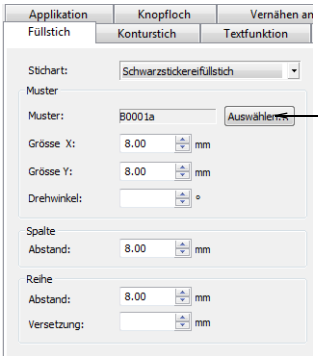
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

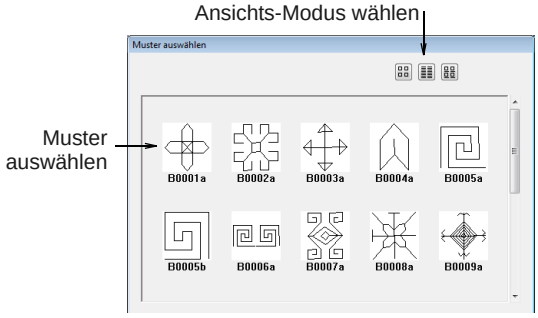
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Schwarzstickereifüllstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

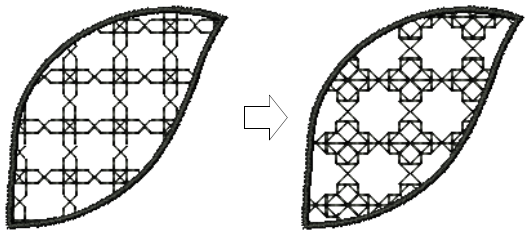


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

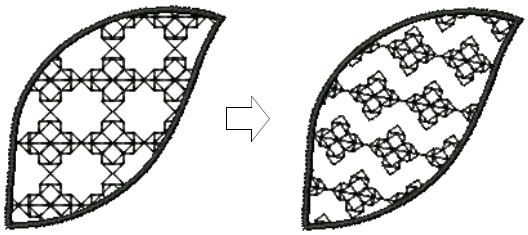
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



7 Ändern Sie das Muster-Layout, indem Sie die Einstellungen im Dialogfeld oder auf dem Bildschirm mit der **Layout**-Schaltfläche anpassen.

Zum Anpassen des Muster-Layouts benutzen Sie dieselben Methonden wie bei Musterfüllstichen. Siehe Musterfüllstiche erstellen.

8 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

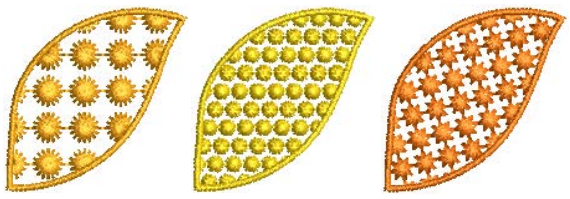


Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Knötchenfüllstiche erstellen

Knötchenfüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spezielle Knötchensticheffekte.

Knötchenstich ist eine traditionelle Weisstickerei-Art, die normalerweise mit dickerem Baumwollgarn auf weissem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Heutzutage werden dazu auch vermehrt farbige Garne verwendet. Am verbreitesten sind die Knötchenstichарten Kolonialstich und französischer Stich sowie Stielstich. Knötchenstich kann zum Verzieren von weissen Bettüberwürfen, Kissen und Kleidungsstücken benutzt werden. Siehe auch Knötchenstich-Umrandungen erstellen.



Um einen Knötchenfüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Knötchenfüllstich**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Knötchenfüllstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

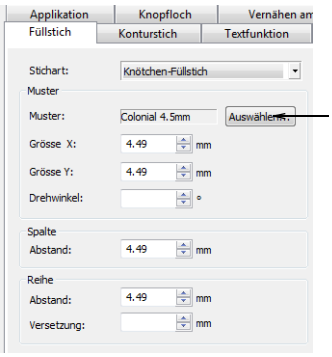
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

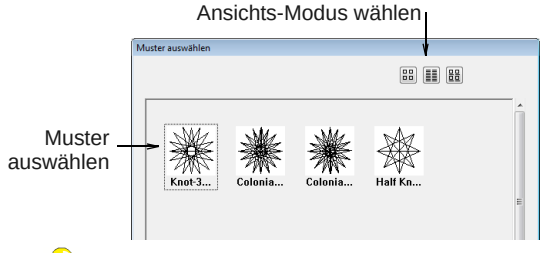
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Knötchenfüllstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

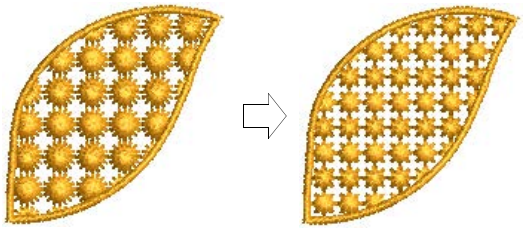


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

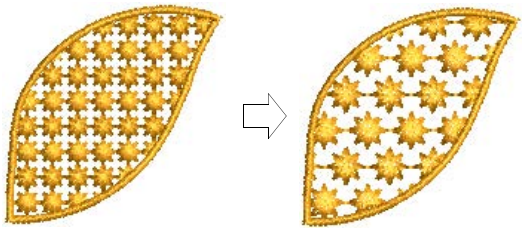
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



7 Ändern Sie das Muster-Layout, indem Sie die Einstellungen im Dialogfeld oder auf dem Bildschirm mit der **Layout**-Schaltfläche anpassen.

Zum Anpassen des Muster-Layouts benutzen Sie dieselben Methoden wie bei Musterfüllstichen. Siehe Musterfüllstiche erstellen.

8 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.



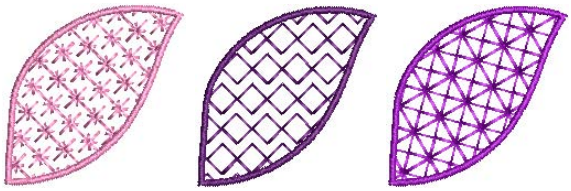
Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Gitterfüllstiche erstellen

Gitterfüllstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spitzenähnliche Effekte.

Gitterfüllstich besteht aus einem offenen Raster mit Mustern und kann verwendet werden, um Objekten ein spitzenähnliches Aussehen zu verleihen. Sie

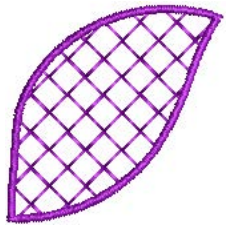
können das Layout der voreingestellten Muster anpassen.



Um einen Gitterfüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Gitterfüllstich**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Gitterfüllstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

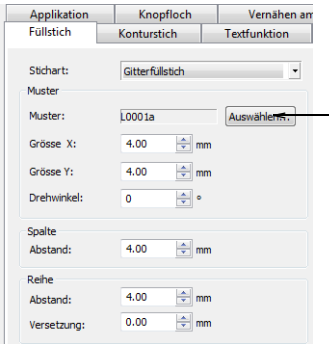
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

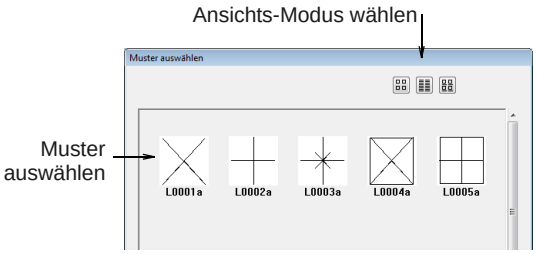
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Zum Ändern des Musters anklicken

4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Gitterfüllstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

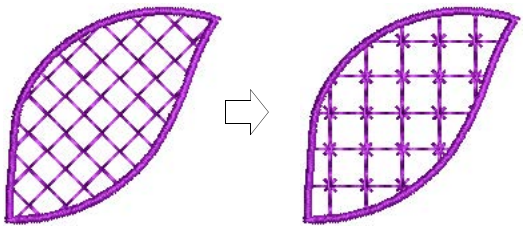


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

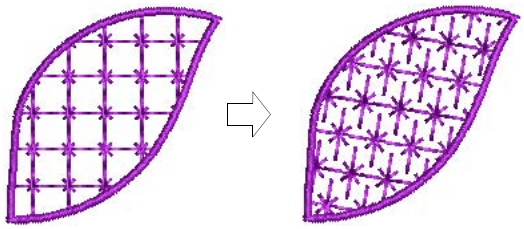
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



7 Ändern Sie das Muster-Layout, indem Sie die Einstellungen im Dialogfeld oder auf dem Bildschirm mit der **Layout**-Schaltfläche anpassen.

Zum Anpassen des Muster-Layouts benutzen Sie dieselben Methoden wie bei Musterfüllstichen. Siehe Musterfüllstiche erstellen.

8 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.



Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Dekorstrukturstich-Füllungen erstellen

Dekorstrukturstich Handstickerei-Werkzeugleiste für sich wendende, kachelartige Muster mit vordefinierten Nadeldurchdringungen.

Dekorstrukturstich ist mit den **Dekorfüllstich** en verwandt, die mit Nadeldurchdringungen gekachelte Muster bilden. Der Unterschied liegt darin, dass **Dekorstrukturstich** auf Objekte mit sich wendenden Stichen angewendet werden kann und dabei dreidimensionale, sich wendende Mustereffekte erzeugt, die mit **Dekorfüllstich** allein nicht möglich sind. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.





Tipp Falls das Objekt, an dem Sie arbeiten, keine sich wendenden Stiche enthält, können Sie diese normalerweise mit dem **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug hinzufügen. Siehe Stichwinkel anpassen.

Um einen Skulpturierten Dekorstich zu erstellen

1 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form mit sich wendenden Stichen. Siehe Digitalisiermethoden.



2 Klicken Sie auf das **Dekorstrukturstich**-Symbol. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

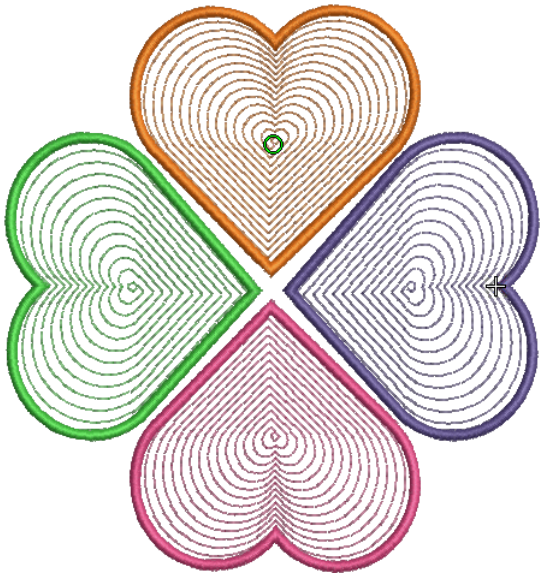
Der Dekorstrukturstich-Effekt wird zusammen mit dem aktuellen **Dekorfüllstich**-Muster angewendet. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.



Reliefstich-Füllungen erstellen

Handstickerei > Reliefstich für spiralartig verlaufende Stiche von der Mitte eines gefüllten Objekts aus.

Der **Reliefstich** ist mit dem **Konturstich** verwandt und sorgt für ein ähnliches Erscheinungsbild (mit festgelegter Anzahl von Linien und variierendem Abstand), verläuft jedoch spiralförmig von der Mitte eines gefüllten Objekts nach aussen. Diese Stichart eignet sich am besten für ‚klecksartige' Formen, kann jedoch auch bei längeren Formen angewendet werden. Bei längeren Formen werden unter Umständen Stiche generiert, die über den Objektperimeter hinausgehen, was jedoch für interessante visuelle Effekte sorgen kann. Siehe auch Konturfüllstiche erstellen.



Reliefstich kann auf jedes gefüllte Objekt angewendet werden und ist über die Stichliste in der **Stiche- und Farben-Leiste**, das **Füllstich**-Objekteigenschaften-Register sowie die **Handstickerei**-Werkzeugleiste verfügbar. Die Mitte

des **Reliefstichs** kann mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug verschoben werden.

Um eine Reliefstich-Füllung zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Reliefstich**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Reliefstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

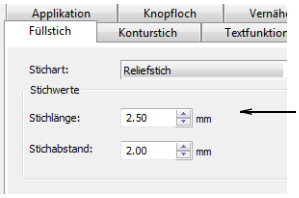
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

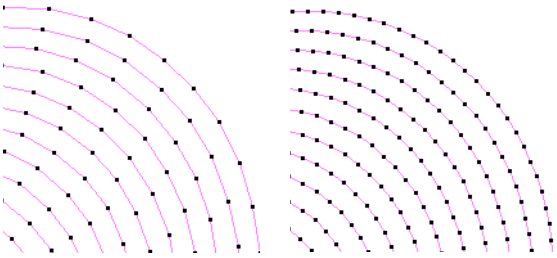
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Sticheinstellungen nach Bedarf anpassen

4 Relief-**Stichwerte** nach Bedarf anpassen:

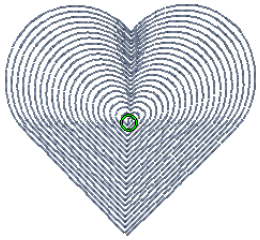
- **Stichlänge** für glattere oder engere Kurven anpassen.



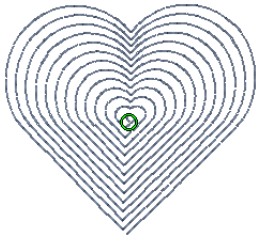
Stichlänge: 3,0 mm

Stichlänge: 1,0 mm

- **Stichabstand** für dichtere oder offenere Stickung anpassen.



Stichabstand: 3mm

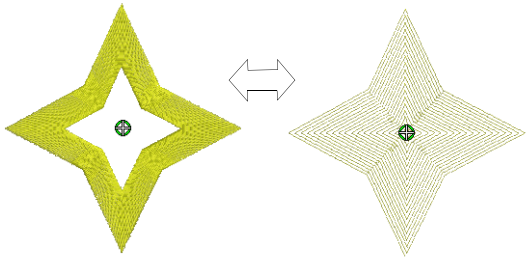


Stichabstand: 5mm

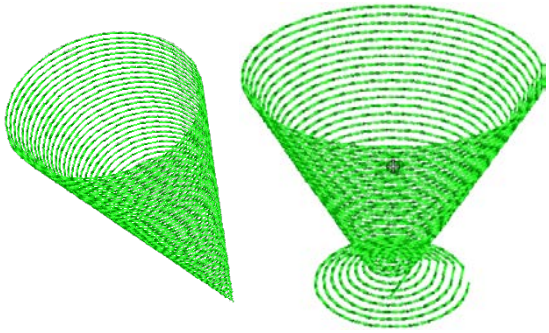
5 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

Die ausgewählten Einstellungen werden auf das Objekt angewendet.

Hinweis Falls das Objekt einen Leerraum hat, wird dieser beim Anwenden des Reliefstichs ignoriert, ist jedoch noch vorhanden, wenn andere Sticharten angewendet werden.



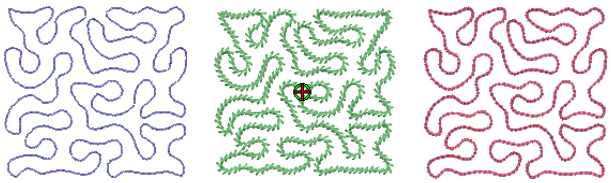
Tipp Sie können einige interessante visuelle Effekte erzielen, indem Sie den Mittelpunkt des **Reliefstichs** umformen und nach ausserhalb der Objektkontur verschieben.



Mäanderfüllstiche erstellen

Mäanderlaufstich (Handstickerei-Werkzeugleiste) für spezielle Mäandereffekte.

Der Mäanderfüllstich erstellt eine Füllung aus Laufstichen, die sich innerhalb einer Umrandung winden. Es gibt drei Arten: **Mäanderlaufstich**, **Mäanderrückstich** und **Mäanderstielstich**. Der Mäanderfüllstich kann auf dieselben Objekte angewendet werden wie **Musterfüllstich** – d. h. geschlossene Objekte mit oder ohne Stichwinkel. Er eignet sich nicht für Beschriftung, Autom. Applikation oder zusammengesetzte Objekte.

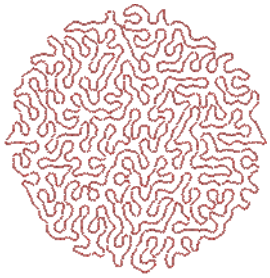


Sie können die Stichdichte in Mäanderfüllstich-Objekten kontrollieren, indem Sie die Stichlänge und den Schlingenabstand anpassen. Sie können die Konturen von Mäanderfüllstich-Objekten unter Beibehaltung der Einstellungen umformen und skalieren.

Um einen Mäanderfüllstich zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Mäanderlaufstich**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Mäanderlaufstich** aus dem Dropdown-Menü. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

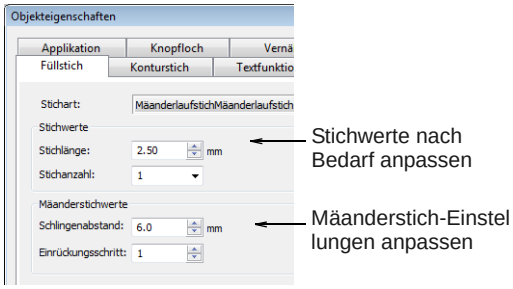
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Mäanderlaufstichmuster.

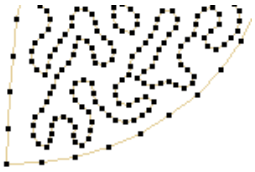
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Lauf-**Stichwerte** nach Bedarf anpassen:

- **Stichlänge** für glattere oder engere Kurven anpassen.



Stichlänge: 1,0 mm

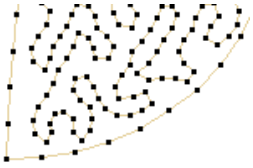


Stichlänge: 3,0 mm

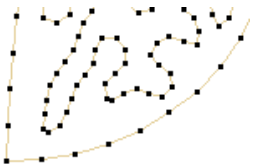
- Passen Sie die **Laufstichanzahl** an, um die Anzahl der Stichwiederholungen – z. B. 1, 3, 5, 7, 9 – und somit die Stichdicke festzulegen.

5 **Mäanderstichwerte** nach Bedarf anpassen:

- **Schlingenabstand** für dichtere oder offenere Stickung anpassen.



Schlingenabstand: 1,5 mm

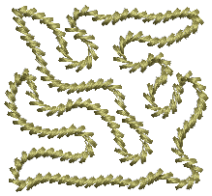


Schlingenabstand: 2,5 mm

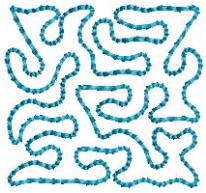
- Passen Sie den **Einrückungsschritt** an, um den Mäanderfüllstich von der Objektkontur nach innen zu versetzen. Um zwischen Mäanderfüllung und Kontur eine grössere Lücke zu lassen, geben Sie eine grösseren Wert ein. Bitte beachten Sie, dass der Mäanderfüllstich nicht über die Objektkontur hinausgehen kann.

6 Ändern Sie die Mäander-**Stichart** nach Bedarf. **Mäanderstielstich** und **Mäanderrückstich** funktionieren genau wie **Mäanderlaufstich**,

sorgen jedoch für einen kunstvolleren Füllsticheffekt.

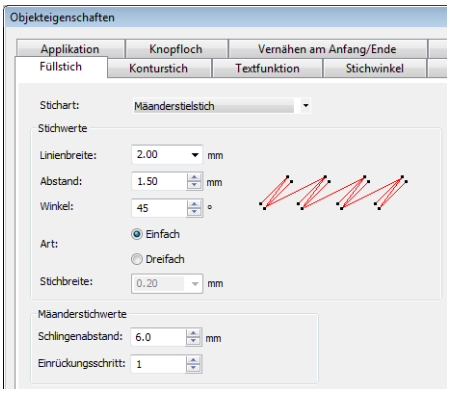


Mäanderstielstich

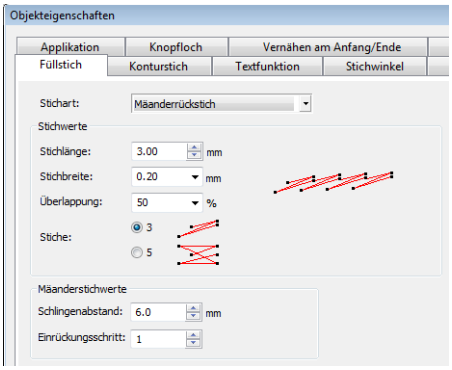


Mäanderrückstich

- Die **Mäanderstielstich**-Einstellungen werden auch über **Objekteigenschaften** kontrolliert. Siehe auch Stielstich-Konturen erstellen.

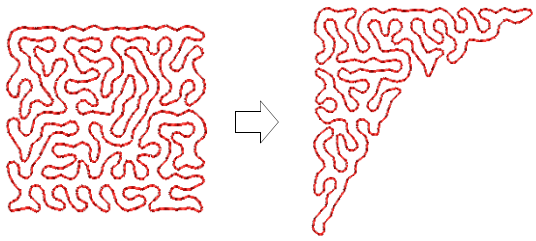


- Die **Mäanderrückstich**-Einstellungen werden auch über **Objekteigenschaften** kontrolliert. Siehe auch Rückstich-Konturen erstellen.



7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

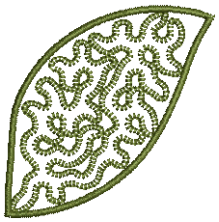
Sobald ein Mäanderfüllstich erstellt ist, können Sie die Objekteigenschaften des erstellten Mäanderlaufstichs jederzeit anpassen. Sie können die Konturen von Mäanderfüllstich-Objekten unter Beibehaltung der Einstellungen auch umformen und skalieren. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.



Tipp Der **Zerlegen**-Befehl kann auf Mäanderfüllstich-Objekte angewendet werden. So können Sie die Mäanderlaufstich-Linie direkt bearbeiten. Benutzen Sie nach Wunsch **Musterlaufstich**, **Satinstich** und andere Konturstichcharten. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

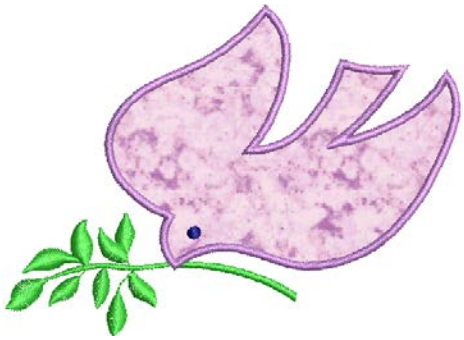


Mäanderstich mit Knötchenstich



Mäanderstich mit Pariserstich

KAPITEL 24
DIGITALISIEREN VON APPLIKATIONEN



Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die Autom. Applikation-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Benutzen Sie Autom. Applikation zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Applikationsobjekte benötigen. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Mit Teilapplikation können Sie Applikationsobjekte mit Teildeckstickung erstellen, um überlappende Effekte zu erzielen, ohne die Ränder zu verdoppeln. Manchmal benötigen Sie etwas zusätzliche Flexibilität, um die Auswahl an Stickmustern, sich für Applikationen eignen, zu erweitern. Zum Beispiel können Stickmuster, die offene Objekte enthalten, nicht von Autom. Applikation verarbeitet werden. Speziell für diesen Zweck ermöglicht Ihnen das Erweiterte Applikation-Werkzeug, offene Applikationsobjekte aus einem oder mehreren Quell- oder ‚Primär'-Objekten zu generieren.

Dieser Abschnitt umfasst das Erstellen von ‚Geschlossene Objekt'-Applikationen sowie Teilapplikationen. Er behandelt zudem das Erstellen von ‚Offene Objekt'-Applikationen.

Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen

Benutzen Sie **Autom. Applikation** zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Applikationsobjekte benötigen. Sie digitalisieren die Umrandung einer Applikationsform auf dieselbe Weise wie ein Geschlossenes-Objekt-Stickobjekt. Sie können verschiedene Einstellungen festlegen, darunter Deckstichart – Satin- oder Pariserstich –, Breite, Stichabstand und Versetzung. Es können bis zu drei Arten von ‚Sekundärobjekten' erstellt werden:

- **Platzierungslinien**: Platzierungslinien werden optional dazu benutzt, Applikationsstoffe oder vorab zugeschnittene Flicken auf dem Hintergrundstoff zu positionieren.
- **Schnittlinien**: Die optionalen Schnittlinien formen eine Hilfslinie zum genauen Zuschneiden des Stoffes oder eines Applikationsflickens ‚an Ort und Stelle'.
- **Heftstich**: Dieser Zickzack- oder Laufstich wird nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund benutzt, bevor die Deckstiche genäht werden.

Tipp Sie können Applikationsobjekte auch mit Teildeckstickung erstellen, um überlappende Effekte zu erzielen, ohne die Ränder zu verdoppeln. Siehe auch Teilapplikationen erstellen.

Applikationen mit Autom. Applikation erstellen

Benutzen Sie Autom. Applikation (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zum Digitalisieren geschlossener Applikationsobjekte.

Benutzen Sie **Autom. Applikation** zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Applikationsobjekte benötigen. Bis zu vier Lagen

Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Unter **Optionen** können einzelne oder mehrere Begrenzungsrahmen sowie Rahmen-AUS-Positionen festgelegt werden. Siehe Autom. Applikation-Optionen einstellen.



Tipp Beim Aussticken einer Applikation hält die Maschine nach jeder ausgeführten Stichlage an. Bevor Sie mit dem Sticken einer Applikation beginnen, legen Sie den Stoff über das Stickmuster und starten Sie die Stickmaschine. Trennen Sie nach der Stickung der Hilfslinie den überschüssigen Applikationsstoff ab und starten Sie die Maschine für Heft- und Deckstichstickung neu.

Um Applikationen mit Autom. Applikation zu erstellen

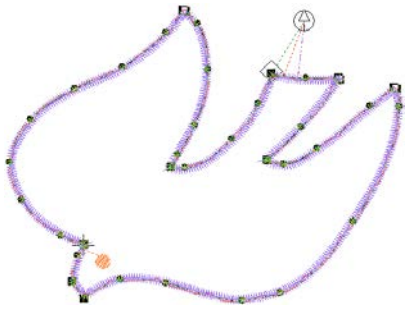
1 Laden Sie ein Bild. Siehe Bilder laden.

Tipp Standardmässig ermöglicht Ihnen das Werkzeug das Digitalisieren mehrerer Applikationsobjekte. Wenn Sie nur ein einzelnes Objekt digitaliseren möchten, aktivieren Sie die **Einzel**-Option im **Optionen**-Dialogfeld. Siehe Autom. Applikation-Optionen einstellen.

2 Klicken Sie auf das **Autom. Applikation**-Symbol im Design-Fenster oder in der **Stickansicht zeigen**.

3 Digitalisieren Sie die Applikationskontur, indem Sie um die Form herum Referenzpunkte setzen.

- Linksklick: Eckpunkt.
- Rechtsklick: Kurvenpunkt.



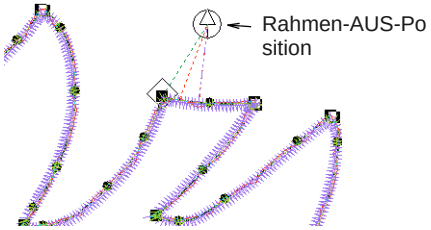
Tipp Folgen Sie den Aufforderungen in der **Statuszeile**, die Ihnen beim Digitalisieren helfen. Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie zum Löschen des letzten Referenzpunkts die **Rücktaste** und digitalisieren dann weiter.

4 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Form abzuschliessen.

5 Klicken Sie auf die Kontur, um die Stichanfangs- und Stichendpunkte festzulegen, oder drücken Sie auf **Eingabe**, um die Standardvorgaben zu übernehmen.

6 Abhängig von der gewählten Rahmen-AUS-Methode werden Sie unter Umständen aufgefordert, die Rahmen-AUS-Position zu markieren. Siehe Autom. Applikation-Optionen einstellen.

- **Automatisch**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position automatisch festgelegt.
- **Manuell**: Klicken Sie auf den Punkt, an dem die Rahmen-AUS-Position sein soll.

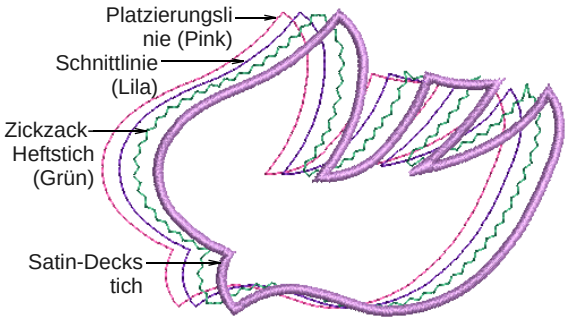


- **Unter Deckstichen platzieren**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position beim letzten Nadelpunkt vor der Rahmen-AUS-Position gesetzt

7 Drücken Sie auf **Eingabe**.

Die Form wird geschlossen und je nach den aktuellen Einstellungen bis zu vier Lagen Stickung generiert – Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich

und Deckstich. Siehe Autom. Applikation-Einstellungen anpassen.



Hinweis Der **Gruppierung aufheben**-Befehl steht nicht zur Verfügung, wenn ein Autom. Applikation-Objekt markiert ist. Um auf die Objektkomponenten zuzugreifen, benutzen Sie das **Zerlegen**-Werkzeug. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

Autom. Applikation-Einstellungen anpassen

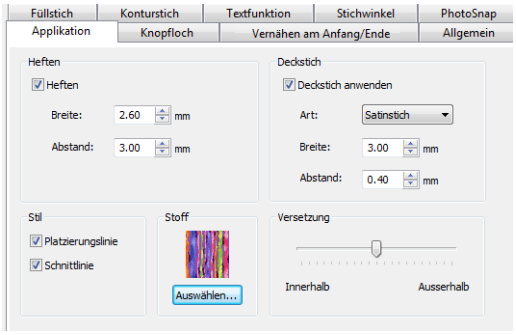
Benutzen Sie Objekteigenschaften (Allgemein-Werkzeugleiste), um aktuelle Eigenschaften zu festzulegen.

Der Deckstich verläuft der Applikationskontur entlang. Sie können verschiedenen Einstellungen festlegen, darunter Deckstichart, Breite, Stichabstand und die Versetzung im Verhältnis zur digitalisierten Kontur.

Um die Autom. Applikation-Einstellungen anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Autom. Applikation-Objekt.

Das **Objekteigenschaften** > Applikation-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Um die aktuellen Einstellungen zu verändern, greifen Sie, ohne dass Objekte markiert sind, auf das **Objekteigenschaften** > Applikation-Dialogfeld zu.

2 Wählen Sie im **Deckstich**-Feld die gewünschte Deckstichart – Satin- oder Pariserstich.

Hinweis Deckstich ist standardmässig aktiviert. Diese Einstellung erlaubt Kompatibilität zwischen Applikationen, die in Explorations erstellt wurden, wo es eine 'Ohne Umrandung'-Option gibt, und in BERNINA-Sticksoftware erstellten.

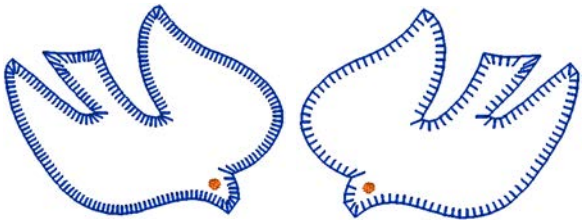
3 Deckstichbreite und -abstand nach Bedarf anpassen:

- **Breite:** Geben Sie die Breite der Satin- bzw. Pariserstichreihe an.



Satinstichbreite: 2,5 mm | Satinstichbreite: 1,0 mm

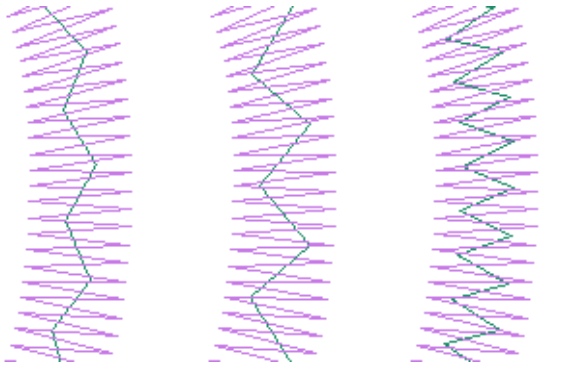
- **Abstand:** Geben Sie den Stichabstand der Satin- bzw. Pariserstichreihe an.



Pariserstich-Abstand: 1,3 mm | Pariserstich-Abstand: 2,0 mm

4 Wenn Sie Satin-Deckstich benutzen, markieren Sie nach Bedarf das **Heftstich**-Kontrollkästchen und passen Sie die Breiten- und

Abstands-Einstellungen an. Die Heftstichbreite darf nicht grösser sein als die Deckstichbreite.



Heftstichbreite: verkleinert Abstand: vergrössert

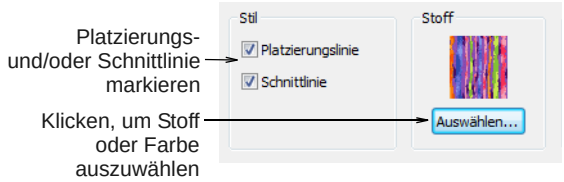
Heftstichbreite: standardmässig Abstand: standardmässig

Heftstichbreite: vergrössert Abstand: verkleinert

Hinweis Heftstiche können nicht auf Pariserdeckstiche angewendet werden.

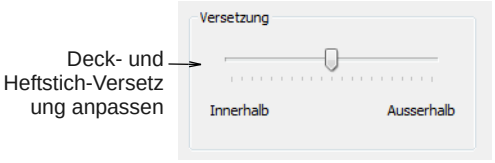
5 Wählen Sie den gewünschten Applikationsstil aus.

Sie haben zwei Optionen – Platzierungslinie und Schnittlinie. Benutzen Sie Platzierungslinien als Leithilfe zum Platzieren von bereits zugeschnittenen Stoffstücken. Verwenden Sie die Schnittlinien zum Fixieren von ungeschnittenen Stoffstücken, so dass diese an Ort und Stelle zugeschnitten werden können.

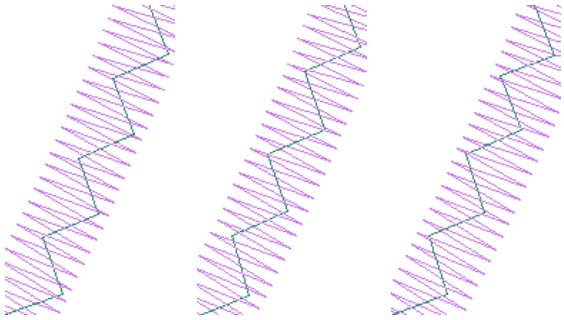


6 Klicken Sie auf **Auswählen**, um im **Stoff**-Feld einen Stoff oder eine einfarbige Farbe auszuwählen und Ihrem Applikationsstück zuzuordnen. Siehe Stoffe in Autom. Applikation-Stickmustern platzieren.

7 Benutzen Sie den Schieberegler, um den Deckstich im Verhältnis zur Platzierungslinie zu versetzen (inner- oder ausserhalb).



Standardmässig hat Satinstich keine Versetzung, während Pariserstich 100% innerhalb liegt.



Versetzung: innerhalb

Versetzung: keine

Versetzung: ausserhalb

8 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Aktuelle Einstellungen werden auf markierte Objekte angewendet.

Stoffe in Autom. Applikation-Stickmustern platzieren

Benutzen Sie Applikationsstoff zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein-/auszuschalten.

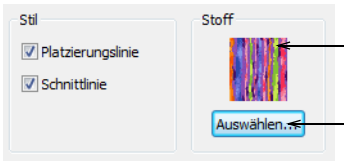
Das **Objekteigenschaften > Applikation**-Dialogfeld enthält ein **Stoff**-Feld, mit dem Sie einen Stoff oder eine einfarbige Farbe auswählen und Ihrem Applikationsstück zuordnen können.



Um Stoff in einem Autom. Applikation-Stickmuster zu platzieren

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Autom. Applikation-Objekt.

Das **Objekteigenschaften** > Applikation-Dialogfeld wird geöffnet.



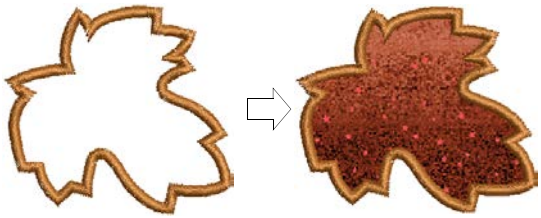
2 Klicken Sie auf **Auswählen**, um im Stoff-Feld einen Stoff oder eine einfarbige Farbe auszuwählen und Ihrem Applikationsstück zuzuordnen.

Das **Applikationsstoff**-Dialogfeld wird geöffnet. Die **Stoffe / Farben / Keine**-Optionen ermöglichen Ihnen die Auswahl zwischen Stoffen und Farben. Standardmässig ist die **Stoffe**-Option ausgewählt.



3 Scrollen Sie nach unten, um eine geeignete Kategorie zu finden, und klicken Sie für eine Gesamtübersicht auf die Unterverzeichnisse – z. B. ‚Anniversary Florals'.

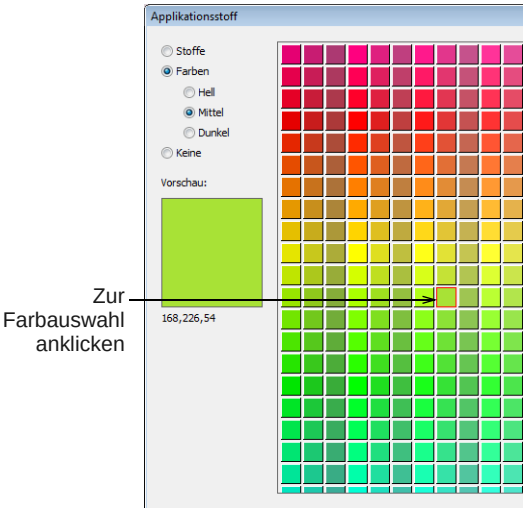
4 Klicken Sie auf **OK**, um den Stoff auf das markierte Applikationsobjekt anzuwenden.



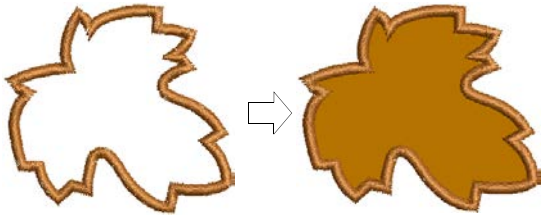
Hinweis Die Benartex-Palette wird wie im **Patch-Eigenschaften**-Dialogfeld angezeigt. Siehe Offenes Objekt-Applikationen erstellen.

5 Falls Sie Ihrem Applikationsstück lieber selbst eine Farbe zuordnen möchten, wählen Sie die **Farbe**-Option aus.

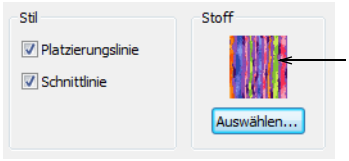
Das **Applikationsstoff**-Dialogfeld wird mit einer Farbauswahl aktualisiert.



6 Wählen Sie einen Farbbereich – Hell, Mittel oder Dunkel – und dann eine Farbe aus.



7 Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfeld zu schliessen und den Stoff in das **Objekteigenschaften** > Applikation-Dialogfeld zu verschieben.



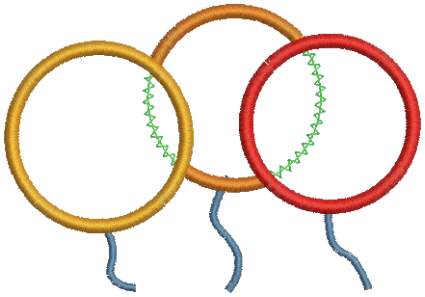
8 Klicken Sie auf **OK**, um Stoff oder Farbe auf das markierte Applikationsobjekt anzuwenden.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

Teilapplikationen erstellen

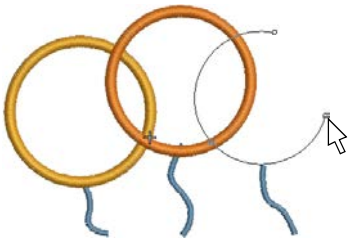
Klicken Sie auf Teilapplikation (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Applikationsobjekte mit Teildeckstichlagen zu erstellen.

Mit dem **Teilapplikation**-Werkzeug können Sie überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichlagen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln. Die unteren Lagen werden nur teilweise ausgestickt.

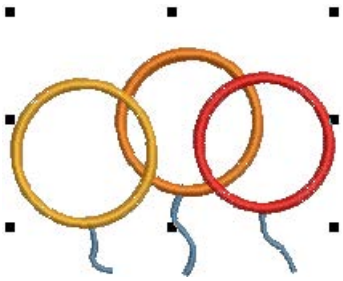


Um Teilapplikationen zu erstellen

1 Erstellen Sie Applikationsformen mit Autom. Applikation. Siehe Applikationen mit Autom. Applikation erstellen.

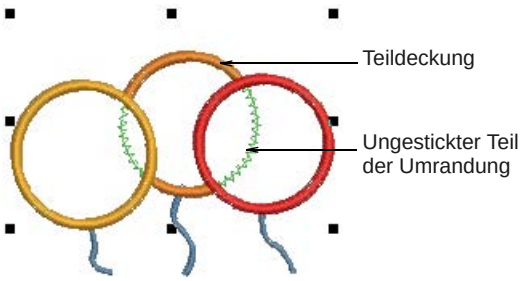


2 Markieren Sie die Applikationsobjekte.



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

Wo Objekte überlappen, werden Deckstiche entfernt, sodass nur die Sekundärobjekte verbleiben – Heftstich, Platzierungs- und Schnittlinien.



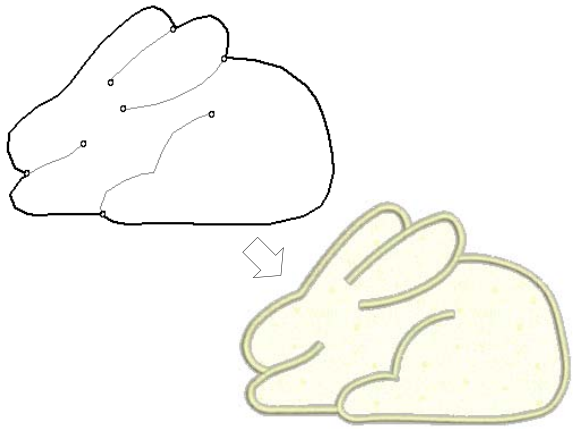
Offenes Objekt-Applikationen erstellen

Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die **Autom. Applikation**-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Manchmal benötigen Sie etwas zusätzliche Flexibilität, um die Auswahl an Stickmustern, sich für Applikationen eignen, zu erweitern. Zum Beispiel können Stickmuster, die offene Objekte enthalten, nicht von Autom. Applikation verarbeitet werden.

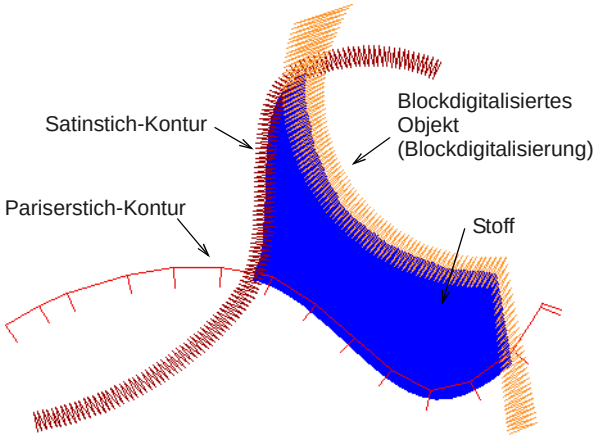


In diesem Stickmuster muss der Stiel in der Mitte des Blattes **nach** den Platzierungs- und Schnittlinien um die Blattkontur, aber **vor** den Deckstichen gestickt werden. Es können ein oder zwei Stoffbereiche vorhanden sein. Bei nur einer Fläche benötigt der Stiel keine Platzierungs- oder Heftstiche. Bei zwei Stoffteilen benötigen Stiel und Kontur Platzierungs- und Heftstiche.

Ein weiteres Problem wird im nachfolgenden Kaninchenmotiv verdeutlicht. Die gesamte Form ist aus offenen Kurven erstellt, deren Stickreihenfolge besonders wichtig ist – z. B. muss das linke Ohr oben liegen. Die Innenfläche des Kaninchens muss mit Stoff gefüllt werden, obwohl **keine** der Teilkurven geschlossen ist.



In beiden Fällen sollen die Kurven in einer möglichst natürlichen Reihenfolge eingegeben werden **und** die Software korrekt interpretieren, wo die geschlossenen Flächen sich befinden sollen. Zu diesem Zweck erlaubt Ihnen das spezielle **Erweiterte Applikation**-Werkzeug, Offenes Objekt-Applikationen aus einem oder mehreren Quellen- oder ‚Primär'-Objekten zu generieren. Die Ränder können wie hier gezeigt durch die Überschneidung von Objekten definiert werden:



Primärobjekte

Quellen- oder ‚Primär'-Objekte, die bei der Erstellung von Offenes Objekt-Applikationen benutzt werden, müssen erstellt und eingereiht werden, **bevor** die Funktion angewendet wird. Das Einfügen dieser Objekte in Offenes Objekt-Applikationen wirkt sich in keinster Weise auf sie aus. Sie können mehrere Arten von Quellenobjekten verwenden:

- Jede Konturstichart – Einfacher Laufstich, Satinkonturstich, usw. ,
- Jedes mit geschlossenen Objekten gefüllte Objekt, oder
- Jedes blockdigitalisierte Objekt.

Manche anderen Objektarten können in Kombination mit den o. g. Objekten verwendet werden. Dazu gehören Textobjekte, Autom. Applikationen und sogar andere Offenes Objekt-Applikationen.

Hinweis Findet BERNINA-Sticksoftware mehr als einen Bereich, können Sie diese zu einem Stück verbinden. Siehe Stoffflächen verbinden und trennen.

Sekundärobjekte

Bis zu drei Arten von ‚Sekundärobjekten' können automatisch generiert werden:

- **Platzierungslinie**: Dabei handelt es sich um die (optionale) erste Lage der Applikationsstiche. Platzierungslinien werden zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsteile auf dem Hintergrundmaterial benutzt.
- **Schnittlinie**: Die ebenfalls optionalen Schnittlinien formen eine Hilfslinie zum Zuschneiden eines Applikationsstücks ‚an Ort und Stelle'.
- **Heftstich**: Dieser Zickzack- oder Laufstich wird nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund benutzt, bevor die Deckstiche genäht werden.

Jedes ‚Umriss-Segment' generiert, abhängig von den aktuellen Einstellungen, eine Platzierungslinie, eine Schnittlinie und/oder Heftstiche.

Hinweis Sekundärobjekte werden **vor** Primärobjekten gestickt und werden deshalb **darunter** angezeigt. Sie können jedem sekundären Objekt Fadenfarben zuordnen oder BERNINA-Sticksoftware entscheiden lassen.

Stickmuster mit Offenes Objekt-Applikationen erstellen

Benutzen Sie Erweiterte Applikation (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um aus einem oder mehreren Quellenobjekten Offenes Objekt-Applikation zu erstellen.

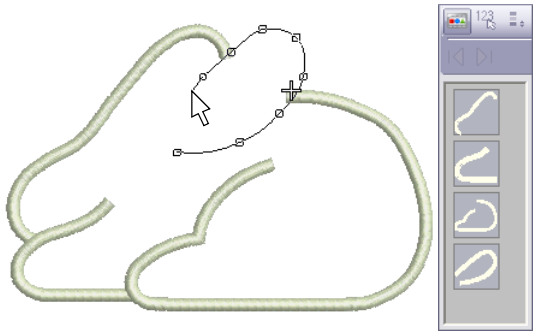
Zum Erstellen von Offenes Objekt-Applikation können mehrere Arten von ‚Primärobjekten' verwendet werden, einschliesslich aller Konturstichar ten – Einfacher Laufstich, Satinkonturstich, usw. – sowie aller gefüllten oder blockdigitalisierten Objekte. Zusätzlich können manche anderen Objekte benutzt werden, darunter Textobjekte, Autom. Applikationen oder sogar andere Offenes Objekt-Applikationen.



Hinweis Stickmuster werden beim Öffnen oder Einfügen in ein anderes Stickmuster standardmässig automatisch gruppiert. Wenn Sie ein Applikationsstickmuster nach dem Speichern öffnen, müssen Sie seine Gruppierung aufheben, bevor Sie auf die Applikations-Eigenschaften zugreifen können. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

Um ein Stickmuster mit Offenes Objekt-Applikation zu erstellen

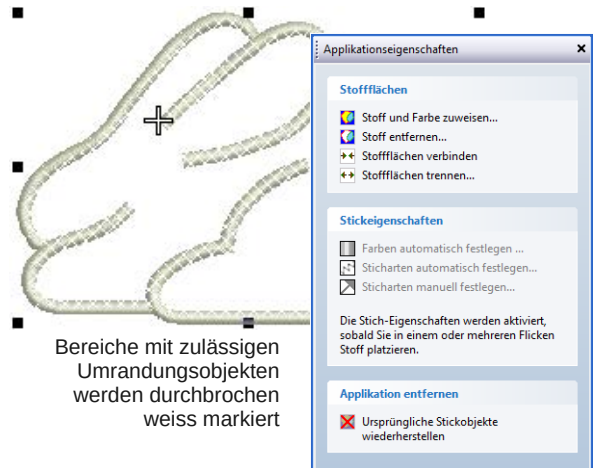
1 Erstellen Sie die Objekte, die Sie in den Deckstich Ihres Applikations-Stickmusters einfügen möchten. Siehe Offene Formen digitalisieren.



2 Legen Sie die Stickeigenschaften und die Nähreihenfolge dieser Objekte fest.

3 Markieren Sie alle Objekte, die Teil der Offenes Objekt-Applikation sein sollen, und klicken Sie auf das **Erweiterte Applikation**-Symbol.

BERNINA-Sticksoftware bestimmt, ob eine Auswahl mindestens ein zulässiges Umrandungsobjekt enthält und eine Fläche korrekt eingeschlossen ist. Treffen diese Bedingungen zu, wird eine Offenes Objekt-Applikation erstellt und das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



Bereiche mit zulässigen Umrandungsobjekten werden durchbrochen weiss markiert

Hinweis Formen werden beim ersten Erstellen einer Offenes Objekt-Applikation ‚korrigiert'. Dies kann zur Entfernung kleiner Details führen. Primärobjekte bleiben jedoch unangetastet.

4 Klicken Sie auf die **Stoff und Farbe zuweisen**-Option, um Stoff oder Farbe hinzuzufügen. Für Details vergleichen Sie bitte Stoffmuster zuweisen und Farbe zuweisen.



5 Nach der Fertigstellung **Zurück** anklicken.

6 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Tipp Offenes Objekt-Applikationsobjekte können genauso markiert und behandelt werden wie gruppierte Objekte – d. h. , sie können mit derselben, für alle Objekte gültigen ‚Klicken-und-Ziehen'-Technik verschoben, skaliert, schräg gestellt oder gedreht werden. Das Umformen von Offenes Objekt-Applikationsobjekten ist jedoch nicht möglich. Auch können innerhalb von Offenes Objekt-Applikationen keine individuellen Primär- oder Sekundärobjekte markiert werden, ohne dass das Objekt vorher ‚zerlegt' wird. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

Stoffmuster zuweisen

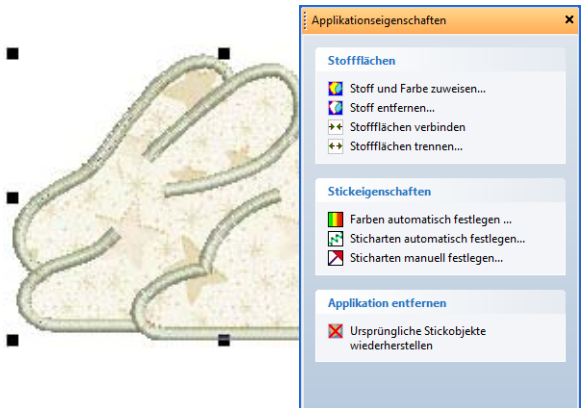
Benutzen Sie Applikationsstoff zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein-/auszuschalten.

Sie können Offenes Objekt-Applikationen beim Erstellen oder auch jederzeit später Stoffmuster hinzufügen.

Um Stoffmuster zuzuweisen

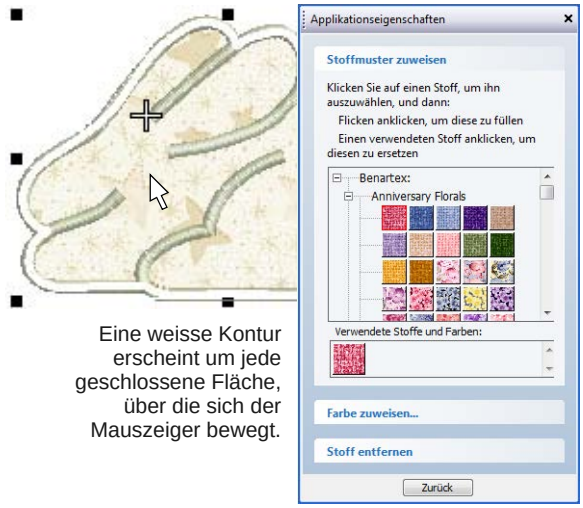
1 Falls Sie ein bereits existierendes Offenes Objekt-Applikationsobjekt bearbeiten, doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet (oder ist bereits geöffnet, wenn Sie das Objekt gerade erstellt haben).



2 Klicken Sie auf die **Stoff und Farbe zuweisen**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoffmuster zuweisen**-Feld an.



Eine weisse Kontur erscheint um jede geschlossene Fläche, über die sich der Mauszeiger bewegt.

Hinweis Die **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette kann bereits vorausgewählte Eingaben enthalten.

3 Wählen Sie einen Stoff aus dem Stoffvezeichnis – z. B. ‚Vintage Shirtings' – oder aus der **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette.

4 Bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster.

Eine weisse Kontur erscheint um jede geschlossene Fläche, über die sich der Mauszeiger bewegt.

5 Klicken Sie einen aktuell weissen oder gefüllten Bereich an.

Der Fläche wird mit dem gewählten Stoff gefüllt und der **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette ein neues Stoffmuster hinzugefügt.



Hinweis Für jeden neu erstellten Teil werden wird mit den Standard-Sticharten und den automatischen Stichfarben ein sekundäres Stickobjekt erstellt. Für Details vergleichen Sie bitte Stichfarben einstellen und Sticharten einstellen.

6 Markieren Sie nach Bedarf andere Bereiche, um weitere Stoffe hinzuzufügen.

7 Nach der Fertigstellung **Zurück** anklicken.

8 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Alternativ können Sie für weitere Optionen auf **Farbe zuweisen** oder **Stoff entfernen** klicken . Für Details vergleichen Sie bitte Farbe zuweisen und Stoff oder Farbe entfernen.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

Farbe zuweisen

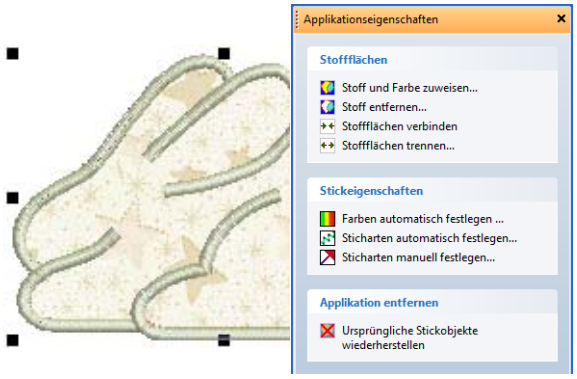
Benutzen Sie Applikationsstoff zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Anzeige der Applikationsstoffe/-farben ein-/auszuschalten.

Sie können Offenes Objekt-Applikationen beim Erstellen oder auch jederzeit später Farbe statt Stoffmuster hinzufügen.

Um Farbe zuzuweisen

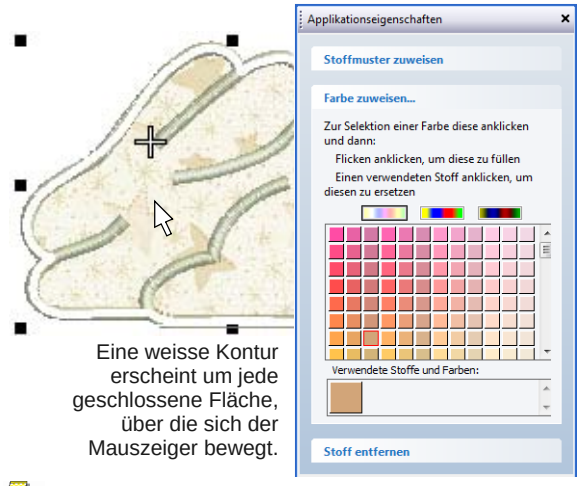
1 Falls Sie ein bereits existierendes Offenes Objekt-Applikationsobjekt bearbeiten, doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet (oder ist bereits geöffnet, wenn Sie das Objekt gerade erstellt haben).



2 Klicken Sie auf die **Stoff und Farbe zuweisen**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoffmuster zuweisen**-Feld an. Die **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette kann bereits vorausgewählte Eingaben enthalten.



Eine weisse Kontur erscheint um jede geschlossene Fläche, über die sich der Mauszeiger bewegt.

Hinweis Die **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette kann bereits vorausgewählte Eingaben enthalten.

3 Wählen Sie mit einem der drei Schalter oben in der Palette einen Farbbereich – Hell, Mittel oder Dunkel – aus.

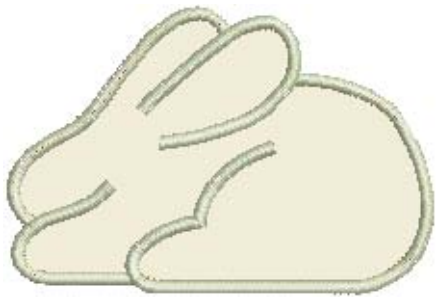
4 Wählen Sie eine Farbe aus der Palette.

5 Bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster.

Eine weisse Kontur erscheint um jede geschlossene Fläche, über die sich der Mauszeiger bewegt.

6 Klicken Sie einen aktuell weissen oder gefüllten Bereich an.

Der Fläche wird mit der gewählten Farbe gefüllt und der **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette eine Farbe hinzugefügt.



Hinweis Für jeden neu erstellten Teil werden wird mit den Standard-Sticharten und den automatischen Stichfarben ein sekundäres Stickobjekt erstellt. Für Details vergleichen Sie bitte Stichfarben einstellen und Sticharten einstellen.

7 Markieren Sie nach Bedarf andere Bereiche, um weitere Farben hinzuzufügen.

8 Nach der Fertigstellung **Zurück** anklicken.

9 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Alternativ können Sie für weitere Optionen auf **Stoffmuster zuweisen** oder **Stoff entfernen** klicken . Für Details vergleichen Sie bitte Stoffmuster zuweisen und Stoff oder Farbe entfernen.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

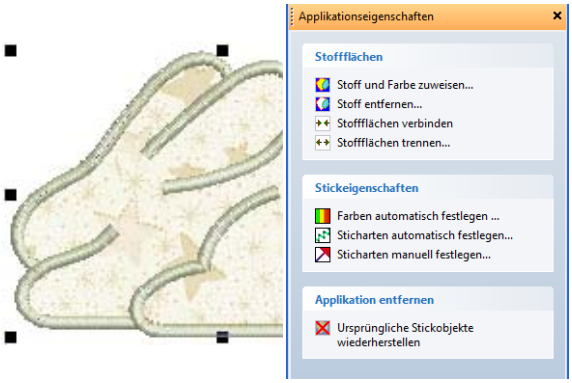
Stoff oder Farbe entfernen

Sie können Farben oder Stoffe jederzeit aus Offenes Objekt-Applikationen entfernen.

Um Stoff oder Farbe zu entfernen

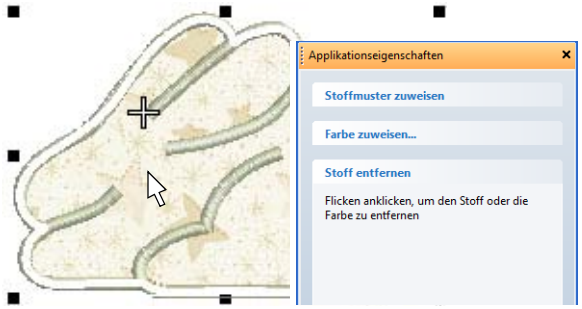
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Offenes Objekt-Applikationsobjekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Klicken Sie auf die **Stoff entfernen**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoff entfernen**-Feld an.

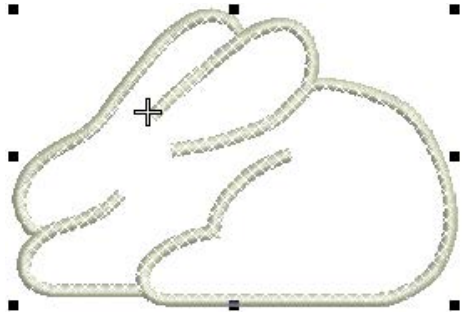


3 Bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster.

Eine weisse Kontur erscheint um jede geschlossene Fläche, über die sich der Mauszeiger bewegt.

4 Klicken Sie auf einen Bereich, der bereits gefüllt ist.

Stoff oder Farbe des Stoffflickens werden mit durchbrochen weisser Markierung ersetzt und alle zugehörigen Sekundärobjekte entfernt.



Hinweis Stoff oder Farbe werden zudem aus der **Verwendete Stoffe und Farben**-Palette entfernt, wenn dies das einzige Mal war, dass sie verwendet wurden.

5 Markieren Sie nach Bedarf andere Bereiche, um weitere Stoffe zu entfernen.

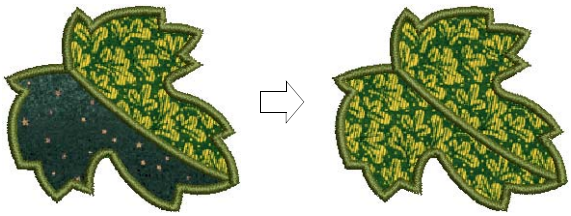
6 Nach der Fertigstellung **Zurück** anklicken.

7 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Alternative können Sie für weitere Optionen auf **Stoffmuster zuweisen** oder **Farbe zuweisen** klicken. Für Details vergleichen Sie bitte Stoffmuster zuweisen und Farbe zuweisen.

Stoffflächen verbinden und trennen

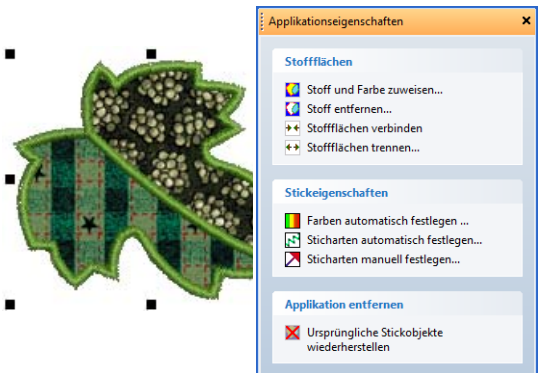
Im unten aufgeführten Beispiel können sich ein oder zwei Stoffflächen befinden. Bei zwei Stoffteilen benötigen Stiel und Kontur Platzierungs- und Heftstiche. Bei nur einer Fläche benötigt der Stiel keine Platzierungs- oder Heftstiche. In diesem Fall müssen die zwei Stoffflächen zu einer Fläche verbunden werden.



Um Stoffflächen zu verbinden und zu trennen

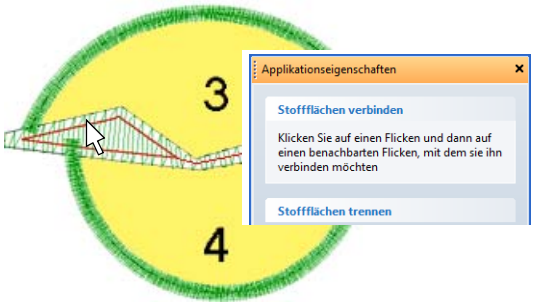
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie die **Stoffflächen verbinden**-Option.

Das **Stoffflächen verbinden**-Feld wird angezeigt.



3 Zu verbindende Stoffflächen markieren.

Eine rote Linie erscheint um ihre Umrandung.

4 Halten Sie den Mauszeiger über die zweite Stofffläche.

Diese Stofffläche kann mit Stoff oder Farbe gefüllt sein, muss aber nicht. Eine weisse Linie erscheint um ihre Umrandung.

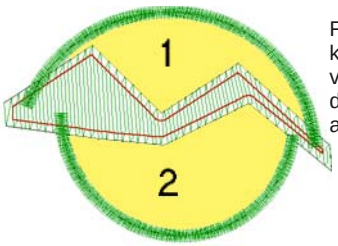


5 Klicken Sie auf die mit Stofffläche.

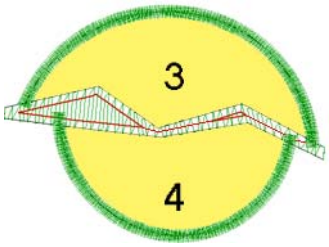
Die zwei Stoffflächen werden zu einer einzelnen Stofffläche verbunden und nehmen Stoff oder Farbe der ersten Fläche an. Alle Sekundärstiche werden aus den Randsegmenten entfernt, die sich beide Flächen zuvor teilten.



Hinweis Zwei Flächen gelten als angrenzend, wenn Sie einen Rand teilen, der entweder Teil eines Konturobjekts – Laufstich, Satinstich-Kontur usw. – oder eines gefüllten Objekts ist, das in der Mitte kollabiert und so einen Teil des gemeinsamen Rands bildet.



Flächen 1 und 2 können nicht verbunden werden, da sie nicht angrenzend sind



Flächen 3 und 4 können verbunden werden, weil sie angrenzend sind

6 Wiederholen den Vorgang Sie so oft wie nötig.

Tipp Um eine verbundene Fläche wieder zu trennen, klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die **Stoffflächen trennen**-Option und danach auf eine verbundene Stofffläche.



Die verbundene Stofffläche wird in ihre ursprünglichen Einzelflächen aufgeteilt, wobei jede Fläche den aktuellen Stoff oder die aktuelle Farbe beibehält (nicht Originalstoff oder -farbe). Für die gemeinsamen Ränder zwischen den getrennten Stoffflächen werden neue Sekundärobjekte erstellt. Die Stickeigenschaften dieser Sekundärobjekte sind dieselben wie vor dem Verbinden.

7 Zum Fertigstellen **Zurück** anklicken.

8 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

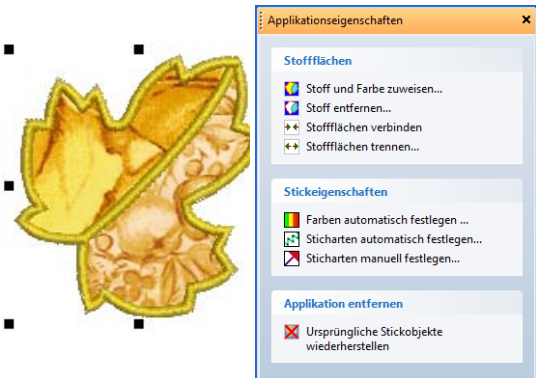
Stichfarben einstellen

Sie können Farben automatisch oder manuell einstellen. Für alle neu erstellten Offenes Objekt-Applikationen werden die Sekundärobjekte mit automatischen Stichfarben erstellt. Zwei Optionen stehen zur Verfügung: **Spezialfarben für jede Lage** und **Deckstichfarbe anpassen**. Siehe auch Sticharten einstellen.

Um Stichfarben festzulegen

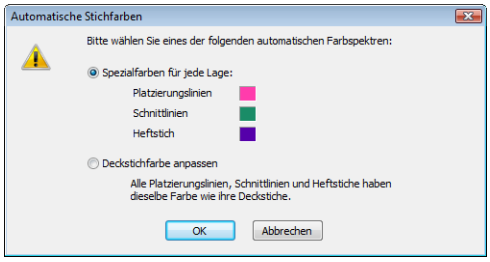
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie die **Farben automatisch einstellen**-Option.

Das **Automatische Stichfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie ein automatisches Farbspektrum aus den zur Verfügung stehenden Optionen:

- **Deckstichfarbe anpassen**: Falls markiert, werden alle Sekundärobjekte in der Farbe ihrer zugehörigen Primärobjekte angezeigt.
- **Spezialfarben für jede Lage**: Falls markiert, werden alle Sekundärobjekte in den hier angezeigten Farben angezeigt und gestickt (aufgrund besserer Sichtbarkeit auf dem Bildschirm).

Hinweis Normalerweise wird kein tatsächlicher Faden als Anzeigefarbe benutzt, sondern eine einzelne Fadenfarbe für alle Sekundärobjekte, die dem Stoff, auf dem die Applikation ausgestickt werden soll, so ähnlich wie möglich ist.

4 Zum Fertigstellen **OK** anklicken.

5 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Sticharten einstellen

Sie haben für die Einstellung der Sticharten für Sekundärobjekte zwei Optionen: automatisch oder manuell. Um die Sticharten automatisch festzulegen, klicken Sie einfach auf die **Sticharten automatisch festlegen**-Option im **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld. Die Sticharten für alle Heftstiche werden den Deckstichen entsprechend wie folgt festgelegt:

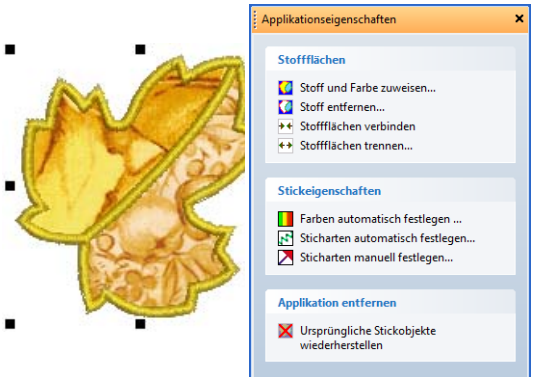
- Falls die Deckstiche Satinstich-Kontur, Satinfüllstich, Steppfüllstich oder Dekorfüllstich sind, wird der Heftstich auf Zickzack gesetzt.
- Für alle anderen Deckstiche wird der Heftstiche auf Laufstich gesetzt.

Falls Sie mehr Kontrolle über die Sticharten benötigen, die für Platzierungslinien, Schnittlinien und Heftstiche benutzt werden, gehen Sie wie folgt vor. Wenn Sie die Farben manuell festlegen, ersetzt jede Änderung, die Sie vornehmen, die automatisch gewählten Farben.

Um Sticharten festzulegen

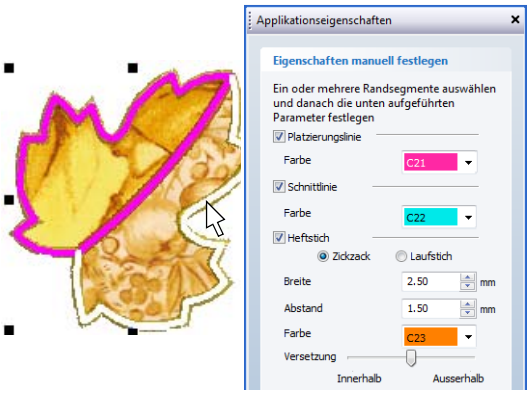
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie die **Sticharten manuell festlegen**-Option.

Das **Eigenschaften manuell festlegen**-Feld wird angezeigt.



3 Um das **Eigenschaften manuell festlegen**-Feld zu aktivieren, markieren Sie Randsegmente wie folgt:

- Durch Platzieren des Mauszeigers über ein individuelles Randsegment wird es weiss hervorgehoben. Wenn Sie es über eine gefüllte Stofffläche platzieren, wird die gesamte Umrandung der Fläche weiss hervorgehoben. Wenn Sie dann mit der Maus klicken, wird die hervorgehobene Sektion markiert. Markierte Randsegment erscheinen in Magenta.
- Durch Gedrückthalten der **Strg**-Taste, während die Umrandung oder ein Teil davon farblich hervorgehoben ist, wird die hervorgehobene Sektion der Auswahl hinzugefügt, sofern diese noch nicht markiert ist, oder aus der Auswahl entfernt, wenn diese bereits markiert ist.

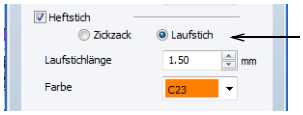
4 Markieren Sie die Sekundärobjekte, die Sie in Ihre Offenes Objekt-Applikation einschliessen möchten:

- **Platzierungslinien**: Dabei handelt es sich um die (optionale) erste Lage der Applikationsstiche. Platzierungslinien werden zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsteile auf dem Hintergrundmaterial benutzt.
- **Schnittlinien**: Die ebenfalls optionalen Schnittlinien formen eine Hilfslinie zum Zuschneiden eines Applikationsstücks ‚an Ort und Stelle'.
- **Heftstich**: Dieser Zickzack- oder Laufstich wird nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund benutzt, bevor die Deckstiche genäht werden.

5 Stellen Sie die Anzeigefarbe für jedes markierte Sekundärobjekt ein – Platzierungslinien, Schnittlinien und/oder Heftstiche.

Hinweis Wenn Sie die Farben manuell festlegen, ersetzt jede Änderung, die Sie vornehmen, die automatisch gewählten Farben. Siehe Stichfarben einstellen.

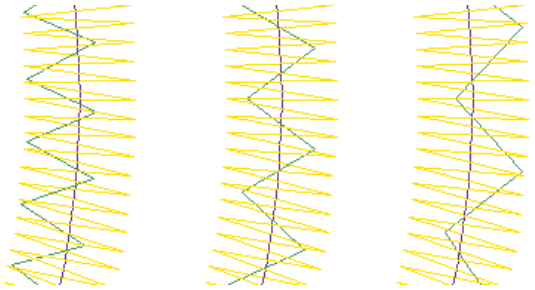
6 Falls Sie Heftstiche miteingeschlossen haben, wählen Sie die gewünschte Stichart aus:



Heftstichart wählen

Zickzack: Gibt Ihnen die Kontrolle über:

- **Stichbreite**: legt die Spaltenbreite für den Zickzack-Stich fest.
- **Abstand**: legt den Stichabstand fest.
- **Farbe**: legt die Stichfarbe fest.
- **Versetzung**: legt die Deckstiche in Relation zu den Sekundärobjekten wie abgebildet fest:



Heftstich-Versetzung: Ausserhalb Abstand: verkleinert

Heftstich-Versetzung : Keine Abstand: standardmässig

Heftstich-Versetzung: Innerhalb Abstand: vergrössert

Laufstich: Gibt Ihnen die Kontrolle über:

- **Stichlänge**: Legen Sie die Stichlänge passend zur digitalisierten Form fest – wählen Sie für enge Kurven eine kurze Stichlänge; um die Stichanzahl für flachere Kurven zu verringern, erhöhen Sie die Stichlänge.
- **Farbe**: legt die Stichfarbe fest.

7 Zum Zurückkehren auf **Zurück** klicken.

8 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Ausgangsobjekte wiederherstellen

Primärobjekte können jederzeit wiederhergestellt werden. BERNINA-Sticksoftware entfernt alle Sekundärobjekte, hebt die Gruppierung der

Primärobjekte auf und macht sie wieder zu individuellen Objekten. Siehe auch In Objektkomponenten aufteilen.

Um Ausgangsobjekte wiederherzustellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Klicken Sie auf die **Ausgangsobjekt wiederherstellen**-Option.

Alle Sekundärobjekte werden entfernt und die Gruppierung aller Primärobjekte aufgehoben.



3 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Hinweis Falls die gesamte Offenes Objekt-Applikation skaliert, verschoben oder schräg gestellt wurde, werden die Primärobjekte in diesem umgewandelten Zustand wiederhergestellt.

Teil VI
Stickerei-Textobjekte

Erstellen Sie schnell und mühelos hochwertige Schriftzüge. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine breite Auswahl an skalierbaren ‚kürzeste Verbindung'- Alphabet stilen sowie vielfarbige und dekorative Stickerei-Alphabete.

Textobjekte: Grundkenntnisse

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmustern Textobjekte hinzufügen. Er erläutert zudem die Anwendung von Textgrundlinien und Textformatierung sowie das Einstellen der Buchstabenabstände. Siehe Textobjekte: Grundkenntnisse.

Textobjekte bearbeiten

Dieser Abschnitt erklärt, wie Schriftzüge bearbeitet werden. Er beschreibt zudem das Skalieren von Textobjekten und das Entfernen der Unterlage bei kleinen Schriftzügen. Ausserdem behandelt er das Transformieren von Textobjekten, das Anpassen individueller Buchstaben und das Umformen von Grundlinien. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Spezialeffekte für Textobjekte

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie TrueType-Schriftarten zu Stickschriftarten konvertieren. Er erläutert zudem, wie Sie Ihrem Motiv Sonderzeichen sowie Dekorstich- und Monogrammschriftzüge hinzufügen. Ausserdem erklärt er die Anwendung verschiedener Sticharten auf Textobjekte sowie das Erstellen von Spezialeffekten durch das Verziehen von Textobjekten. Siehe Spezialeffekte für Textobjekte.

Monogramm-Funktion

Dieser Abschnitt behandelt das Erstellen von Monogramm-Schriftzügen (Initialen oder ganze Namen), das Hinzufügen von Ornamenten zu Monogrammen sowie das Erstellen von Ornament-Layouts. Er erklärt zudem, wie Sie Umrandungen hinzufügen und erstellen. Siehe Monogramm-Funktion.

Kapitel 25
Textobjekte: Grundkenntnisse



Sie können Stickmustern auf dem Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen oder über Objekteigenschaften schnell und einfach Schriftzüge hinzufügen. Sie können Schriftzüge auf einer geraden waagrechten oder senkrechten Grundlinie oder um einen Kreis oder Bogen platzieren sowie Ihre eigenen Grundlinien digitalisieren. Es stehen Ihnen die gleichen Bearbeitungsmöglichkeiten wie in einem Textverarbeitungsprogramm zur Verfügung: kursiv, fett, links- und rechtsbündig. Sie können Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände vor oder nach dem Erstellen von Textobjekten und ihrer Platzierung im Stickmuster festlegen. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmustern Textobjekte hinzufügen. Er erläutert zudem die Anwendung von Textgrundlinien und Textformatierung sowie das Einstellen der Buchstabenabstände.

Stickmustern Text hinzufügen

Sie können Text direkt auf dem Bildschirm eintippen. Sie können die Objekteigenschaften zum Festlegen der Textformatierung anpassen, bevor oder nachdem Sie einem Stickmuster Text hinzufügen. BERNINA-Sticksoftware bietet eine Auswahl an Alphabeten, die sich für zahlreiche Anwendungen eignen. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten oder konvertieren Sie TrueType-Schriftarten.

Text am Bildschirm erstellen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Schriftzüge direkt auf dem Bildschirm hinzuzufügen.

Wenn keine exakte Platzierung nötig ist, kann Text kann direkt am Bildschirm eingegeben werden. Zum Erzielen verschiedener künstlerischer Effekte können Sie Textobjekte auch direkt am Bildschirm verändern. Erscheinung und Layout hängen von den aktuellen Einstellungen ab. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Um Text am Bildschirm zu erstellen

1. Klicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.
2. Wählen Sie eine Farbe aus der Farbpalette. Siehe Aktuelle Farben ändern.
3. Klicken Sie an der Stelle, wo der Text beginnen soll.

   Dort erscheint eine Einfügemarke.



4. Gewünschte Buchstaben eintippen.

   Tipp Für eine neue Zeile drücken Sie **Umschalten+Eingabe**.
5. Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

Die Stiche werden sofort generiert.



Hinweis Erscheinung und Layout hängen von den aktuellen Einstellungen im **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld ab. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Text mittels Objekteigenschaften erstellen

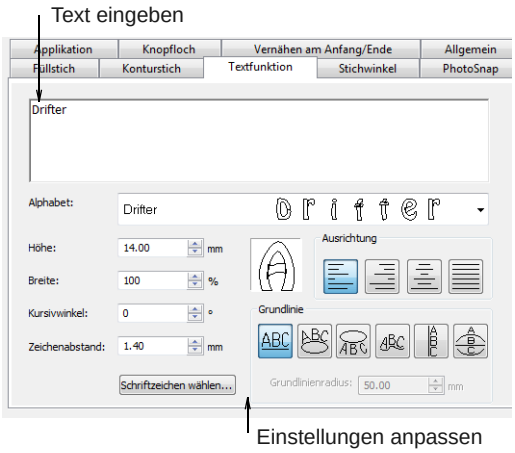
Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickereischriftzüge anzupassen.

Sie können die Textformatierung vor dem Hinzufügen zum Stickmuster festlegen. Diese herkömmliche Vorgehensweise ist vor allem bei komplexen Stickmustern empfehlenswert.

Um Text mittels Objekteigenschaften zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Geben Sie im Texteingabe-Feld den gewünschten Text ein.

Für eine neue Zeile drücken Sie **Umschalten+Eingabe**.

Tipp Einen Farbwechsel zwischen zwei Schriftzeichen können Sie durch Eingeben des Caret-Symbols (^) einfügen. Die nachfolgenden Schriftzeichen erhalten standardmässig die nächste Farbe in der Palette.

3 Wählen Sie ein Alphabet aus und passen Sie Formatierung und Grundlinieneinstellungen wie gewünscht an. Für Details vergleichen Sie bitte Alphabete auswählen und Textobjekte formatieren.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

5 Klicken Sie dort, wo die Beschriftung platziert werden soll, oder markieren Sie Referenzpunkte für die von Ihnen gewählte Grundlinie. Siehe Textgrundlinien.



Hinweis Die Buchstaben werden entsprechend der aktuellen Sticheinstellungen im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld mit Stichen gefüllt. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Verschiedene Sticharten und Effekte auf Textobjekte anwenden.

Alphabete auswählen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zur Auswahl eines Alphabetes für neue oder markierte Textobjekte.

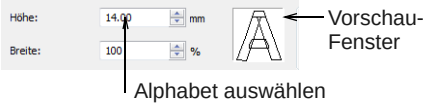
BERNINA-Sticksoftware bietet eine Auswahl an Alphabeten, die sich für zahlreiche Anwendungen eignen. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten oder konvertieren Sie TrueType-Schriftarten. Wählen Sie eine zu Ihrem Projekt passende Schriftart. Für das Besticken von Kinderkleidung eignen sich zum Beispiel einfache Schriftarten wie **Childs Play**. Zu einem Damennachthemd dagegen passt eine elegante Schrift wie Anniversary.

Hinweis Achten Sie auf die Minimal- und Maximal-Empfehlungen für jede Schriftart und bleiben Sie für optimale Stickergebnisse innerhalb des angegebenen Bereichs. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Um ein Alphabet auszuwählen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie ein Alphabet aus der **Alphabet**-Liste. Siehe auch Schriftarten zu Alphabeten konvertieren.

Ein Beispielbuchstabe des ausgewählten Alphabets erscheint im Vorschaufenster. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Tipp Beachten Sie die Buchstabengrösse, bevor Sie ein anderes Alphabet auswählen. Manche Alphabete sehen klein am besten aus. Andere können auch grösser ausgestickt werden. Siehe auch Buchstabenhöhe und -breite anpassen.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Das Alphabet für das Textobjekt ist festgelegt.

Textgrundlinien

Grundlinien bestimmen die Form von Textobjekten in einem Stickmuster. Sie können Textobjekte auf einer geraden waag- oder senkrechten Linie platzieren, um einen Kreis oder Bogen anlegen oder Ihre eigene Grundlinie digitalisieren. Abhängig von der verwendeten Grundlinie sind verschiedene Referenzpunkte nötig. Sie können Grundlinien auf dem Bildschirm digitalisieren.



Grundlinien benutzen Standardeinstellungen, um Ihre Grösse, Abstand und Winkel festzulegen. BERNINA-Sticksoftware gibt Ihnen sowohl interaktive als auch präzise numerischen Kontrolle über zahlreiche Grundlinien-Einstellungen. Es stehen Techniken zur Verfügung, mit denen Sie Art, Länge, Radius, Winkel und Position der Grundlinie verändern können.

Hinweis BERNINA-Sticksoftware merkt sich die zuletzt verwendete Grundlinie und benutzt diese, wenn Sie Schriftzeichen direkt am Bildschirm eingeben.

Grundlinien auswählen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Freie Linie (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von geraden waagrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Grundlinien im Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Kreis gegen Uhrzeigersinn (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Grundlinien gegen den Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Freie Form (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Schriftzügen um Elemente in Ihrem Stickmuster.

Benutzen Sie Freie senkrechte Linie (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von geraden senkrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

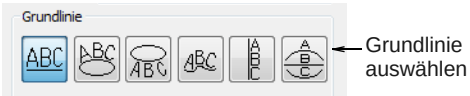
Benutzen Sie Vordefiniert (Textfunktion-Register) zur Gestaltung mehrerer gebogener Grundlinien.

Ihnen stehen verschiedene Grundlinien zur Benutzung mit neuen oder markierten Textobjekten zur Verfügung. Passen Sie die Grundlinieneinstellungen interaktiv oder über Eigenschaften an.

Um Grundlinien auszuwählen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt oder rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Grundlinie auswählen

Die Auswahl der Grundlinie hängt davon ab, welchen Effekt Sie erzielen möchten. Je nach Art der gewählten Grundlinie müssen unterschiedliche Referenzpunkte digitalisiert werden. Optionen sind:

- Gerade waagrecht: Siehe Waagrechte Grundlinien erstellen.
- Kreis im Uhrzeigersinn: Siehe Kreisförmige Grundlinien erstellen.
- Kreis gegen Uhrzeigersinn: Siehe Kreisförmige Grundlinien erstellen.
- Freie Form: Siehe Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen.
- Senkrecht: Siehe Senkrechte Grundlinien erstellen.
- Mehrere: Siehe Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die gewählte Grundlinie wird auf alle markierten oder neu erstellten Textobjekte angewendet.

Tipp Identische Grundlinien lassen sich durch Duplizieren oder Kopieren erstellen.

Waagrechte Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Freie Linie (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von geraden waagrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

Freie Grundlinien haben keine feste oder vorbestimmte Länge. Sie passen sich der Textlänge an.



Um waagrechte Grundlinien zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

3 Wählen Sie das **Freie Linie**-Symbol aus.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

5 Klicken Sie dort, wo Sie die Buchstaben platzieren wollen.

Senkrechte Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Freie senkrechte Linie (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von geraden senkrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.



Freie senkrechte Grundlinien sind gerade, senkrechte Grundlinien. Freie senkrechte Linien haben keine feste Länge und passen sich der Textlänge an. Der Zeilenabstand wird waagrecht berechnet, der Buchstabenabstand senkrecht. Buchstaben werden standardmässig entlang senkrechter Linien zentriert. Neue Zeilen werden standardmässig von rechts nach links plaziert, um asiatische Sprachen zu berücksichtigen. Senkrechte Grundlinien eignen sich für das Besticken von Ärmeln, als dekorativer Effekt und für asiatische Textobjekte.

Tipp Für senkrechten Text eignen sich in westlichen Sprachen Grossbuchstaben am besten, da der Buchstabenabstand Unterlängen bei Kleinbuchstaben nicht berücksichtigt.

Um senkrechte Grundlinien zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

3 Wählen Sie das **Freie senkrechte Linie**-Symbol aus.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

5 Klicken Sie dort, wo Sie die Buchstaben platzieren wollen.

Kreisförmige Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Grundlinien im Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Kreis gegen Uhrzeigersinn (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Grundlinien gegen den Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn- und Kreis gegen Uhrzeigersinn-Grundlinien, um Buchstaben im oder gegen den Uhrzeigersinn um einen vollständigen Kreis oder Ellipse zu platzieren. Standardmässig werden Buchstaben **über** Grundlinien im Uhrzeigersinn und **unter** Grundlinien gegen den Uhrzeigersinn positioniert. Sie werden zudem standardmässig zentriert.



Um kreisförmige Grundlinien zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

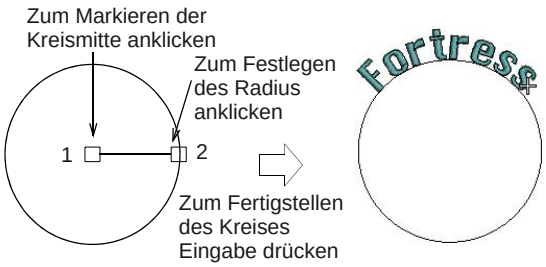
Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

3 Wählen Sie das **Kreis im Uhrzeigersinn**- oder **Kreis gegen Uhrzeigersinn**-Symbol und klicken Sie auf **Anwenden**.

Die **Statuszeile** leitet Sie an.

4 Markieren Sie die Mitte des Kreises.



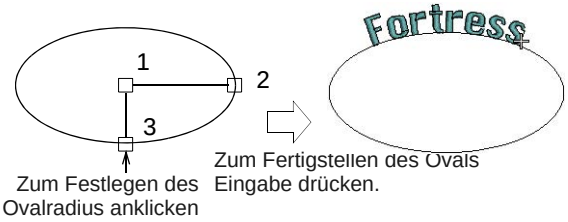
5 Markieren Sie einen Punkt, um den Radius zu definieren.

6 Zum Fertigstellen des Kreises **Eingabe** drücken.



Kreis im Uhrzeigersinn | Kreis im Gegenuhrzeigersinn

7 Alternativ können Sie zum Erstellen einer ovalen Grundlinie einen dritten Referenzpunkt markieren.

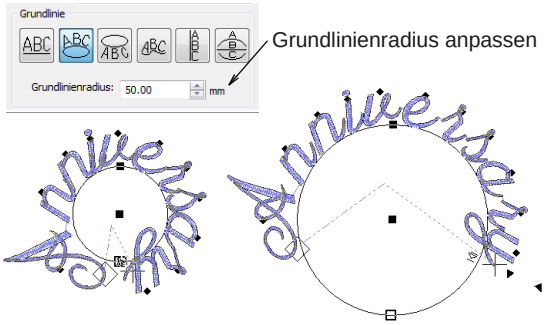


8 Zum Fertigstellen des Ovals **Eingabe** drücken.



Kreis im Uhrzeigersinn | Kreis im Gegenuhrzeigersinn

Tipp Der Kreis sollte gross genug für Ihre Beschriftung sein. Ist er zu klein oder der Text zu gross, wirken die Buchstaben ‚gedrängt'. Sie können jedoch den Grundlinienradius im Dialogfeld anpassen. Siehe auch Grundlinien umformen.



Grundlinienradius: 10 mm | Grundlinienradius: 20 mm

Tipp Sie können durch das Verändern der Ausrichtungs-Einstellung verschiedene Effekte erzielen – links, rechts, zentriert, Blocksatz. Siehe Buchstabenausrichtung festlegen.



Vordefinierte Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Vordefiniert (Textfunktion-Register) zur Gestaltung mehrerer gebogener Grundlinien.

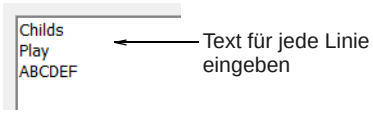
Benutzen Sie vordefinierte Grundlinien, um Text in nur einem Arbeitsvorgang oben um einen Kreis im Uhrzeigersinn, gerade durch die Kreismitte und unten um den Kreis gegen den Uhrzeigersinn zu wölben.



Um eine vordefinierte Grundlinie zu erstellen

1. Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

   Das **Objekteigenschaften > Text**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.
2. Geben Sie den Text für die obere Kreislinie in das Texteingabefeld ein.
3. Drücken Sie auf **Eingabe**.



4. Geben Sie in die nächste Zeile den Text für die Kreismitte ein und drücken Sie **Eingabe**.
5. Geben Sie in die dritte Zeile den Text für die untere Kreislinie ein.
6. Wählen Sie das **Vordefiniert**-Symbol aus.
7. Klicken Sie auf **Anwenden**.
8. Markieren Sie die Mitte des Kreises. Siehe Kreisförmige Grundlinien erstellen.
9. Markieren Sie einen Punkt, um den Radius zu definieren.



10. Drücken Sie für einen perfekten Kreis auf **Eingabe** oder klicken Sie erneut, um ein Oval zu formen, und drücken dann auf **Eingabe**.

Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Grundlinien auszuwählen und ihre Einstellungen anzupassen.

Benutzen Sie Freie Form (Textfunktion-Register) zur Gestaltung von Schriftzügen um Elemente in Ihrem Stickmuster.

Benutzen Sie Freie Form-Grundlinien, um Schriftzüge um Elemente in Ihrem Stickmuster anzulegen. Sie digitalisieren Freie Form-Grundlinien, indem Sie Referenzpunkte für die gewünschte Grundlinie setzen. Die Anzahl der Referenzpunkte und die Länge der Grundlinie sind praktisch unbegrenzt.



Falls die Grundlinie enge Kurven oder scharfe Ecken aufweist, überlappen sich die Buchstaben unter Umständen. Für die besten Ergebnisse sollten Sie nur Kurvenpunkte markieren und Linien mit weiten, sanften Kurven digitalisieren.

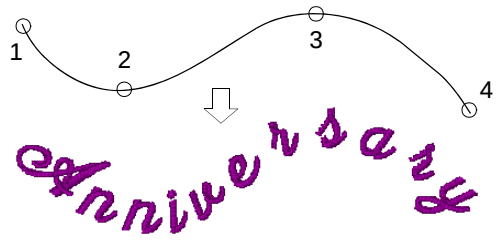
Um benutzerdefinierte Grundlinien zu erstellen

1. Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

   Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.
2. Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.
3. Wählen Sie das **Freie Form**-Symbol aus und klicken Sie auf **Anwenden**.

   Die **Statuszeile** leitet Sie an.
4. Klicken Sie zum Markieren der Grundlinien-Referenzpunkte.
   - Rechtsklick erstellt Kurvenpunkte.

- Linksklick erstellt Eckpunkte.



5 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

Textobjekte formatieren

Sie können das Aussehen von Textobjekten genau wie bei anderen Objekten durch Ändern der Objekteigenschaften vor oder nach dem Hinzufügen von Text kontrollieren.

Kursiven Text erstellen

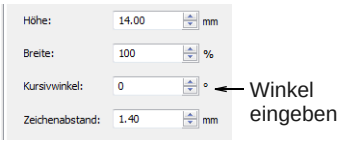
Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um die Kursiv-Einstellungen anzupassen.

Sie können Buchstaben für einen Kursiveffekt nach links oder rechts neigen. Der Standard-Kursivwinkel ist 0°, d. h. nicht kursiv. Der grösstmögliche Winkel für Textobjekte ist 45°.

Um kursiven Text zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt oder rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Winkel im Feld **Kursivwinkel** eingeben.

Sie können einen Winkel von 45° bis -45° eingeben.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Einstellung wird auf alle markierten oder neu erstellten Textobjekte angewendet.



Fettdruck-Text erstellen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um die Fettdruck-Einstellungen anzupassen.

Sie können durch Erhöhen der Schrumpfausgleich-Einstellungen für markierte Textobjekte einen Fettdruck-Effekt erzielen.

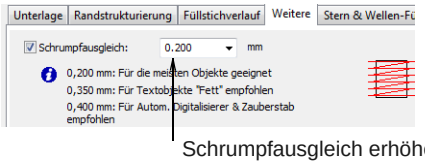
Um Fettdruck-Text zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt oder rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 **Effekte** anklicken.

Das **Effekte**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie das **Weitere**-Register aus.

4 Markieren Sie das **Schrumpfausgleich**-Kontrollkästchen und erhöhen Sie die Einstellung auf 0,4-0,6 mm.

Achtung Verwenden Sie keinen höheren Wert als 0,6 mm, da sich die Buchstaben sonst verzerren können.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Einstellung wird auf alle markierten oder neu erstellten Textobjekte angewendet.



Schrumpfausgleich: 0,2 mm Schrumpfausgleich: 0,6 mm

Buchstabenausrichtung festlegen

Rechtsklicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um die Buchstabenausrichtung anzupassen.

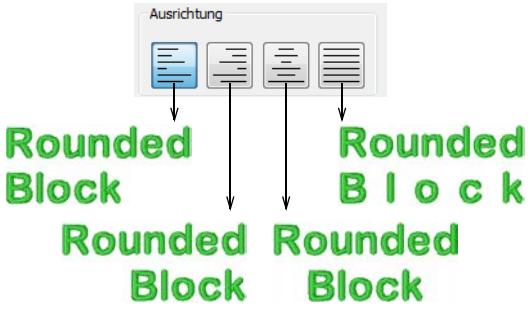
Ausrichtung bedeutet, wie ein Text auf der Grundlinie ausgerichtet wird. Text kann links- oder rechtsbündig, im Blocksatz oder zentriert ausgerichtet werden. Bei Blocksatzausrichtung wird der Text auf der ganzen Grundlinie gleichmässig verteilt.

Um die Buchstabenausrichtung festzulegen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt oder rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Wählen Sie eine Ausrichtungs-Einstellung aus – **Links**, **Rechts**, **Zentriert** oder **Blocksatz**.



3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Einstellung wird auf alle markierten oder neu erstellten Textobjekte angewendet.

Abstände anpassen

Sie können Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände vor oder nach dem Erstellen von Textobjekten und ihrer Platzierung im Stickmuster festlegen. Sie können Abstände direkt auf dem Bildschirm oder über die Objekteigenschaften bearbeiten. Der Buchstabenabstand wird der Ausrichtung entsprechend automatisch berechnet – Linksbündig, Rechtsbündig, Zentriert oder Blocksatz. Siehe auch Buchstabenausrichtung festlegen.

Zeichenabstand des ganzen Textobjekts am Bildschirm anpassen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um den Zeichenabstand anzupassen.

Der Abstand zwischen Buchstaben wird als Prozentsatz der Buchstabenhöhe automatisch berechnet. In den meisten Fällen ist der Standard-Abstand am besten. Sie können jedoch auf Wunsch den Zeichenabstand eines ganzen Textobjekts ändern.

Abstände eines ganzen Textobjekts am Bildschirm anpassen

1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

2 Ziehen Sie den dreieckigen Zeichenabstandgriff nach links oder rechts.

Die Buchstaben werden entlang der Grundlinie proportional verteilt.



Zeichenabstandgriff ziehen

3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Tipp Wenn für ein Textobjekt Blocksatz eingestellt ist, werden die Buchstaben gleichmässig entlang der Grundlinie verteilt. Um den Abstand für Blocksatz-Beschriftung anzupassen, verändern Sie einfach die Länge der Grundlinie.

Abstände einzelner Buchstaben auf dem Bildschirm anpassen

Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um den Abstand einzelner Buchstaben anzupassen.

Der Abstand zwischen Buchstaben wird als Prozentsatz der Buchstabenhöhe automatisch

berechnet. In den meisten Fällen ist der Standard-Abstand am besten. Manchmal jedoch kann der Abstand zwischen bestimmten Buchstaben zu gross oder zu klein erscheinen, je nach der Form der angrenzenden Buchstaben. Um diesen optischen Effekt auszugleichen, können Sie einen oder mehrere markierte Buchstaben auf der Grundlinie dichter zusammen oder weiter auseinander rücken.

Um die Abstände einzelner Buchstaben auf dem Bildschirm anzupassen

1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



2 Klicken Sie auf den rautenförmigen Griff in der Buchstabenmitte.

Tipp Zum Markieren mehrerer Buchstaben halten Sie bei der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.

3 Ziehen Sie die markierten Buchstaben entlang der Grundlinie oder benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Abstand anzupassen.



Tipp Alternativ können Sie zum Verschieben mehrerer Buchstaben auch den rautenförmigen Griff des ersten Buchstabens rechtsklicken und ziehen. Alle Buchstaben bis zum Ende der Linie werden als Einheit bewegt.

4 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Zeilenabstand auf dem Bildschirm anpassen



Klicken Sie auf Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um den Zeilenabstand anzupassen.

Mit dem **Umformen**-Werkzeug können Sie in einem Textobjekt mit mehreren Zeilen den Abstand zwischen den Zeilen verändern.

Um den Zeilenabstand auf dem Bildschirm anzupassen

1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



2 Ziehen Sie den dreieckigen Zeilenabstandsgriff nach oben oder unten, um den Zeilenabstand zu ändern.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Kapitel 26

Stickereischriftzüge bearbeiten



Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Textobjekte und deren Attribute sowohl interaktiv als auch über präzise numerische Werte kontrollieren. Sie können ganze Textobjekte oder einzelne Buchstaben anpassen. Textobjekte können direkt auf dem Bildschirm oder über Objekteigenschaften bearbeitet werden. Erstellter Text kann anfangs zu gross oder zu klein ausfallen. Sie können die Grösse interaktiv oder numerisch anpassen. Je nach Grösse und verwendetem Stoff erfordern kleine, enge Buchstaben nicht unbedingt eine Unterlage. Benutzen Sie die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zum Schrägstellen und Drehen von Textobjekten. Passen Sie einzelne Buchstaben an wie jedes andere Stickobjekt. Formen Sie Buchstaben um, passen Sie die Stichwinkel an und verändern Sie die Farbe von Buchstaben individuell. Grundlinien können nach ihrer Platzierung direkt auf dem Bildschirm oder über Objekteigenschaften verändert werden.

Dieser Abschnitt erklärt, wie Schriftzüge bearbeitet werden. Er beschreibt zudem das Skalieren von Textobjekten und das Entfernen der Unterlage bei kleinen Schriftzügen. Ausserdem behandelt er das Transformieren von Textobjekten, das Anpassen individueller Buchstaben und das Umformen von Grundlinien.

Textobjekte bearbeiten

Wenn Sie ein Textobjekt erstellt haben, können Sie es markieren und den Text direkt am Bildschirm oder über Objekteigenschaften ändern.

Textobjekte direkt am Bildschirm bearbeiten



Klicken Sie auf Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste) zum Bearbeiten von Schriftzügen am Bildschirm.

Am einfachsten bearbeiten Sie Textobjekte direkt am Bildschirm.

Um Textobjekte am Bildschirm zu bearbeiten

1 Klicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol und dann in das Textobjekt hinein.

Eine Einfügemarke erscheint.



2 Bearbeiten Sie den Text wie gewünscht.



Tipp Für eine neue Zeile drücken Sie **Umschalten+Eingabe**.

3 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.



Textobjekte mittels Objekteigenschaften bearbeiten

Wenn Sie ein Textobjekt erstellt haben, können Sie es markieren und über Objekteigenschaften anpassen.

Um Textobjekte mittels Objekteigenschaften zu bearbeiten

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Bearbeiten Sie im Texteingabe-Feld den Text wie gewünscht.

3 Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an. Siehe Textobjekte formatieren.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Hinweis Die Buchstaben werden entsprechend der aktuellen Sticheinstellungen im **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld mit Stichen gefüllt. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Verschiedene Sticharten und Effekte auf Textobjekte anwenden.

Text skalieren

Erstellter Text kann anfangs zu gross oder zu klein ausfallen. Die Grösse kann auf drei Arten angepasst werden:

- Durch Skalieren am Bildschirm mit dem **Objektauswahl**- oder dem **Objekt umformen**-Werkzeug.
- Durch Anpassen der Einstellungen für Breite und Höhe im **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld.
- Durch Anpassen der Einstellungen für Breite und Höhe im **Objekteigenschaften > Allgemein**-Dialogfeld.

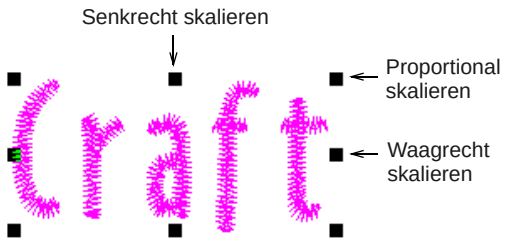
Text mittels Objektauswahl skalieren

Benutzen Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Skalieren von Textobjekten am Bildschirm.

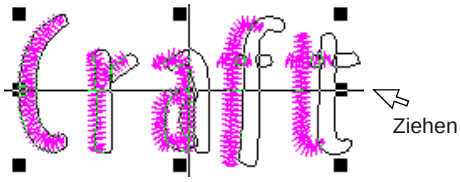
Mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug können Sie Textobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren. Siehe auch Textobjekte mittels Objektauswahl umformen.

Um Textobjekte mittels Objektauswahl zu skalieren

1 Klicken Sie auf **Objektauswahl** und markieren Sie das Textobjekt.



2 Klicken und ziehen Sie einen Griff, um das Objekt horizontal, vertikal oder proportional zu skalieren.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen.

Text mittels Objekt umformen skalieren

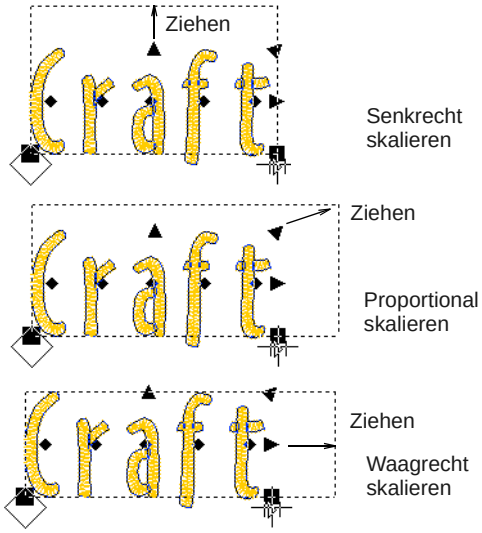
Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Skalieren von Textobjekten am Bildschirm.

Mit dem **Objekt unformen**-Werkzeug können Sie Textobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren. Siehe auch Text mittels Objekt umformen drehen.

Um Text mittels Objekt umformen zu skalieren

1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

2 Klicken und ziehen Sie einen dunklen Dreiecks-Griff, um das Objekt horizontal, vertikal oder proportional zu skalieren.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Buchstabenhöhe und -breite anpassen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Buchstabenhöhe und -breite anzupassen.

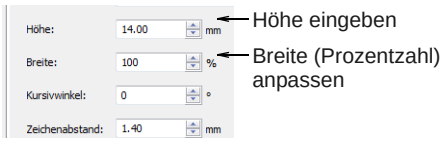
Mit dem **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Werkzeug können Sie Textobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren.

Tipp Sie können die Erscheinung eines Alphabets verändern, indem Sie die Buchstabenbreite im Verhältnis zur Höhe verändern. Die ursprüngliche Breite ist 100%.

Um Buchstabenhöhe und -breite anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt oder rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Geben Sie im **Höhe**-Feld die Höhe ein.

Hinweis Die Buchstabenhöhe kann zwischen 1 mm und 200 mm liegen. Siehe Beispiel-Alphabete.

3 Geben Sie im **Breite**-Feld die Breite als Prozentsatz der Höhe ein.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Einstellung wird auf alle markierten oder neu erstellten Textobjekte angewendet.



Textdimensionen anpassen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um die Textdimensionen anzupassen.

Über das **Objekteigenschaften > Allgemein** -Dialogfeld können Sie Textobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren.

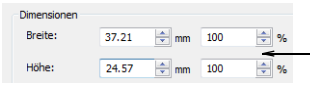
Tipp Sie können die Erscheinung eines Alphabets verändern, indem Sie die Buchstabenbreite im Verhältnis zur Höhe verändern. Die ursprüngliche Breite ist 100%.

Um die Textdimensionen anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Wählen Sie das **Allgemein**-Register.



Einstellungen für Breite und Höhe anpassen

3 Passen Sie die Breiten- und Höhen-Einstellungen entweder als absolute Werte (mm) oder in Prozent der aktuellen Einstellungen an.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Einstellung wird auf alle markierten Textobjekte angewendet.



Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben entfernen

Benutzen Sie Autom. Unterlage (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickmuster durch automatische Unterlagen zu verstärken und zu stabilisieren.

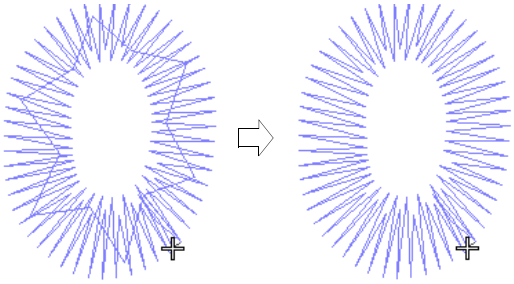
Die Stickqualität der meisten Textobjekte kann mit einer Unterlage mit denselben Methoden wie bei anderen Stickobjekten verbessert werden. Je nach Grösse und verwendetem Stoff ist bei schmalen Buchstaben unter Umständen keine automatische Unterlage erforderlich. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Um Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben zu entfernen

1 Markieren Sie das Textobjekt.

2 Klicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

Die Unterlage wird entfernt.



Textobjekte umformen

Benutzen Sie die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zum Schrägstellen und Drehen von Textobjekten. Siehe auch Text skalieren.



Textobjekte mittels Objektauswahl umformen

Benutzen Sie Objektauswahl (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Umwandeln vonTextobjekten am Bildschirm.

Sie können Textobjekte umwandeln, indem Sie die Kontrollpunkte am Bildschirm mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug manipulieren. Siehe auch Text mittels Objektauswahl skalieren.

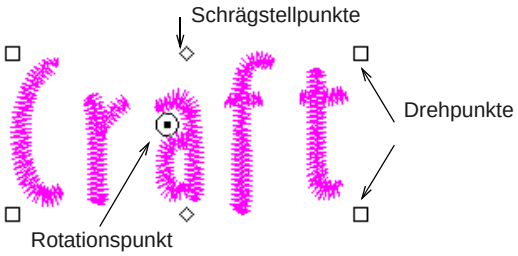
Textobjekte mittels Objektauswahl umformen

1 Klicken Sie auf **Objektauswahl** und markieren Sie das Textobjekt.

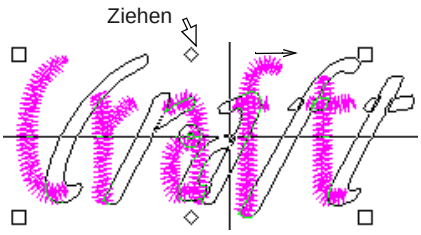
Kontrollpunkte erscheinen – diese ermöglichen das Skalieren des Objekts. Siehe Text mittels Objektauswahl skalieren.

2 Textobjekt erneut anklicken.

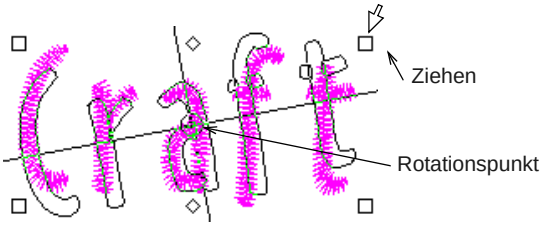
Eine weitere Gruppe Kontrollpunkte erscheint – diese ermöglichen das Drehen und Schrägstellen des Objekts.



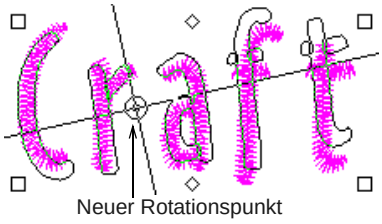
3 Klicken und ziehen Sie einen der rautenförmigen Griffe, um das Textobjekt horizontal schräg zu stellen.



4 Klicken und ziehen Sie einen der hohlen Quadrat-Griffe, um das Objekt zu drehen.



Tipp Ziehen Sie den Rotationspunkt selbst wie gewünscht an eine neue Stelle.



5 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen.

Text mittels Objekt umformen drehen

Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste) zum Drehen von Textobjekten am Bildschirm.

Sie können Textobjekte durch Manipulation der Kontrollpunkte am Bildschirm drehen. Siehe auch Text mittels Objektauswahl skalieren.

Um Text mittels Objekt umformen zu drehen

1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Kontrollpunkte erscheinen um das Textobjekt.



2 Klicken und ziehen Sie einen der ausgefüllten Quadrat-Griffe, um das Objekt zu drehen.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Buchstaben einzeln anpassen

Neben dem Skalieren und Drehen von Textobjekten kann das **Objekt umformen**-Werkzeug auch zum Manipulieren einzelner Buchstaben verwendet werden. Sie können Buchstaben in Relation zueinander skalieren, drehen, schräg stellen und umplatzieren. Sie können einzelne Buchstaben auch umformen, ihre Stichwinkel anpassen und sie individuell farblich verändern.



Buchstaben am Bildschirm umplatzieren

Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um einzelne Buchstaben am Bildschirm umzuplatzieren.

Mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug können Sie einzelne Buchstaben in einem Textobjekt umplatzieren.

Um Buchstaben am Bildschirm umzuplatzieren

1 Markieren Sie das Textobjekt.

2 Klicken Sie auf **Objekt umformen**.

3 Klicken Sie auf den rautenförmigen Kontrollpunkt in der Mitte des Buchstabens.



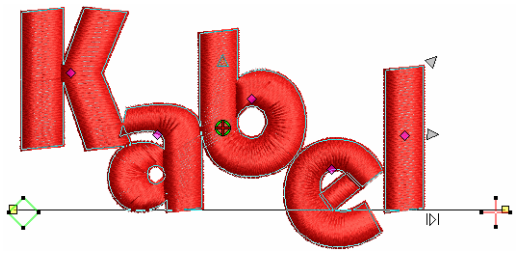
Tipp Um mehrere Buchstaben zu markieren, halten Sie während der Auswahl **Strg** oder **Umschalten** gedrückt.

4 Klicken und ziehen Sie den Buchstaben an die neue Position:

- Um den Buchstaben waagrecht zu verschieben, ziehen Sie ihn entlang der Grundlinie.
- Um den Buchstaben senkrecht zu verschieben, halten Sie beim Ziehen **Umschalten** gedrückt.
- Um den Buchstaben frei zu verschieben, halten Sie beim Ziehen **Strg** gedrückt.



5 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Buchstaben am Bildschirm umwandeln

Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um einzelne Buchstaben am Bildschirm umzuwandeln.

Sie können einzelne Buchstaben umwandeln, indem Sie die Kontrollpunkte am Bildschirm mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug manipulieren.

Um Buchstaben am Bildschirm umzuwandeln

1 Markieren Sie das Textobjekt.

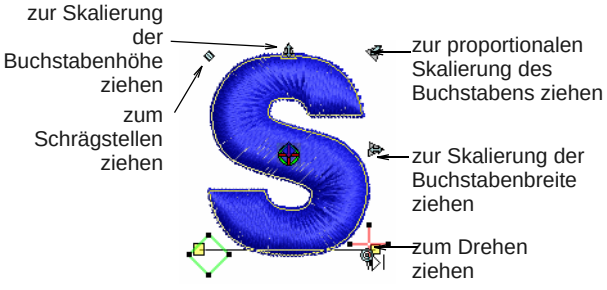
2 Klicken Sie auf **Objekt umformen**.

Kontrollpunkte erscheinen.



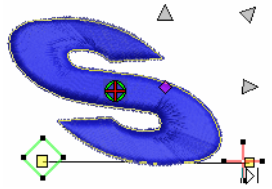
3 Klicken Sie auf den rautenförmigen Kontrollpunkt eines Buchstabens.

Eine weitere Gruppe von Umformungspunkten erscheint um den Buchstaben herum.



4 Klicken und ziehen Sie einen der um den Buchstaben herum angezeigten

Umformungspunkte, um den Buchstaben umzuwandeln.



5 Drücken Sie zum Beenden **Esc**.



Buchstaben am Bildschirm umformen

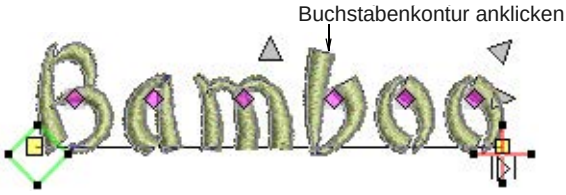
Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um einzelne Buchstaben umzuformen.

Durch Umformen der Buchstabenkonturen mit **Objekt umformen** können Sie besondere Texteffekte erzeugen.

Um Buchstaben am Bildschirm umzuformen

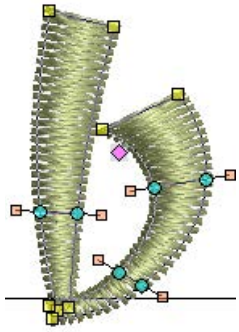
1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Kontrollpunkte erscheinen um das Textobjekt.



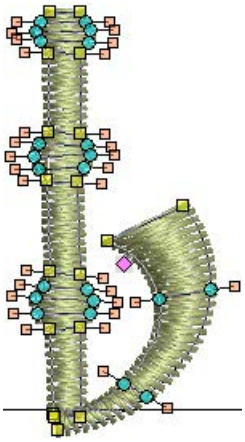
2 Klicken Sie auf die Buchstabenkontur.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt.



Tipp Vergrössern Sie den Buchstaben für präzise Ergebnisse. Siehe Vergrössern und verkleinern.

3 Formen Sie die Buchstaben durch Hinzufügen, Löschen, Ändern oder Verschieben von Umformungspunkten um. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.



4 Schalten Sie **Stickansicht zeigen** ein, um die Ergebnisse zu begutachten.



Buchstaben Stichwinkel hinzufügen

Benutzen Sie Stichwinkel hinzufügen (Stiche- und Farben-Leiste), um für markierte Buchstaben unterschiedliche Stichwinkel festzulegen.

Über das **Stichwinkel**-Symbol können Sie innerhalb eines Buchstabens unterschiedliche Stichwinkel festlegen. Jedes Segment eines Buchstabens kann einen anderen Stichwinkel aufweisen.

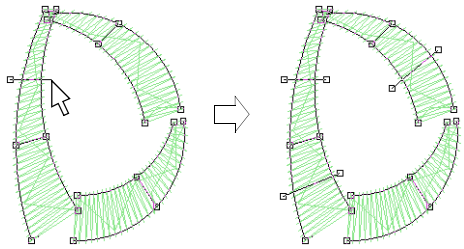
Um Buchstaben Stichwinkel hinzuzufügen

1 Markieren Sie das Textobjekt.

2 Klicken Sie auf das **Stichwinkel hinzufügen**-Symbol.

Sie werden aufgefordert, den **Winkelpunkt 1** einzugeben.

3 Digitalisieren Sie Stichwinkel so, dass sie zwei Seiten des Objekts schneiden.



Hinweis Achten Sie jedoch darauf, dass sich die Stichwinkel nicht gegenseitig überschneiden.

4 Drücken Sie auf **Eingabe**.

Die Stiche werden mit den neuen Winkeln neu generiert.

Stichwinkel aus Buchstaben löschen

Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um individuelle Stichwinkel aus Textobjekten zu löschen.

Über das **Objekt umformen**-Symbol können Sie individuelle Stichwinkel aus Textobjekten löschen.

Um Stichwinkel aus Buchstaben zu löschen

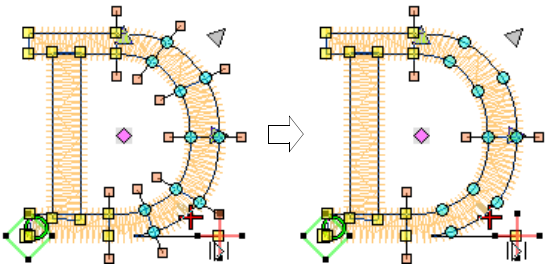
1 Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

2 Klicken Sie auf den rautenförmigen Griff in der Buchstabenmitte.

3 Klicken Sie auf die Buchstabenkontur.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt.

4 Markieren und löschen Sie nach Bedarf Kontrollpunkte.



Hinweis Die Buchstabenkonturen bleiben beim Löschen von Winkeln erhalten.

Buchstaben umfärben

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Buchstaben umzufärben.

Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie die Farbe einzelner Buchstaben in einem Textobjekt ändern.

Tipp Einen Farbwechsel zwischen zwei Schriftzeichen können Sie auch durch Eingeben des Caret-Symbols (^) einfügen. Die nachfolgenden Schriftzeichen erhalten standardmässig die nächste Farbe in der Palette. Siehe Text mittels Objekteigenschaften erstellen.

Um Buchstaben umzufärben

1 Klicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol und dann in das Textobjekt hinein.

Eine Einfügemarke erscheint.



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



3 Klicken Sie auf eine Farbe in der Farbpalette.

4 Drücken Sie auf **Eingabe**.



Grundlinien umformen

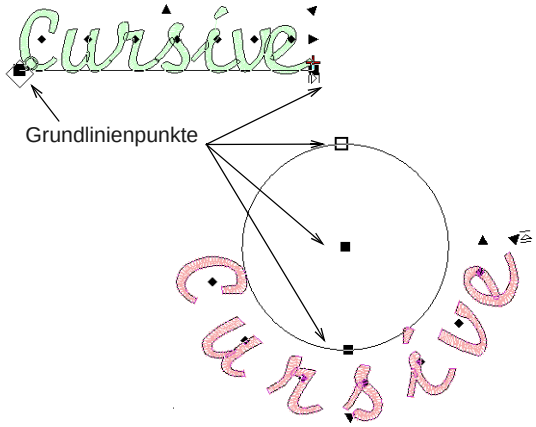
Benutzen Sie Objekt umformen (Bearbeiten-Werkzeugleiste), um Textgrundlinien umzuformen.

Grundlinien können auf dem Bildschirm angepasst werden, nachdem sie in Ihr Stickmuster platziert wurden. Sie können gerade Grundlinien schräg stellen. Bei **senkrechten** Grundlinien können Länge und Zeichenabstand geändert werden. Bei **kreisförmigen** Grundlinien können Sie Kurventiefe, Ausrichtepunkt und Länge ändern. **Freie Form**-Grundlinien können durch Verschieben, Ändern, Hinzufügen oder Entfernen von Kontrollpunkten entlang der Grundlinie umgeformt werden. Siehe auch Textgrundlinien.

Um eine Grundlinie umzuformen

- Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

  Für unterschiedliche Arten von Grundlinien werden unterschiedliche Kontrollpunkte angezeigt.



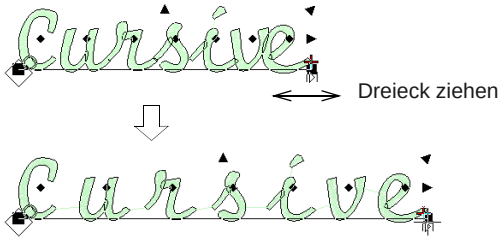
Tipp Die grosse Rauten und das Kreuz repräsentieren die Start- und Endpunkte. Es kann sein, dass Sie sie verschieben müssen, um auf die Grundlinienpunkte zuzugreifen. Sie werden automatisch aufgrund der von Ihnen vorgenommenen Änderungen neu platziert.

- Um den Winkel einer waagrechten oder senkrechten Grundlinie zu ändern, klicken und ziehen Sie eines der grossen, ausgefüllten Quadrate.

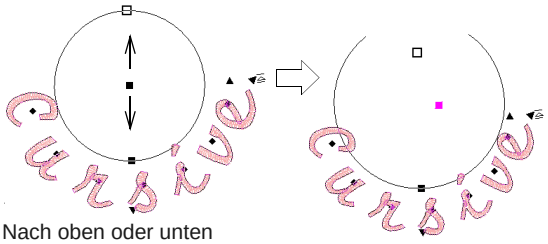


- Zum anpassen der Grundlinienlänge, klicken und ziehen Sie den offenen Dreiecksgriff.

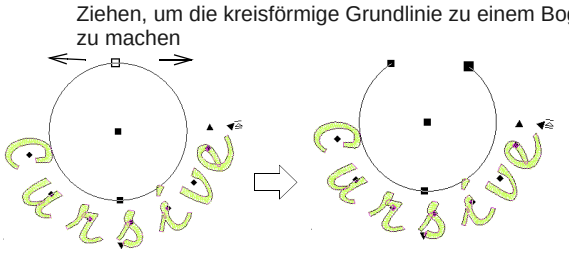
Der Zeichenabstand passt sich entsprechend an.



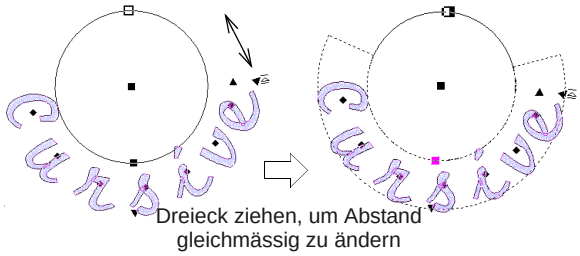
- Zum Umformen von Textobjekten mit kreisförmiger Grundlinie ziehen Sie den Griff in der Kreismitte, um den Radius anzupassen.



- Auf einer kreisförmigen Grundlinie befinden sich auf dem Kreisumfang zwei Ziehpunkte, die übereinander liegen. Ziehen Sie diese auseinander, um einen Bogen zu erstellen.



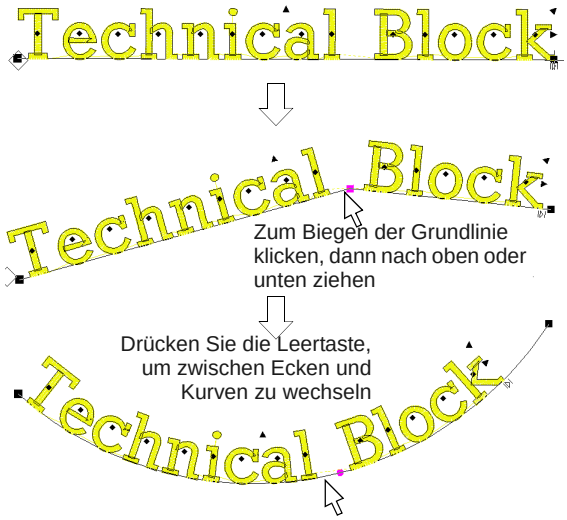
- Um den Zeichenabstand um eine kreisförmige Grundlinie gleichmässig zu verändern, klicken und ziehen Sie das Dreieck.



Tipp Die genaue Buchstabenposition hängt von der Ausrichtung ab – Links, Rechts, Zentriert oder Blocksatz. Wird die Grundlinie zu kurz, wird der Zeichenabstand reduziert und die Buchstaben

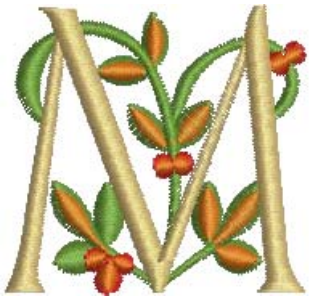
überlappen sich möglicherweise. Siehe Buchstabenausrichtung festlegen.

- Um Freie Form-Grundlinien anzupassen, können Sie auf der Grundlinie Umformungspunkte hinzufügen, löschen, ändern oder verschieben wie bei anderen Stickobjekten. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.



- Drücken Sie zum Beenden **Esc**.

Kapitel 27
Spezialeffekte für Textobjekte



Alle auf Ihrem Computer installierten TrueType-Schriftarten stehen Ihnen für Textobjekte in Stickmustern zur Verfügung. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Ihrem Schriftzug spezielle Schriftzeichen, die nicht auf der Tastatur erscheinen, hinzufügen. BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zudem eine Reihe spezieller Alphabete für dekorative Schriftzüge und Monogramme. Wie alle Stickobjekte hat auch jedes Textobjekt seine eigenen Eigenschaften. Sie können diese vor oder nach dem Erstellen von Textobjekten anpassen. BERNINA-Sticksoftware gibt Ihnen zudem die präzise Kontrolle über die Stichwinkel einzelner Buchstaben. Sie können Text verziehen-Effekte auf Beschriftungsobjekte anwenden, um sie nach innen oder aussen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie TrueType-Schriftarten zu Stickschriftarten konvertieren. Er erläutert zudem, wie Sie Ihrem Motiv Sonderzeichen sowie Dekorstich- und Monogrammschriftzüge hinzufügen. Ausserdem erklärt er die Anwendung verschiedener Sticharten auf Textobjekte sowie das Erstellen von Spezialeffekten mit Text verziehen.

Schriftarten zu Alphabeten konvertieren

Zusätzlich zu den mit dieser Software mitgelieferten, professionellen Stickalphabeten, bietet BERNINA-Sticksoftware verschiedene Techniken, um jede installierte TrueType- und OpenType-Schriftart auf Ihrem System zu Stickerei zu konvertieren.

Broadway
小塚ゴシックプロ
TRAJAN PRO

Hinweis Nicht alle TrueType-Schriftarten eignen sich als Stickmotive. Probieren Sie verschiedene Schriftarten und Sticheinstellungen aus.

Text zu Stickerei konvertieren

Benutzen Sie ART-Werkzeuge > Text zu Stickerei konvertieren, um Textobjekte zu Satinstich-Stickereischriftzügen mit sich wendender Stickung zu konvertieren.

Das **Text zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug konvertiert markierte CorelDRAW®-Textobjekte zu:

- Satinstich-Stickereischriftzügen mit sich wendender Stickung, falls der Text nicht umschlossen ist und keine Kontur hat, oder
- Nicht-Textobjekte, wenn der Text umschlossen ist und eine Kontur hat.

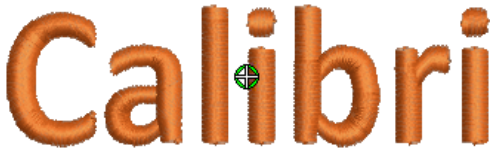
Um Text zu Stickerei zu konvertieren

1 Wählen Sie den **Bild-Arbeitsfläche**-Modus.

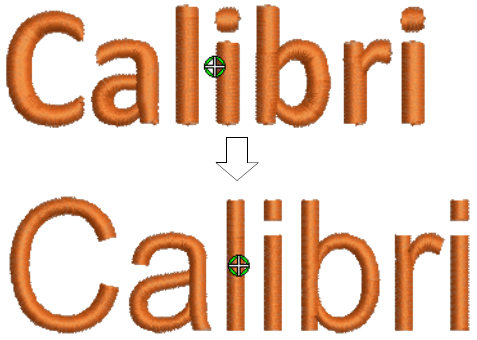


2 Markieren Sie ein oder mehrere Textobjekte und klicken Sie auf das **Text zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch zum **Stickarbeitsfläche**-Modus. Die Originalobjekte werden aus dem Stickmuster entfernt.



Direkt nach der Konvertierung zu einem Stickalphabet können Sie jede beliebige Schriftart anwenden.



Tipp Sie können das **Text zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug auch mit normalen Vektor-Objekten benutzen, was zu anderen Ergebnissen führt als das **Zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug.

Schriftarten zu Stickerei konvertieren

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um TrueType-Schriftarten zu Stickschriftarten zu konvertieren. Rechtsklick zur Auswahl der Textfunktion-Optionen.

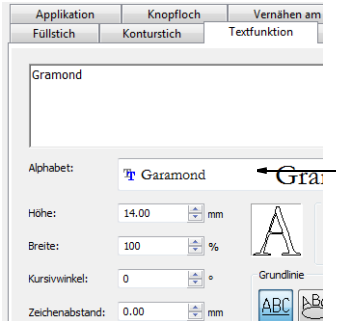
MS Windows® enthält eine vorinstallierte Sammlung von TrueType- und OpenType-Schriftarten; zudem sind andere Schriftarten aus verschiedenen Quellen verfügbar, darunter CorelDRAW® Essentials 4. Alle diese Schriftarten stehen Ihnen für Textobjekte in Stickmustern zur Verfügung.

Tipp Neue Schriftarten können über **Start > Systemsteuerung** installiert werden. Doppelklicken Sie auf **Schriftarten** und wählen Sie dann **Datei > Neue Schriftart installieren**. Vor der Verwendung der neuen Schriftarten muss der PC neu gestartet werden, danach werden die neuen Schriftarten in der **Alphabet**-Liste in BERNINA-Sticksoftware aufgeführt.

Um eine Schriftart zu Stickerei zu konvertieren

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



TrueType-Schriftart wählen

2 TrueType-Schriftart aus der **Alphabet**-Liste wählen.

Alle auf Ihrem PC installierten TrueType-Schriftarten sind aufgeführt.

3 Geben Sie im Texteingabe-Feld den gewünschten Text ein.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

5 Klicken Sie dort, wo Sie die Buchstaben platzieren wollen.

Der Text wird in der ausgewählten Schriftart erstellt.



Tipp Nicht alle TrueType-Schriftarten eignen sich als Stickmotive. Probieren Sie verschiedene Schriftarten und Sticheinstellungen aus.

Sonderzeichen hinzufügen

In BERNINA-Sticksoftware können Sie Sonderzeichen und Symbole direkt über das **Symbole auswählen**-Dialogfeld oder über die MS Windows® **Zeichentabelle** eingeben.

Sonderzeichen auswählen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Sonderzeichen und Symbole hinzuzufügen. Rechtsklick zur Auswahl der Textfunktion-Optionen.

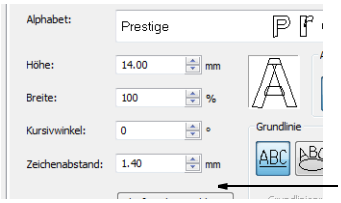


Sie können Ihren Beschriftungsmotiven schnell Sonderzeichen und Symbole hinzufügen. Falls Sie den Tastaturbefehl für ein bestimmtes Symbol kennen, können Sie es durch ein Eingeben der Tastenkombination am Bildschirm oder über das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld hinzufügen.

Um Sonderzeichen auszuwählen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.

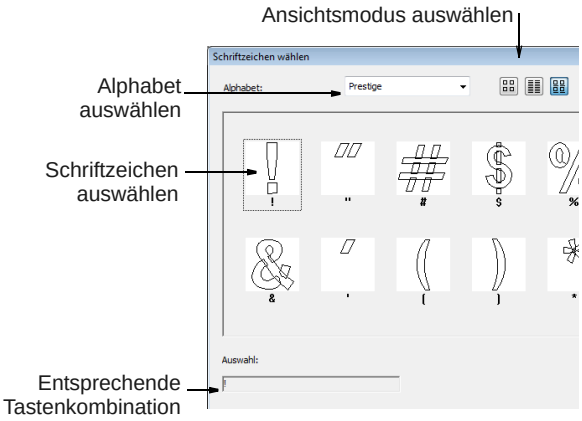


Zur Auswahl der Sonderzeichen anklicken

Tipp Falls Sie die **Alt**-Tastenkombination für das gewünschte Sonderzeichen kennen, können Sie sie direkt im Texteingabefeld eingeben. Die Zeichentabelle gibt Ihnen die Codes für alle Schriftzeichen. Siehe Zeichentabelle benutzen.

2 **Schriftzeichen wählen** anklicken.

Das **Schriftzeichen wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Wählen Sie einen Ansichtsmodus aus – Sie können Alphabete nach Abbildungen, Schriftzeichen oder beiden auflisten lassen.

3 Wählen Sie ein Alphabet aus der **Alphabetsatz**-Liste.

4 Wählen Sie die zu verwendenden Schriftzeichen aus.

Tipp Wenn Sie ein Schriftzeichen markieren, erscheint im **Auswahl**-Feld die Tastenkombination. Diese wird zur Direkteingabe des Schriftzeichens am Bildschirm benötigt. So bedeutet ‚**m**' beispielsweise, dass die **m**-Taste gedrückt werden muss, während für ‚**M**' **Umschalten + M** gedrückt werden muss.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Schriftzeichen werden im Texteingabefeld angezeigt.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Zeichentabelle benutzen

Benutzen Sie die MS Windows®-**Zeichentabelle**, um schnell auf häufige Symbole und Buchstaben zuzugreifen. Die Zeichentabelle wird normalerweise als Teil von MS Windows® installiert. Für weitere Informationen vergleichen Sie bitte Ihre MS Windows®-Dokumentation.

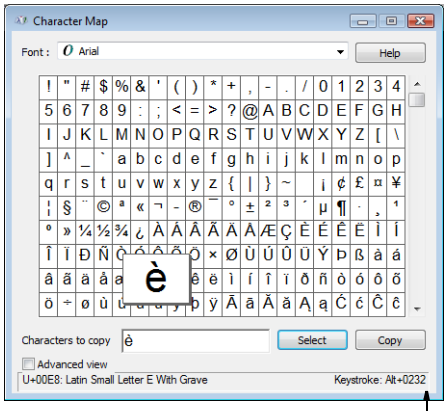
Tipp Sie können für jedes Alphabet Sonderzeichen erstellen, indem Sie die **Alt**-Taste gedrückt halten und dann auf dem Ziffernblock **0** (Null) und den

Zeichencode eingeben. Um zum Beispiel den Buchstaben **è** über seinen Code **232** einzugeben, verwenden Sie **Alt +0232**. Der erste Buchstabe erscheint, wenn Sie die **Alt** -Taste loslassen. Die Zeichentabelle gibt Ihnen die Codes für alle Schriftzeichen.

Um die Zeichentabelle zu benutzen

1 Öffnen Sie die MS Windows®-Zeichentabelle.

Sie finden Sie standardmässig unter **Start > Programme > Zubehör > Systemprogramme > Zeichentabelle**.



2 Doppelklicken oder markieren Sie ein Schriftzeichen und drücken Sie auf **Auswählen**.

Das Schriftzeichen erscheint im **Zeichenauswahl**-Feld.

Hinweis Die entsprechende **Alt**-Tastenkombination wird unten im Dialogfeld angezeigt. Sie kann zur Direkteingabe des Schriftzeichens am Bildschirm verwendet werden.

3 Klicken Sie auf **Kopieren**, um das Schriftzeichen in die Zwischenablage zu kopieren.

4 Drücken Sie **Strg+V**, um es in das Texteingabefeld einzufügen.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Fahren Sie mit der Erstellung des Textobjekts ganz normal fort.

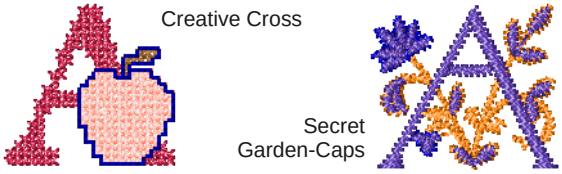
Sonderschriftarten benutzen

BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zudem eine Reihe spezieller Alphabete für dekorative Schriftzüge und Monogramme. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Dekorative Schriftzüge hinzufügen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um dekorative Schriftzüge hinzuzufügen. Rechtsklick zur Auswahl der Textfunktion-Optionen.

BERNINA-Sticksoftware enthält dekorative Alphabete wie **Creative Cross** und **Secret Garden-Caps**. Benutzen Sie diese Alphabete, um Ihrem Stickmuster Textobjekte hinzuzufügen; jeder Buchstabe enthält ein Motiv; Sie können das kleine Motiv auch einzeln verwenden.

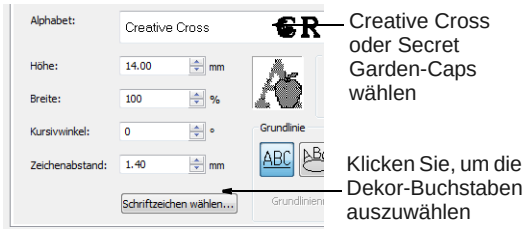


Hinweis Durch das Bearbeiten dieser Schriftzeichen können die aktuellen Objekteigenschaften verloren gehen.

Um dekorative Schriftzüge hinzuzufügen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.

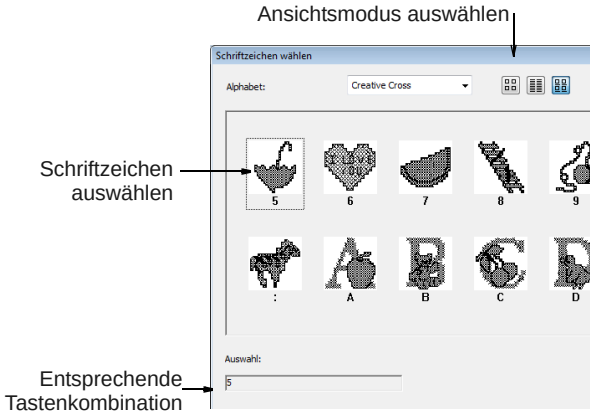


2 Wählen Sie **Creative Cross** oder **Secret Garden-Caps** aus der **Alphabet**-Liste.

Ein Beispielbuchstabe erscheint im Vorschaufenster.

3 **Schriftzeichen wählen** anklicken.

Das **Schriftzeichen wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Tipp Wählen Sie einen Ansichtsmodus aus – Sie können Alphabete nach Abbildungen, Schriftzeichen oder beiden auflisten lassen.

4 Wählen Sie die zu verwendenden Schriftzeichen aus.

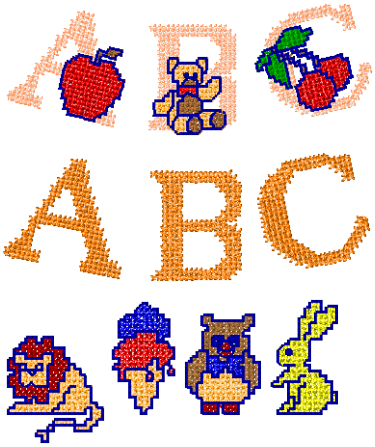
Tipp Wenn Sie ein Schriftzeichen markieren, erscheint im **Auswahl**-Feld die Tastenkombination. Diese wird zur Direkteingabe des Schriftzeichens am Bildschirm benötigt. So bedeutet ‚**m**' beispielsweise, dass die **m**-Taste gedrückt werden muss, während für ‚**M**' **Umschalten + M** gedrückt werden muss.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Schriftzeichen werden im Texteingabefeld angezeigt.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Tipp Farben können durch Zuweisen der gewünschten Farben geändert werden. Siehe Fäden abgleichen und zuweisen.



Schriftzüge mit Flair hinzufügen

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Stickmustern Schriftzüge hinzuzufügen oder markierte Textobjekte zu bearbeiten.

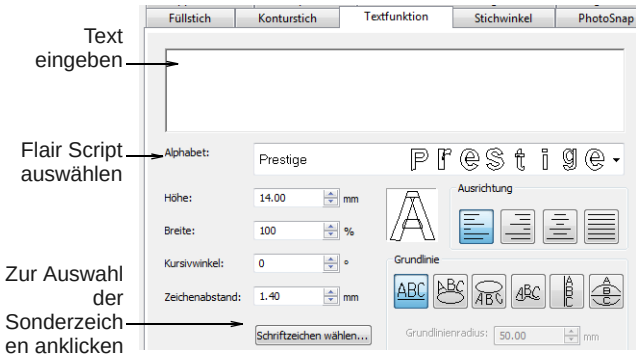
Flair ist eine spezielle Schriftart, mit der Sie dem Ende von Textobjekten ein dekoratives Flair verleihen können, die extravaganten, handgeschriebenen Schnörkeln ähneln.



Um Schriftzüge mit Flair hinzuzufügen

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

Das **Objekteigenschaften > Text**-Dialogfeld wird geöffnet.

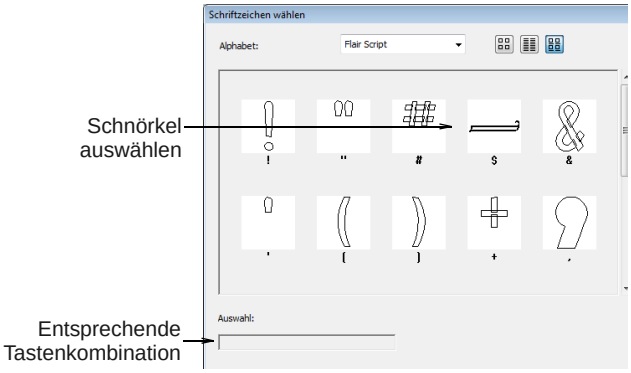


2 Wählen Sie **Flair Script** aus der **Alphabet**-Liste.

3 Geben Sie im Texteingabe-Feld den gewünschten Text ein.

4 **Schriftzeichen wählen** anklicken.

Das **Schriftzeichen wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Wählen Sie die gewünschten Schnörkel-Schriftzeichen aus.

Für weitere Optionen nach unten scrollen. Siehe auch Sonderzeichen auswählen.

6 Klicken Sie auf **Als aktuell einstellen**, um das Dialogfeld zu schliessen.

Die ausgewählten Schriftzeichen werden im Texteingabefeld angezeigt.

7 Textobjekt nach Bedarf anpassen. Siehe Stickmustern Text hinzufügen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

9 Klicken Sie dort, wo die Beschriftung platziert werden soll, oder markieren Sie Referenzpunkte für die von Ihnen gewählte Grundlinie.

10 Drücken Sie auf **Eingabe**.



Tipp Experimentieren Sie mit verschiedenen Schnörkeln, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

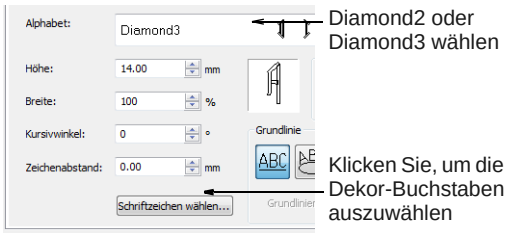
Monogramme hinzufügen

Zusätzlich zur dafür bestimmten Monogramm-Funktion können Sie in BERNINA-Sticksoftware Monogramm-Motive mithilfe spezieller Monogramm- Alphabete hinzufügen. Benutzen Sie Diamond2 für 2-buchstabige Monogramme und Diamond3 für 3-buchstabige Monogramme. Siehe auch Monogramm-Funktion.

Um Monogramme hinzuzufügen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie das gewünschte Monogramm-Alphabet:

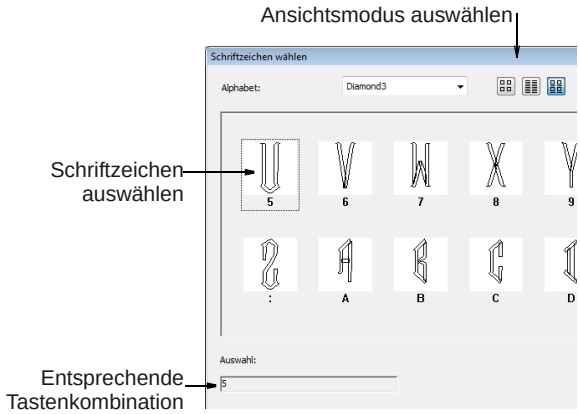
- **Diamond2** für ein 2-buchstabiges Monogramm: Diamond2 ist ein spezielles Alphabet mit zwei Versionen jedes Buchstabens (linke und rechte Seite) sowie einer Umrandung und Verzierungen für 2-buchstabige Motive. Siehe Diamond2.
- **Diamond3** für ein 3-buchstabiges Monogramm: Diamond3 ist ein spezielles Alphabet mit drei Versionen jedes Buchstabens (links, mittig und rechts) sowie einer

Umrandung und Verzierungen für 3-buchstabige Motive. Siehe Diamond3.

3 **Schriftzeichen wählen** anklicken.

Das **Schriftzeichen wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.

Tipp Wählen Sie einen Ansichtsmodus aus – Sie können Alphabete nach Abbildungen, Schriftzeichen oder beiden auflisten lassen.



Tipp Wenn Sie ein Schriftzeichen markieren, erscheint im **Auswahl**-Feld die Tastenkombination. Diese wird zur Direkteingabe des Schriftzeichens am Bildschirm benötigt. So bedeutet ‚**m**' beispielsweise, dass die **m**-Taste gedrückt werden muss, während für ‚**M**' **Umschalten + M** gedrückt werden muss.

4 Linken Buchstaben auswählen

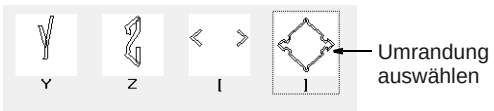
Hinweis Wenn Sie die Buchstaben auswählen, versichern Sie sich, dass die Buchstabenausrichtung korrekt ist. Zum Beispiel hat Diamond3 für jedes Schriftzeichen drei Versionen: links, mittig und rechts.

5 Für Diamond3: mittleren Buchstaben auswählen.

6 Rechten Buchstaben auswählen.



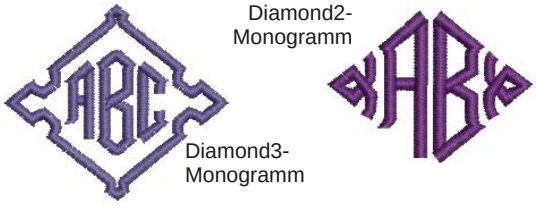
7 Nach Wunsch Umrandung auswählen.



8 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Schriftzeichen werden im Texteingabefeld angezeigt.

9 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Tipp Wenn die Buchstaben in Ihrem Monogramm unterschiedliche Stile haben sollen, erstellen Sie jeden Buchstaben einzeln.

Verschiedene Sticharten und Effekte auf Textobjekte anwenden

Standardmässig werden Textobjekte mit Satinstich gefüllt. Wie bei anderen Stickobjekten können auch bei Textobjekten andere Füllsticharten gewählt werden, zum Beispiel Stepp- oder Dekorstich. Siehe Konturstiche auswählen.



Satinsticheinstellungen für Textobjekte anpassen

Standardmässig werden Textobjekte mit Satinstich gefüllt. An engen Stellen in Buchstaben sind die Stiche enger, so dass weniger Stiche benötigt werden, um den Stoff abzudecken. An sehr schmalen Stellen müssen die Stiche weniger dicht sein, da zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können. Sie können Buchstabenkonturen mit **Spezialsatin**- oder normalem Satinstich füllen. Der Spezialsatinstich eignet sich besonders für

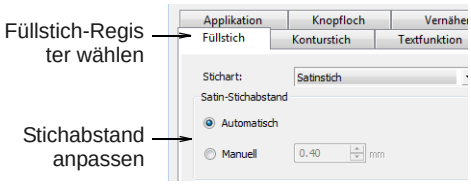
grossflächige, unregelmässige Formen, die für den normalen Satinstich zu gross sind. Siehe auch Füllungen mit Satinfüllstich erstellen.



Um die Satinsticheinstellungen für Textobjekte anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie das **Füllstich**-Register.

3 Wählen Sie die Art des Satinstichabstands. Siehe Abstand für Satinfüllstiche anpassen und Automatischen Abstand bei Satinfüllstichen anwenden.

4 Falls Sie **Manuell** wählen, passen Sie die Einstellung an.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Automatischer Abstand



Manueller Abstand

Hinweis Für grössere Textobjekte stehen zur Kontrolle langer Stiche verschiedene Techniken zur Verfügung. Siehe Beibehalten langer Stiche. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.

Steppsticheinstellungen für Textobjekte anpassen

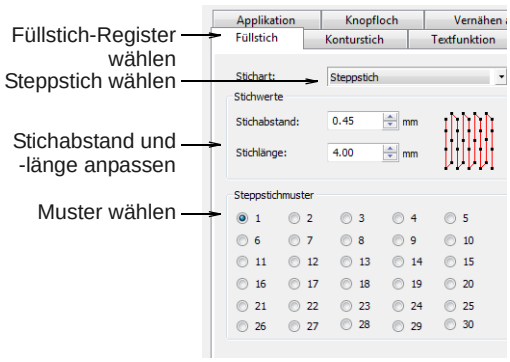
Sie können Textumrandungen mit Steppstich füllen. Steppstichfüllungen eignen sich besonders für grossflächige, unregelmässige Formen.



Um Steppsticheinstellungen für Textobjekte anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie das **Füllstich**-Register und dann **Steppstich** aus der **Stichart**-Liste.

3 Passen Sie den Stichabstand an, um die Dichte zu erhöhen oder zu verringern. Siehe Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen.

4 Passen Sie die Stichlänge an. Siehe Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen.

5 Wählen Sie ein Steppstichmuster aus. Siehe Füllungen mit Steppfüllstich erstellen.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Dekorsticheinstellungen für Textobjekte anpassen

Sie können Buchstabenkonturen mit **Dekor**- oder normalem Satinstich füllen. Der Dekorfüllstich eignet sich besonders für grossflächige, unregelmässige Formen, die für den normalen Satinstich zu gross

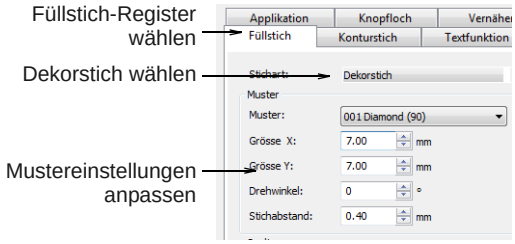
sind. Die Dichte wird durch die Stichabstand-Einstellung bestimmt. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.



Um Dekorsticheinstellungen für Textobjekte anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Textobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie das **Füllstich**-Register und dann **Dekorstich** aus der **Stichart**-Liste.

3 Wählen Sie aus der **Muster**-Liste das gewünschte Muster aus und passen Sie die Einstellungen ein. Vergleichen Sie hierzu auch Dekorfüllstiche erstellen und Layout von Musterfüllungen am Bildschirm.

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.



Spezialeffekte mit Text verziehen erstellen

Sie können **Text verziehen**-Effekte auf Beschriftungsobjekte anwenden, um sie nach innen oder aussen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Sie können schräge oder wimpelförmige Schriftzüge mit geradem Text verziehen erstellen. Mit der Funktion Text bogenförmig verziehen können Sie Wölbungen und Biegungen erstellen. Text verziehen kann mit jeder Grundlinie benutzt werden.



Achtung Falls Sie auf Ihrer A200- oder A730-Stickmaschine die Fehlermeldung ‚Platz im Hauptspeicher reicht nicht aus' erhalten, gibt es zwei mögliche Lösungen:

- Markieren Sie das Textobjekt und klicken Sie auf das **Zerlegen**-Werkzeug, bevor Sie das Stickmuster senden. Dies wandelt das Textobjekt in Stickflächen um – d. h. sie sind kein Textobjekt mehr. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.
- Speichern Sie als EXP und senden Sie dieses Format an die Stickmaschine.

Textobjekte verziehen

Benutzen Sie Text verziehen (Bearbeiten-Menu) zum Erstellen von Spezialeffekten mit Buchstaben.

Es stehen vier Arten von **Text verziehen**-Effekten zur Verfügung – **Gerade**, **Bogenförmig**, **Perspektivisch** und **Rautenförmig**.

Um Textobjekte zu verziehen

1 Markieren Sie das zu verziehende Textobjekt.

2 Wählen Sie **Bearbeiten > Text verziehen** aus.

3 Wählen Sie eine der folgenden Verzieh-Arten:



Gerade Bogenförmig



Perspektivisch Rautenförmig

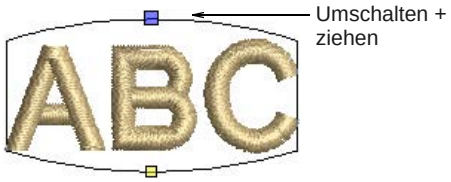
Je nach **Text verziehen**-Art erscheinen unterschiedliche Griffe um die Objektkontur.



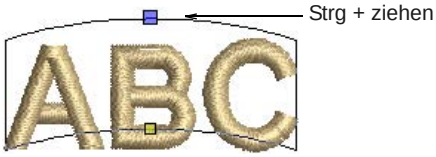
Bogenförmige Umformungsgriffe

4 Ziehen Sie zum Umformen des Objekts an einem Griff:

- Um zwei Griffe in entgegengesetzte Richtungen zu ziehen, halten Sie während des Ziehens an einem Griff die **Umschalten**-Taste gedrückt.



- Um die Griffe in dieselbe Richtung zu ziehen, halten Sie während des Ziehens an einem Griff die **Strg**-Taste gedrückt.



5 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

Textobjekte mit Text verziehen bearbeiten

Benutzen Sie Textfunktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um Buchstaben am Bildschirm in Hüllkurven zu bearbeiten.

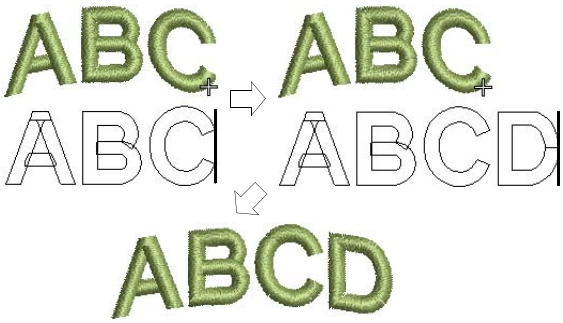
Mit Text verziehen können Sie Textobjekte genau wie normalen Text direkt am Bildschirm bearbeiten. Wenn Sie in den Text hineinklicken, erscheint unter der Hüllkurve ein Duplikat.

Um Textobjekte mit Text verziehen zu bearbeiten

1 Klicken Sie auf das **Textfunktion**-Symbol und dann in das Textobjekt hinein.

Duplizierte Buchstaben erscheinen unterhalb der markierten Form in ihrer ursprünglichen Form. Der Mauszeiger ändert sich zu einer Einfügemarke und erscheint nach dem letzten Buchstaben.

2 Klicken Sie innerhalb des duplizierten Textobjekts und bearbeiten Sie den Text wie gewünscht.



3 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

Der Text in Text verziehen wird aktualisiert.

Text verziehen entfernen

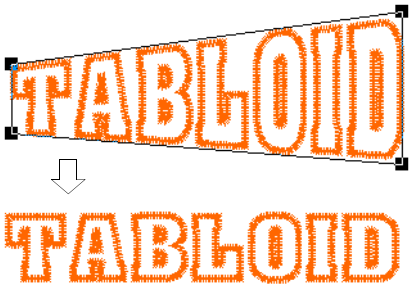
Benutzen Sie Text verziehen (Bearbeiten-Menü) um ein Objekt in seinen Originalzustand zurückzuversetzen.

Versetzen Sie ein Objekt in seinen Originalzustand zurück, indem Sie Text verziehen entfernen.

Um Text verziehen zu entfernen

- Textobjekt markieren.
- **Bearbeiten > Text verziehen > Keine** auswählen.

Text verziehen wird entfernt und die Buchstaben kehren zu ihrer ursprünglichen Form zurück.



KAPITEL 28
MONOGRAMM-FUNKTION



Ein Monogramm ist ein Stickmuster, das aus einem oder mehreren Buchstaben besteht – normalerweise den Initialen eines Namens – und als Kennzeichen verwendet wird. Mit der Monogramm-Funktion können Sie ganz einfach persönliche Monogramme erstellen, indem Sie eine Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamente benutzen und diese Elemente dann mithilfe spezieller Werkzeuge kreativ und dekorativ positionieren.

Dieser Abschnitt behandelt das Erstellen von Monogramm-Schriftzügen (Initialen oder Name), das Hinzufügen von Ornamenten zu Monogrammen und das Erstellen von Ornament-Layouts. Zudem beschreibt er das Hinzufügen und Erstellen eigener Umrandungen.

Monogramm-Stickmuster erstellen

Benutzen Sie die Monogramm-Funktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um personalisierte Monogramme mithilfe vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente zu erstellen.

Mit der **Monogramm-Funktion** können Sie mithilfe vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente sowie Werkzeugen zum Platzieren dieser Elemente ganz einfach und fast ohne manuelles Digitalisieren personalisierte Monogramme erstellen. Die **Monogramm-Funktion**erstellt ein einzelnes 'Monogrammobjekt', das aus einigen oder allen der folgenden Elemente bestehen kann:

- **Text**: ein einzelnes Textobjekt (Initialen oder ein Name)
- **Ornamente**: bis zu zehn Ornamentkategorien (von denen jede aus mehrfachen Kopien eines Ornaments oder Stickmusters bestehen kann)
- **Umrandungen**: bis zu vier konzentrische Umrandungen

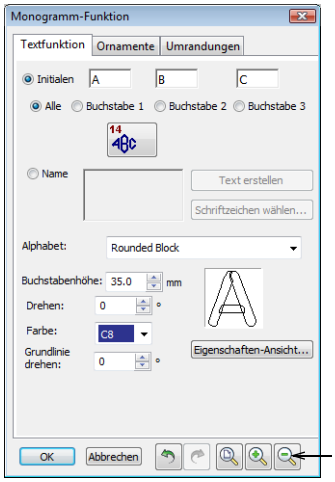


Unter der Annahme, dass alle Elemente vorhanden sind, wird das Monogramm in der folgenden Reihenfolge gestickt: Umrandungen (1, 2, 3 und 4), Ornamentkategorien und Textobjekte.

Um ein Monogramm-Motiv zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld wird geöffnet und das **Textfunktion**-Register angezeigt. Mit diesem Register können Sie die Buchstaben in der Textkomponente eines Monogramms festlegen. Zwei Optionen stehen zur Verfügung: **Initialen** und **Name**.

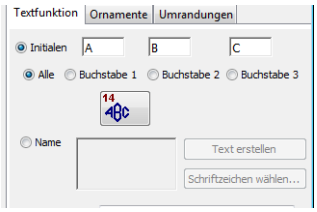


Zoom- und Rückgängig/Wiederherstellen-Tasten

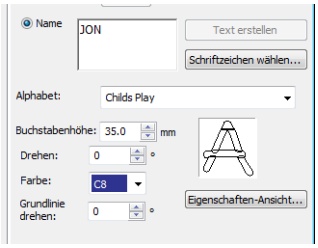
Das **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld ist ‚modal', d. h. Sie können **keine** Objekte markieren oder Befehle ausführen, während das Dialogfeld geöffnet ist. Es werden jedoch alle im Dialogfeld angegebenen Elemente sofort im Design-Fenster angezeigt und alle Änderungen, die an den Einstellungen im Dialogfeld vorgenommen werden, sind sofort sichtbar. Das Dialogfeld enthält auch **Rückgängig**-, **Wiederherstellen**- und **Zoom**-Schaltflächen. **Rückgängig** macht alle Änderungen rückgängig, die **seit** Öffnung des Dialogfeldes vorgenommen wurden. Die normalen Tastenkombinationen – **Strg+Z**, **Strg+Y**, **Z**, **Umschalten+Z** – können ebenfalls benutzt werden, während das Dialogfeld geöffnet ist.

2 Wählen Sie die Art des zu erstellenden Textobjekts:

- **Initialen**: Bis zu drei Initialen können eingegeben werden, einschliesslich Sonderzeichen und Symbole. Siehe Monogrammen mit Initialen erstellen.

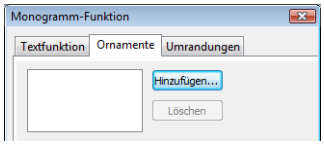


- **Name**: Diese Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Siehe Monogramme mit Namen erstellen.



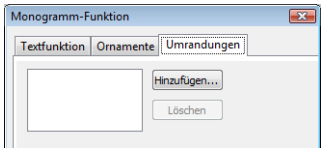
3 Klicken Sie auf das **Ornamente**-Register und geben Sie die gewünschte Ornament-Art an, indem Sie **Hinzufügen** anklicken.

Sie können einem Monogramm bis zu zehn Ornamentkategorien hinzufügen. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.



4 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register und geben Sie die gewünschte Umrandungsart an, indem Sie **Hinzufügen** anklicken.

Sie können einem Monogramm-Motiv bis zu vier gleichförmige Umrandungen hinzufügen. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.



5 Zum Schliessen **OK** anklicken.

Tipp Sie können markierte Monogramme jederzeit verändern, indem Sie ihre Einstellungen im **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld nach Wunsch anpassen. Das Dialogfeld kann geöffnet werden, wenn nur ein Monogramm und ansonsten

kein anderes Objekt markiert ist. Alle Veränderungen der Einstellungen werden direkt auf das markierte Monogramm angewendet.

Hinweis Der **Gruppierung aufheben**-Befehl ist nicht verfügbar, wenn ein Monogramm-Objekt markiert ist. Um auf die Objektkomponenten zuzugreifen, benutzen Sie das **Zerlegen**-Werkzeug. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

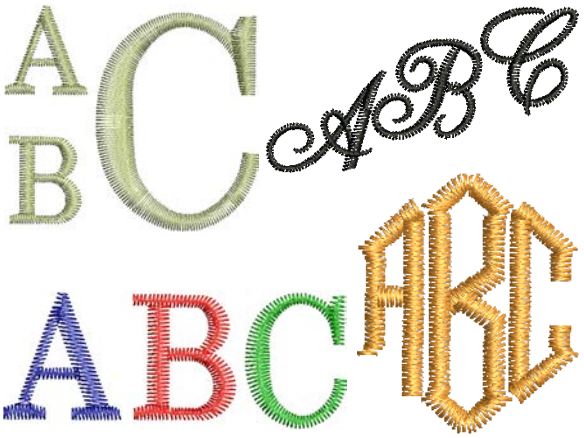
Monogramm-Schriftzüge erstellen

Mit dem **Monogramm-Funktion**-Werkzeug können Sie personalisierte Monogramme mit bis zu drei Initialen (einschliesslich Sonderzeichen und Symbole) oder einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen erstellen.

Monogrammen mit Initialen erstellen

Benutzen Sie Monogramm-Funktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um personalisierte Monogramme mithilfe vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente zu erstellen.

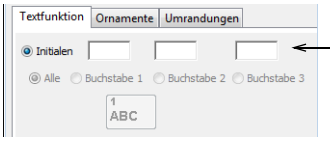
Sie können in Ihr Monogramm-Motiv bis zu drei Initialen eingeben, einschliesslich Sonderzeichen und Symbole. Sie können die Einstellungen dafür einzeln oder für alle zusammen ändern oder vordefinierte Layout-Stile benutzen.



Um Monogramme mit Initialen zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld wird geöffnet und das **Textfunktion**-Register angezeigt. Die **Initialen**-Option ist standardmässig ausgewählt.



Hinweis Die **Alle Buchstaben**-Option ist standardmässig ausgewählt. Dies bedeutet, dass sich jede Änderung der Beschriftungseigenschaften auf **alle** Initialen des Monogramms auswirkt. Falls Sie unterschiedliche Einstellungen für jeden einzelnen Buchstaben festlegen möchten, wählen Sie, bevor Sie weitermachen, die Schaltfläche, die dem zu verändernden Buchstaben entspricht. Dieser Schritt wird für jeden Buchstaben wiederholt.

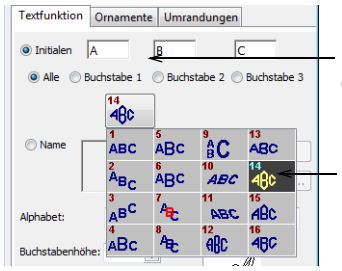
2 Geben Sie im Feld **Buchstabe 1** die erste Initiale des Monogramms ein.

Im Design-Fenster erscheint sofort der Buchstaben.

Hinweis Wenn Sie nur einen Buchstaben benutzen, sollte dieser im **Buchstabe 1**-Feld eingegeben werden.

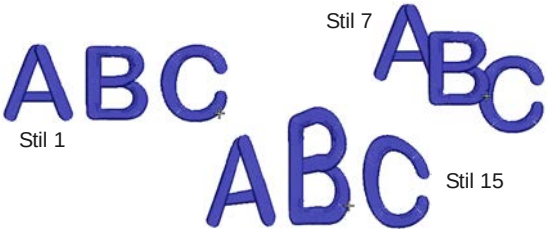
3 Gehen Sie mit Tabulator zu den nächsten Feldern und geben Sie nach Wunsch die zweite und dritte Initiale ein.

Diese Buchstaben erscheinen im Design-Fenster .



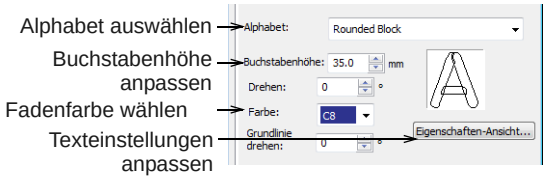
4 Optional können Sie auch die **Stil**-Schaltfläche anklicken und den gewünschten Stil aus dem Menü auswählen – scrollen Sie zum gewünschten Element und lassen Sie dann die Maustaste los.

Die aktuelle Höhe von Buchstabe 1 wird als ‘Grundeinstellung’ für den Stil benutzt.



Hinweis Die **Stil**-Schaltfläche funktioniert nur für Initialen. (Standardmässig wird Stil 1 benutzt.) Wenn die **Name**-Option ausgewählt ist, ist diese Schaltfläche deaktiviert. Siehe auch Monogramme mit Namen erstellen.

5 Wählen Sie eine Fadenfarbe aus der **Farb**palette.



6 Benutzen Sie die **Alphabet**-Dropdown-Liste, um das Alphabet zu wechseln.

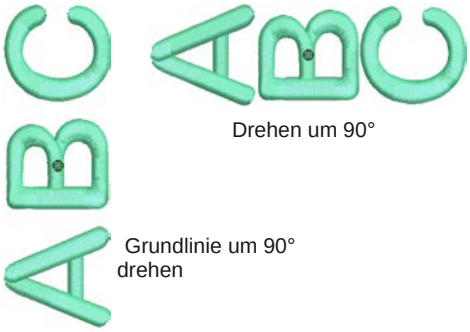
Hinweis Die Standardwerte für Monogramm-**Alphabete** und -**Höhe** unterscheiden sich von den Werten für konventionelle Textobjekte. Alle Einstellungen können jedoch über das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Register kontrolliert werden.

7 Passen Sie die verfügbaren Texteinstellungen nach Bedarf an:

- Passen Sie **Buchstabenhöhe** und **Farbe** nach Wunsch an. Diese Höheneinstellung ersetzt die Einstellung im **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Register.



- Passen Sie die Buchstabendrehung über die **Drehen**- und **Grundlinie drehen**-Kontrollen an. Damit können Sie einzelne Buchstaben oder die gesamte Grundlinie drehen.



8 Klicken Sie auf **Eigenschaften-Ansicht**, um die Text-Stickeigenschaften nach Wunsch weiter anzupassen. Siehe Verschiedene Sticharten und Effekte auf Textobjekte anwenden.



9 Definieren Sie nach Wunsch Ornamente und/oder Umrandungen:

- Klicken Sie auf das **Ornamente**-Register, um die Verzierungen für das Monogramm festzulegen. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.
- Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register, um eine oder mehrere Umrandungen für das Monogramm festzulegen. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.

10 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

Hinweis Der Zoomfaktor wird automatisch so angepasst, dass das gesamte Monogramm angezeigt wird.

Monogramme mit Namen erstellen

Benutzen Sie Monogramm-Funktion (Digitalisieren-Werkzeugleiste), um personalisierte Monogramme mithilfe vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente zu erstellen.

Die **Name**-Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen.



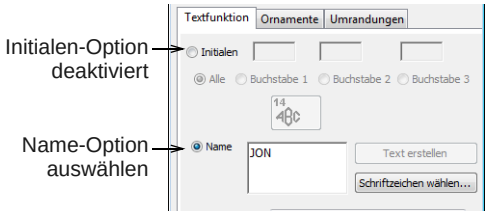
Um Monogramme mit Namen zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld wird geöffnet und das **Textfunktion**-Register angezeigt. Die **Initialen**-Option ist standardmässig ausgewählt.

2 Klicken Sie auf die **Name**-Option.

Die **Initialen**-Option wird deaktiviert.

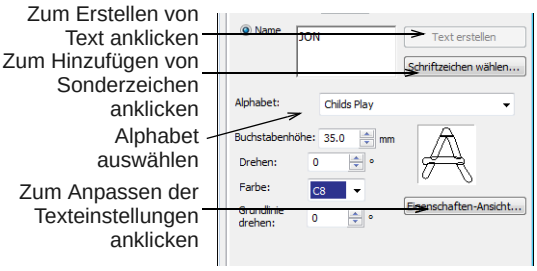


3 Geben Sie Ihren Text im **Name**-Feld ein.

Mit **Eingabe** beginnen Sie eine neue Zeile. Wenn mehr als eine Zeile erstellt wird, wird die Standard-Grundlinienart benutzt.

4 Klicken Sie auf die **Schriftzeichen wählen**-Schaltfläche, wenn Sie Sonderzeichen und Symbole hinzufügen möchten. Siehe Sonderzeichen hinzufügen.

5 Wählen Sie eine Fadenfarbe aus der **Farb**palette.



Tipp Sie können den Namen mit der **Rücktaste** oder **Entf**, den linken und rechten Pfeiltasten oder den **Home**- und **Ende**-Tasten (zum Verschieben des Einfügungspunktes) bearbeiten.

6 Benutzen Sie die **Alphabet**-Dropdown-Liste, um das Alphabet zu wechseln und die **Buchstabenhöhe** nach Bedarf anzupassen.

Hinweis Die Standardwerte für Monogramm-**Alphabete** und -**Höhe** unterscheiden sich von den Werten für konventionelle Textobjekte. Alle Einstellungen können jedoch über das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Register kontrolliert werden.

7 Klicken Sie auf **Eigenschaften-Ansicht**, um die Text-Stickeigenschaften nach Wunsch weiter anzupassen. Siehe Verschiedene Sticharten und Effekte auf Textobjekte anwenden.



Childs Play-Schriftart mit Standardeinstellungen



Kursiv -35%



Kreis im Uhrzeigersinn-Grundlinie



Tiffany-Schriftart

8 Klicken Sie auf **Text erstellen**.

Das Monogramm-Textobjekt wird dem Design-Fenster hinzugefügt und ersetzt alle möglicherweise bereits vorhandenen Textobjekte.

9 Definieren Sie nach Wunsch Ornamente und/oder Umrandungen:

- Klicken Sie auf das **Ornamente**-Register, um die Verzierungen für das Monogramm festzulegen. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.
- Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register, um eine oder mehrere Umrandungen für das Monogramm festzulegen. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.

10 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

Monogrammen Ornamente hinzufügen

Sie können Monogrammen Ornamente aus vordefinierten Mustern oder einer beliebigen Stickdatei hinzufügen.



Ornamentmuster oder Stickmuster hinzufügen

Sie können einem Monogramm-Motiv bis zu zehn Ornamentkategorien hinzufügen und diese jederzeit verändern. Es gibt eine spezielle Kategorie von Monogramm-Ornamentmustern; Sie können jedoch auch jeden anderen verfügbaren Mustersatz benutzen. Zudem steht ein Satz Ornamente zur Verfügung. Diese sind in ihrem eigenen **Ornamente**-Ordner gespeichert.



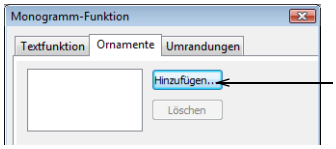
Tipp Sie können Ihre eigenen Ornamentmuster genau wie jedes andere Muster mit dem **Muster erstellen**-Werkzeug erstellen. Siehe Eigene Musterkategorien erstellen.

Um Ornamentmuster und Stickmuster hinzuzufügen

1 Erstellen Sie das Textobjekt, das Sie in Ihrem Monogramm verwenden möchten:

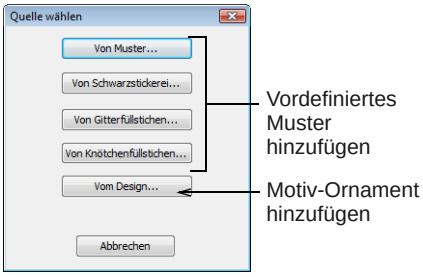
- **Initialen**: Bis zu drei Initialen können eingegeben werden, einschliesslich Sonderzeichen und Symbole. Siehe Monogrammen mit Initialen erstellen.
- **Name**: Diese Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Siehe Monogramme mit Namen erstellen.

2 Klicken Sie auf das **Ornamente**-Register.



3 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche.

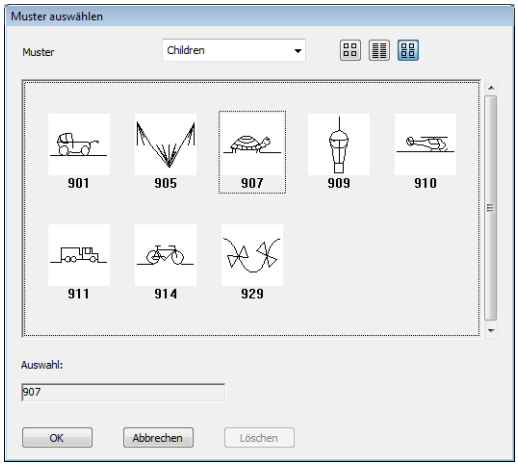
Das **Quelle wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Hinweis Sie können der Auswahlliste bis zu zehn Ornamente hinzufügen. Jede beliebige Kombination von Platzierungen ist möglich.

4 Wählen Sie eine Ornamentquelle:

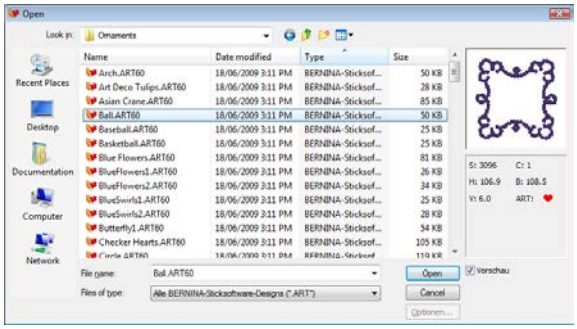
- Falls Sie **Muster**, **Schwarzstickerei**, **Gitterfüllstich** oder **Knötchenstich** auswählen, wird das **Muster auswählen**-Dialogfeld mit einem Archiv vordefinierter Ornamente geöffnet.



Hinweis Alle Musterkategorien stehen zur Auswahl als Ornamente zur Verfügung. Sie können sogar Ihre eigenen Muster entwerfen und diese in der Ornamentsammlung speichern. Siehe Eigene Musterkategorien erstellen.

- Wenn Sie die **Aus Stickmuster**-Option wählen, wird das **Öffnen**-Dialogfeld im **Ornamente**-Ordner geöffnet. Die hier

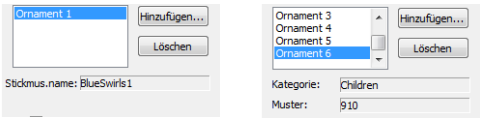
gespeichrten Motive sind speziell zur Benutzung als Ornamente gedacht.



5 Markieren Sie ein Muster oder Stickmuster und klicken Sie auf **OK**.

Eine neue Ornamentkategorie wird mit dem ausgewählten Muster erstellt und der Liste ein neuer Eintrag hinzugefügt.

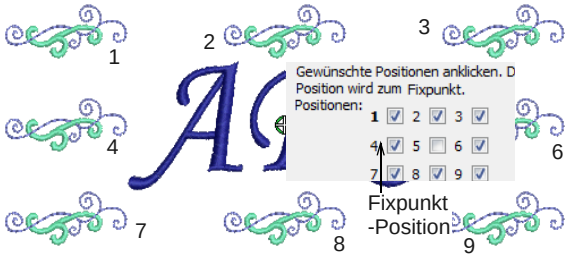
6 Wählen Sie eine Ornamentkategorie aus der Liste.



Hinweis Wenn Sie ein Muster als Ornamentkategorie wählen, ersehen Sie aus **Musterkategorie** und **Muster**, um welches Muster es sich handelt. Wählen Sie ein Stickmuster als Ornamentkategorie, erscheint das Feld **Motivname**.

7 Benutzen Sie die **Positionen**-Kontrollkästchen, um das gewählte Ornament bis zu acht Mal erscheinen zu lassen.

Die Kontrollkästchen sind so angelegt, dass sie die Platzierung der Ornamente relativ zum Text widerspiegeln. Mit Ausnahme von Position Nr. 5 können Sie jede beliebige Kombination von Kontrollkästchen verwenden.



Hinweis Die **erste** gewählte Position dient als 'Fixpunkt' (fett hervorgehoben). Alle Einstellungen im Dialogfeld beziehen sich auf dieses Ornament und alle anderen Ornamente werden in Relation dazu skaliert, gedreht und gespiegelt. Siehe auch Einzel-Ornament-Layouts erstellen und Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen.

8 Benutzen Sie die **Breite**- und **Höhe**-Felder, um die Dimensionen des Ornaments zu ändern.



Tipp Das **Proportional in der Grösse ändern**-Kontrollkästchen (standardmässig ausgewählt) verändert die Breiten- und Höhen-Einstellungen verhältnisgerecht.

9 Benutzen Sie das **Drehen**-Feld, um den Drehwinkel für das Fixpunktobjekt zu bestimmen.

Alle andere Ornamente werden in Relation zu diesem Objekt skaliert, gedreht und gespiegelt. Siehe auch Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen.



10 Benutzen Sie die **Farbblöcke**-Palette, um die Ornamentfarben zu ändern.

Die in der Palette angezeigten Farben werden in der Reihenfolge gezeigt, in der sie in den Ornamenten vorkommen. Um Farben zu ändern, markieren Sie in der **Farbblöcke**-Liste ein Feld und wählen eine Farbe aus der **Farb**palette aus.



Hinweis Das **Kategorie nach Farbe einreihen**-Kontrollkästchen ist aktiviert, wenn Sie zwei oder mehr Wiederholungen des gewählten Ornaments einschliessen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine Ornamentkategorie, die zwei oder mehr Farben enthält, neu eingereiht, so dass alle gleichen Farben zusammen ausgestickt werden. Wenn das Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, wird jedes Ornament individuell ausgestickt. Dies kann zu unnötigen Farbenwechseln führen.



11 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register, falls Sie eine oder mehrere Umrandungen für Ihr Monogramm festlegen möchten. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.

12 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

Einzel-Ornament-Layouts erstellen

Sie können innerhalb einer Ornamentkategorie ein Einzel-Ornament als autonomes Element einfügen . Dieses Einzel-Ornament kann allein oder in Kombination mit anderen Ornamenten oder Mustern verwendet werden. Siehe auch Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen.



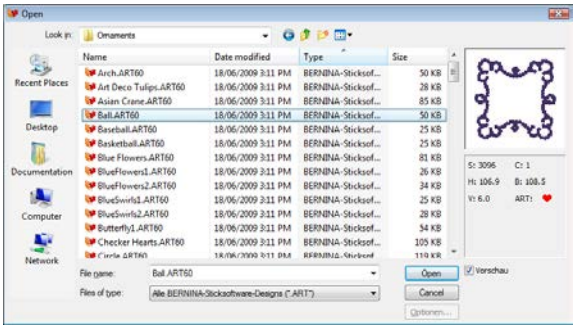
Um ein Einzel-Ornament-Layout zu erstellen

1 Erstellen Sie das Textobjekt, das Sie in Ihrem Monogramm verwenden möchten. Für Details vergleichen Sie bitte Monogrammen mit Initialen erstellen und Monogramme mit Namen erstellen.

2 Fügen Sie das zu verwendende Ornament hinzu.

Tipp Bei einem Einzel-Ornament-Layout benutzen Sie am besten eines der Ornamentmotive, die im dafür bestimmten **Ornamente**-Ordner verfügbar sind. Sie können darauf mit der **Aus**

Stickmuster-Option zugreifen. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.



3 Markieren Sie Position Nr. 5, um ein Ornament als autonomes Element in eine Kategorie einzufügen .

Alle anderen Kontrollkästchen werden automatisch deaktiviert. Die Felder **Breite**, **Höhe** und **Drehen** bleiben verfügbar und ein **Versetzung**-Feld erscheint.



Versetzung des Ornaments vom Textobjekt festlegen

4 Skalieren oder drehen Sie das Ornament wie gewünscht. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.

5 Benutzen Sie die **X**- und **Y**-Felder im **Versetzung**-Feld, um das Ornament relativ zum Textobjekt waag- oder senkrecht zu platzieren.

Diese Einstellungen legen die Position der Ornamentmitte relativ zur Mitte des Textobjekts fest.

6 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register, falls Sie eine oder mehrere Umrandungen für Ihr Monogramm festlegen möchten. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.

7 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen

Sie können ein gewähltes Ornament bis zu acht Mal in Ihrem Monogramm erscheinen lassen. Jede beliebige

Kombination von Ornamenten und Ornamentpositionen ist möglich.



Sie können aus einer Reihe vordefinierter Layout-Stile auswählen, darunter **Spiegelbild**, **Duplikat** und **Kreis**. Sie können zudem das Fixpunkt-Ornament waagrecht oder senkrecht spiegeln.

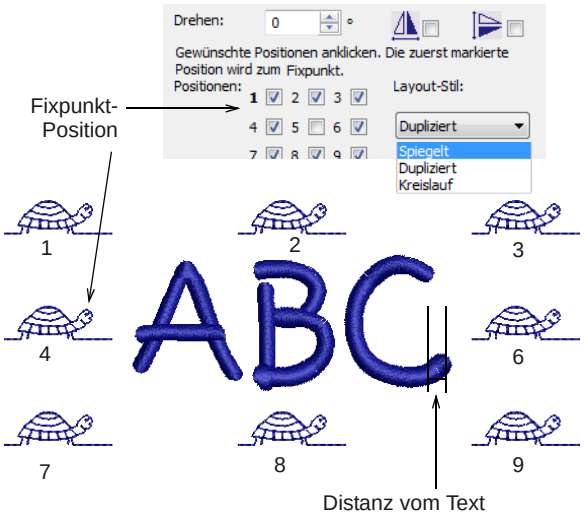
Um ein Mehrfach-Ornament-Layout zu erstellen

1 Erstellen Sie das Textobjekt, das Sie in Ihrem Monogramm verwenden möchten. Für Details vergleichen Sie bitte Monogrammen mit Initialen erstellen und Monogramme mit Namen erstellen.

2 Fügen Sie die zu verwendenden Ornamente hinzu. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.

3 Benutzen Sie die **Positionen**-Kontrollkästchen, um das gewählte Ornament bis zu acht Mal erscheinen zu lassen.

Die Kontrollkästchen sind so angelegt, dass sie die Platzierung der Ornamente relativ zum Text widerspiegeln. Mit Ausnahme von Position Nr. 5 können Sie jede beliebige Kombination von Kontrollkästchen verwenden.



Hinweis Die **erste** gewählte Position dient als 'Fixpunkt' (fett hervorgehoben). Alle Einstellungen im Dialogfeld beziehen sich auf dieses Ornament und alle anderen Ornamente werden in Relation dazu skaliert, gedreht und gespiegelt.

4 Skalieren oder drehen Sie das Fixpunkt-Ornament wie gewünscht. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.

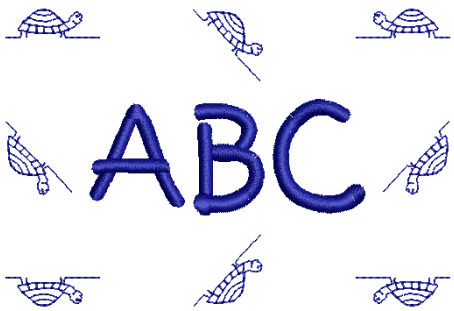
5 Benutzen Sie das **Distanz vom Text**-Feld, um die Distanz anzugeben, um die die Ornamente vom Textobjekt aus versetzt sind.

Tipp Die Software erlaubt Ihnen, eine negative Versetzung einzugeben.

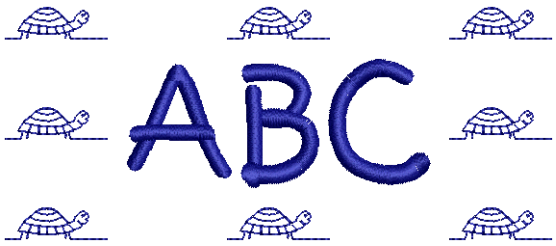
6 Benutzen Sie die **Layout-Stil**-Dropdown-Liste, um einen Stil für Ihre Ornamentanordnung auszuwählen – **Spiegelbild**, **Duplikat** oder **Keis**.

Die Platzierungen sind in jedem Layout-Stil im Verhältnis zum Fixpunkt-Objekt angelegt, und zwar unabhängig von weggelassenen Positionen.

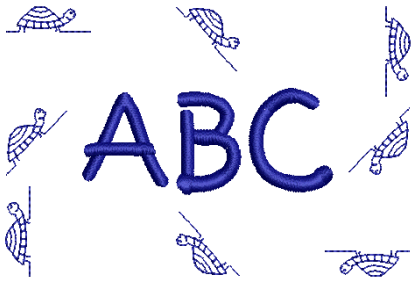
- **Spiegelbild**:



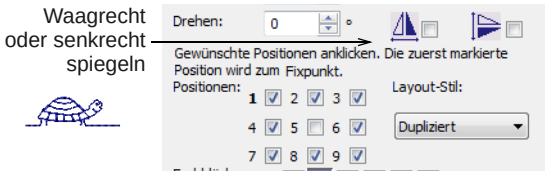
- **Duplikat**:



- **Kreis**:

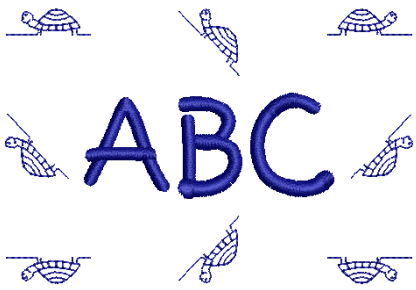


7 Sie können die gesamte Konfiguration nach Wunsch waagrecht und/oder senkrecht spiegeln.

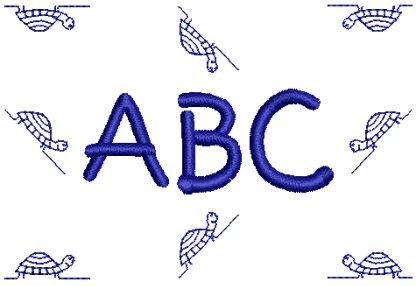




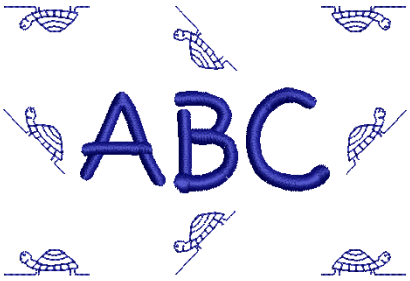
- Waagrecht:



- Senkrecht:



- Waagrecht und senkrecht:



8 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register, falls Sie eine oder mehrere Umrandungen für Ihr Monogramm festlegen möchten. Siehe Monogrammen Umrandungen hinzufügen.

9 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

Monogrammen Umrandungen hinzufügen

Sie können einem Monogramm-Motiv bis zu vier gleichförmige Umrandungen hinzufügen.

Mehrfach-Umrandungen erstellen

Das **Umrandung auswählen**-Dialogfeld bietet eine Liste vordefinierter Umrandungsformen. Sie können auch eigene Umrandungen erstellen und der eingebauten Kollektion hinzufügen. Siehe Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen.



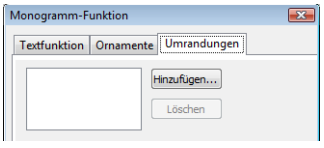
Um Mehrfach-Umrandungen zu erstellen

1 Erstellen Sie das Textobjekt, das Sie in Ihrem Monogramm verwenden möchten:

- **Initialen**: Bis zu drei Initialen können eingegeben werden, einschliesslich Sonderzeichen und Symbole. Siehe Monogrammen mit Initialen erstellen.
- **Name**: Diese Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Siehe Monogramme mit Namen erstellen.

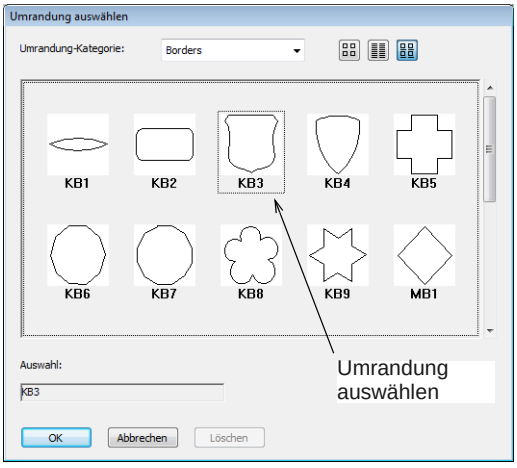
2 Fügen Sie nach Wunsch Ornamente hinzu. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.

3 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register.



4 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche.

Das **Umrandung auswählen**-Dialogfeld wird mit einem Archiv vordefinierter Umrandungsformen geöffnet.

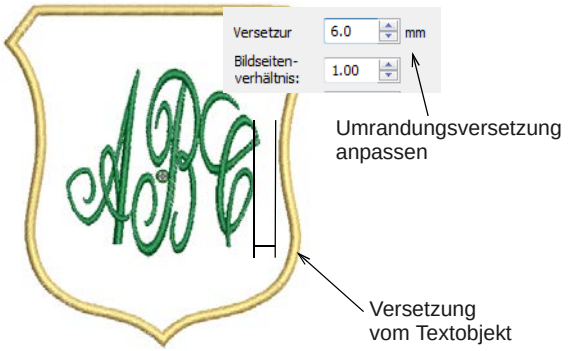


Tipp Sie können mit dem **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug eigene Umrandungsformen erstellen und in der Umrandungskollektion speichern. Siehe Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen.

5 Wählen Sie eine Umrandung aus dem Dialogfeld und klicken Sie auf **OK**.

Der neue Eintrag wird zur Liste der verfügbaren Umrandungen hinzugefügt und die ausgewählte Umrandung erscheint im Design-Fenster.

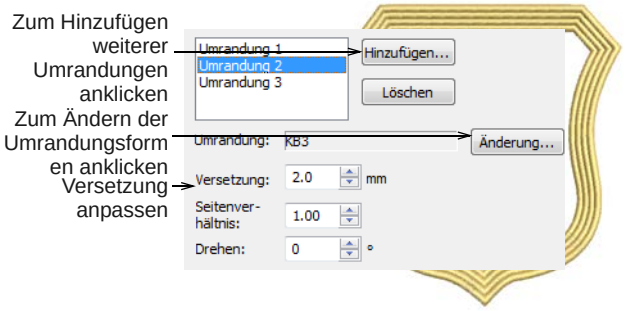
6 Benutzen Sie das **Versetzung**-Feld, um den Abstand zwischen Text und Umrandung anzupassen.



Tipp Die Software erlaubt Ihnen, eine negative Versetzung einzugeben. Dadurch können Sie überlappende Mehrfach-Umrandungen erstellen.

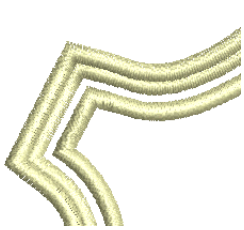
7 Klicken Sie erneut auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche, um bis zu vier weitere Umrandungen hinzuzufügen.

Bei jedem Klick wird der Liste und Ihrem Motiv eine weitere Umrandung derselben Form hinzugefügt.

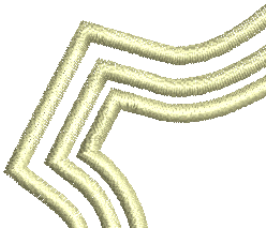


Tipp Falls Sie die Form der Umrandung ändern möchten, klicken Sie die **Ändern**-Schaltfläche an und wählen aus dem **Umrandung auswählen**-Dialogfeld eine andere Umrandung. Jede Änderung wirkt sich auf alle Umrandungen im Stickmuster aus.

8 Benutzen Sie das **Versetzung**-Feld, um den Abstand zwischen den Umrandungen anzupassen.

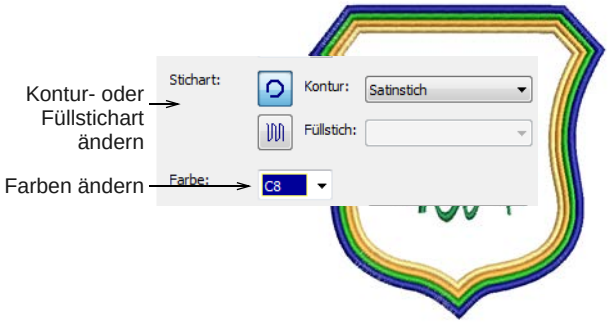


Versetzung der 2. Umrandung: 4 mm
Versetzung der 3. Umrandung: 2 mm



Versetzung der 2. Umrandung: 4 mm
Versetzung der 3. Umrandung: 6 mm

9 Benutzen Sie die **Farb**palette, um die Farben markierter Umrandungen zu ändern.



10 Benutzen Sie die **Kontur**- und **Füllstich**-Schaltflächen, um die Kontur- oder Füllsticharten für markierte Umrandungen zu ändern.

Die Standard-Stichart ist Satinstich-Kontur. Wenn **Füllstich** ausgewählt ist, wird Steppstich als Standard-Füllstich benutzt. Alle Kontur- und Füllsticharten, die in der Software zur Verfügung stehen, können als Umrandungen eingesetzt werden.



Vierte Umrandung: Musterlaufstich



Erste Umrandung: Musterfüllstich

11 Benutzen Sie das **Seitenverhältnis**-Feld, um das Verhältnis von Höhe und Breite für alle Umrandungen zu ändern.

Durch Anpassen dieses Wertes passen Sie Höhe und Breite im Verhältnis zueinander an und machen dadurch dicker oder höher. Die Standardvorgabe liegt bei 1,00, was bedeutet, dass Höhe und Breite der Umrandung wie im Original sind.



Seitenverhältnis: 1,30



Seitenverhältnis: 0,70

12 Klicken Sie auf **Eigenschaften-Ansicht**, um die Umrandungs-Stickeigenschaften nach Wunsch weiter anzupassen. Siehe Kontur- und Füllstiche.

13 Klicken Sie zum Vervollständigen auf **OK**.

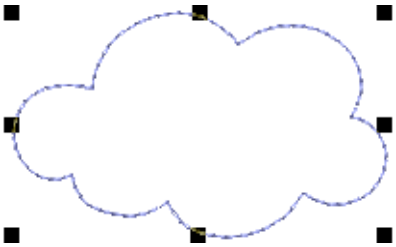
Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen

Das **Umrandung auswählen**-Dialogfeld bietet eine Liste vordefinierter Umrandungsformen. Sie können auch eigene Umrandungen erstellen und der eingebauten Kollektion hinzufügen. Diese können in der Standard-‚Umrandungen'-Kategorie oder einer von Ihnen erstellten Kategorie gespeichert werden. Umrandungen müssen geschlossen sein, und Satinstich wird stets als Standard-Umrandungsstichart verwendet. Dies kann geändert werden, sobald die Umrandung im **Monogramm-Funktion**-Dialogfeld ausgewählt ist.

Tipp Mit dem **Muster erstellen**-Werkzeug können Sie Ihre eigenen Ornamentmuster zur Benutzung in Monogrammen genau wie Umrandungen erstellen. Siehe Eigene Musterkategorien erstellen.

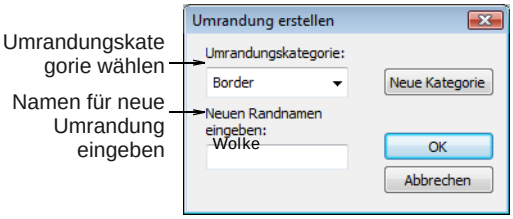
Um Ihre eigenen Umrandungen zu erstellen

1 Markieren Sie das geschlossene Stickobjekt, das Sie als Umrandung speichern möchten.



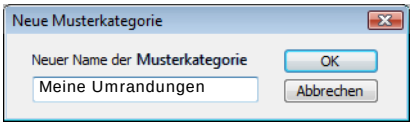
2 Wählen Sie **Einstellungen > Umrandung erstellen** aus.

Das **Umrandung erstellen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie eine Umrandungskatgorie aus der Liste aus.

Klicken Sie wahlweise auf **Neue Kategorie**, um eine neue Umrandungskategorie zu definieren. Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf **OK**.

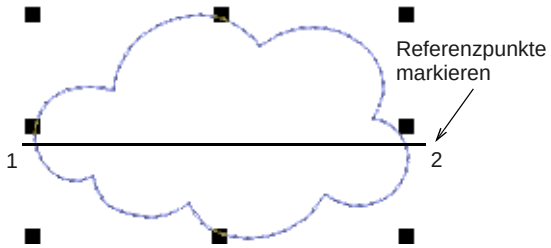


4 Geben Sie einen Namen für Ihre Umrandung ein und klicken Sie auf **OK**.

Sie werden zur Eingabe der Start- und Endpunkte der Umrandung aufgefordert.

5 Klicken Sie, um auf der Umrandung zwei Referenzpunkte zu markieren.

Die Referenzpunkte legen die Standard-Ausrichtung der Umrandung fest.



6 Klicken Sie auf **OK**.

Die neue Umrandung wird in der Umrandungskategorie gespeichert und eine Bestätigungsmeldung angezeigt.

Teil VII
Stickmuster verarbeiten & ausgeben

Letztlich werden Sie Ihre Stickmuster zu einem Drucker, einer Stickmachine oder einem Speichergerät senden wollen. Um dies zu tun, benötigen Sie einen Überblick über die verschiedenen Druckoptionen, Stickdateitypen und verfügbaren Speichergeräte.

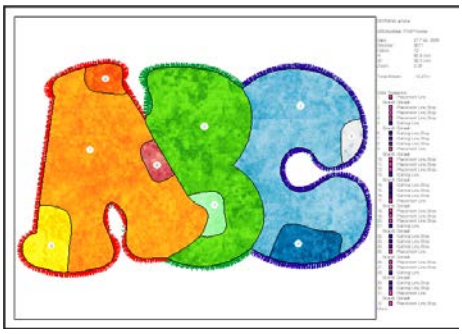
Stickmuster ausgeben

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Werkblätter, Applikationsmuster, Farbfilme und Fadentabellen ausgedruckt werden. Er behandelt zudem das Aussticken von Stickmustern mit einem oder mehreren Rahmen. Siehe Stickmuster ausgeben.

Stickdateien lesen und schreiben

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Konvertierungs-Optionen zum Öffnen und Speichern verschiedener Stich- und Umrandungs-Stickmusterformate auswählen. Er erklärt zudem das Speichern von Stickmustern auf einer Stickkarte. Zudem wird erläutert, wie man Stickmuster mit Magic Box speichert. Siehe Stickdateien lesen und schreiben.

Kapitel 29
Stickmuster ausgeben



Sie können Stickmuster auf verschiedene Arten ausgeben – durch das Drucken als Werkblatt, Applikationsmuster, Farbfilm oder Fadentabelle. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen auch das Speichern Ihrer Stickmuster als Bilder zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungs-Anwendungen. Sie können sie zudem direkt zum Aussticken an Ihre Stickmaschine senden. Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die grösser sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden sollen, und zeigt Ihnen, wie sie aussehen werden.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Werkblätter, Applikationsmuster, Farbfilme und Fadentabellen ausgedruckt werden. Er behandelt zudem das Aussticken von Stickmustern mit einem oder mehreren Rahmen.

Stickmuster drucken

Sie können mithilfe der standardmässigen oder benutzerdefinierter Druckoptionen einen Ausdruck Ihres Stickmusters erstellen. Benutzen Sie vor dem Drucken die Motivvorschau. Stellen Sie die Druckoptionen so ein, dass die von Ihnen gewünschten Informationen angezeigt werden. Wenn Sie einen Farbdrucker verwenden, können Sie aus der Stickansicht zeigen drucken. Sie können sogar Fadentabellen als Hilfe beim Fadeneinkauf ausdrucken. Siehe auch Stickmuster mit BERNINA-Portfolio ausdrucken und publizieren.

Vorschau und Ausdruck von Werkblättern



Druckvorschau (Symbolleiste) zur Vorschau eines Stickmusters vor dem Ausdruck.



Drucken (Symbolleiste) zum Drucken eines Stickmusters.

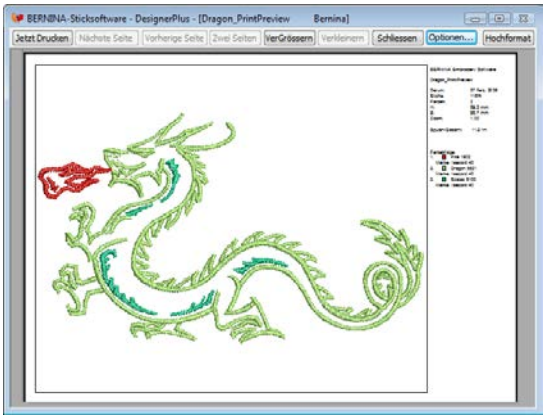
Mit der **Druckvorschau** können Sie die Stickinformationen einsehen. Sie können damit auch vor dem Aussticken Ihres Stickmusters die Stickreihenfolge überprüfen. Sie können mithilfe der standardmässigen oder benutzerdefinierter Druckoptionen einen Ausdruck Ihres Stickmusters erstellen.

Zur Vorschau und Ausdrucken eines Werkblatts

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

Das Stickmuster wird so angezeigt, wie es auch gedruckt wird. Grosse Stickmuster werden unter Umständen über eine Anzahl von Seiten

angezeigt, wenn sie in Echtgrösse ausgedruckt werden.



2 Benutzen Sie nach Bedarf die **Vorschau**-Schaltflächen:

Feld	Beschreibung
Nächste Seite	Begutachten der nächsten Seite.
Vorherige Seite	Begutachten der vorherigen Seite.
Zwei Seiten	Zwei Seiten werden im Vorschaufenster angezeigt.
Hochformat / Querformat	Die Stickmuster-Anzeige schaltet zwischen Quer- und Hochformat hin und her.
Vergrössern / Verkleinern	Wird benutzt, um Teile des Stickmusters genauer zu begutachten oder um Produktionsdetails zu lesen.

3 Klicken Sie auf **Optionen**, um die **Druckoptionen** festzulegen. Siehe Druckoptionen für Stickerei einstellen.

4 Klicken Sie auf **Jetzt Drucken**, um mit dem Drucken fortzufahren.

Das MS Windows® **Drucken**-Dialogfeld wird geöffnet und ermöglicht Ihnen, einen Drucker auszuwählen und alle anderen Druckeinstellungen nach Bedarf anzupassen. Siehe auch Druckoptionen für Stickerei einstellen.

5 Klicken Sie auf **Schliessen**, um zum Design-Fenster zurückzukehren.

Druckoptionen für Stickerei einstellen

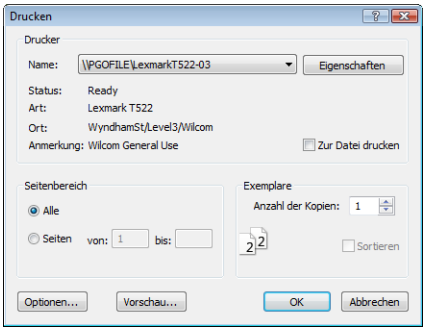
Die Druckoptionen bieten Ihnen die präzise Kontrolle über Ihren Stickmuster-Ausdruck. Sie können Informationen zu Motivgrösse, Farbreihenfolge und Stichanzahl sowie eine Abbildung des Stickmusters einschliessen. Zudem gibt es Optionen zum Ein- oder Ausschliessen von Start-/Endpunkt-Fadenkreuzen, Verbindungsstichen, Farb-/Stoffuntergrund und aktuellem Rahmen in der **Stickansicht zeigen**. Die angezeigte Motivinformation schliesst Autor, geschätzte Länge des Oberfadens pro Farbe und den gesamten Spulen-Fadenverbrauch ein.

Hinweis Sie können entweder das gesamte Stickmuster oder nur markierte Objekte ausdrucken. Für letzteres müssen Sie die gewünschten Objekte vor dem Zugriff auf das **Druckoptionen**-Dialogfeld markieren.

Um Druckoptionen für Stickerei einzustellen

1 Wählen Sie **Datei > Drucken**.

Das **Drucken**-Dialogfeld wird geöffnet.

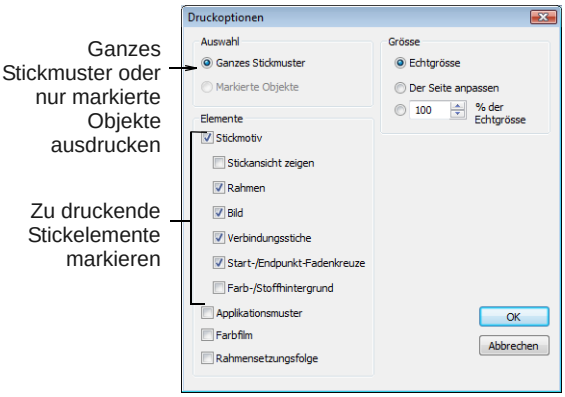


2 Wählen Sie einen Drucker aus der **Name**-Liste.

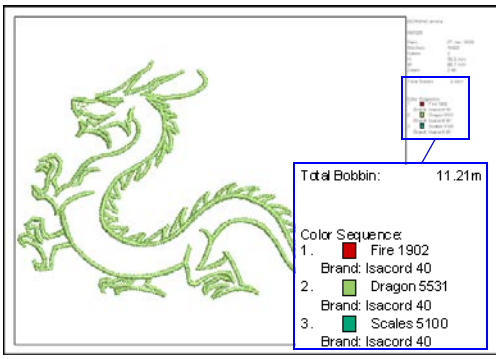
3 Geben Sie die Anzahl der gewünschten Kopien sowie weitere Druckinformationen ein.

4 Klicken Sie auf **Optionen**, um Ausdruckgrösse, Ansichtsart oder weitere einzuschliessende Elemente zu bestimmen.

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Entscheiden Sie, ob das gesamte Stickmuster oder nur markierte Objekte gedruckt werden sollen.



Hinweis Die **Markierte Objekte**-Option ist nur verfügbar, wenn Sie die zu druckenden Objekte bereits markiert haben.

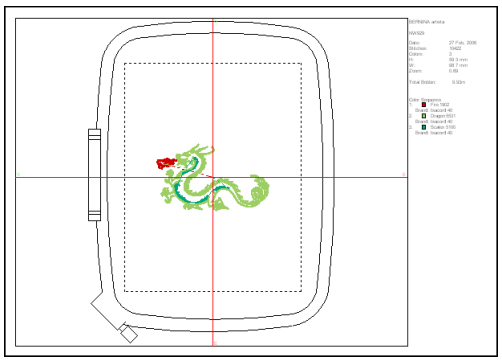
6 Wählen Sie die **Stickmotiv**-Option im **Elemente**-Feld, falls noch nicht ausgewählt.

Standardmässig werden alle Stiche im normalen Anzeige-Modus (d. h. Stickansicht) angezeigt.

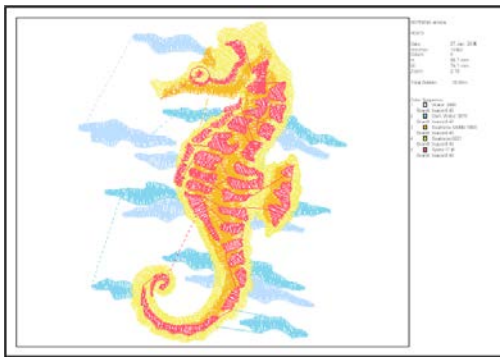
7 Wählen Sie**Stickansicht zeigen**, um das Stickmuster in Stickansicht zeigen auszudrucken.

8 Schliessen Sie nach Bedarf andere Optionen ein:

- **Rahmen**: Der Rahmen ist im Ausdruck eingeschlossen.



- **Bild**: Das Stickmuster wird mit der dahinter platzierten Bildvorlage gedruckt.
- **Verbindungsstiche**: Alle Verbindungsstiche im Stickmuster werden angezeigt, sogar wenn die aktuelle **Auswahl**-Option **Markierte Objekte** ist.



Tipp Wenn Sie ein ART-Stickmuster zur mehrfachen Rahmensetzung als multiple Dateien ausgeben, können Ihnen die Verbindungsstiche dabei als Richtlinie dienen.

Hinweis In der **Stickansicht zeigen** ist die **Verbindungsstiche**-Option deaktiviert – d. h. , Sie können die Verbindungsstiche nicht in der **Stickansicht zeigen** sehen.

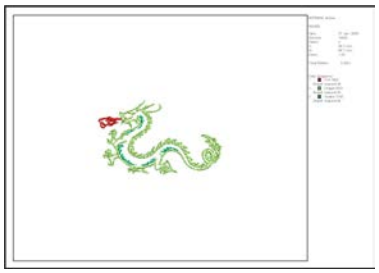
- **Start-/Endpunkt-Fadenkreuze**: Die Start- und Endpunkte der Nadelpositionen sind im Ausdruck eingeschlossen.
- **Farb-/Stoffhintergrund**: Der Hintergrund wird je nach der aktuellen **Stoffanzeige**-Einstellung mit einer Farbe oder einer Stoff-Abbildung gefüllt. Siehe Hintergründe ändern.



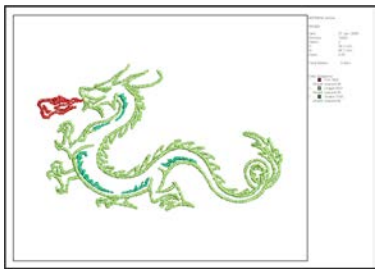
9 Wählen Sie eine Grösse-Option aus dem **Grösse**-Feld:

- **Echtgrösse**: Das Stickmuster wird in derselben Grösse gedruckt, in der es ausgestickt wird.
- **Der Seite anpassen**: Grosse Stickmuster werden so verkleinert, dass sie auf das Druckerpapier passen, kleine Stickmuster werden entsprechend vergrössert.

- **% der Originalgrösse**: Die Motivansicht wird dieser Einstellung entsprechend skaliert.



70 % der Echtgrösse



150 % der Echtgrösse

10 Klicken Sie auf **OK**.

Applikationsmuster drucken

Drucken Sie eine Kopie des Applikationsmusters aus, um sie zum Ausschneiden der benötigten Stoffstücke zu verwenden. Jedes Applikationsmusterstück ist der Stickreihenfolge entsprechend nummeriert.

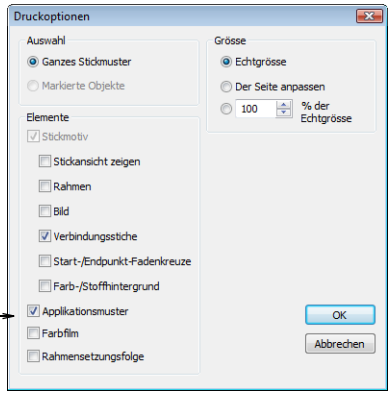
Um ein Applikationsmuster auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol.

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

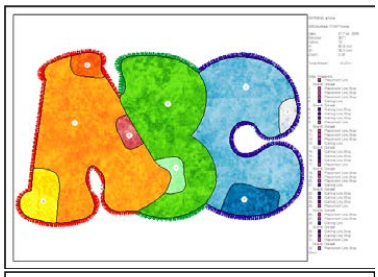
3 Markieren Sie das **Applikationsmuster**-Kontrollkästchen.



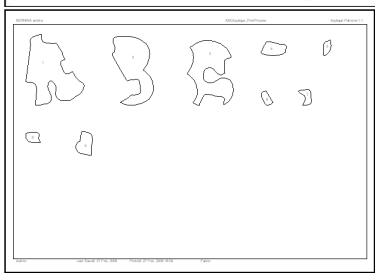
Zum Drucken des Applikationsmusters auswählen

4 Klicken Sie auf **OK**.

Jedes Applikationsmusterstück ist der Stickreihenfolge entsprechend nummeriert.



Applikationszusammensetzung-Seite



Applikationsmuster-Seite

Hinweis Wenn die **Echtgrösse**-Option ausgewählt ist, werden sowohl ein zusammengesetztes Applikations-Layout wie auch die individuellen Schnittmusterstücke in Echtgrösse auf mehreren Seiten erstellt. Wenn die **Der Seite anpassen**- oder **% des Echtgrösse**-Optionen ausgewählt sind, wird das zusammengesetzte Applikations-Layout in der ausgewählten Grösse erstellt, die individuellen Schnittmusterstücke werden jedoch nach wie vor in Echtgrösse auf mehreren Seiten gedruckt.

5 Klicken Sie auf **Drucken**.

Farbfilm ausdrucken

Mit der **Farbfilm**-Option können Sie eine Liste der im aktuellen Stickmuster enthaltenen Farbschichten einschliessen, zusammen mit Farb- und Stickinformationen für jede Lage.

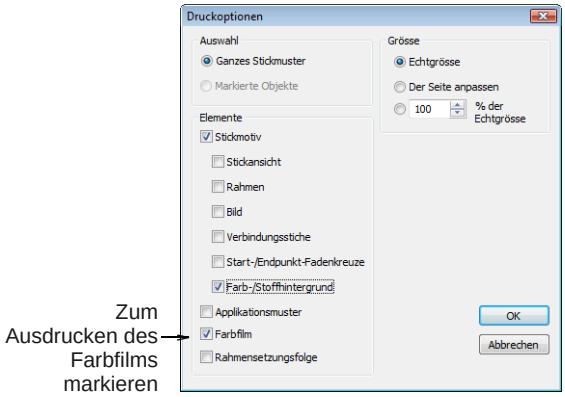
Um einen Farbfilm auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

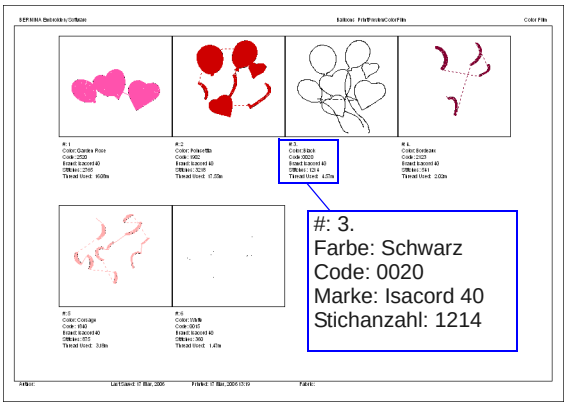
2 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol.

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Markieren Sie das **Farbfilm**-Kontrollkästchen.



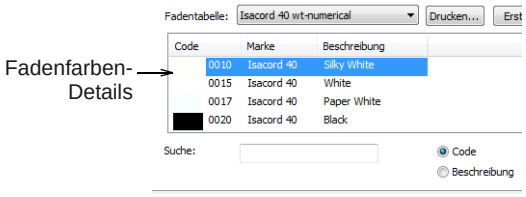
4 Klicken Sie auf **OK**.



Die folgenden Informationen sind eingeschlossen:

Feld	Beschreibung
Nummer	Position in der Stickreihenfolge.
Farbe	Farbenname wie in der zugehörigen Fadentabelle aufgeführt.
Code	Fadencode zur einfachen Bestellung neuer Fäden.
Marke	Markenname des Fadens – z. B. Isacord 40.
Stiche	Gesamtstichanzahl für jede Farbschicht.
Fadenverbrauch	Gesamte Stichlänge für jede Farbschicht in der Masseinheit, die aktuell für Ihr System eingestellt ist – z. B. ‚Meter‘.

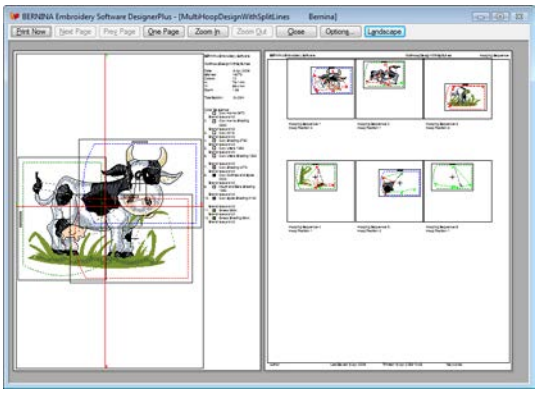
Hinweis Die hier angezeigten Informationen sind dieselben wie die im **Fadenfarben**-Dialogfeld. Siehe Fadenfarben zuweisen.



5 Klicken Sie auf **Drucken**.

Mehrfach gerahmte Stickmuster drucken

Falls Ihr Stickmuster mehr als eine Rahmensetzung hat, können Sie die Rahmen in der Mehrfachrahmung-Ansicht in der richtigen Farbreihenfolge ausdrucken. Mit der **Rahmensetzungsfolge**-Option können Sie einen **Farbfilm**-ähnlichen Ausdruck erstellen, der die Objekte in jeder Rahmensetzung anzeigt. Siehe auch Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen.



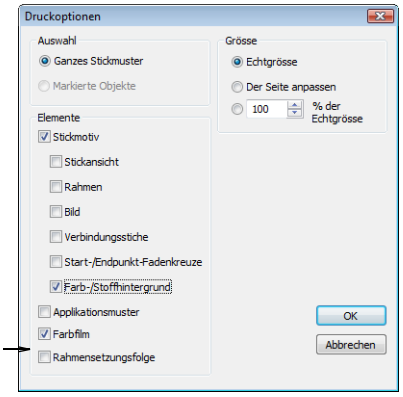
Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

2 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol.

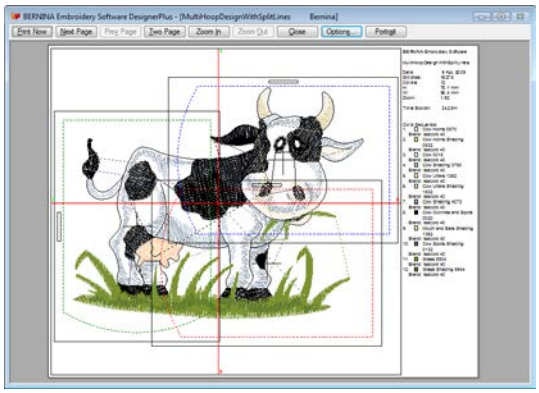
Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Markieren Sie das **Rahmensetzungsfolge**-Kontrollkästchen.

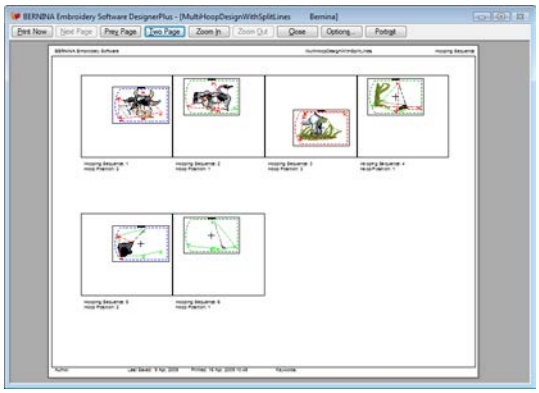


Zum Drucken der Rahmensetzungsfolge markieren

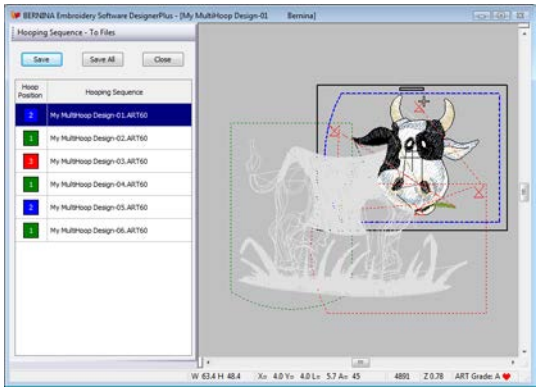
4 Klicken Sie auf **OK**.



Die folgenden Informationen sind eingeschlossen und zeigen die Objekte in jeder Rahmensetzung an.



Hinweis Die hier angezeigten Informationen sind dieselben wie die im **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld. Siehe Mehrfach gerahmte Stickmuster speichern.



5 Klicken Sie auf **Drucken**.

Fadentabellen drucken

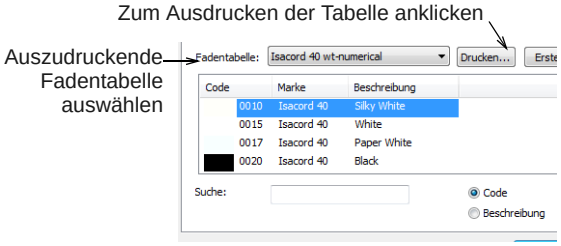
Wählen Sie Fadenfarben (Einstellungen-Menü), um Fadentabellen auszudrucken.

Mit der **Fadentabelle > Drucken**-Option können Sie die Fadenliste in der aktuellen Fadentabelle als Hilfe beim Fadeneinkauf ausdrucken.

Um eine Fadentabelle auszudrucken

1 Wählen Sie **Einstellungen > Fadenfarben**.

Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie eine Fadentabelle aus der **Fadentabellen**-Liste.

3 Klicken Sie auf die **Drucken**-Schaltfläche.

Eine **Druckvorschau**-Seite wird geöffnet und zeigt in gedruckter Form die ausgewählten Fadentabelle in der aktuellen Sortierung an.

	Code	Brand	Description	Memo
☐	0010	Isacord 40	Silky White	
☐	0015	Isacord 40	White	
☐	0017	Isacord 40	Paper White	
☐	0020	Isacord 40	Black	
☐	0101	Isacord 40	Eggshell	
☐	0105	Isacord 40	NEW 2008	
☐	0108	Isacord 40	Cobblestone	
☐	0111	Isacord 40	Whale	
☐	0112	Isacord 40	Leadville	
☐	0124	Isacord 40	Fieldstone	
☐	0131	Isacord 40	Smoke	
☐	0132	Isacord 40	Dark Pewter	

Diese ausdruckbare Fadentabelle enthält den Namen der Fadentabelle sowie Code, Marke und eine Beschreibung der Fäden.

4 Klicken Sie auf **Jetzt Drucken**, um mit dem Drucken fortzufahren.

Das MS Windows® **Drucken**-Dialogfeld wird geöffnet und ermöglicht Ihnen, einen Drucker auszuwählen und alle anderen Druckeinstellungen nach Bedarf anzupassen.

5 Kreuzen Sie im ausgedruckten Dokument die Fäden an, die Sie kaufen möchten. Es gibt zudem ein **Notiz**-Feld für Anmerkungen.

6 Klicken Sie auf **Drucken**.

Stickmuster als Bilder speichern

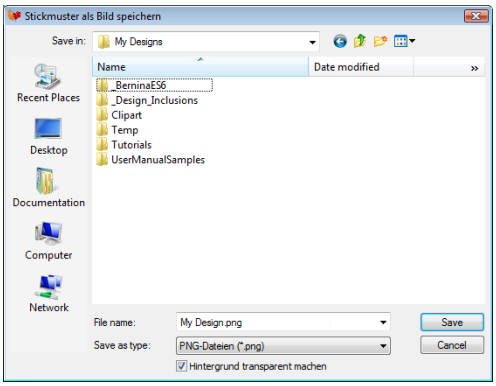
Mit dem **Stickmuster als Bild speichern**-Befehl können Sie Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungs-Anwendungen-Bilder als Bilder speichern. Das resultierende Bild wird genauso aussehen wie auf dem Bildschirm, d. h. inklusive Verbindungsstiche, Stich-Mauszeiger, Raster und etwaige Hintergründe. Der Rahmen erscheint jedoch nicht in der Bilddatei, auch dann nicht, wenn er Objekte im Stickmuster schneidet.

Um ein Stickmuster als ein Bild zu speichern

1 Wechseln Sie zum **Stickarbeitsfläche**-Modus.

2 Wählen Sie – während das Stickmuster noch im Design-Fenster geöffnet ist – **Datei > Stickmuster als Bild speichern**.

Das **Stickmuster als Bild speichern**-Dialogfeld wird geöffnet. Die standardmässig ausgewählte Dateiart ist PNG.

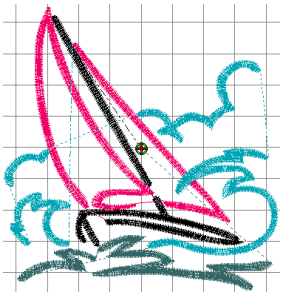


3 Wählen Sie nach Bedarf die **Hintergrund transparent machen**-Option ab.

Diese Option ist nur verfügbar, wenn als Dateiart PNG gewählt ist. Wenn ausgewählt (= Standardvorgabe), werden Raster und Hintergrund vom gespeicherten Bild ausgeschlossen und nur Stickmuster-Objekte angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Speichern**.

Das aktuelle Stickmuster wird als Bilddatei gespeichert.


Stickansicht mit Raster


Stickansicht zeigen mit Stoff

Hinweis Falls das Design-Fenster beim Speichern vergrössert ist, enthält die gespeicherte Datei trotzdem das gesamte Stickmuster, auch wenn es grösser ist als das Design-Fenster.

Stickmuster aussticken

Benutzen Sie Zur Stickmaschine schreiben (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein Stickmuster zur Stickmaschine zu senden.

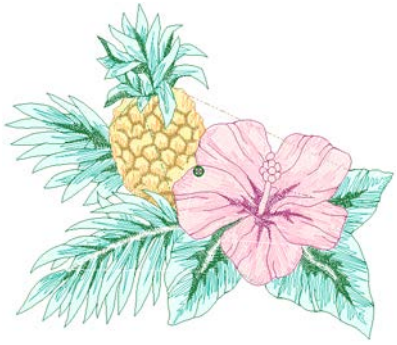
Mit der **Zur Stickmaschine schreiben**-Funktion können Sie ein Stickmuster stickbereit an Ihre BERNINA-Stickmaschine senden. Siehe auch Stickmuster zur Stickmaschine schreiben.



Tipp Prüfen Sie vor dem Aussticken eines Stickmusters die Stickreihenfolge, da Sie die Farbreihenfolge kennen müssen. Mit der **Druckvorschau** können Sie die Stickinformationen einsehen. Siehe Vorschau und Ausdruck von Werkblättern.

Um ein Stickmuster auszusticken

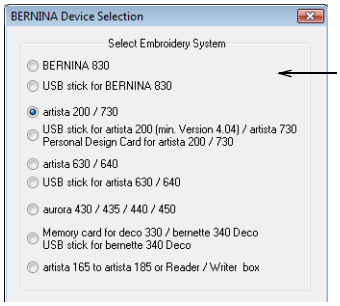
1 Wechseln Sie zum **Stickarbeitsfläche**-Modus.



2 Stellen Sie sicher, dass das Stickmuster in den Rahmen passt. Verwenden Sie den kleinstmöglichen Rahmen. Siehe Rahmen ändern.

3 Klicken Sie auf das **Zur Stickmaschine schreiben**-Symbol.

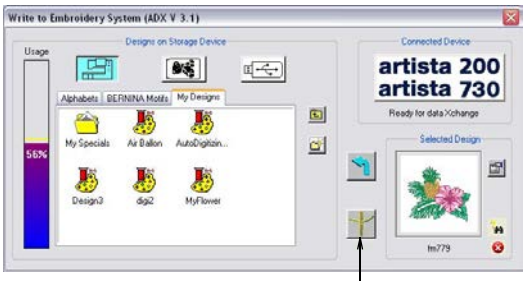
Beim ersten Herunterladen eines Stickmusters nach dem Einschalten der Stickmaschine bzw. der Reader/Writer Box wird das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld geöffnet.



4 Wählen Sie eine Stickmaschinenart und COM-Schnittstelle, falls Sie dazu aufgefordert werden.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zur Stickmaschine funktioniert, wird das **Zum Sticksystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Miniaturansicht Ihres Stickmusters werden angezeigt.



6 Klicken Sie auf **Ausgewähltes Stickmuster aussticken**.

Das **Datei(en) zum Gerät senden**-Dialogfeld wird angezeigt, gefolgt von einer Bestätigungsmeldung. Das Stickmuster wird an Ihre Stickmaschine gesendet und ist zum Aussticken bereit.

Hinweis Stickmuster, die zum Aussticken direkt an die Stickmaschine gesendet werden, gehen beim Ausschalten der Maschine verloren. Neben dem Speichern auf Festplatte oder USB-Stick oder dem Archivieren auf CD können Sie können Stickmuster auch aufbewahren, indem Sie an eine Vielzahl von Speichergeräten senden. Gespeicherte Stickmuster können dann zur Bearbeitung abgerufen werden. Siehe auch Stickdateien lesen und schreiben.

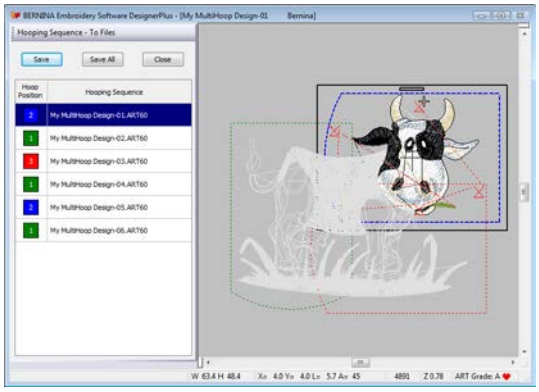
Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben

Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die grösser sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus in Bestandteile aufteilen, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Wenn ein mehrfach gerahmtes Stickmuster ausgegeben wird, wird nach der Neurahmung des Stoffs jeder Teil separat ausgestickt. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

Die folgenden Befehle sind alle im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus verfügbar:

- Speichern unter
- Zum Stickmaschine schreiben
- Zur Karte/Maschine schreiben
- Zur Magic Box schreiben

Wenn einer dieser Befehle aufgerufen wird, werden Mehrfachrahmung und Aufteilungslinien angewendet. Der **Rahmensetzungsfolge**-Modus wird aktiviert und die separaten Rahmensetzungen angezeigt. Beim **Speichern unter**-Befehl jedoch wird der **Rahmensetzungsfolge**-Modus nur dann aktiviert, wenn Sie sich entscheiden, geteilte Dateien zu exportieren. Siehe auch Mehrfach gerahmte Stickmuster drucken.



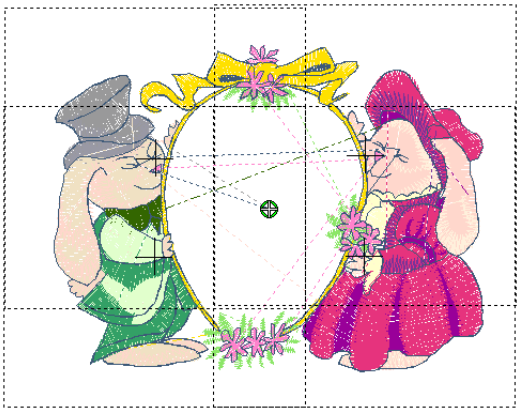
Mehrfach gerahmte Stickmuster zur Maschine senden

Benutzen Sie Zur Stickmaschine schreiben (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein Stickmuster zur Stickmaschine zu senden.

Bei mehrfach gerahmten Stickmustern können Sie eine oder mehrere Stichdateien an eine Nähmaschine oder Speicherkarte senden. Die Software berechnet automatisch, welche Dateien gesendet werden müssen und zeigt Ihnen, wie diese aussehen werden. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zur Maschine zu senden

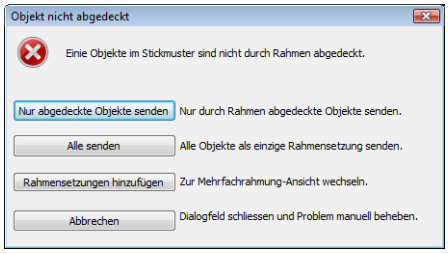
1. Wechseln Sie zum **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus und erstellen Sie ein mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.
2. Stellen Sie sicher, dass die Stickmaschine oder die Reader Box korrekt angeschlossen ist.



3. Klicken Sie auf das **Zur Stickmaschine schreiben**-Symbol.

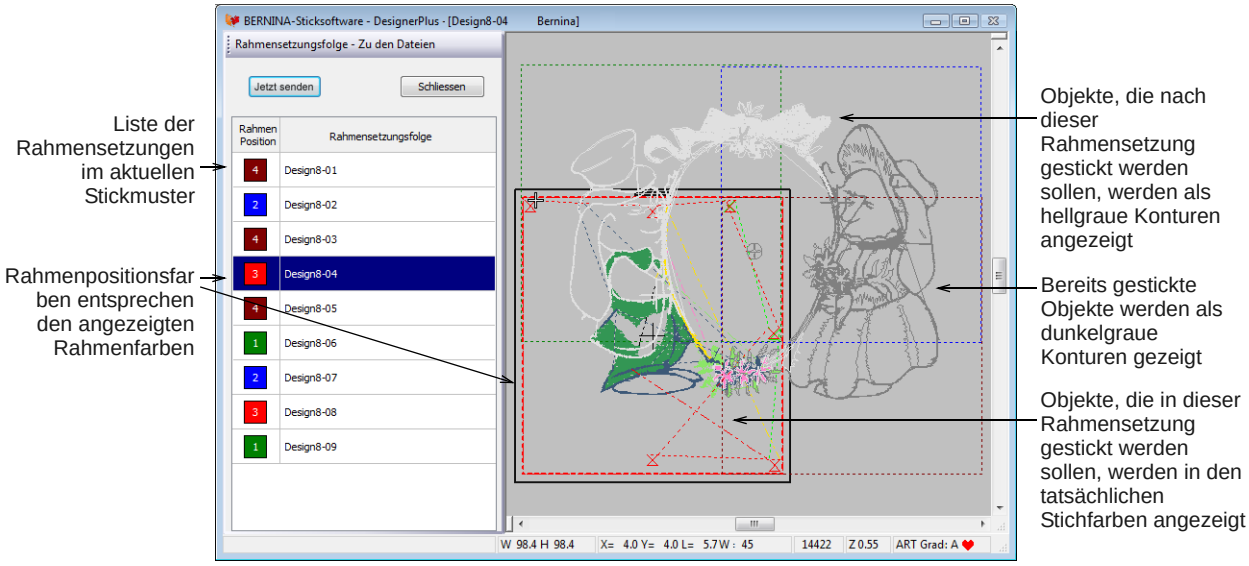
   Die Software prüft, ob es im Stickmuster nur einen Rahmen gibt und ob alle Objekte abgedeckt sind.

   - Falls einige Objekte nicht abgedeckt sind, werden Sie gefragt, ob Sie fortfahren möchten.



   - Wenn es mehr als nur einen Rahmen gibt, prüft das System, ob alle Objekte abgedeckt sind. Alle Rahmensetzungen, die zum Aussticken

benötigt werden, werden im **Rahmensetzungsfolge**-Modus angezeigt.



Sobald Sie sich im **Rahmensetzungsfolge**-Modus befinden, werden alle Werkzeugleisten ausgeblendet und nur das **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld verbleibt. Es zeigt eine Liste aller Rahmensetzungen an, die zum Ausstecken des Stickmusters notwendig sind.

Hinweis Der Stoff in abgedeckten Applikationen wird ausgeblendet, so dass nur zu stickende Elemente verbleiben.

4 Markieren Sie eine beliebige Rahmensetzung in der Liste.

Die neu gewählte Rahmensetzung wird als gepunktete Linie gezeigt, die von einer durchgezogenen Linie umgeben ist, während die anderen Rahmenpositionen nur als gepunktete Linien angezeigt werden. Objekte, die innerhalb der markierten Rahmensetzung liegen, werden in ihren tatsächlichen Stichfarben angezeigt. Objekte, die vorher oder hinterher gestickt werden sollen, werden als mittelgraue bzw. hellgraue Umrisse angezeigt.

5 Klicken Sie auf die **Jetzt senden**-Schaltfläche.

Die Software gibt eine Datei aus, die alles enthält, was innerhalb der aktuellen Rahmensetzung ausgestickt werden soll.

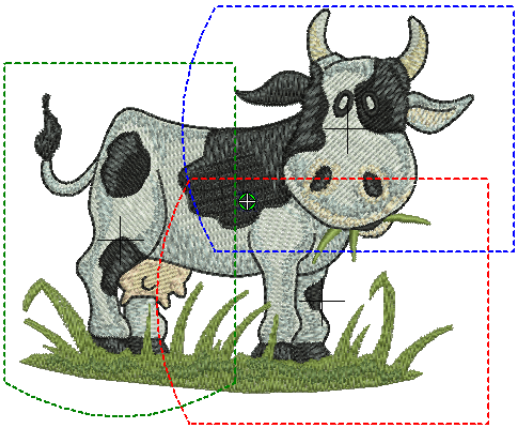
6 Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft wie notwendig, um alle Rahmensetzungen zu senden.

7 Klicken Sie auf **OK**, um den Vorgang zu beenden.

Hinweis Die Kennzeichnung für die erste Datei ist rot, für alle zusätzlichen Dateien grün.

Mehrfach gerahmte Stickmuster speichern

Falls zur Abdeckung Ihres Stickmusters mehr als eine Rahmensetzung benötigt wird, können Sie es für jede Rahmensetzung in mehrere Dateien aufteilen. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

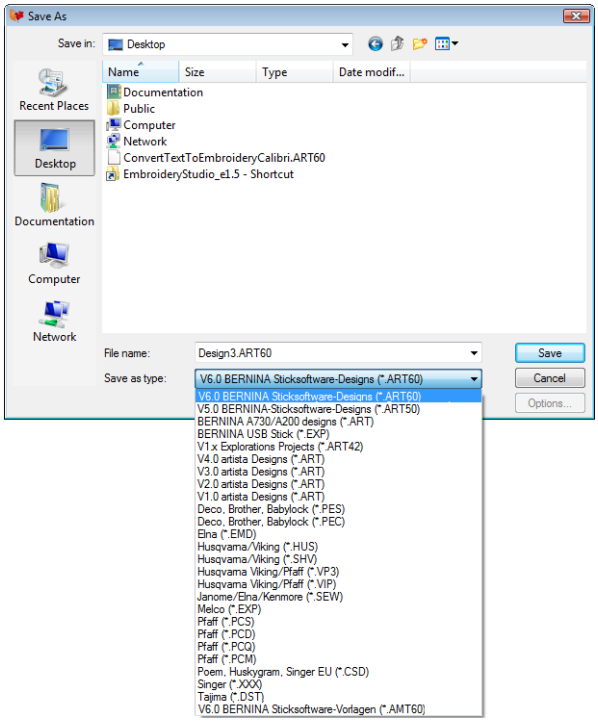


Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zu speichern

1 Wechseln Sie zum **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus und erstellen Sie ein mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

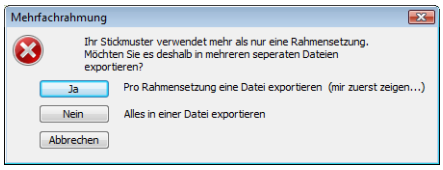
2 Wählen Sie **Datei > Speichern unter**.

Ein Standard-MS Windows®-**Speichern unter**Dialogfeld erscheint, über das Sie zu jedem Ordner navigieren, einen beliebigen Namen für die exportierte Datei wählen und ein Dateiformat aus der Dropdown-Liste wählen können.

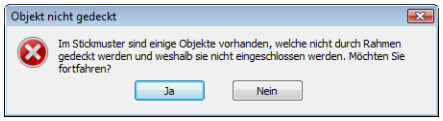


3 Ändern Sie den Dateinamen wie gewünscht, wählen Sie ein Zielverzeichnis und/oder Dateiformat und klicken dann auf **Speichern**.

- Falls mehr als eine Rahmenposition gefunden wird, werden Sie aufgefordert, das Stickmuster in mehrere Dateien aufzuteilen oder alles in einer einzelnen Datei exportieren.

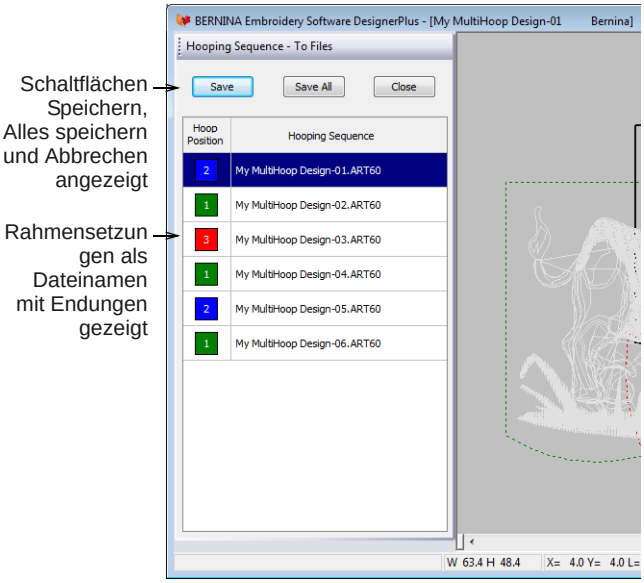


- Falls das System erkennt, dass nicht alle im Stickmuster enthaltenen Objekte durch Rahmenpositionen abgedeckt sind, werden Sie gefragt, ob Sie fortfahren möchten.



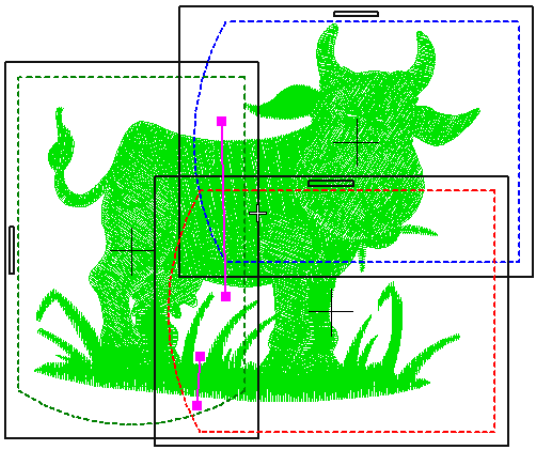
4 Wenn Sie sich entscheiden, für jede Rahmensetzung eine seperate Datei zu exportieren, klicken Sie auf **Ja**.

Die Software überprüft, ob alle Stickobjekte abgedeckt sind. Falls nicht, erscheint eine Warnung. Andernfalls werden alle zur Aussstickung benötigten Rahmensetzungen berechnet und im **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld angezeigt. Die Rahmensetzungen erhalten Dateinamen mit der ausgewählten Dateiendung.



5 Wählen Sie eine Rahmensetzung und klicken Sie auf **Speichern**.

Alle Stickobjekte, die zur ausgewählten Rahmensetzung gehören, werden wie in der Liste aufgeführt in der Datei gespeichert. Alternativ können Sie auf **Alles speichern** klicken. Alle in der Liste aufgeführten Dateien werden wie gezeigt benannt und gespeichert.



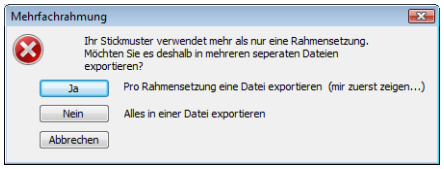
Stickmuster mit Aufteilungslinien ausgeben

Mit dem **Aufteilungslinie**-Werkzeug können Sie in einem mehrfach gerahmten Stickmuster vor der Ausgabe zu Datei, Maschine oder Speicherkarte eine oder mehrere Aufteilungslinien digitalisieren. Obwohl Aufteilungslinien nur im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus sichtbar sind, werden sie auch beim Wechseln in einen anderen Modus beibehalten. Aufteilungslinien haben vor der Ausgabe keinen permanenten Effekt auf Objekte. Siehe auch Objekte auf mehrere Rahmensetzungen aufteilen.

Um Stickmuster mit Aufteilungslinien auszugeben

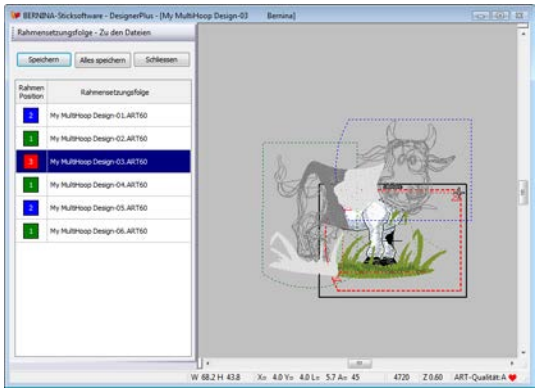
1 Wählen Sie **Speichern unter**, **Zur Stickmaschine schreiben** oder **Zur Magic Box schreiben**.

Wenn Sie den **Speichern unter**-Befehl wählen, wird das **Mehrfachrahmung**-Dialogfeld angezeigt.



2 Klicken Sie auf **Ja**, um für jede Rahmensetzung eine Datei zu exportieren, oder auf **Nein**, um alles in einer einzelnen Datei zu exportieren.

BERNINA-Sticksoftware wendet die Aufteilungslinien an und aktiviert das **Rahmensetzungsfolge**-Dialogfeld, so dass die Objekte im aufgespaltenen Zustand in den entsprechenden Rahmen angezeigt werden.



3 Wenn Sie **Speichern unter** ausgewählt haben, können Sie jedes aufgespaltene Stickmuster individuell **Speichern** oder gleich **Alles speichern**.

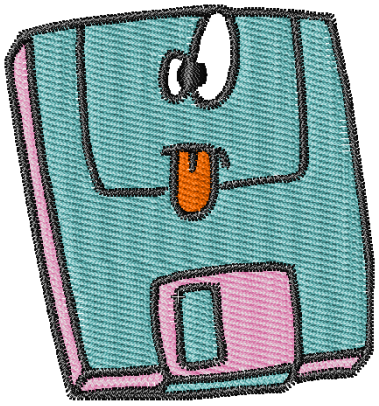
BERNINA-Sticksoftware gibt die aufgespaltenen Stickmuster als individuelle Dateien aus.

4 Klicken Sie auf **Schliessen**.

BERNINA-Sticksoftware beendet den **Rahmensetzungsfolge**-Modus und zeigt das Stickmuster im Design-Fenster in seinem ursprünglichen Zustand an – mit Aufteilungslinien, aber ohne aufgeteilte Objekte.

Kapitel 30

Stickdateien lesen und schreiben



In BERNINA-Sticksoftware werden Stickmotive standardmässig im systemeigenen ART-Format gespeichert. Dieses Format enthält alle Informationen, die zum Aussticken und für spätere Veränderungen benötigt werden.
BERNINA-Sticksoftware kann Stickmuster jedoch auch in anderen Formaten öffnen und speichern. Dabei konvertiert BERNINA-Sticksoftware die Motivdaten, so dass Sie sie mit der ganzen Bandbreite an Software-Funktionen verändern können.

Stickmuster, die zum Aussticken direkt an die Stickmaschine gesendet werden, gehen beim Ausschalten der Maschine verloren. Neben dem Speichern auf Festplatte oder dem Archivieren auf CD können Sie Stickmuster auch aufbewahren, indem Sie sie zur Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick schreiben. Falls Sie eine Magic Box besitzen, können Sie auch von und zu anderen Stickkarten lesen und schreiben.

Hinweis Wenn Sie ein Stickmuster sofort aussticken wollen, senden Sie es direkt zur Stickmaschine. Siehe Stickmuster aussticken.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Konvertierungs-Optionen zum Öffnen und Speichern verschiedener Stich- und Umrandungs-Stickmusterformate auswählen. Er erklärt zudem das Speichern von Stickmustern auf einer Stickkarte. Zudem wird erläutert, wie man Stickmuster mit Magic Box speichert.

Stickmusterformate

BERNINA-Sticksoftware öffnet und speichert im reinen ART-Format sowie in zahlreichen Fremdformaten. Stickmuster in anderen Formaten, die in BERNINA-Sticksoftware gelesen werden können, sind in der Regel ‚stichbasiert'. Das bedeutet, dass sie nicht nach Objekten, sondern nach Stichen erstellt wurden. Wenn Sie andere Formate in BERNINA-Sticksoftware öffnen, liest die Software die Daten und versucht, abhängig von Ihren Einstellungen, die Objektkonturen und -eigenschaften so zu interpretieren, dass Sie diese Stickmuster genau wie systemeigene Stickmuster verändern können.

ART-Dateien

Stickmuster im systemeigenen ART-Format (mit ART-Grad A bezeichnet) enthalten die vollständigen Motivinformationen in einer einzigen Datei: Objektkonturen und -eigenschaften, tatsächliche Stiche, Fadenfarben, ein Miniaturbild und Anmerkungen. Abhängig davon, wie die ART-Datei erstellt wurde, gibt es drei weitere ART-Grade: Grad B ist zuverlässiger als Grad C, jedoch nicht so gut wie A, und Grad D ist am unzuverlässigsten. Es versteht sich von selbst, dass nur systemeigene Grad-A-Stickmuster eine 100% perfekte Skalierung

und Umwandlung garantieren.

Datei-Quelle	Beschreibung
ART-Grad A 	Reine ART-Datei, mit BERNINA-Sticksoftware-basierter Software erstellt. Diese Dateien enthalten reine ART-Objekte, -Konturen und -Stiche.
ART-Grad B 	Stickmuster aus Konturformaten wie GNC, im ART-Format gespeichert. Solche Stickmuster können nicht direkt in BERNINA-Sticksoftware gelesen werden, werden aber nach der Konvertierung zu ART-Dateien in einer anderen Software von BERNINA-Sticksoftware als Grad-B-Stickmuster gelesen.
ART-Grad C	Aus Stichdateien – SEW, PCS, PES usw. – gelesene Stickmuster, deren Stiche in Objekte umgewandelt wurden. Siehe Dateien mit Konvertierung öffnen.
ART-Grad D	Aus Stichdateien – SEW, PCS, PES usw. – gelesene Stickmuster, deren Stiche NICHT in Objekte umgewandelt wurden. Siehe Dateien ohne Konvertierung öffnen.

Alle im ART-Format gespeicherten Dateien werden bei der Speicherung automatisch komprimiert und beim erneuten Öffnen wieder entkomprimiert. Dies reduziert den benötigten Speicherplatz und ermöglicht das Speichern grosser Dateien auf USB-Stick sowie das Senden als E-Mail-Anhang.

Tipp Für Informationen über den Ursprung einer Stickdatei vergleichen Sie bitte das **Öffnen**-oder das **Stickmuster-Eigenschaften**-Dialogfeld. Siehe Motivinformationen ansehen. Siehe auch Öffnen von Stickmustern.

Stichdateien

Unterschiedliche Stickmaschinen verstehen unterschiedliche Sprachen. Jedes Modell hat seine eigenen Kontrollbefehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Bevor Sie ein Stickmuster aussticken können, muss es in einem Format sein, das die Maschine interpretieren kann. Stichdateien oder ‚erweiterte' Dateien sind einfache Formate für die direkte Verwendung auf der Stickmaschine. Sie enthalten nur Stickkoordinaten und Maschinenfunktionen Sie werden normalerweise erst beim Senden an die Stickmaschine generiert. Sie können zudem auch auf Stickkarten gespeichert werden.

Wenn Stickdateien in BERNINA-Sticksoftware eingelesen werden, enthalten sie keine Objekt-Informationen wie Konturen oder Sticharten, sondern präsentieren das Stickmuster als Sammlung von ‚Stichblöcken'. Stichblöcke werden erzeugt, wo immer sich im Stickmuster die Farben ändern oder Fadenschnitte erkannt werden. Stichbasierte Motive eignen sich im Allgemeinen nicht zum Verändern, weil die Stiche nicht neu generiert werden. Sie erhalten eine Warnung, wenn das Stickmuster, das Sie gerade öffnen, nicht skaliert werden sollte.

Tipp Die Anzeige dieser Meldung kann unter **Hilfe > Stickmuster-Meldungen anzeigen** aktiviert werden.

Vergleich von Kontur- und Stichdateiformaten

BERNINA-Sticksoftware benutzt das systemeigene ART-Stickdateiformat, das die Vorteile von Konturstichen und berechneten Stichen kombiniert. Die nachfolgende Tabelle veranschaulicht die in ART-Dateien vorhandenen Daten im Vergleich zu Stichdateien.

In der Datei enthalten	Stichdateien	ART-Dateien
Objekteigenschaften	Nein	Ja
Stichdaten	Nein	Ja
Sticharten	Nein	Ja
Stich-Koordinaten	Ja	Ja
Fadenfarben	Teilweise	Ja
Anmerkungen	Nein	Ja
Schrumpfausgleich-Einstellungen	Nein	Ja
Autom. Abstand-Einstellungen	Nein	Ja

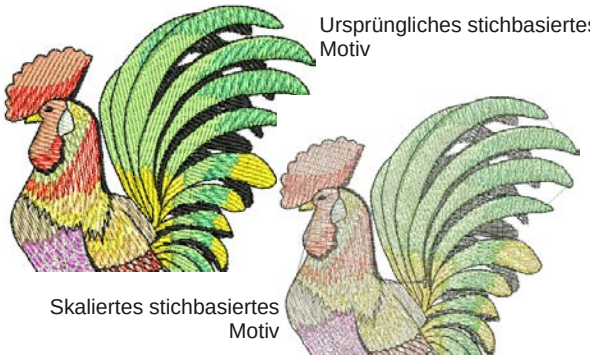
Stichdateien konvertieren

Wenn Sie ein reines ART-Stickmuster skalieren, ändern Sie die Anzahl der zum Füllen der Fläche benötigten Stiche. BERNINA-Sticksoftware berechnet und zeichnet automatisch alle Stiche neu. Dies wird ‚Stichverarbeitung' genannt und stellt sicher, dass das Stickmuster so auf dem Bildschirm erscheint, wie es ausgestickt wird. Während sich stichbasierte Motive im Allgemeinen nicht zum Verändern eignen, kann BERNINA-Sticksoftware Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Wenn Sie eine Stichdatei öffnen, wird sie standardmässig in eine Grad C-ART-Datei konvertiert. Konvertierte Stickmuster können skaliert und ihre Stiche neu berechnet werden.

Ohne Konvertierung öffnen

Sie können Stichdateien auf Wunsch auch **ohne** Konvertierung öffnen. So geöffnete Stickmuster

können zum Aussticken in anderen Formaten gespeichert werden. Alternativ können Sie auch Stiche bearbeiten und neue Elemente hinzufügen. Es spricht nichts dagegen, stichbasierte Motive zu skalieren, die ohne Objektkonvertierung geöffnet wurden. Da sich die Stichanzahl jedoch nicht verändert, vergrössert oder verkleinert sich die Stickdichte mit der Motivgrösse. Sie sollten stichbasierte Motive nicht mehr als ±5% skalieren, da sonst manche Flächen zu eng oder zu licht mit Stichen abgedeckt werden könnten.



Hinweis Stichdateien können mit oder ohne Objektumwandlung im ART-Format gespeichert werden, nachdem sie einmal im BERNINA-Sticksoftware geöffnet worden sind.

Konvertierte Stichdateien neu berechnen

Wenn ein ART-Stickmuster durch Öffnen einer Stichdatei mit dem Stichprozessor erzeugt wird, bleiben die Originalstiche erhalten, bis Sie sie ändern. Sie können gewährleisten, dass das Stickmuster in seiner Originalform ausgestickt wird. Wenn Sie jedoch das Stickmuster skalieren oder irgendetwas tun, das eine Neuberechnung der Stiche anhand der neuen, geschätzten Konturen zur Folge hat, kann sich das Ergebnis deutlich von den Originalstichen unterscheiden.

Grad	Quelle	Art des Öffnens	Enthält
A	ART	Normal	Konturen und Stiche
B	System-fremde, im ART-Format gespeicherte Konturdatei	Normal	Konvertierte Konturen und Stiche
C	Im ART-Format gespeicherte EXP- oder DST-Datei	Mit aktivierter Objektkonvert-ierung	Geschätzte Konturen und konvertierte Stiche
D	Im ART-Format gespeicherte EXP- oder DST-Datei	Mit deaktivierter Objekt-Konvert-ierung	Keine Konturen und individu-ellen Stiche

Unterstützte Stickdateiformate

BERNINA-Sticksoftware unterstützt die folgenden spezifischen Dateiformate:

Format	Datei	Grad	Lesen	Schreiben
V6. 0 BERNINA-Sticksoftware	ART60	A	●	●
V5. 0 BERNINA-Sticksoftware	ART50	A	●	●
BERNINA A730/A200-Stickmuster	ART	A	●	●
BERNINA-USB-Stick	EXP			●
V1. x Explorations-Pro-jekte	ART42	A	●	●
V4. 0 artista-Stickmuster	ART		●	●^
artista-Kreuzstich	ARX	D	●	●‡
Deco, Brother, Babylock	PEC	C	●	●
Deco, Brother, Babylock	PES	C	●	●
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/ Huskygram/Singer 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	●†	●†

^ Schreiben nicht mehr unterstützt für V1, V2 und V3 ART
‡ Nur Kreuzstich-Programm † Nur Quilter-Programm
* Kann wieder als SHV gespeichert, aber nicht zu SHV konvertiert werden

Hinweis BERNINA-Sticksoftware konvertiert Stickmuster in systemfremde Heimformate, die zum Entwicklungszeitpunkt aktuell sind. Spätere Software-Versionen von Fremdherstellern erzeugen jedoch unter Umständen keine kompatiblen Formate derselben Dateitypen mehr.

Stickdateien öffnen

BERNINA-Sticksoftware kann unterstützte Stickdateien auf Ihrem PC von einer Reihe von Quellen öffnen – Festplatte, USB-Stick oder CD ROM. Nach dem Öffnen können sie überprüft oder bearbeitet werden, bevor sie zum Aussticken oder Speichern zur Stickmaschine gesendet werden. Siehe auch Unterstützte Stickdateiformate.

Dateien mit Konvertierung öffnen

Benutzen Sie Öffnen (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.

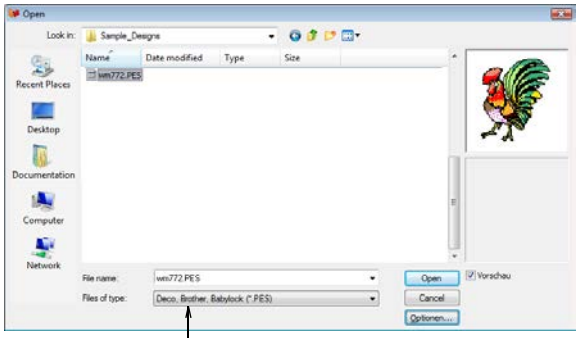
Standardmässig werden Stichdateien beim Öffnen in Konturen und Objekte konvertiert. BERNINA-Sticksoftware liest Objektkonturen, Sticharten und Abstände mit einigem Erfolg aus Stichdaten aus. Wenn Sie eine Stichdatei **mit** Objektumwandlung öffnen, wird das Stickmuster in eine Grad C-ART-Datei konvertiert. Konvertierte Stickmuster können skaliert und ihre Stiche neu berechnet werden. Zwar funktioniert die Verarbeitung bei den meisten stichbasierten Motiven gut, sie kann jedoch nicht dieselbe Qualität liefern wie Original-Konturen und auch beim Umgang mit manchen Dekorstichen Probleme haben.

Tipp Um sicherzustellen, dass Objektkonturen, Sticharten, Stickdichte und Farben korrekt sind, empfiehlt es sich, Stickmuster nach der Konvertierung zu überprüfen und zu bearbeiten.

Um eine Datei mit Konvertierung zu öffnen

1 Klicken Sie auf das **Öffnen**-Symbol, um eine Datei von Ihrer Festplatte, USB-Stick oder Stickkarte zu öffnen.

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



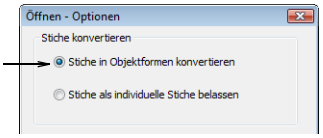
Stichformat wählen

2 Wählen Sie einen Ordner aus der **Suchen in**-Liste.

3 Wählen Sie ein Stichformat aus der **Dateiformat**-Liste und dann eine zu öffnende Datei. Siehe Unterstützte Stickdateiformate.

4 Klicken Sie auf **Optionen**.

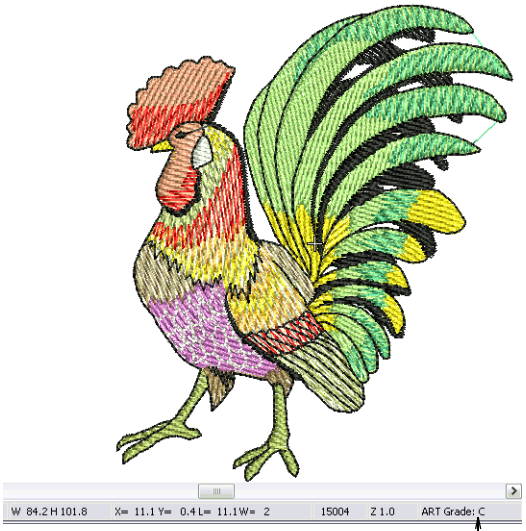
Das **Öffnen-Optionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Stiche in Objektformen konvertieren wählen

5 Markieren Sie das **Stiche in Objektformen konvertieren**-Kontrollkästchen.

6 Klicken Sie auf **OK** und dann auf **Öffnen**.



Stiche verarbeitet (ART-Grad C)

Das gewählte Stickmuster wird verarbeitet und in Objekte mit Füll- oder Konturstich-Eigenschaften sowie allgemeinen Eigenschaften konvertiert. Wenn ein Objekt nicht erkannt wird, hat es nur allgemeine Eigenschaften.

Dateien ohne Konvertierung öffnen

Benutzen Sie Öffnen (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein vorhandenes Stickmuster zu öffnen.

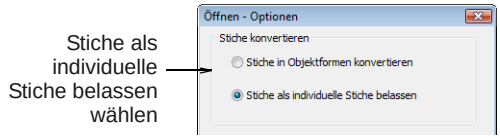
Es kann manchmal vorkommen, dass Sie die Stichverarbeitung abschalten möchten. Vielleicht haben Sie Spezialeffekte angewendet oder Stiche manuell bearbeitet, was durch die Stichverarbeitung beim Skalieren verloren ginge. Sie können die Stichverarbeitung bei jedem Stickmuster beim Öffnen abschalten. Indem Sie eine Stichdatei **ohne** Objektkonvertierung öffnen, können Sie das Stickmuster ungeändert ausgeben, individuelle Stiche bearbeiten und kleinere Skalierungen und Umformungen ausführen, ohne die ursprünglichen Stichinformationen zu verlieren. Wenn Sie Stichdateien ohne Objektkonvertierung öffnen, wird das Stickmuster in eine ART-Grad-D-Datei konvertiert.

Um eine Datei ohne Konvertierung zu öffnen

1. Klicken Sie auf das **Öffnen**-Symbol, um eine Datei von Ihrer Festplatte, USB-Stick oder Stickkarte zu öffnen.

   Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.
2. Wählen Sie einen Ordner aus der **Suchen in**-Liste.
3. Wählen Sie ein Stichformat aus der **Dateiformat**-Liste und dann eine zu öffnende Datei. Siehe Unterstützte Stickdateiformate.
4. Klicken Sie auf **Optionen**.

   Das **Öffnen-Optionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5. Wählen Sie **Stiche als individuelle Stiche belassen**, um die Stichverarbeitung abzuschalten.
6. Klicken Sie auf **OK** und danach auf **Öffnen**.

Das Stickmuster wird als Stichsammlung mit nur allgemeinen Eigenschaften geöffnet.



Stickmuster von Maschine lesen

Sie können Stickmuster aus einer Reihe von Quellen in BERNINA-Sticksoftware einlesen, sowohl auf Ihrem Computer als auch Ihrer Stickmaschine. Sie können sie nach dem Öffnen überprüfen oder bearbeiten, bevor Sie sie auf der Festplatte speichern oder zum Aussticken oder Speichern zur Stickmaschine senden. Wenn Stickmuster von der Stickmaschine gelesen werden, sind drei Optionen verfügbar:

- **Stickmaschine**: Die meisten Maschinen ermöglichen des Speichern und Lesen von Stickmustern im Maschinenspeicher. Das funktioniert wie eine eingebaute Stickkarte.
- **Stickkarte**: Stickmuster können auch auf einer an Ihre Stickmaschine angeschlossenen Stickkarte (oder Stickkarten-Reader/Writer Box) gespeichert werden. Siehe auch Stickmuster mit der Magic Box speichern.



- **USB-Stick**: Stickmuster können zudem von einem an Ihre Maschine angeschlossenen

USB-Stick gelesen werden. Siehe auch Stickmuster zur Stickmaschine schreiben.



Hinweis USB-Sticks können auch direkt an Ihren PC angeschlossen und Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware eingelesen werden. Siehe Stickdateien öffnen.

Um Stickmuster von Maschine zu lesen

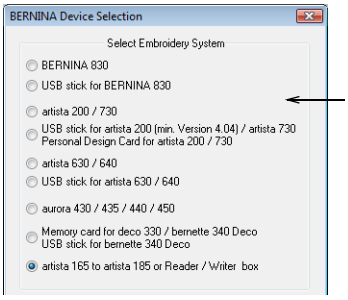
1 Neue, leere Datei öffnen.

2 Falls Sie Stickmuster von Karte oder USB-Stick lesen möchten, verbinden Sie das Speichergerät mit der Stickmaschine (oder der Stickkarten-Reader/Writer Box).

Hinweis Für Verbindungsdetails vergleichen Sie bitte die Anleitungen, die Ihrer Stickkarten-Reader/Writer Box beilagen.

3 Wählen Sie **Datei > Von Karte / Maschine lesen**.

Beim ersten Herunterladen eines Stickmusters nach dem Einschalten der Stickmaschine bzw. der Reader/Writer Box wird das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld geöffnet.

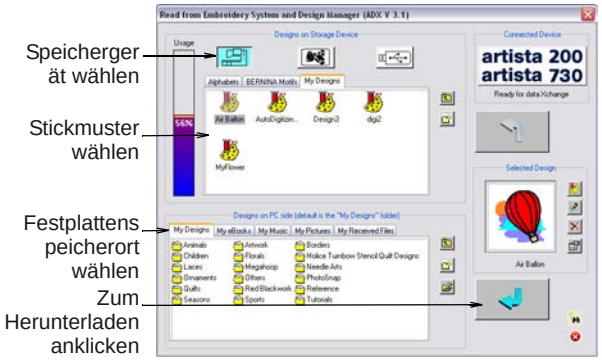


4 Wählen Sie eine Stickmaschine oder Reader Box sowie eine COM-Schnittstelle, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

5 Klicken Sie auf **OK**.

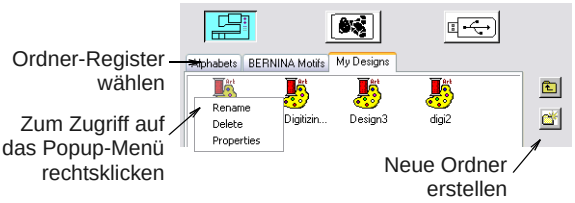
Wenn die Verbindung zur Stickmaschine funktioniert, wird das **Zum Sticksystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Miniaturansicht Ihres Stickmusters werden angezeigt.

Das **Von Sticksystem und Stickmuster-Manager lesen**-Dialogfeld wird geöffnet.



6 Wählen Sie die gewünschte Speicherquelle durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche – Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick.

Wenn Sie eine Schaltfläche auswählen, werden alle aktuell auf dem Gerät gespeicherten Ordner und Stickmuster angezeigt.



Tipp Rechtsklicken Sie auf das Stickmuster-Symbol, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen – verwenden Sie es zum Umbenennen oder Löschen oder zur Ansicht der Stickmuster-Eigenschaften.

7 Klicken Sie auf ein Ordner-Register (falls mehrere) und/oder Ordner, um das Stickmuster zu finden.

Tipp Verwenden Sie die Symbole rechts des Ansichtsfeldes, um neue Ordner zu erstellen oder in der Ordnerstruktur zu navigieren.

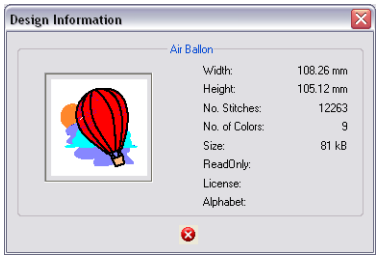
8 Wählen Sie das Stickmuster aus.

Im **Ausgewähltes Stickmuster**-Feld wird eine Vorschau angezeigt.

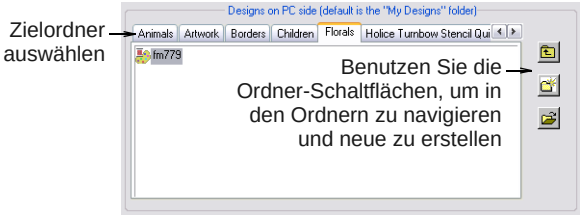


9 Benutzen Sie die Ansichtsfeld-Schaltflächen wie gewünscht:

- Zum Öffnen des Stickmusters direkt zur Bearbeitung in BERNINA-Sticksoftware.
- Zum Umbenennen des Stickmusters.
- Zum Löschen des Stickmusters.
- Zum Zugriff auf Stickmuster-Eigenschaften.

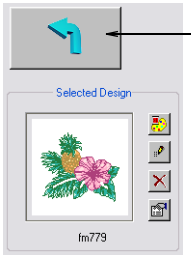


10 Wählen Sie einen Zielordner auf der Festplatte, in dem das Stickmuster gespeichert werden soll.



11 Klicken Sie auf die **Herunterladen**-Pfeiltaste, um das Stickmuster zu lesen und auf der Festplatte zu speichern.

Hinweis Mit der **Hochladen**-Pfeiltaste können Sie Stickmuster geeigneter Formate von der Festplatte zum Speichergerät exportieren.



Tipp Mit der Magic Box können Sie auch Stickmuster von Stickkarten öffnen. Siehe Stickmuster mit der Magic Box speichern.

Stickmuster zur Stickmaschine schreiben

Benutzen Sie Zur Stickmaschine schreiben (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein Stickmuster an Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick zu schreiben (speichern).

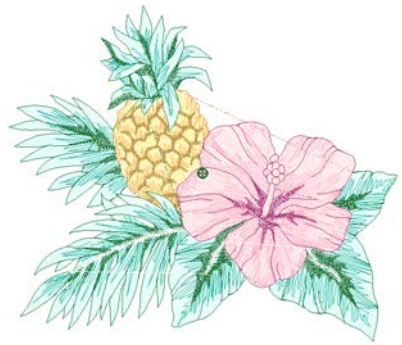
Klicken Sie auf Stiche zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stichanzeige ein-/auszuschalten.

Wenn Sie Stickmuster nur dann aussticken möchten, wenn die Maschine an Ihren Computer angeschlossen ist, speichern Sie diese auf Ihrer PC-Festplatte. Sie können jedoch auch den **Zur Stickmaschine schreiben**-Befehl benutzen, um Stickmuster für den späteren Gebrauch, unabhängig von Ihrem PC, zu speichern. Stickmuster können dann von einem beliebigen Speichergerät – Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick – so oft ausgestickt werden, wie Sie möchten. So muss während der Ausstickung der PC nicht an die Stickmaschine angeschlossen sein. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre BERNINA-Stickmaschine-Dokumentation.

Hinweis Sie können Stickmuster mit der Magic Box auch permanent speichern. Siehe Stickmuster mit der Magic Box speichern.

Um Stickmuster zur Stickmaschine zu schreiben

1 Öffnen Sie das Stickmuster und wählen Sie Stiche zeigen. Siehe Öffnen von Stickmustern.



Hinweis Die Stickmaschine (oder externe Stickkarten-Reader/Writer box) muss angeschaltet sein, bevor Sie die Karte einfügen,

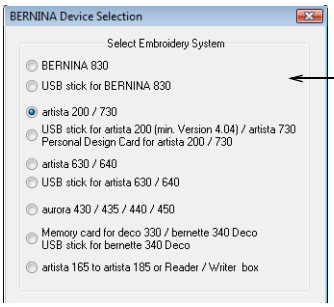
sonst werden die Stickmuster nicht angezeigt oder in die Maschine geladen.

2 Falls Sie Stickmuster zu Karte oder USB-Stick schreiben möchten, verbinden Sie das Speichergerät mit der Stickmaschine (oder der Stickkarten-Reader/Writer Box).

Für Verbindungsdetails vergleichen Sie bitte die Anleitungen, die Ihrer Stickkarten-Reader/Writer Box beilagen.

3 Klicken Sie auf das **Zur Stickmaschine schreiben**-Symbol.

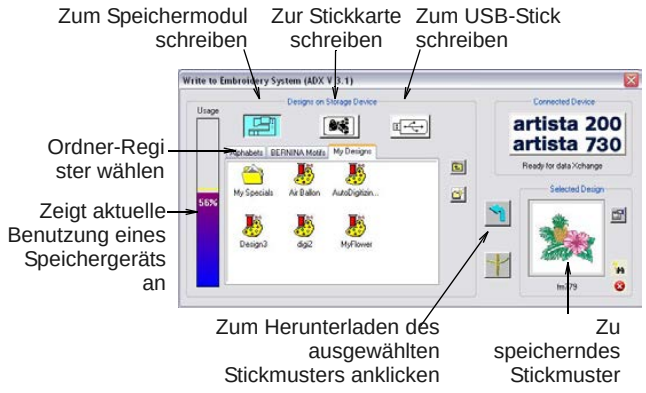
Beim ersten Herunterladen eines Stickmusters nach dem Einschalten der Stickmaschine bzw. der Reader/Writer Box wird das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld geöffnet.



4 Wählen Sie eine Stickmaschine oder Reader Box sowie eine COM-Schnittstelle, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

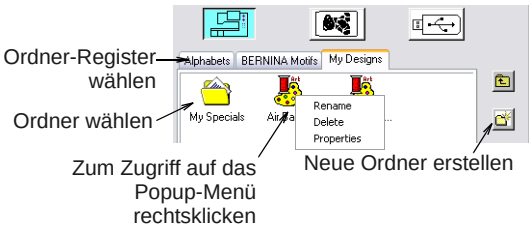
5 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn die Verbindung zur Stickmaschine funktioniert, wird das **Zum Sticksystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Miniaturansicht Ihres Stickmusters werden angezeigt.



6 Wählen Sie das gewünschte Speichergerät durch einen Klick auf die entsprechende Schaltfläche – Stickmaschine, Stickkarte oder USB-Stick.

Wenn Sie eine Schaltfläche auswählen, werden alle aktuell auf dem Gerät gespeicherten Ordner und Stickmuster angezeigt.



7 Klicken Sie auf ein Ordner-Register (falls mehrere) und/oder Ordner, um den Speicherort für das Stickmuster auszuwählen.

Tipp Verwenden Sie die Symbole rechts des Ansichtsfeldes, um neue Ordner zu erstellen oder in der Ordnerstruktur zu navigieren. Rechtsklicken Sie auf das Stickmuster-Symbol, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen – verwenden Sie es zum Umbenennen oder Löschen oder zur Ansicht der Stickmuster-Eigenschaften.



Achtung Stellen Sie sicher, dass der Nadelarm Ihrer Stickmaschine oben ist, bevor Sie Stickmuster herunterladen.

8 Klicken Sie zum Schreiben des Stickmusters auf die **Herunterladen**-Pfeiltaste.

Der Touchscreen der Stickmaschine ist während des Herunterladens leer. Nachdem das Stickmuster auf dem gewählten Gerät gespeichert ist, können Sie es jederzeit aussticken, ohne dass dabei ein PC an Ihre Stickmaschine angeschlossen sein muss. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre BERNINA-Stickmaschine-Dokumentation.

Stickmuster direkt zum USB-Stick schreiben

Benutzen Sie Zur Stickmaschine schreiben (Allgemein-Werkzeugleiste), um ein Stickmuster direkt zu einem USB-Stick zu schreiben (speichern). .

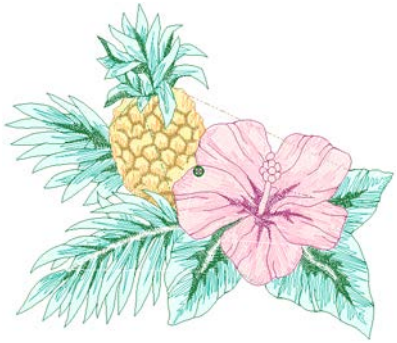
Klicken Sie auf Stiche zeigen (Allgemein-Werkzeugleiste), um die Stichanzeige ein-/auszuschalten.

Stickmuster können auf einem speziell dafür bestimmten BERNINA- oder OESD-USB-Stick gespeichert werden, der direkt an Ihren PC angeschlossen ist. Sie können Stickmuster zwar mit MS Windows® Explorer direkt von Ihrer Festplatte zum Stick kopieren, sollten dies jedoch besser mit BERNINA-Sticksoftware ausführen. Beim Speichern des Stickmusters konvertiert BERNINA-Sticksoftware es automatisch in das korrekte Ausstick-Format.

Hinweis Andere Arten von USB-Stick können verwendet werden, werden jedoch nicht automatisch von der Software erkannt.

Um ein Stickmuster direkt zum USB-Stick zu schreiben

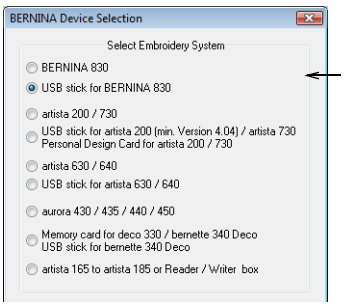
1 Öffnen Sie das Stickmuster und wählen Sie Stiche zeigen. Siehe Öffnen von Stickmustern.



2 Schliessen Sie einen BERNINA- oder OESD-USB-Stick direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs an.

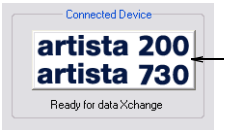
3 Klicken Sie auf das **Zur Stickmaschine schreiben**-Symbol.

Beim ersten Herunterladen eines Stickmusters nach dem Einschalten der Stickmaschine bzw. der Reader/Writer Box wird das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld geöffnet.



BERNINA-USB-Stick wählen

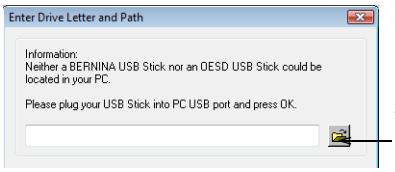
Tipp Falls Sie bereits an ein Sticksystem angeschlossen sind, klicken Sie auf die **Angeschlossenes Gerät**-Schaltfläche im **Zum Sticksystem senden**-Dialogfeld, um auf das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld zuzugreifen. Siehe auch Stickmuster zur Stickmaschine schreiben.



Zum Zugriff auf das Bernina-Geräteauswahl-Dialogfeld klicken

4 Wählen Sie die entsprechende **BERNINA-USB-Stick**-Option für das Sticksystem, das zum Ausstricken des Stickmusters benutzt werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

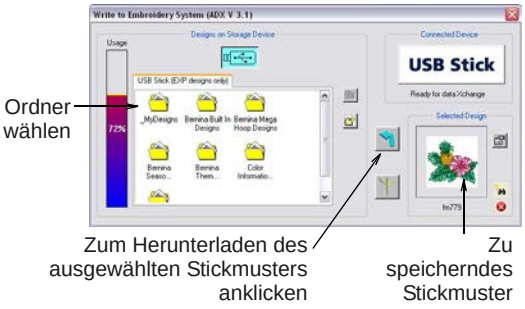
Falls Sie einen anderen als einen BERNINA- oder OESD-Stick angeschlossen haben, öffnet sich das **Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben**-Dialogfeld und fordert Sie auf, die Stelle des Gerätes anzugeben.



Anklicken, um nach dem USB-Gerät zu suchen

5 Durchsuchen Sie nach Bedarf Ihren PC nach der Stelle des Gerätes.

Wenn die Verbindung zur Stickmaschine funktioniert, wird das **Zum Sticksystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Vorschau Ihres Stickmusters werden angezeigt. Aktuell auf dem Gerät gespeicherte Ordner und Stickmuster werden ebenfalls angezeigt.



6 Wählen Sie die Speicherstelle für das Stickmuster aus.

Tipp Verwenden Sie die Symbole rechts des Ansichtsfeldes, um neue Ordner zu erstellen oder in der Ordnerstruktur eine Ebene nach oben zu gehen. Rechtsklicken Sie auf das Stickmuster-Symbol, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen – verwenden Sie es zum Umbenennen oder Löschen oder zur Ansicht der Stickmuster-Eigenschaften.

7 Klicken Sie auf die **Herunterladen**-Pfeiltaste, um das Stickmuster auf den Stick zu schreiben.

Beim Speichern des Stickmusters konvertiert BERNINA-Sticksoftware es automatisch in das korrekte Ausstick-Format. Für Details zum Aussticken von USB-Stick vergleichen Sie bitte die entsprechende BERNINA-Sticksoftware-Dokumentation.

Stickmuster mit der Magic Box speichern

Magic Box ermöglicht Ihnen das Konvertieren zwischen Stickmustern, die in einer Reihe von Fremdformaten gespeichert sind. Sie können ein Stickmuster von jeder unterstützten Stickkarte in BERNINA-Sticksoftware einlesen, es bearbeiten und dann zu einer von vier Magic-Card-Arten schreiben, die alle verschiedene Dateiformate unterstützen. Sie können auch Stickmuster speichern, die von Magic Card zu Ihrem Computer eingelesen wurden oder sie auf eine andere Stickkarte als eine Magic Card schreiben.



Hinweis Die Magic Box-Software wird automatisch installiert, wenn Sie BERNINA-Sticksoftware installieren und funktioniert nur mit BERNINA-Sticksoftware.

Es gibt bis zu vier farbcodierte Kartenschlitze auf der Vorderseite einer Magic Box, die mit jeder der verfügbaren Kartenarten korrespondieren. (Die Mini-Magic Box hat nur zwei Schlitze, 1 und 2.)

Verwenden Sie die Magic Box zusammen mit BERNINA-Sticksoftware zum:

- Lesen von ART-Dateien von CD, Festplatte oder USB-Stick, Vornehmen der gewünschten Änderungen und Schreiben auf eine Magic Card.
- Lesen von Stichdateien von einem der unterstützten Stickkartenformate (inklusive Magic Card), Vornehmen der gewünschten Änderungen und Schreiben auf eine Magic Card.
- Lesen von Stichdateien von Magic Card, Vornehmen der gewünschten Änderungen und Schreiben auf das gewünschte Speichermedium.

Sobald ein Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware ist, können Sie Text hinzufügen, andere auf Ihrem PC, CD-ROM oder USB-Stick gespeicherte Stickmuster einfügen und alle BERNINA-Sticksoftware-Bearbeitungsfunktionen anwenden.

Hinweis Die hier aufgeführten Vorgehensweisen gelten nur für die Benutzung der Magic Box mit BERNINA-Sticksoftware. Für Installation, Setup und Bedienungsanleitung sei auf das Benutzerhandbuch der Magic Box verwiesen.

Stickmuster von Stickkarte lesen

Benutzen Sie Von Magic Box lesen (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickmuster in anderen Formaten mit der Magic Box zu lesen.

Sie können Stickmuster von jeder unterstützten Stickkarte lesen, diese bearbeiten und dann auf einer der vier Magic-Card-Arten speichern – Rot, Blau, Gelb oder Grün. Sie können mehrere Stickmuster zum **Schreiben** auf einer Magic Card auswählen. Sie können jedoch nur ein Stickmuster gleichzeitig in BERNINA-Sticksoftware**lesen** und bearbeiten.

Um Stickmuster von Stickkarte zu lesen

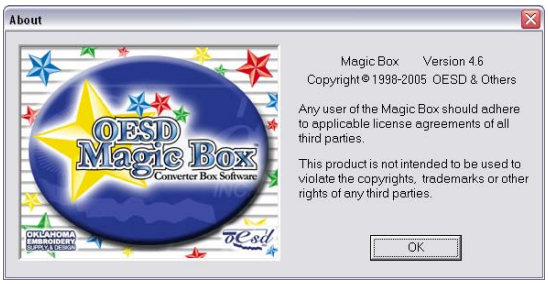
1 Stickkarte in die Magic Box einschieben.

Der Schlitz hängt vom Kartenformat ab.

Hinweis Mit der Magic Box können zahlreiche verschiedene Stickmusterformate gelesen werden. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre Magic Box-Dokumentation.

2 Klicken Sie auf das **Von Magic Box lesen**-Symbol.

Das **Magic Box-Info**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Klicken Sie zum Fortsetzen auf **OK**.

Für eine Bedienungsanleitung vergleichen Sie bitte das Magic Box-Benutzerhandbuch.

Tipp Von der Magic Box gelesene Stickmuster können Sie auf Ihrem PC oder USB-Stick speichern. Alternativ können Sie sie zu jeder unterstützten Stickkarte schreiben, natürlich inklusive Magic Card.

Stickmuster zu Magic Card schreiben

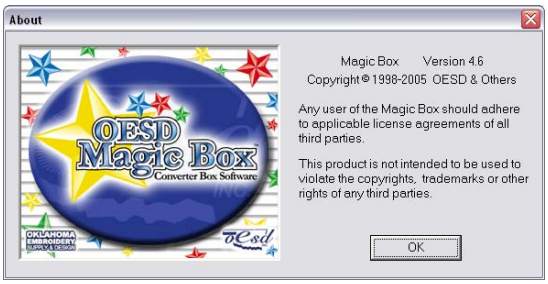
Benutzen Sie Zur Magic Box schreiben (Allgemein-Werkzeugleiste), um Stickmuster mit der Magic Box auf Magic Cards zu schreiben.

Von BERNINA-Sticksoftware aus können Sie Stickmuster mit einer der vier Magic-Card-Arten zur Magic Box schreiben. Verwenden Sie die Magic Card, die das von Ihnen benötigte Format unterstützt. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre Magic Box-Dokumentation.

Um Stickmuster auf Magic Cards zu schreiben

1 Laden Sie ein vorhandenes Stickmuster von Stickkarte oder Ihrem PC. Siehe Stickmuster von Stickkarte lesen und Stickmuster von Maschine lesen.

Das **Magic Box-Info**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Klicken Sie zum Fortsetzen auf **OK**.

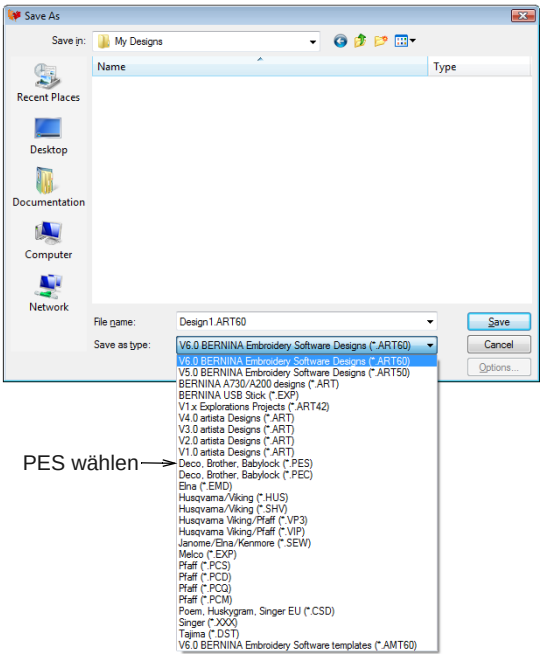
Für eine Bedienungsanleitung vergleichen Sie bitte das Magic Box-Benutzerhandbuch.

Stickmuster im PES-Format speichern

PES ist ein Brother-Stichdateiformat, das unterschiedliche Kombinationen von Rahmengrösse und Dateiversion einschliesst. Gehen Sie beim Speichern von PES-Stickmustern wie folgt vor.

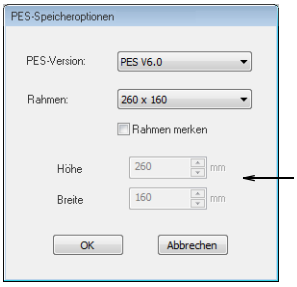
Um Stickmuster im PES-Format zu speichern

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



2 Wählen Sie PES als Dateityp und klicken Sie auf **Speichern**.

Das **PES-Speicheroptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie die PES-Version, in der Sie speichern wollen, aus der Dropdown-Liste.

Die Rahmenliste aktualisiert sich der gewählten Version entsprechend – in verschiedenen Versionen von PES stehen unterschiedliche Rahmen zur Verfügung.



Tipp Wenn die **Rahmen merken**-Option markiert ist, wird das nächste Mal automatisch der zuletzt benutzte Rahmen ausgewählt.

4 Wählen Sie die benötigte Rahmenart aus der **Rahmen**-Dropdown-Liste.

Abhängig von der ausgewählten Rahmenart werden die **Höhe**- und **Breite**-Felder automatisch aktualisiert.

Alternativ können Sie **Benutzerdefiniert** aus der **Rahmen**-Liste auswählen. Die **Höhe**-und **Breite**-Felder werden aktiviert und Sie können die Werte wie gewünscht einstellen.



Hinweis Sie werden gewarnt, falls das Stickmuster nicht in die Rahmen passt.

Teil VIII
Motive verwalten

BERNINA-Portfolio ermöglicht Ihnen das effiziente Begutachten und Verwalten von Stickmustern. Dieses Motivverwaltungs-Werkzeug kann auf Stickdateien zugreifen, die auf Ihrer Festplatte, CD-ROM oder USB-Stick gespeichert sind. Mit BERNINA-Portfolio können Sie sogar Stickdateien in Ordnern einsehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Es unterstützt alle von BERNINA-Sticksoftware verwendeten Stickdateiformate. Siehe Stickdateien konvertieren.

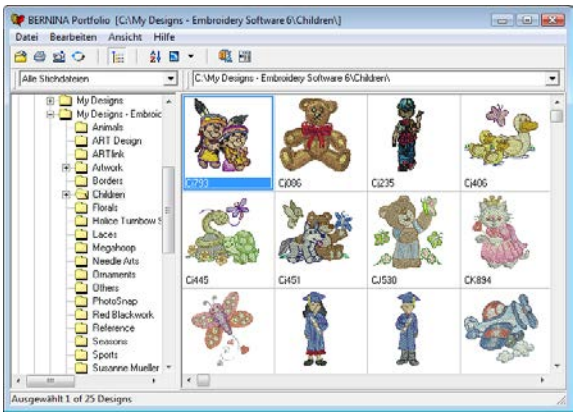
BERNINA-Portfolio – Grundkenntnisse

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmotive in BERNINA-Portfolio öffnen und begutachten und die Ansichtseinstellungen anpassen. Er erläutert zudem, wie Sie Ordner nach Stickmotiven durchsuchen und auf diese zugreifen. Siehe BERNINA-Portfolio: Grundlagen.

BERNINA-Portfolio – Erweiterte Funktionen

Dieser Abschnitt erläutert die in BERNINA-Portfolio vorhandenen erweiterten Funktionen, darunter das Sortieren von Dateien in Ordnern, das Ausdrucken von Stickmotiven und das Publizieren von Motiv-Katalogen. Er behandelt zudem das Aussticken und Konvertieren von Motiven. Er beschreibt, wie Sie inaktive oder unbenutzte Motive archivieren und Motive in Ordnern organisieren. Siehe BERNINA-Portfolio: Erweiterte Funktionen.

KAPITEL 31
BERNINA-PORTFOLIO: GRUNDLAGEN



Mit BERNINA-Portfolio können Sie Ihre Stickmuster effizient begutachten und verwalten. Dieses Werkzeug zum Verwalten von Stickmustern hat Zugriff auf Stickdateien, die auf Festplatte, CD-ROM oder USB-Stick gespeichert sind. Mit BERNINA-Portfolio können Sie sogar Stickdateien in Ordnern einsehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Es unterstützt alle von BERNINA-Sticksoftware verwendeten Stickdateiformate.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmuster in BERNINA-Portfolio öffnen und begutachten und die Ansichtseinstellungen anpassen. Er erläutert zudem, wie Sie Ordner nach Stickmotiven durchsuchen und auf diese zugreifen.

BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen

BERNINA-Portfolio benötigt keine separate Installation. Es funktioniert als integraler Bestandteil von BERNINA-Sticksoftware. Immer, wenn Sie auf einen Motiv-Ordner zugreifen, zeigt BERNINA-Portfolio Miniaturansichten und begrenzte Motivinformationen an. Sie können den Inhalt des Ansichtsfeldes filtern, so dass nur bestimmte Dateitypen angezeigt werden. Darüber hinaus können Sie Ordner umbenennen, Unterordner hinzufügen oder Ordner löschen, ohne BERNINA-Portfolio zu verlassen.

BERNINA-Portfolio öffnen

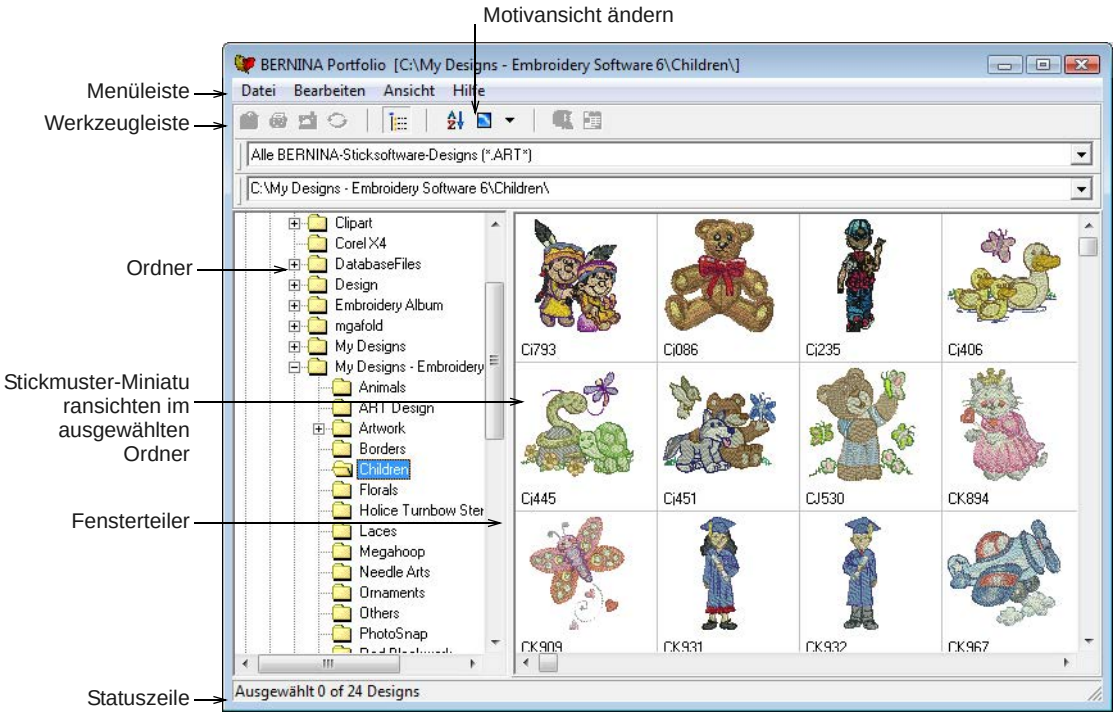
Wählen Sie Portfolio (Datei-Menü), um BERNINA-Portfolio zu öffnen.

BERNINA-Portfolio kann nur von BERNINA-Sticksoftware aus geöffnet werden.

Um BERNINA-Portfolio zu öffnen

- Wählen Sie **Datei > Portfolio**, um BERNINA-Portfolio zu öffnen.
- Benutzen Sie die Verzeichnisstruktur, um BERNINA-Portfolio zum **My Designs - Embroidery Software 6**-Ordner zu bringen.

Alle Ihre ART-Stickmuster werden als Miniaturansichten angezeigt.



Tipp Falls BERNINA-Sticksoftware BERNINA-Portfolio überdeckt, können Sie mit der MS Windows® **Alt+Tab**-Funktion zwischen ihnen wechseln.

Stickmuster im Ansichtsfeld ansehen



Klicken Sie auf Motivansicht wechseln, um nur Miniaturansichten, Miniaturansichten mit Stickdetails oder nur eine Informationsübersicht anzuzeigen.

Die Stickmuster in BERNINA-Portfolio können auf dreierlei Art angezeigt werden: nur Miniaturansichten allein (= Standardvorgabe), Miniaturansichten und Informationsübersicht oder nur Motivinformationen.

Tipp Stickmuster können in BERNINA-Sticksoftware auch als Vollbild angezeigt werden. Siehe Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware öffnen.

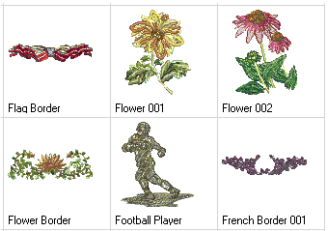
Um Stickmuster im Ansichtsfeld anzusehen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Ordner. Siehe Stickmuster in Ordnern durchblättern.

Das BERNINA-Portfolio-Ansichtsfeld wird aktualisiert und zeigt den Inhalt des gewählten Ordners an. Siehe auch Ansicht aktualisieren.

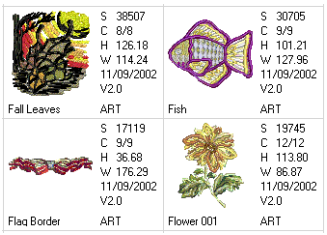
2 Benutzen Sie die Ansichtsoptionen, um die Stickmuster in der Datenbank im gewünschten Ansichtsformat anzuzeigen:

- Um nur die Miniaturansichten der Stickmuster anzuzeigen, klicken Sie auf das **Motivansicht ändern**-Symbol und wählen **Miniaturansichten** aus dem Dropdown-Menü. Alternativ wählen Sie **Ansicht > Stickmuster-Miniaturansichten**.



- Um die Stickmuster als Miniaturansichten mit Stickdetails anzuzeigen, klicken Sie auf das **Motivansicht ändern**-Symbol und wählen **Details** aus dem Dropdown-Menü. Alternativ wählen Sie **Ansicht >**

Stickmuster-Miniaturansichten und Details.



- Um die Stickmuster als detaillierte Auflistung anzuzeigen, klicken Sie auf das **Motivansicht ändern**-Symbol und wählen **Auflisten** aus dem Dropdown-Menü. Alternativ wählen Sie **Ansicht > Stickmuster-Liste**.
  Standardmässig werden die Stickmuster zusammen mit Motivname, Dateigrösse, Dateityp, Version etc. aufgelistet.

Motivname	Dateigrösse	Dateityp	Version	Letzte Veränderung	Stiche	Beschreib
Ci793.ART60	138.2 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	20962	
Cj086.ART60	136.2 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	25780	
Cj235.ART60	121.3 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	14901	
Cj406.ART60	75.3 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	10017	
Cj445.ART60	105.5 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	16223	
Cj451.ART60	108.0 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	14701	
CJ530.ART60	83.5 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	11373	

Hinweis Die Anzahl der ausgewählten Stickmuster wird in der **Statuszeile** unten im BERNINA-Portfolio-Fenster angezeigt.

Stickmuster in der Ganzbildansicht ansehen

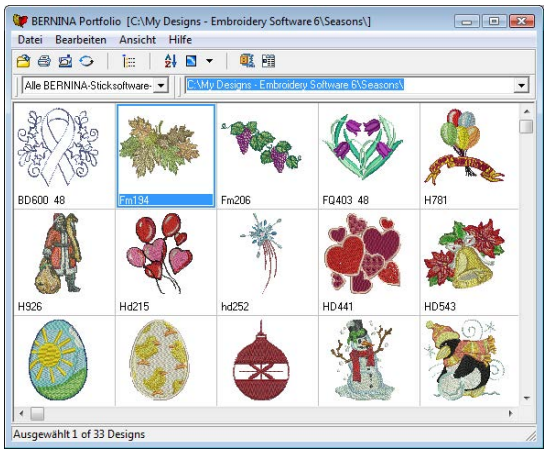
Klicken Sie auf Ordner ein-/ausblenden, um die Verzeichnisstruktur ein- und auszuschalten.

Oft ist es praktischer, Stickmuster in Ordnern und Datenbanken als Ganzbildansicht anzusehen. Dabei können Sie stets anhand der **Suche in**-Liste oder der **Speicherstelle durchblättern**-Option nach Stickmustern suchen.

Um Stickmuster in der Ganzbildansicht anzusehen

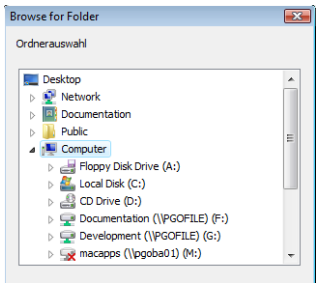
1 Klicken Sie auf das **Ordner ein-/ausblenden**-Symbol.

Die Stickmuster werden jetzt über das ganze Fenster angezeigt.



2 Wählen Sie **Ansicht > Speicherstelle durchblättern**, um Stickmuster in einem anderen Ordner anzusehen.

Das **Ordner suchen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Durchsuchen Sie die Verzeichnisstruktur nach dem benötigten Ordner oder Datenbank und klicken Sie auf **OK**.

Die Anzeige wird entsprechend aktualisiert.

Tipp Alternativ können Sie auch aus der **Suche in**-Dropdown-Liste auswählen.

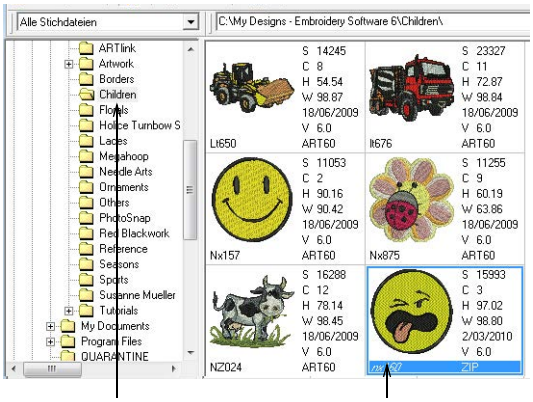
Archivierte Stickmuster ansehen

In BERNINA-Portfolio können Sie Stickdateien in Ordnern archivieren und ansehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Diese Software bündelt Dateien in eine einzige komprimierte Datei mit der Dateiendung *.ZIP. Dies ist zum Beispiel nützlich, um mehrere Datein per E-Mail zu versenden oder zu empfangen. Siehe auch Stickdateien archivieren.

Um archivierte Stickmuster anzusehen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und blättern Sie zu dem Ordner, der die gezippten Stickdateien beinhaltet.

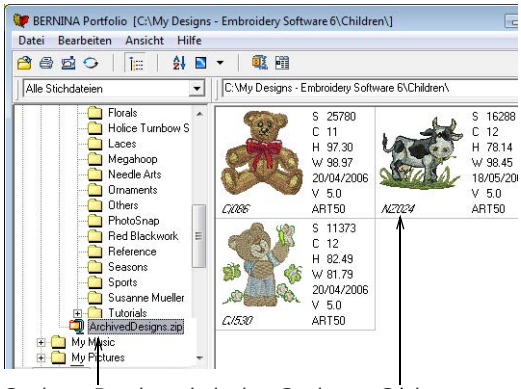
- Wenn der Ordner individuell gezippte Stickmuster enthält, werden diese zusammen mit allen anderen Stickdateien im Ordner im Ansichtsfeld angezeigt. Die Namen gezippter Dateien werden kursiv angezeigt.



Ordner, der individuell gezippte Dateien enthält

Gezipptes Stickmuster – Name erscheint kursiv

- Wenn der Ordner gezippte Dateien enthält, die mehrere Stickmuster beinhalten, erscheint der gesamte Inhalt des Ordners im Ansichtsfeld. Die Namen gezippter Dateien werden kursiv angezeigt.



Gezippte Datei erscheint in der Verzeichnisstruktur

Gezipptes Stickmuster – Name erscheint kursiv

2 Wählen Sie die gezippte Datei, um ihren Inhalt anzusehen.

Fehlende Dateien finden

Wenn ein Benutzer Dateien inkorrekt verschiebt, wird die normale Stickmuster-Miniaturansicht beim nächsten Öffnen von BERNINA-Portfolio durch eine ‚Fehlendes Stickmuster'-Miniaturansicht ersetzt. Jede Farbe weist auf die wahrscheinliche Ursache hin:

Symbol	Beschreibung
	BERNINA-Portfolio erkennt eine voreingestellte Dateityp-Kategorie aus der Dateityp-Dropdown-Liste. Sieht das Programm ein Stickmuster mit der benötigten Dateiendung – ART, BMP usw. –, kann die Datei jedoch nicht lesen, erscheint das grüne Fragezeichen. Finden und löschen Sie die Datei.

Ansichtseinstellungen anpassen

In BERNINA-Portfolio können Sie die Fenster-Einstellungen benutzerdefiniert anpassen. Sie können zudem das Layout der Werkzeugleisten individuell einstellen. Sie können jederzeit zwischen den verschiedenen Gebietsschemata – Englisch, Deutsch usw. – wechseln. Es kann manchmal vorkommen, dass Sie die Anzeige aktualisieren müssen. Zudem können Sie einstellen, wie ausgewählte Stickmuster hervorgehoben werden, ob Miniaturansicht-Dateien erstellt werden usw. In BERNINA-Portfolio können Sie sogar Stickmuster-Listen benutzerdefiniert anpassen, so dass nur die von Ihnen gewünschten Felder in einer beliebigen, von Ihnen bevorzugten Reihenfolge angezeigt werden.

Gebietsschema ändern

Wählen Sie Gebietsschema wechseln (Ansicht-Menü), um BERNINA-Portfolio zu öffnen.

Während der Installation der BERNINA-Portfolio-Software können zusätzliche optionale Sprachen (Gebietsschemata) für Dialogfelder und Meldungen ausgewählt werden – z. B. Deutsch. Sie können nach der Installation jederzeit zwischen diesen Gebietsschmemata wechseln.

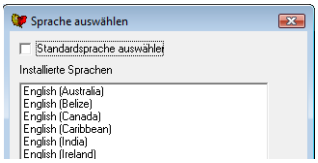
Achtung Falls das Standard-Gebietsschema nicht dieselbe Sprache hat wie das Betriebssystem, wird diese Option nicht richtig funktionieren. Vergleichen Sie auch ‚Gebietsschema' in der MS Windows®-Hilfe für weitere Informationen zum Ändern von MS Windows® für verschiedene Regionen.

Um das Gebietsschema zu ändern

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Wählen Sie **Ansicht > Gebietsschema wechseln**, um das gewünschte Gebietsschema auszuwählen.

Das **Sprache auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Hinweis Es werden nur Gebietsschemata aufgelistet, die während der Installation von BERNINA-Portfolio ausgewählt wurden.

3 Wählen Sie das gewünschte Gebietsschema und klicken Sie auf **OK**, um die Änderung vorzunehmen.

Tipp Vergleichen Sie auch ‚Gebietsschema' in der MS Windows®-Hilfe für weitere Informationen zum Ändern von Tastaturbelegung, Schriftarten etc. für verschiedene Regionen.

Ansicht aktualisieren

Manchmal zeigt Ihr Bildschirm vorgenommene Änderungen nicht an, bis Sie die Ansicht aktualisieren. Auch Änderungen in Ordnern werden unter Umständen nicht angezeigt, bis Sie die Verzeichnisstruktur aktualisieren. Falls Grafiken und Miniaturansichten immer noch nicht korrekt angezeigt werden oder Sie Ihre BERNINA-Sticksoftware-Installation aktualisiert haben, müssen Sie unter Umständen 'Bestätigen und Aktualisieren'.

Um die Ansicht zu aktualisieren

- Um das Ansichtsfeld zu aktualisieren, wählen Sie **Ansicht > aktualisieren** oder drücken **F5**.
- Um die Ordner im Ordnerverzeichnis zu aktualisieren, wählen Sie **Ansicht > Ordner aktualisieren**. Alternativ können Sie auch den zu aktualisierenden Knotenpunkt oder Ordner auswählen, rechtsklicken und **Aktualisieren** aus dem Popup-Menü wählen.
- Um Datein in Ordnern zu bestätigen und zu aktualisieren, klicken Sie den Ordner an und wählen **Ansicht > Bestätigen und Aktualisieren**.

Tipp Manchmal zeigt BERNINA-Portfolio rote, blaue oder grüne Fragezeichen und eine kurze Beschreibung anstelle einer Miniaturansicht an. Siehe Fehlende Dateien finden.

Benutzerdefinierte Einstellungen verändern

Wählen Sie Benutzerdefinierte Einstellungen (Ansicht-Menü), um die benutzerdefinierten Einstellungen für die Motivansicht festzulegen.

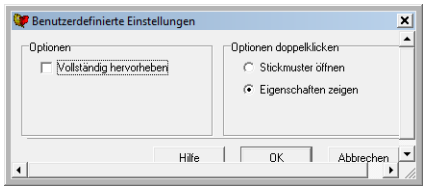
Sie können mehrere Standardeinstellungen in BERNINA-Portfolio verändern, darunter die Grösse der Stickmuster-Miniaturansichten. Zudem können Sie einstellen, wie ausgewählte Stickmuster hervorgehoben werden.

Um benutzerdefinierte Einstellungen zu verändern

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Wählen Sie **Ansicht > Benutzerdefinierte Einstellungen**.

Das **Benutzerdefinierte Einstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie **Vollständig hervorheben**, damit jede Miniaturansicht beim Auswählen vollständig hervorgehoben wird.

Wenn nur die Ränder der ausgewählten Miniaturansicht hervorgehoben werden sollen, wählen Sie **Vollständig hervorheben** ab.

Tipp Sie können Farbe und Intensität der Hervorhebung in der MS Windows®-Systemsteuerung benutzerdefiniert anpassen. Für weitere Informationen zu den Anzeige-Einstellungen vergleichen Sie bitte die MS Windows®-Hilfe.

4 Wählen Sie im Feld **Doppelklick-Optionen Stickmuster öffnen**, um Stickmuster durch Doppelklicken des ausgewählten Stickmusters zu öffnen.

5 Wählen Sie im Feld **Doppelklick-Optionen Eigenschaften zeigen** , um das **Stickmuster-Eigenschaften**-Dialogfeld durch Doppelklicken des ausgewählten Stickmusters zu öffnen.

6 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen anzuwenden.

Tipp Falls Sie im Ansichtsfeld mehr Platz zum Ansehen der Miniaturansichten benötigen, klicken Sie auf die **Verzeichnisstruktur ein-/ausblenden**-Schaltfläche.

Stickmuster-Listen benutzerdefiniert anpassen

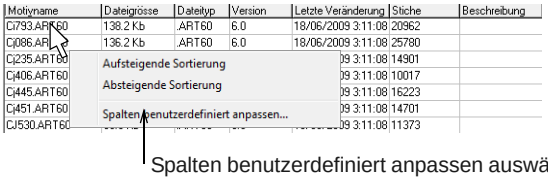
Wählen Sie Spalten benutzerdefiniert anpassen (Ansicht-Menü), um Stickmuster-Listen benutzerdefiniert anzupassen.

In BERNINA-Portfolio können Sie Stickmuster-Listen benutzerdefiniert anpassen, so dass nur die von Ihnen gewünschten Felder in einer beliebigen, von Ihnen bevorzugten Reihenfolge angezeigt werden.

Um Stickmuster-Listen benutzerdefiniert anzupassen

1 Um die Stickmuster als detaillierte Auflistung anzuzeigen, klicken Sie auf das **Motivansicht ändern**-Symbol und wählen **Auflisten** aus dem Dropdown-Menü. Alternativ wählen Sie **Ansicht > Stickmuster-Liste**.

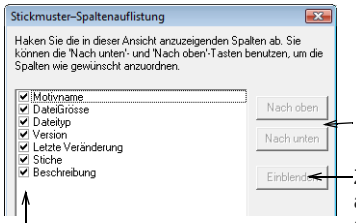
Standardmässig werden die Stickmuster zusammen mit Motivname, Dateigrösse, Dateityp, Version etc. aufgelistet.



Spalten benutzerdefiniert anpassen auswählen

2 Rechtsklicken Sie auf den Spaltentitel und wählen Sie **Spalten benutzerdefiniert anpassen** aus dem Popup-Menü. Alternativ wählen Sie **Ansicht > Spalten benutzerdefiniert anpassen > Stickmuster-Liste**.

Das **Stickmuster – Spaltenauflistung**-Dialogfeld wird geöffnet.



Zur Neuordnung der ausgewählten Felder anklicken

Zum Ausblenden der ausgewählten Felder anklicken

Die in der Liste ein-/auszuschliessenden Felder auswählen

3 Durch Entfernen des Häkchens im entsprechenden Kontrollkästchen können Sie ein Feld von der Auflistung ausschliessen.

Alternativ können Sie das Feld hervorheben und **Ausblenden** wählen.

4 Passen Sie die Anordnung der ausgewählten Felder mit den **Nach oben**- und **Nach unten**-Schaltflächen an.

Alternativ wählen Sie den Spaltentitel in der Listenansicht und ziehen ihn an eine neue Stelle.

Titel an eine neue Stelle ziehen

Motivname	Dateigrösse	Dateityp	Version	Letzte Veränderung	Stiche	Beschreibung
Cj793.ART60	138.2 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	20962	
Cj086.ART60	136.2 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	25780	
Cj235.ART60	121.3 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	14901	
Cj406.ART60	75.3 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	10017	
Cj445.ART60	105.5 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	16223	
Cj451.ART60	108.0 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	14701	
CJ530.ART60	83.5 Kb	.ART60	6.0	18/06/2009 3:11:08	11373	

Stickmuster in Ordnern durchblättern

Sie können Informationen über Stickmuster in Ordnern in BERNINA-Portfolio ansehen. Sie können Stickmuster mit den Navigations- und Diashow-Schaltflächen durchblättern. Dies ist sowohl für den gesamten Ordner wie auch für ausgewählte Stickmuster möglich. Sie können zudem den Inhalt jedes Ordners filtern, so dass nur bestimmte Dateitypen angezeigt werden, z. B. nur ART-Dateien. Für Details vergleichen Sie bitte Dateien in Ordnern sortieren und Nur bestimmte Dateitypen anzeigen.

Stickmuster-Eigenschaften ansehen

Klicken Sie auf Stickmuster-Eigenschaften, um Information über ausgewählte Stickmuster einzusehen.

Sie können Informationen über Stickmuster in Ordnern im **Eigenschaften**-Dialogfeld einsehen. Die Daten werden direkt aus den in BERNINA-Sticksoftware erstellten Stickdateien extrahiert. Sie können diese Felder nicht erweitern, löschen oder bearbeiten.

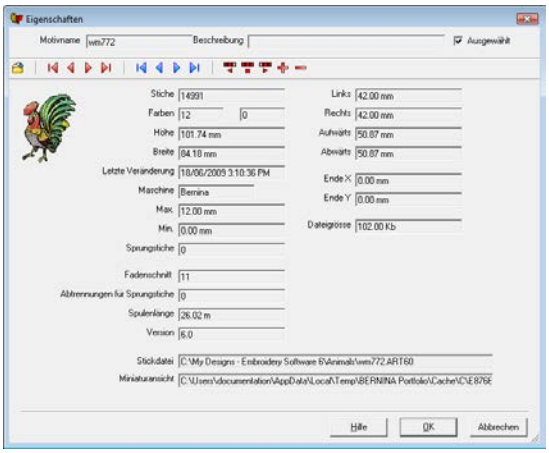
Tipp Stickmuster in Ordnern können dann mit den Navigations- und Diashow-Schaltflächen im **Eigenschaften**-Dialogfeld durchgeblättert werden. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

Um die Stickmuster-Eigenschaften anzusehen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Rechtsklicken Sie auf ein Stickmuster und wählen Sie **Eingenschaften** aus dem Popup-Menü oder klicken Sie auf **Stickmuster-Eigenschaften**-Symbol.

Das **Eigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



Die Stickinformation aus der Stickdatei erscheint in Grau und kann nicht bearbeitet werden. Die Felder **Stickmuster**, **Beschreibung** und **Ausgewählt** finden Sie oben im Dialogfeld. Benutzen Sie das **Ausgewählt**-Feld oben im Dialogfeld, um Stickmuster im Hauptfenster an- oder abzuwählen, während Sie die Stickmuster durchblättern. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

Tipp Falls in einem Feld nicht der ganze Text sichtbar ist, wählen Sie das Feld aus und benutzen zum Scrollen die **Pfeil**-, **Home**- und **End**-Tasten. Alternativ können Sie die Grösse des Dialogfeldes verändern.

3 Klicken Sie zum Schliessen auf **OK**.

Stickmuster in Ordnern durchblättern

Mit den Navigationstasten im **Eigenschaften**-Dialogfeld können Sie sich im ausgewählten Ordner vorwärts und rückwärts sowie zum Anfang und Ende aller Stickmuster bewegen. Auf die gleiche Weise können Sie sich vorwärts und rückwärts durch ausgewählte Stickmuster bewegen. Beim Durchblättern zeigt das **Eigenschaften**-Dialogfeld eine Miniaturansicht zusammen mit der relevanten Motivinformation an.

Um Stickmuster in einem Ordner durchzublättern

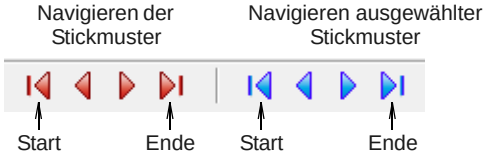
1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Wählen oder sortieren Sie die Stickmuster wie gewünscht. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

3 Öffnen Sie das **Eigenschaften**-Dialogfeld. Siehe auch Stickmuster-Eigenschaften ansehen.



4 Blättern Sie nach Wunsch den gesamten Ordner oder eine Auswahl an Stickmustern durch.



- Wenn Sie den gesamten Ordner durchblättern möchten, benutzen Sie die roten Navigationstasten.

  Mit Ihnen können Sie zum ersten, letzten, vorherigen und nächsten Stickmuster im Ordner blättern.

- Wenn Sie ausgewählte Stickmuster durchblättern möchten, benutzen Sie die blauen Navigationstasten.

  Auch mit ihnen können Sie zum ersten, letzten, vorherigen und nächsten Stickmuster blättern.

5 Klicken Sie zum Schliessen auf **OK**.

Stickmuster mit den Diashow-Schaltflächen durchblättern

Alle Stickmuster im Ordner können als Diashow angezeigt werden. Die Diashow wird vom

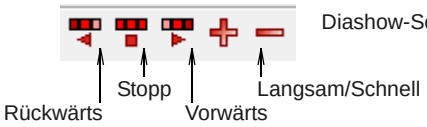
Eigenschaften-Dialogfeld aus gestartet, das jede Stickmuster-Miniaturansicht zusammen mit relevanter Information anzeigt. Sie können Geschwindigkeit und Richtung der Diashow kontrollieren.

Um Stickmuster mit den Diashow-Schaltflächen durchzublättern

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Wählen oder sortieren Sie die Stickmuster wie gewünscht. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

3 Öffnen Sie das **Eigenschaften**-Dialogfeld. Siehe auch Stickmuster-Eigenschaften ansehen.



4 Klicken Sie auf die **Vorwärts**- oder **Rückwärts**-Schaltflächen, um die Diashow zu starten.

Die Diashow scrollt automatisch durch jedes Stickmuster im Ordner und beginnt wieder von vorne, wenn Sie das Ende erreicht hat.

5 Klicken Sie auf **+** oder **-**, um die Geschwindigkeit zu verringern oder zu erhöhen.

6 Klicken Sie zum Anhalten auf die **Stopp**-Schaltfläche.

7 Klicken Sie zum Schliessen auf **OK**.

Auf Stickmuster und Bildvorlagen zugreifen

Mit BERNINA-Portfolio können Sie in Ordnern enthaltene Stickmuster und digitale Bildvorlagen auswählen. Nach dem Auswählen können Sie sie auf zahlreiche Arten bearbeiten – z. B. ausschneiden, kopieren, einfügen, den Eintrag bearbeiten und Stickmuster in andere Formate konvertieren. Sie können Sie auch zum Ansehen oder Bearbeiten in BERNINA-Sticksoftware direkt aus BERNINA-Portfolio öffnen.

Tipp Während die Datei markiert ist, rechtsklicken Sie, um ein Popup-Menü zu öffnen, das häufig benutzte Befehle enthält.

Stickmuster in Ordnern auswählen

Stickmuster und Bilder müssen ausgewählt sein, bevor eine Aktion ausgeführt werden kann – z. B. um ein Stickmuster anzuzeigen, zu öffnen oder zu kopieren. Sie können eine Gruppe oder eine Reihe von Stickmustern oder sämtliche Stickmuster einer Datenbank auswählen. Eine Gruppe besteht aus beliebigen ausgewählten Stickmustern. Eine Reihe besteht aus einer Anzahl aufeinanderfolgender Stickmuster.

Um Stickmuster in einem Ordner auszuwählen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Lassen Sie die Stickmuster als Miniaturansichten oder detaillierte Liste anzeigen. Siehe Ansichtseinstellungen anpassen.

Tipp Das Erstellen der Miniaturansichten kann bei älteren Computern oder einer grossen Anzahl von Stickmustern in der Datenbank sehr langsam sein. Sie können das Neuzeichnen durch Gedrückthalten der **Alt**-Taste beenden. Die Miniaturansicht wird standardmässig durch ein gelbes Ausrufezeichen ersetzt.

3 Sortieren Sie die Stickmuster nach der gewünschten Kategorie. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

4 Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster aus.

- Um eine Reihe auszuwählen, halten Sie beim Klicken die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie beim Klicken die **Strg**-Taste gedrückt.
- Um alle Stickmuster im aktuellen Ordner auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Alles auswählen** oder klicken Sie auf **Strg+A**.

5 Um die Auswahl aller ausgewählten Stickmuster aufzuheben, wählen Sie **Bearbeiten > Markierung aufheben** oder klicken auf ein beliebiges nicht markiertes Stickmuster.

Tipp Um in einer Gruppe markierter Stickmuster die Markierung eines einzelnen Stickmusters aufzuheben, klicken Sie das Stickmuster erneut an und halten dabei die **Strg**-Taste gedrückt.

Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware öffnen



Klicken Sie auf Stickmuster öffnen, um ein oder mehrere ausgewählte Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware zu öffnen.

Alle im BERNINA-Portfolio-Ansichtsfeld markierten Stickmuster können in BERNINA-Sticksoftware zum Ansehen oder Bearbeiten geöffnet werden. Genauso können Sie Bilddateien zum Ansehen oder Bearbeiten in anderen Grafikprogrammen öffnen.



Achtung Es kann unter Umständen vorkommen, dass BERNINA-Portfolio keine Verbindung mit BERNINA-Sticksoftware herstellt. Siehe BERNINA-Portfolio wieder mit BERNINA-Sticksoftware verbinden.

Um Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware zu öffnen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster. Siehe Stickmuster in Ordnern auswählen.



Tipp Wenn Sie mehrere Stickmuster auf einmal öffnen möchten, wählen Sie die detaillierte Listen-Ansicht. Siehe Ansichtseinstellungen anpassen.

3 Klicken Sie auf das **Stickmuster öffnen**-Symbol oder wählen Sie **Datei > Öffnen mit BERNINA-Sticksoftware**.

Alle ausgewählten Dateien werden geöffnet.



Hinweis Wählen Sie **Datei > Öffnen**, wenn Sie Bildmaterial zum Ansehen oder Bearbeiten in einem anderen Grafikprogramm öffnen möchten.

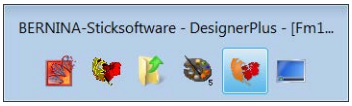


Tipp Alternativ können Sie auf eine Stickmuster-Miniaturansicht doppelklicken.

Stellen Sie sicher, dass **Stickmuster öffnen** im Feld **Doppelklick-Optionen** im **Benutzerdefinierte Einstellungen**-Dialogfeld markiert ist. Siehe Benutzerdefinierte Einstellungen verändern.

Die markierten Stickmuster werden bearbeitungsbereit im BERNINA-Sticksoftware-Fenster angezeigt.

4 Um zwischen BERNINA-Sticksoftware und BERNINA-Portfolio hin- und herzuwechseln:



- Halten Sie die **Alt**-Taste gedrückt und drücken Sie dann die **Tab**-Taste, bis das BERNINA-Sticksoftware-Symbol hervorgehoben ist. Lassen Sie die **Alt**-Taste wieder los.
- Alternativ können Sie das BERNINA-Sticksoftware-Symbol in der MS Windows®-Menüleiste anklicken.

Stickmuster mithilfe benutzerdefinierter Vorlagen erstellen

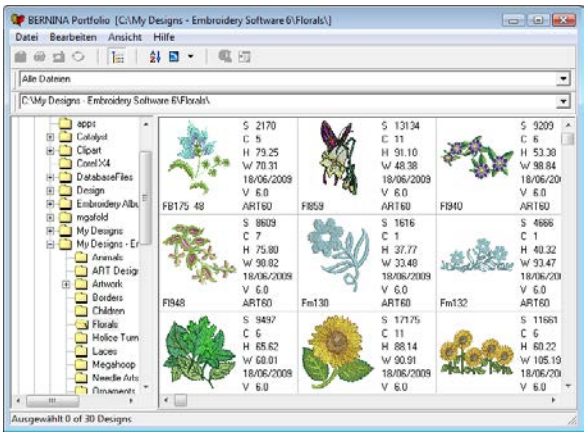
Sie können eine neue Motivvorlage direkt aus BERNINA-Portfolio in BERNINA-Sticksoftware öffnen.

Um Stickmuster mithilfe benutzerdefinierter Vorlagen zu erstellen

1 Wählen Sie **Datei > Neu**.

BERNINA-Sticksoftware öffnet sich mit einem leeren Stickmuster.

KAPITEL 32
BERNINA-PORTFOLIO: ERWEITERTE FUNKTIONEN



Stickmuster in BERNINA-Portfolio-Ordnern können auf verschiedene Arten sortiert werden. Dies ist praktisch, wenn Sie Stickmuster Aussticken, Drucken, Archivieren usw. auswählen möchten. Wenn Sie ein Stickmuster in einem BERNINA-Portfolio-Ordner ausgewählt haben, können Sie es direkt an eine Stickmaschine senden. Sie können zudem ART- und andere Stickdateien aus und in andere Dateiformate konvertieren.

Stickmuster-Kataloge in einem Ordner enthalten Miniaturansichten und/oder eine Informationsübersicht. Sie können diese ausdrucken oder in verschiedenen Formaten publizieren.

Mit BERNINA-Portfolio können Sie Stickdateien in Ordnern archivieren und ansehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Dies ist zum Beispiel nützlich, um mehrere Dateien per E-Mail zu versenden oder zu empfangen.

Dieser Abschnitt erläutert die in BERNINA-Portfolio vorhandenen erweiterten Funktionen, darunter das Sortieren von Dateien in Ordnern, das Ausdrucken von Stickmotiven und das Publizieren von Stickmuster-Katalogen. Er behandelt zudem das Aussticken und Konvertieren von Motiven. Er beschreibt, wie Sie inaktive oder unbenutzte Motive archivieren und Motive in Ordnern organisieren.

Dateien in Ordnern sortieren

Am einfachsten sortieren Sie Dateien in BERNINA-Portfolio-Ordnern anhand des Dateityps – z. B. nur **ART**-Dateien. Stickmuster können zudem auf folgende Arten sortiert werden:

- Als einfache Sortierung über **Ansicht > Sortieren nach** (**Motivname**, **Dateityp**, **Dateigrösse** oder **Letzte Veränderung**). Die Stickmuster werden der ausgewählten Option entsprechend angeordnet. Die Stickmuster können bei dieser Sortierung sowohl als Miniaturansichten als auch als detaillierte Liste angezeigt werden.
- Als einfache Sortierung über die detaillierten Listentitel: **Motivname**, **Dateigrösse**, **Dateityp**, **Version**, **Letzte Veränderung**, **Stiche** oder **Beschreibung**. Die Stickmuster werden der ausgewählten Überschrift entsprechend angeordnet. Eine Wiederholung der Sortierung kehrt die Reihenfolge um. Die Stickmuster müssen für diese Sortierung als detaillierte Liste angezeigt werden.
- Als komplexe Sortierung auf bis zu zwei Ebenen in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge: **Dateityp**, **Erster Entwurf**, **Höhe**, **Letzte Veränderung**, **Stiche**, **Version**, **Breite** oder **Keine**. Die Stickmuster können für diese

Sortierung als Miniaturansichten, Miniaturansichten mit Stickdetails oder als detaillierte Liste angezeigt werden.

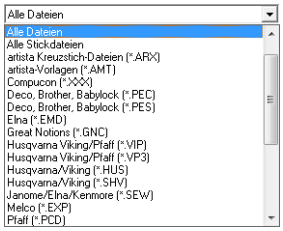
Nur bestimmte Dateitypen anzeigen

In BERNINA-Portfolio können Sie den Inhalt jedes Ordners filtern, so dass nur bestimmte Dateitypen angezeigt werden – z. B. Alle Stickdateien.

Um nur bestimmte Dateitypen anzuzeigen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf die **Dateien**-Dropdown-Lliste.



3 Wählen Sie:

- **Alle Dateien**, um alle Dateitypen im Ordner anzuzeigen.
- **Alle Vorlage-Dateien**, um alle unterstützten Vorlage-Dateitypen anzuzeigen. Siehe Digitalisieren mit Hintergründen.
- Eine der anderen Optionen, um nur bestimmte Dateitypen anzuzeigen – z. B. Vorlagen (AMT-Format). Siehe Unterstützte Stickdateiformate.

Einfaches Sortieren im Ansicht-Menü

Sie können Ihre Miniaturansichten oder detaillierten Listen nach einem der vier möglichen Sortierkriterien im **Ansicht**-Menü sortieren.

Zum einfachen Sortieren im Ansicht-Menü

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Lassen Sie die Stickmuster nach Wunsch als Auflistung oder als Miniaturansichten anzeigen. Siehe Stickmuster im Ansichtsfeld ansehen.

3 Wählen Sie **Ansicht > Nach Motivnamen sortieren**, **Nach Dateityp sortieren**, Nach Dateigrösse sortieren oder **Sortierung anhand ‚Letzte Veränderung'**.

Die Stickmuster werden der ausgewählten Option entsprechend sortiert.

Einfaches Sortieren mittels detaillierter Listen

Sie können detaillierte Listen sortieren, indem Sie auf die Spalten-Überschriften klicken.

Zum einfachen Sortieren mittels detaillierter Listen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Listen Sie die Stickmuster als detaillierte Liste auf. Siehe Stickmuster im Ansichtsfeld ansehen.



3 Klicken Sie auf die Überschrift der zu sortierenden Spalte – z. B. **Motivname**.

Die Stickmuster werden der Auswahl entsprechend sortiert.

4 Klicken Sie erneut auf die Überschrift, um die Reihenfolge umzukehren.

Komplexes Sortieren mittels Sortieren-Funktion

Benutzen Sie Sortieren für eine komplexe Sortierung mithilfe des Sortierung-Dialogfeldes.

Sie können Stickmuster anhand verschiedener Kriterien wie Farben, Stickmuster-Datum, Motivname, Dateityp usw. sortieren. In BERNINA-Portfolio können Sie Stickmuster auf bis zu zwei Ebenen in auf- oder absteigender Reihenfolge sortieren.

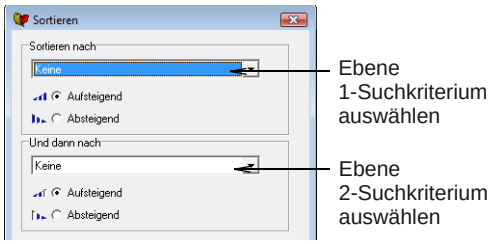
Zum komplexen Sortieren mittels Sortieren-Funktion

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Listen Sie die Stickmusters als detaillierte Liste auf. Siehe Stickmuster im Ansichtsfeld ansehen.

3 Klicken Sie auf das **Sortieren**-Symbol oder wählen Sie das **Sortieren > Ansicht**-Menü.

Das **Sortieren**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie das erste Sortierkriterium aus:

- Wählen Sie die gewünschte Hauptkategorie aus der **Sortieren nach**-Liste – z. B. **Erster Entwurf**.
- Wählen Sie **Aufsteigend**, um Buchstaben von A bis Z und Nummern von der niedrigsten zur höchsten zu sortieren, oder **Absteigend**, um in der umgekehrten Reihenfolge zu sortieren.

5 Wählen Sie das Sortierkriterium für die zweite Ebene aus:

- Wählen Sie aus der **Und dann nach**-Dropdown-Liste ein zweites Kriterium – z. B. **Stiche**.
- Wählen Sie **Aufsteigend** oder **Absteigend**.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Im obigen Beispiel zeigt die detaillierte Liste alle Stickmuster nach dem Datum des ersten Entwurfs zusammen mit der Stichanzahl an.

Stickmuster mit BERNINA-Portfolio ausdrucken und publizieren

Stickmuster-Kataloge in einem Ordner enthalten Miniaturansichten und/oder eine Informationsübersicht. Sie können sie ausdrucken, auf Ihrer Website oder im Intranet veröffentlichen und in geeigneten Formaten für Tabellenkalkulation und Datenbanken exportieren.

Tipp Vor dem Ausdrucken, Publizieren oder Exportieren sollten die Stickmuster in sinnvolle Gruppen sortiert werden. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

Stickmustern mit BERNINA-Portfolio drucken

Benutzen Sie Markierte Stickmuster drucken, um markierte Stickmuster zu drucken.

Sie können eine Kopie von in Ordnern markierten Stickmustergruppen ausdrucken und dabei eine Miniaturansicht jedes Stickmusters einschliessen. Siehe auch Druckoptionen für Stickerei einstellen.

Hinweis Im Gegensatz zu **Stickmuster drucken** kann diese Option alle verfügbaren Motiv- und Stickinformationen bereitstellen, benötigt dafür jedoch wesentlich mehr Papier. Siehe auch Stickmuster-Kataloge drucken.

Um ein Stickmuster mit BERNINA-Portfolio auszudrucken

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Filtern Sie die anzuzeigenden Dateitypen nach Wunsch. Siehe Nur bestimmte Dateitypen anzeigen.

3 Sortieren Sie die zu druckenden Stickmuster mit **Sortieren**. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

4 Markieren Sie das/die Stickmuster und klicken Sie auf das **Markierte Stickmuster drucken**-Symbol.

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



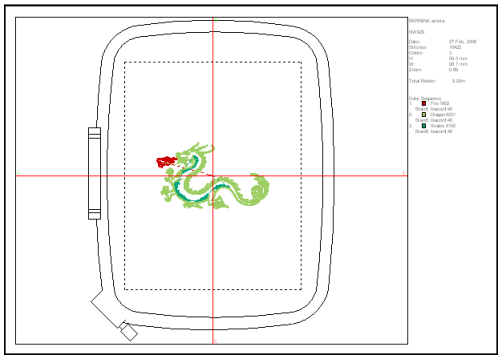
5 Wählen Sie eine Grössenoption aus:

- **Echtgrösse**: Das Stickmuster wird in derselben Grösse gedruckt, in der es ausgestickt wird.
- **Der Seite anpassen**: Grosse Stickmuster werden so verkleinert, dass sie auf das Druckerpapier passen, kleine Stickmuster werden entsprechend vergrössert.

6 Wählen Sie **Stickansicht zeigen**, um das Stickmuster in Stickansicht zeigen auszudrucken.

7 Wählen Sie nach Wunsch weitere Optionen aus:

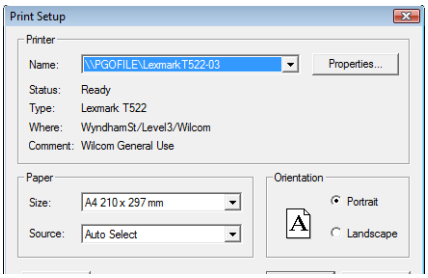
- **Rahmen**: Der Rahmen wird mit ausgedruckt.



- **Bilder**: Das Stickmuster wird mit der dahinter platzierten Bildvorlage gedruckt.

8 Klicken Sie auf **OK**.

Das **Druckereinrichtung**-Dialogfeld wird geöffnet.



Hinweis Das Dialogfeld und die verfügbaren Einstellungen sind von Drucker zu Drucker verschieden. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie in Ihrem Druckerhandbuch.

9 Stellen Sie sicher, dass Ihre Drucker-Einstellungen korrekt sind und klicken Sie zum Drucken auf **OK**.

Stickmuster-Kataloge drucken

Gedruckte Kataloge Ihrer Stickmuster enthalten Miniaturansichter und Kurzangaben. Sie können Kataloge nach Bedarf mit allen Stickmustern oder einer Auswahl erstellen.

Um einen Stickmuster-Katalog zu drucken

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Filtern Sie die anzuzeigenden Dateitypen nach Wunsch. Siehe Nur bestimmte Dateitypen anzeigen.

3 Sortieren Sie die im Katalog zu druckenden Stickmuster mit **Sortieren**. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

4 Wählen Sie **Datei > Katalog ausdrucken**.

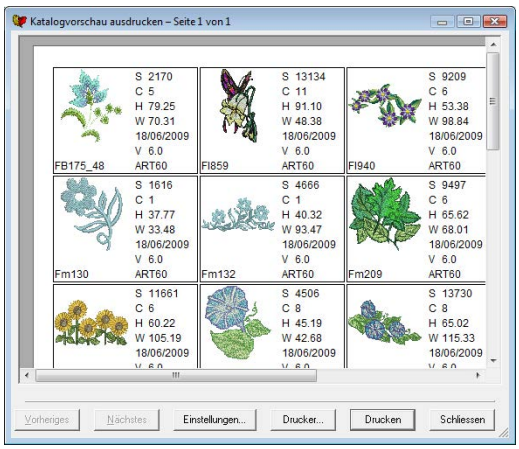
Das **Katalog – Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



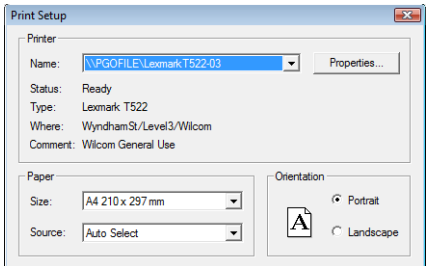
5 Ändern Sie den Betrag im Feld **Skalieren (%)**, wenn Sie grössere oder kleinere Miniaturansichten wünschen.

6 Wählen Sie **Details** aus, wenn die Stickmusterdetails gedruckt werden sollen.

7 Klicken Sie nach Wunsch auf **Vorschau**.



8 Klicken Sie auf **Drucker**, um Drucker, Papiergrösse und andere Optionen im MS Windows® **Druckereinrichtung**-Dialogfeld des an Ihren PC angeschlossenen Druckers auszuwählen.



9 Klicken Sie auf **OK**, um den Katalog auszudrucken.

Tipp Falls der Katalog mehr als eine Seite benötigt, können Sie im MS Windows® **Druckereinrichtung**-Dialogfeld bestimmen, welche Seite ausgedruckt werden soll.

Stickmuster-Kataloge zur Ansicht im Browser publizieren

Sie können Ihre Stickmuster in HTML- und PNG-Format konvertieren und so mit jedem Internetbrowser wie z. B. Microsoft Internet Explorer ansehen. So können Sie Stickmuster weltweit via Internet publizieren.

Um einen Stickmuster-Katalog zur Ansicht im Browser zu publizieren

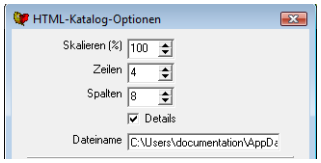
1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Filtern Sie die anzuzeigenden Dateitypen nach Wunsch. Siehe Nur bestimmte Dateitypen anzeigen.

3 Sortieren Sie die im Katalog zu publizierenden Stickmuster mit **Sortieren**. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

4 Wählen Sie **Datei > HTML-Katalog**.

Das **HTML-Katalog-Optionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Ändern Sie den Betrag im Feld **Skalieren (%)**, wenn Sie grössere oder kleinere Miniaturansichten wünschen.

6 Passen Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten für die Ausgabe als Tabelle an.

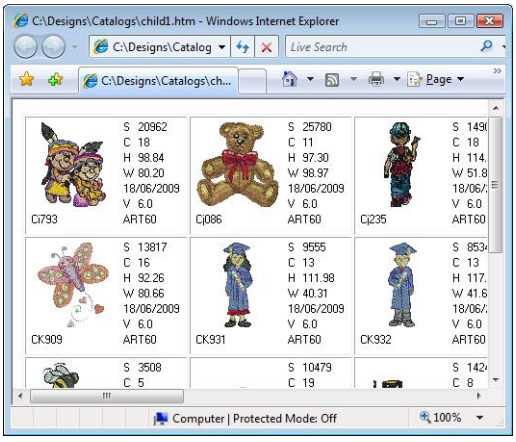
7 Wählen Sie **Details** ab, wenn keine Stickmusterdetails dargestellt werden sollen.

8 Geben Sie im **Dateiname**-Feld einen Dateinamen und eine Speicherstelle an – z. B. **C:\Designs\Catalogs\Crests. htm** – oder akzeptieren Sie die Standardeinstellungen.

Tipp Erstellen Sie einen separaten Ordner für jeden Katalog – die Katalogkonvertierung generiert eine PNG-Datei für die Miniaturansicht jedes Stickmusters, eine weitere PNG-Datei für die Stickansicht zeigen jedes Stickmusters und eine HTML-Datei für jede Seite.

9 Klicken Sie auf **OK**, um die Stickmuster-Konvertierung zu starten.

Ihr Browser – z. B. MS Windows® Internet Explorer – öffnet sich nach der Konvertierung automatisch mit der ersten Seite mit Stickmustern.



Falls Ihr Browser sich **nicht** automatisch öffnet:

- Öffnen Sie Ihren Browser – z. B. MS Windows® Internet Explorer – über die MS Windows® **Start**-Schaltfläche.
- Klicken Sie auf das **Adresse**-Feld, blättern zum ausgewählten Ordner und doppelklicken die erste HTM-Datei mit Miniaturansichten – z. B. Crests1. htm.

  Es werden mindestens zwei HTM-Dateien mit ähnlichen Namen vorhanden sein – z. B. Crests. htm, Crests1. htm usw. Der Dateiname **ohne** Nummer ist der Index aller HTM-Dateien.

Ihr Internetbrowser zeigt eine oder mehrere Stickmuster-Miniaturansichten an.

10 Begutachten Sie die Seite.

Klicken Sie auf **Nächste Seite**, um den nächsten Bildschirm mit Miniaturansichten anzusehen.

Tipp Klicken Sie auf eine Miniaturansicht, um das entsprechende Stickansicht zeigen-Bild in Echtgrösse anzusehen.

11 Wiederholen Sie diesen Vorgang, um die Grösse der Miniaturansichten und das Tabellen-Layout wie gewünscht anzupassen.

Stickmuster-Kataloge exportieren

Stickmusterdetails können in die Formate Tab oder CSV (Comma Separated Value) konvertiert werden und sind damit zur Verwendung in den meisten Tabellenkalkulationsprogrammen geeignet. Für Details vergleichen Sie bitte Ihr Tabellenkalkulations-Programm.

Um einen Stickmuster-Katalog zu exportieren

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Filtern Sie die anzuzeigenden Dateitypen nach Wunsch. Siehe Nur bestimmte Dateitypen anzeigen.

3 Sortieren Sie die Stickmuster, deren Stickmusterdetails konvertiert werden sollen, mit **Sortieren**. Siehe Dateien in Ordnern sortieren.

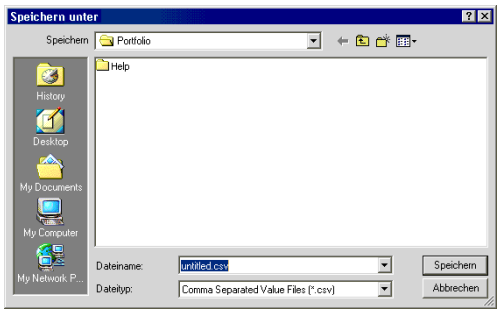
4 Wählen Sie **Datei > Stickmuster-Liste exportieren**.

Das **Als Datei exportieren – Optionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Klicken Sie auf **Comma Separated Value-Datei – CSV** oder **TAB-delimited-Textdatei**, je nach dem in Ihrem Tabellenkalkulations-Programm empfohlenen Format.

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



6 Wählen Sie einen Ordner und geben Sie einen Dateinamen ein, unter dem die CSV- oder TXT-Datei gespeichert werden soll.

7 Klicken Sie auf **Speichern**.

Die Stickmuster werden generiert und im ausgewählten Format gespeichert.

Stickmuster aussticken

Ein markiertes Stickmuster kann aus einem Ordner direkt an eine an das BERNINA-Sticksoftware-System angeschlossene Stickmaschine gesendet werden.

Tipp Sie können auf eine markierte Datei rechtsklicken, um ein Popup-Menü aufzurufen, das die Befehle **Öffnen**, **Drucken**, **Konvertieren**, **Zur Karte / Maschine schreiben**, **Umbenennen** und **Löschen** enthält.

Direkt aus BERNINA-Portfolio aussticken

Benutzen Sie Markierte Stickmuster aussticken, um ein Stickmuster zum Aussticken direkt an die Stickmaschine zu senden.

Markieren Sie mit BERNINA-Portfolio eines oder mehrere Stickmuster in einem Ordner. Sie können diese dann mit jeder an Ihrem BERNINA-Sticksoftware-System angeschlossenen Stickmaschine aussticken.

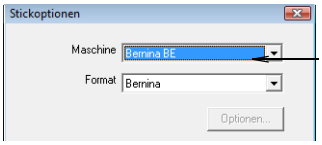
Um direkt aus BERNINA-Portfolio auszusticken

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Sortieren und markieren Sie die zu stickenden Stickmuster mit **Sortieren** oder **Suchen**. Für Details vergleichen Sie bitte Dateien in Ordnern sortieren und Stickmuster in Ordnern auswählen.

3 Klicken Sie auf das **Markierte Stickmuster sticken**-Symbol.

Das **Stickoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Maschinenart und -format auswählen

4 Wählen Sie Maschinenart und -format aus den Listen.

5 Klicken Sie auf **OK**.

Das **Bernina–Geräteauswahl**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Stickmuster aussticken.

Stickdateien konvertieren

Benutzen Sie Markierte Stickmuster konvertieren, um einen Stickdateityp in einen anderen zu konvertieren.

Sie können Ihre ART- und andere Dateiformate direkt in BERNINA-Portfolio konvertieren.

Hinweis Stickdateien können in BERNINA-Portfolio nicht ins PES-Format konvertiert werden, da dieses Format das Festlegen der Rahmengrösse erfordert.

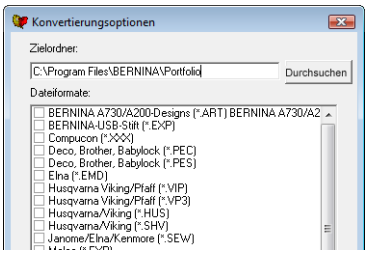
Um Stickdateien zu konvertieren

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio und wählen Sie einen Stickmuster-Ordner. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Markieren Sie die zu konvertierenden Dateien. Siehe Stickmuster in Ordnern auswählen.

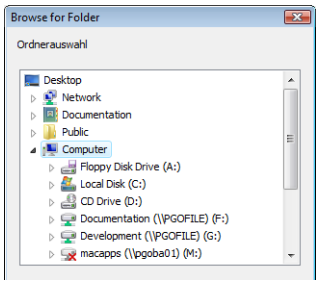
3 Klicken Sie auf das **Markierte Stickmuster konvertieren**-Symbol.

Das **Konvertierungsoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Wählen Sie die Dateiformate aus, in die Sie konvertieren möchten.

5 Blättern Sie mit der **Durchsuchen**-Schaltfläche und dem **Nach Ordner durchsuchen**-Dialogfeld zu dem Ordner, in dem Sie die konvertierten Stickmuster speichern möchten.



6 Klicken Sie auf **OK**, um mit der Konvertierung zu beginnen.

Die konvertierten Stickmuster werden im angegebenen Ordner gespeichert. Sie werden aufgefordert, die Ergebnisse in einer Protokolldatei festzuhalten.

7 Klicken Sie auf **OK**.

Stickdateien archivieren

BERNINA-Portfolio können Sie Stickdateien in Ordnern archivieren und ansehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Diese Software bündelt Stickmuster in komprimierte oder ‚gezippte' Dateien. Dies ist zum Beispiel nützlich, um Speicherplatz zu sparen oder mehrere Datein per E-Mail zu empfangen. Siehe auch Archivierte Stickmuster ansehen.

Stickmuster als Archivdateien speichern

Benutzen Sie WinZip, um markierte Stickmuster in einer einzelnen, komprimierten Datei zu archivieren.

Über ein entsprechendes Symbol in der Werkzeugleiste bietet BERNINA-Portfolio schnellen Zugriff auf WinZip. Benutzen Sie es, um Stickmuster in komprimierte oder ‚gezippte' Dateien zu bündeln. Siehe auch Archivierte Stickmuster ansehen.

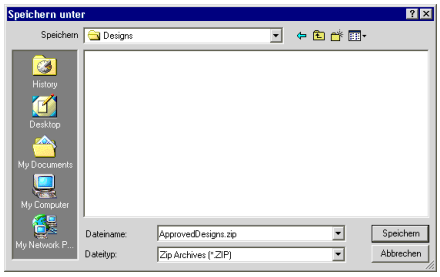
Um Stickmuster als Archivdateien zu speichern

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Wählen Sie einen Ordner und markieren Sie die zu archivierenden Stickmuster.

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

4 Wenn Sie nur eine Stickdatei markiert haben, erstellt das System ein Zip-Datei. Geben Sie einen Namen für die Datei an und wählen Sie eine Speicherstelle.

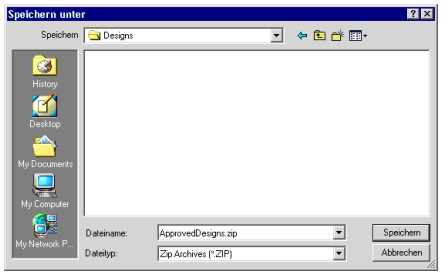


5 Wenn Sie mehr als eine Stickdatei markiert haben, können Sie entscheiden, ob die markierten Dateien einzeln oder als eine einzige Datei archiviert werden sollen.

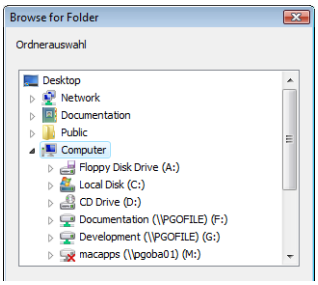


- **Archiv mit mehreren Stickmustern erstellen**: Erstellt eine einzige Zip-Datei für alle Stickmuster. Geben Sie einen Namen für

die Datei an und wählen Sie eine Speicherstelle.



- **Separate Archive für jedes Stickmuster erstellen**: Öffnet das **Ordner suchen**-Dialogfeld. Wählen Sie eine Speicherstelle und klicken Sie auf **OK**. Die Zip-Dateien nehmen automatisch den Namen des Stickmusters an.



Tipp Sie können gezippte Dateien in dem von Ihnen festgelegten Ordner begutachten. Siehe Archivierte Stickmuster ansehen.

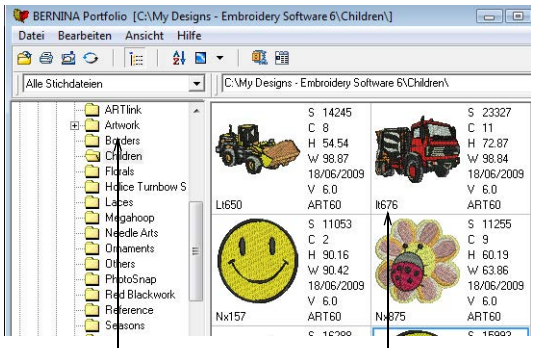
Stickmuster aus einer Archivdatei extrahieren

Mit BERNINA-Portfolio können Sie Stickdateien aus einem Zip-Archiv direkt in einen Ordner extrahieren. Das ist zum Beispiel für gezippte Stickmuster aus E-Mails praktisch. Siehe auch Archivierte Stickmuster ansehen.

Um Stickmuster aus einer Archivdatei zu extrahieren

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Wählen Sie den Ordner aus, der das/die zu extrahierende/n Stickmuster enthält.

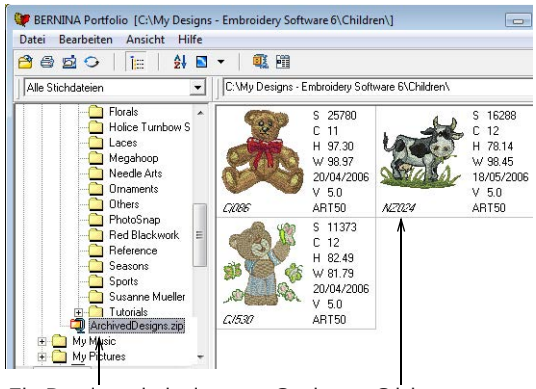


Ordner mit individuellen Zip-Dateien

Gezipptes Stickmuster – Name erscheint kursiv

3 Markieren Sie das zu extrahierende, individuelle Stickmuster im Ansichtsfeld oder die Zip-Datei in der Verzeichnisstruktur.

4 Markieren Sie in der Zip-Datei das/die gewünschten Stickmuster.



Zip-Datei erscheint in der Verzeichnisstruktur

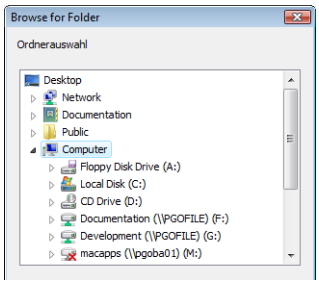
Gezipptes Stickmuster – Name erscheint kursiv

- Um eine Reihe von Farben auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie beim Klicken die **Strg**-Taste gedrückt.

Tipp Wenn Sie kein Stickmuster markieren, werden alle Zip-Dateien im Ordner extrahiert.

5 Wählen Sie **Datei > Zip-Archiv extrahieren**.

Das **Ordner suchen**-Dialogfeld wird geöffnet.



6 Wählen Sie eine Speicherstelle und klicken Sie auf **OK**.

Die Stickmuster werden zur ausgewählten Speicherstelle extrahiert. Siehe auch Stickmuster im Ansichtsfeld ansehen.

Stickmuster in Ordnern organisieren

Sie können Stickmuster in Ordnern umbenennen, kopieren und einfügen. Darüber hinaus können Sie Ordner umbenennen, hinzufügen oder löschen, ohne BERNINA-Portfolio zu verlassen.

Ordner umbenennen, hinzufügen oder löschen

Sie können Ordner umbenennen, hinzufügen und löschen, ohne BERNINA-Portfolio zu verlassen.

Um Ordner umzubenennen, hinzuzufügen oder zu löschen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Blättern Sie zu den Ordnern, die Sie umbenennen, löschen oder denen Sie Unterordner hinzufügen möchten. Siehe Stickmuster in Ordnern durchblättern.

3 Sie können nach Wunsch Ordner hinzufügen, umbenennen oder löschen:

- Um einem Ordner einen Unterordner hinzufügen, wählen Sie ihn aus und rechtsklicken Sie auf ihn. Wählen Sie **Ordner hinzufügen** und geben Sie seinen Namen an, wenn der neue Unterordner erscheint.
- Um einen Ordner umzubenennen, wählen Sie ihn aus und rechtsklicken Sie auf ihn. Wählen Sie **Umbenennen** und geben Sie den neuen Namen ein.
- Um einen Ordner zu löschen, wählen Sie ihn aus, rechtsklicken Sie auf ihn und wählen **Löschen**. Sie werden aufgefordert, die Löschung zu bestätigen.

Stickmuster kopieren und einfügen

Wenn ein markiertes Stickmuster kopiert wurde, kann es mit **Einfügen** an einer anderen Stelle eingefügt werden. Ein kopiertes Stickmuster kann beliebig oft eingefügt werden.

Um Stickmuster zu kopieren und einzufügen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Markieren Sie eine beliebige Anzahl von Stickmustern. Siehe Stickmuster in Ordnern auswählen.

3 Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.

4 Wechseln Sie mit Hilfe der Verzeichnisstruktur den Ordner, falls notwendig.

Ein Stickmuster kann in denselben Ordner eingefügt werden wie das Original-Stickmuster.

5 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.

Wenn das markierte Stickmuster – z. B. Bear. ART – in den aktuellen Ordner eingefügt wird und der aktuelle Ordner das ursprüngliche Stickmuster oder eine Datei desselben Namens enthält, wird das neue Stickmuster automatisch in **Kopie von Bear. ART** unbenannt. Sie können dann den Namen der neuen Datei ändern, indem Sie ihren Namen rechtsklicken, **Umbenennen** auswählen und einen neuen Namen eingeben. Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Namensänderung abzuschliessen.

Hinweis Wenn Sie die Datei umbenennen, stellen Sie sicher, dass Sie die Dateiendung (drei Buchstaben) – z. B. ART – nicht verändern.

Stickmuster ausschneiden und einfügen

Wenn Sie ein markiertes Stickmuster ausschneiden, wird es aus dem aktuellen Ordner entfernt. Das Stickmuster kann dann mit dem **Einfügen**-Befehl an einer anderen Stelle gespeichert werden.

Um Stickmuster auszuschneiden und einzufügen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Markieren Sie eine beliebige Anzahl von Stickmustern. Siehe Stickmuster in Ordnern auswählen.

3 Wählen Sie **Bearbeiten > Ausschneiden**.

Ein Bestätigungsdialogfeld wird geöffnet.

4 Klicken Sie auf **Ja**, um das Stickmuster auszuschneiden.

5 Blättern Sie zu dem Ordner, in den Sie die Datei(en) einfügen wollen.

6 Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**, um das markierte Stickmuster in den neuen Ordner einzufügen.

Wenn bereits ein gleichnamiges Stickmuster existiert, werden Sie aufgefordert, das existierende Stickmuster durch das neue Stickmuster zu überschreiben.

Stickmuster in Ordnern umbenennen

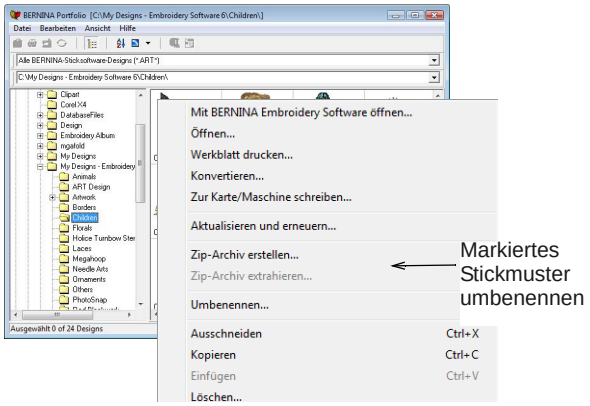
Sie können duplizierte Stickmuster, Stickmuster mit irreführenden Namen und Stickmuster mit falsch geschriebenen Namen schnell und einfach umbenennen, ohne sie zu öffnen.

Um ein Stickmuster in einer Datenbank oder einem Ordner umzubenennen

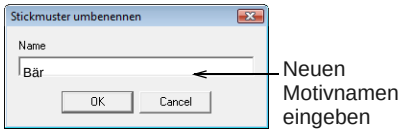
1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen und Stickmuster ansehen.

2 Versichern Sie sich, dass das markierte Stickmuster nicht aktuell in BERNINA-Sticksoftware geöffnet ist.

3 Rechtsklicken Sie es und wählen Sie **Umbenennen** aus dem Popup-Menü.



4 Das **Stickmuster umbenennen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Geben Sie den neuen Namen ein und klicken Sie auf **OK**.

Der ursprüngliche Motivname wird überschrieben.

Stickmuster löschen

Sie können Stickmuster löschen und dadurch dauerhaft von Ihrem PC entfernen.

Um Stickmuster aus BERNINA-Portfolio zu löschen

1 Öffnen Sie BERNINA-Portfolio. Siehe BERNINA-Portfolio öffnen.

2 Markieren Sie eine beliebige Anzahl von Stickmustern. Siehe Stickmuster in Ordnern auswählen.

3 Wählen Sie **Bearbeiten > Löschen** oder rechtsklicken Sie und wählen **Löschen** aus dem Popup-Menü.

Ein Bestätigungsdialogfeld wird geöffnet.

4 Klicken Sie auf **Ja**, um das Stickmuster löschen.

Achtung Die Datei wird dauerhaft aus dem Ordner gelöscht.

Teil IX
Schnellverweis

BERNINA-Sticksoftware-Schnellverweis

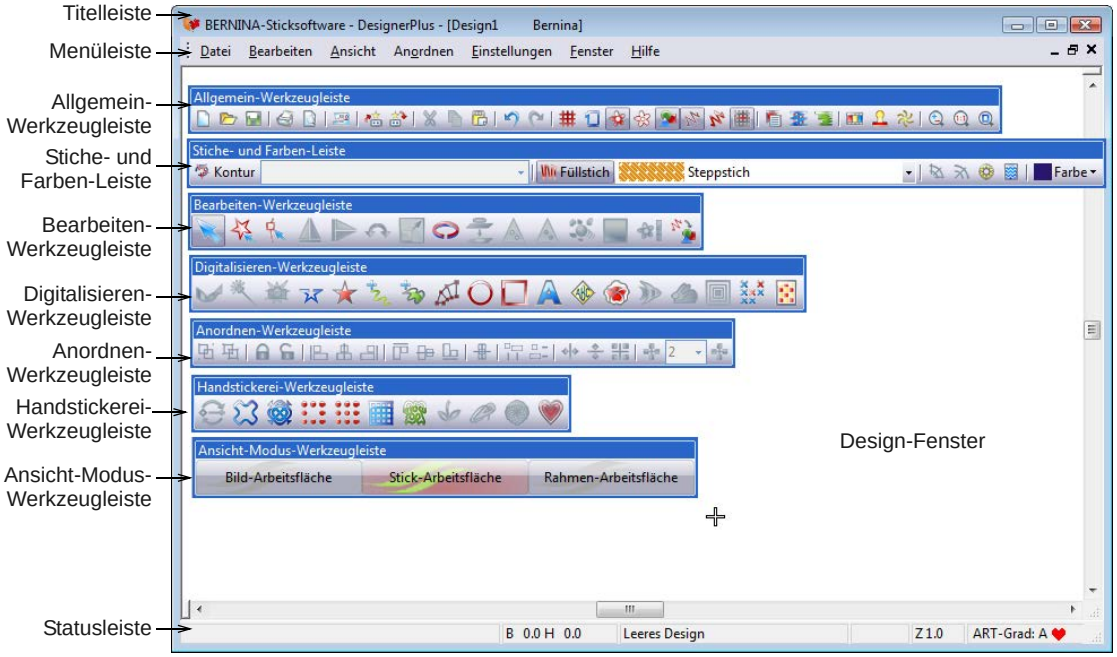
In BERNINA-Sticksoftware ist CorelDRAW® Essentials 4 zu einer einzigen Anwendung integriert. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Design-Fenster', das in unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist: **Bildarbeitsfläche** und **Stickarbeitsfläche**. Ein dritter Modus steht zur Mehrfachrahmung grosser Stickmuster 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. Siehe auch Produktfunktionsliste.

Stickarbeitsfläche-Design-Fenster

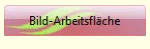


Digitalisieren und Bearbeiten von Stickmustern. Stickformen und Bildmaterial werden angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Die folgende Bildschirmabbildung zeigt eine Übersicht **aller** Werkzeugleisten der BERNINA DesignerPlus **Stickarbeitsfläche** im Design-Fenster.



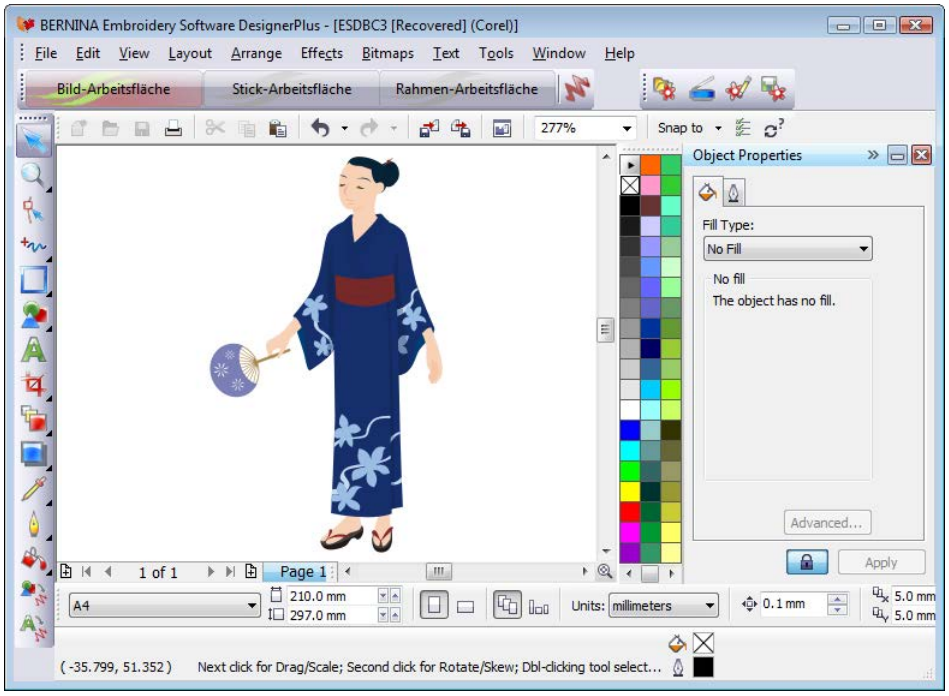
Die Bildarbeitsfläche



Zum Laden, Bearbeiten und Speichern von Grafiken als Digitalisiervorlage für Stickmotive. Enthält das gesamte Sortiment der CorelDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Bildarbeitsfläche**. Diese ersetzt den alten ‚Bild-Modus' und umfasst das gesamte Sortiment der CorelDRAW®-Grafikwerkzeuge, die zahlreiche

ausgefeilte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich zu den CorelDRAW® 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 Stickmuster konvertiert werden. Sie können **Bildarbeitsfläche** benutzen, um Vektorgrafiken aus anderen Anwendungen, z. B. Clipart, in Stickmuster einzufügen. Alternativ können Sie auch Bitmap-Bildmaterial als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund' einfügen oder einscannen.

Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW®-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.

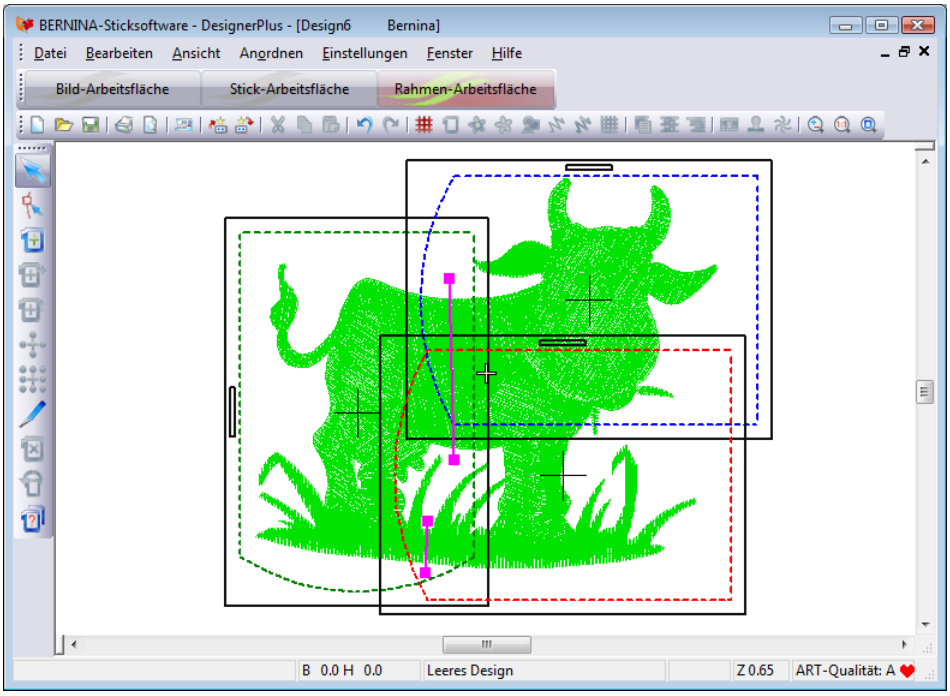
Rahmen-Arbeitsfläche



Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere Motive enthält, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

Im folgenden finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Rahmen-Arbeitsfläche**, die früher **Mehrfachrahmung-Ansicht** genannt wurde. Falls Ihr Stickmuster zu gross sein sollte oder eine Anzahl von Motiven enthält, die an verschiedenen Stellen des Kleidungsstücks platziert sind, können Sie es durch eine Mehrfachrahmung entsprechend aufteilen. Die **Rahmen-Arbeitsfläche** ermöglicht Ihnen, die

Position und Reihenfolge jedes Rahmens einzurichten.
Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.



Stick-Arbeitsfläche-Menüleiste

In der **Stick-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**-Schnelltastenkombinationen 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 Stickdatei öffnen.
Öffnen	Stickmuster öffnen.
Schliessen	Aktuelles Design-Fenster schliessen.
Portfolio	BERNINA-Portfolio starten und Stickmuster auswählen.
Kreuzstich	Kreuzstich-Programm starten.
Quilter	Quilter-Programm starten.
Stickmuster einfügen	Einfügen eines bereits existierenden Stickmusters.
Speichern	Speichern des aktuellen Stickmusters.
Speichern unter	Speichern des aktuellen Stickmusters unter einem anderen Namen, an einer anderen Speicherstelle oder in einem anderen Format.
Stickmuster als Bild speichern	Stickmuster als Bild speichern oder in Stickansicht zeigen. Das resultierende Bild wird genau so aussehen, wie es im Design-Fenster erscheint.
Stickmuster-Eigenschaften	Zeigt Informationen zu einem Stickmuster an, wie z.B. Grösse oder Stichanzahl, kann Kommentare für den Ausdruck auf einem Werkblatt enthalten.
Drucken	Stickmuster drucken.
Druckvorschau	Ansicht des Motiv-Werkblatts. Ausdruck des Werkblatts von diesem Fenster möglich.
Von Karte/Maschine importieren	Stickmuster von BERNINA-Sticksoftware-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine lesen bzw. öffnen.
Zur Karte/Maschine exportieren	Stickmuster auf BERNINA-Sticksoftware-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben bzw. speichern.

Zur Magic Box schreiben	Stickmuster auf Stickkarte in der Magic Box schreiben bzw. speichern.
Von Magic Box lesen	Stickmuster von Stickkarte in der Magic Box lesen bzw. öffnen.
Zuletzt verwendete Dateien	Liste mit zuletzt verwendeten Dateien. Datei zum Öffnen markieren.
Beenden	Alle offenen Stickmuster 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 Stickmusters markieren.
Markierungen aufheben	Markierung der Objekte aufheben.
Stichbearbeitung	Cursor geht zum markierten Punkt im Stickmuster.
Kurven glätten	Anwenden einer ‚Kurvenglättung' bei Stickobjekten. Auswahl öffnet das ‚Kurven glätten'-Dialogfeld.
Textfunktion	Text einfügen und Texteinstellungen ändern.
Text verziehen	Anwenden von Spezialeffekten bei Beschriftungsobjekten, um diese wie gewünscht auszubeulen, zu biegen, zu strecken oder zusammenzudrücken.
Monogramm-Funktion	Erstellen persönlicher Monogramme mit einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungen und Ornamente.
Bild retuschieren	Öffnen systemfremder Zeichenprogramme, um markierte Bitmap-Grafiken zu bearbeiten.
Bild zuschneiden	Zuschneiden von Bitmap-Grafiken zur Benutzung mit PhotoSnap.

Ansicht-Menü

Nach Farbe	Nur markierte Farben im Stickmuster anzeigen.
Nadelpunkte	Nadelpunkte ein-/ausblenden.
Bild	Hintergrundbild ein-/ausblenden.
Übersichtsfenster	Stickmuster-Miniaturansichten ein-/ausblenden.
1:1 Ansicht	Stickmuster in Echtgrösse anzeigen.
Alles zeigen	Ganzes Stickmuster anzeigen.
Aktuellen Stich zentrieren	Aktuell markierten Stich im Design-Fenster zentrieren. Schnelltasten C und F6 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückkehren. Schnelltasten V und F5 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
2x verkleinern	Stickmuster auf 50% der aktuellen Ansicht verkleinern. Schnelltasten ‚Umschalten+Z' und F10 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
2x vergrössern	Stickmuster auf 200% der aktuellen Ansicht vergrössern. Schnelltaste Z steht dafür ebenfalls zur Verfügung.
Zoom	Vergrössern/Verkleinern des Design-Fensters und Vergrössern markierter Bereiche zur ganzen Fenstergrösse. Schnelltaste F8 steht dafür ebenfalls zur Verfügung.
Zoomfaktor	Vergrössern/Verkleinern des Stickmusters in Prozent der Echtgrösse. Schnelltasten F und F3 stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Neuzeichnen	Stickmuster neu berechnen und zeichnen.
Langsames Neuzeichnen	Langsames Neuzeichnen des Stickmusters, um die Stickfolge zu veranschaulichen.
Rahmen	Stickrahmen ein-/ausblenden und Rahmengrösse sowie Rahmenposition festlegen.
Raster	Raster ein-/ausblenden und Rastergrösse sowie Abstände festlegen.
Messen	Stickmustergrösse messen.

Anordnen-Menü

Start-/Endpunkt-Position	Festlegen der Start- und Endpunkte des Stickmusters.
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.
Waagrecht spiegeln	Markierte Objekte werden waagrecht um die Mittelachse gespiegelt.
Senkrecht spiegeln	Markierte Objekte werden senkrecht um die Mittelachse 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.
Sperren/Alles entsperren	Sperren und Entsperren von Objekten, um diese während der Digitalisierung oder Bearbeitung zu schützen. Schnelltasten K und ‚Umschalten+K' stehen dafür ebenfalls zur Verfügung.
Überlappungen entfernen	Entfernen unterliegender Stichlagen in überlappenden Objekten.
Leerräume hinzufügen	Entfernen von Stichen innerhalb eines Musters.
Leerräume füllen	Leerräume durch Stiche wieder füllen.
Knopfloch hinzufügen	Knopflöcher hinzufügen.
Stempelfunktion	Platziert einzelne Muster in ein Motiv.
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-Handbuch Kurzanleitung Versionshinweise	Onscreen-Dokumente im Adobe Acrobat PDF-Format. Anmerkung: Je nach Produktstufe können die inbegriffenen Komponenten u.U. variieren.
Info	Verwendete BERNINA-Sticksoftware-Version wird angezeigt.
Stickmuster-Meldungen anzeigen	Eine Meldung wird angezeigt, wenn Sie ein Stickmuster 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.
Zugriffscode-Bestellformular	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 CorelDRAW® Essentials 4-Grafikwerkzeuge. Bietet zudem Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte.



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



Begutachten und Bearbeiten von Mehrfachrahmungen. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere Motive enthält, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.



Im Bild-Arbeitsfläche- Modus kann in der Werkzeugleiste mit "Stickerei-zeigen"-Taste die Stickerei ein/ausgeblendet werden.

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 im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

 Neu	Auch: Datei > Neu
 Öffnen	Auch: Datei > Öffnen
 Speichern	Auch: Datei > Speichern
 Drucken	Ausdruck des Stickmusters mit den aktuellen Druckeinstellungen.
 Druckvorschau	Auch: Datei > Druckvorschau
 Zum Stickcomputer exportieren	Auch: Datei > Zur Karte/Maschine schreiben
 Von Magic Box lesen	Öffnet Stickmuster von Stickkarten in der Magic Box.
 Zur Magic Box schreiben	Speichert Stickmuster 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 > Farbfilm.
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 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 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 im **Stick-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 Motiv- und Textobjekte umformen.
Waagrecht spiegeln	Auch: Anordnen > Waagrecht spiegeln
Senkrecht spiegeln	Auch: Anordnen > Senkrecht spiegeln
Im Gegenuhrzeigersinn/ Uhrzeigersinn um 45° 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.
Doppellaufstich	Stichwiederholung in markierten Objekten.
Überlappungen entfernen	Auch: Anordnen > Überlappungen entfernen.
Leerräume hinzufügen	Auch: Anordnen > Leerräume hinzufügen.
Leerräume füllen	Auch: Anordnen > Leerräume 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 im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

 Autom. Digitalisierer	Automatisches Digitalisieren entsprechend vorbereiteter Bitmap-Bilder.
 Zauberstab	Automatisches Digitalisieren von einzelnen Formen in Stickmustern.
 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 Texteigenschaften ändern.
 Monogramm-Funktion	Erstellen persönlicher Monogramme mit einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungen und Ornamente.
 Autom. Applikation	Digitalisieren von ‚Geschlossenes-Objekt'-Applikationen.
 Teilapplikation	Erstellen von Applikationsobjekten mit nur teilweise deckender Stickerei.
 Erweiterte Applikation	Erstellen von ‚Offenes Objekt'-Applikationen anhand eines oder mehrerer Ursprungsobjekte.
 Motivumrandung	Umsticken von Objektgruppen mit Einfach-, Dreifach- oder Satinstichlinie.
 Kreuzstich	Auch: Datei > Kreuzstich
 Quilter	Auch: Datei > Quilter

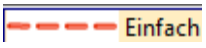
Handstickerei-Werkzeugleiste

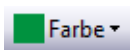
Diese Werkzeugleiste steht im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

 Schwarzstickerei-Kontur	Automatisches Einreihen markierter Stickobjekte.
 Schwarzstickerei-Umrandung	Digitalisieren von Schwarzstickerei-Bordüren.
 Schwarzstickerei-Füllstich	Digitalisieren von Schwarzstickerei-Füllstich-Motiven.
 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.
 Dekorstrukturstich	Erstellen von sich wendenden, kachelartigen Mustern.
 Reliefstich	Erstellen von der Mitte spiralartig verlaufender Stiche in gefüllten Objekten.

Stiche- und Farben-Leiste

Diese Werkzeugleiste steht im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

 Kontur	Konturstich für neue oder markierte Objekte wählen.
	Konturstichcharten zur Auswahl anzeigen.
 Füllstich	Füllstich für neue oder markierte Objekte wählen.
	Füllstichcharten zur Auswahl anzeigen.
 Stichwinkel/ Werte	Hinzufügen von Stichwinkeln zu geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume.
 Stichwinkel entfernen	Entfernen von Stichwinkeln aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen.

	Sternfüllstich	Erstellen radial verlaufender Stiche in mehreren Sticharten, wie z.B. Satinstich und Steppstich.
	Wellenfüllstich	Anlegen von Füllstichen entlang einer digitalisierten Richtlinie, wobei gleichmässige Dichte und gleichmässiges Nadeldurchdringungsmuster bewahrt werden.
	Farbenliste	Liste der verfügbaren Fadenfarben.

Anordnen-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht im **Stick-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 gesperrter Objekte, um den Schutz zu entfernen.
	Linksbündig ausrichten (senkrecht)	Markierte Objekte linksbündig ausrichten.
	Mittelpunkte ausrichten (senkrecht)	Mittelpunkte markierter Objekte senkrecht ausrichten.
	Rechtsbündig 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.
	Waagrecht arrangieren	Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmässig waagrecht verteilt.
	Senkrecht arrangieren	Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmässig senkrecht verteilt.
	Waagrecht spiegeln und verbinden	Waagrecht spiegeln und verbinden.
	Senkrecht spiegeln und verbinden	Senkrecht spiegeln und verbinden.
	Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden	Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden.
	Kranz	Objekte um einen Mittelpunkt herum duplizieren.
	Kaleidoskop	Spiegelt Objekte um eine zentrale Achse.

Farbfilm

Diese Werkzeugleiste steht im **Stick-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

	Objekte einzeln anzeigen	Ansicht der Stickreihenfolge. Objekte durch Ziehen an die gewünschte Position bringen.
	Reihenfolge wie gewählt	Neueinreihen markierter Objekte.
	Nach Farbe einordnen	Neueinreihen der Objekte nach Farbe.
	Am Anfang einordnen	Markiertes Objekt an den Anfang der Stickreihenfolge setzen.
	Am Ende einordnen	Markiertes Objekt ans Ende der Stickreihenfolge setzen.

Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht im **Rahmen-Arbeitsfläche**-Modus zur Verfügung.

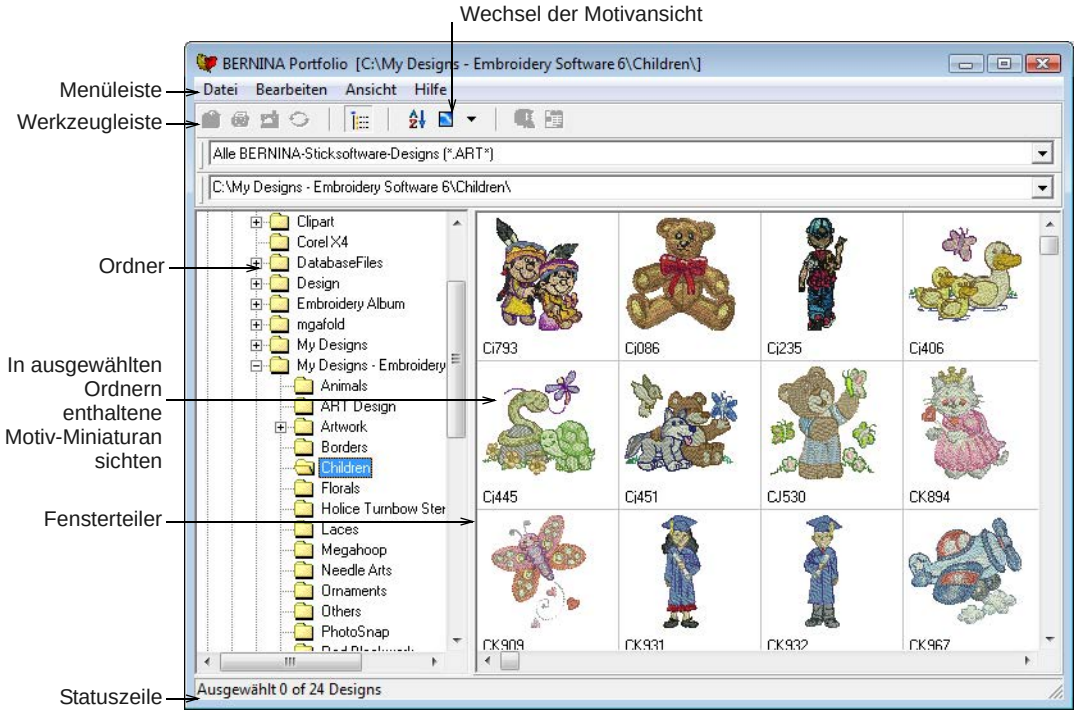
	Aktivierte Auswahl	Wählen Sie die gewünschten Rahmen im Design-Fenster aus.
	Umformen	Umformen der Aufteilungslinien im Design-Fenster.
	Rahmen hinzufügen	Zentriert einen neuen Rahmen im Design-Fenster im Hochformat.
	Rahmen rechts hinzufügen	Platzieren eines neuen Rahmens unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen mit 10mm Überlappung zwischen den Stickflächen.

Rahmen oben hinzufügen	Platzieren eines neuen Rahmens oberhalb des markierten Rahmens.
Vier benachbarte Rahmen hinzufügen	Automatisches Hinzufügen von vier Rahmen um einen markierten Rahmen.
Acht benachbarte Rahmen hinzufügen	Automatisches Hinzufügen von acht Rahmen um einen markierten Rahmen.
Manuelle Teilungslinie	Digitalisieren von Teilungslinien bei Mehrfachrahmungen vor der Ausgabe zur Datei, Maschine oder Speicherkarte.
Rahmen löschen	Entfernen ausgewählter Rahmen aus dem Design-Fenster.
Rahmen drehen	Markierten Rahmen mit Links- oder Rechtsklick um 45° drehen.
Rahmensetzungen berechnen	Berechnen der Rahmensetzung der aktuell gesetzten Rahmen.

BERNINA-Portfolio-Schnellverweis

Dieser Schnellverweis enthält Angaben und Beschreibungen zu allen Menüs, Untermenüs, Werkzeugleisten und Funktionen, die in BERNINA-Portfolio verfügbar sind.

BERNINA-Portfolio-Fenster



Portfolio-Menüleiste

Im Portfolio-Fenster sind die folgenden Menüs und Untermenüs enthalten. Einige der Funktionen sind auch über Werkzeugleisten zugreifbar. Unterstrichene Buchstaben bedeuten, dass die Funktion auch mittels Tastenkombination ausgeführt werden kann: **Alt**-Taste, dann unterstrichenen Buchstaben auf der Tastatur drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

Datei-Menü

Neu	Neue Vorlage in BERNINA-Sticksoftware öffnen.
Mit BERNINA-Sticksoftware öffnen	Stickmuster mit BERNINA-Sticksoftware öffnen.
Öffnen	Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware bzw. Bild im Grafikprogramm öffnen.
Katalog ausdrucken	Stickmuster in Miniaturansicht mit oder ohne Beschreibung drucken.
HTML-Katalog	Motivkatalog als HTML-Datei für die Verwendung im Internet erstellen.
Stickmuster-Liste exportieren	Motivdaten als Textdatei für die Verwendung in Datenbanken oder Kalkulationstabellen erstellen.
Zip-Archiv erstellen	Motivdaten als Zipdateien zum E-Mailen oder Speichern erstellen.
Zip-Archiv extrahieren	Motivdaten als Zipdateien aus E-Mails oder Zip-Archiv öffnen.
Werkblatt drucken	Markierte Stickmuster drucken.
Zur Karte/Maschine schreiben	Markierte Stickmuster auf BERNINA-Stickkarten speichern.
Konvertieren	Stickmuster in gewünschte Formate umsetzen.
Eigenschaften	Eigenschaften-Dialogfeld des markierten Stickmusters wird geöffnet.
Beenden	Alle offenen Stickmuster schliessen und Portolio beenden.

Bearbeiten-Menü

Ausschneiden	Markierte Dateien ausschneiden, d.h. löschen, und in die Zwischenablage legen.
Kopieren	Markierte Dateien in die Zwischenablage kopieren.
Einfügen	Inhalt der Zwischenablage in einen Ordner einfügen.
Löschen	Markierte Dateien löschen.
Alles markieren	Alle im Ordner enthaltenen Stickmuster markieren.
Markierungen aufheben	Markierung der Stickmuster im Ordner aufheben.

Ansicht-Menü

Motiv-Miniaturansichten	Motive im Ordner als Miniaturbilder zeigen.
Motiv-Miniaturansichten und Details	Miniaturbilder und Detailinformationen von Motiven zeigen.
Motiv-Liste	Dateidetails wie Motivname, Dateigrösse, Dateiformat und Datum zeigen.
Sortieren	Sortierkriterien wählen.
Nach Motivnamen sortieren	Motive alphabetisch nach Name sortieren. *
Nach Dateiart sortieren	Motive nach Dateiformat sortieren. *
Nach Dateigrösse sortieren	Motive nach Dateigrösse sortieren. *
Sortierung anhand ‚Letzte Veränderung'	Motive nach Erstelldatum sortieren. *
Erneuern	Aktualisierung der Stickdatei-Anzeige.
Ordner erneuern	Aktualisierung der Ordner-Anzeige.
Aktualisieren und erneuern	Ordner aktualisieren und erneuern.
Speicherort suchen	Ordner in der Verzeichnisstruktur markieren.
Ordner	Ordner-Verzeichnisbaum ein-/ausschalten.
Sprache auswählen	Andere Sprache wählen.
Benutzerdefinierte Einstellungen	Standard-Einstellungen anpassen.
Spalten benutzerdefiniert anpassen	Benutzerdefiniertes Anpassen der Motivlisten.

* Nochmaliges Anklicken zum Wechseln zwischen auf- und absteigender Sortierung.

Portfolio-Symbolleiste

Im BERNINA-Portfolio-Fenster erscheint die nachfolgend beschriebene Symbolleiste. Einige Funktionen kommen auch in den Menüs vor, sind als Symboltasten aber schneller zugreifbar.

Allgemein-Werkzeugleiste

	Öffnen	Auch: Datei > Öffnen
	Markierte Stickmuster drucken.	Auch: Datei > Drucken
	Markierte Stickmuster sticken	Auch: Datei > Zur Karte/Maschine schreiben
	Markierte Stickmuster konvertieren	Auch: Datei > Konvertieren
	Ordner ein-/ausblenden	Auch: Ansicht > Ordner
	Sortieren	Auch: Ansicht > Sortieren
	Wechsel der Motivansicht	Motivansicht ändern (Miniaturansicht, Miniaturansicht und Details, Motivliste)
	WinZip	Auch: Datei > Zip-Archiv erstellen
	Stickmuster-Eigenschaften	Auch: Datei > Eigenschaften

Tastaturbefehle

Befehle werden auch in BERNINA-Sticksoftware wie in anderen MS Windows®-Anwendungen über Menüs und Werkzeugleisten benutzt. Die am häufigsten verwendeten Befehle können auch mit Tastenkombinationen ausgeführt werden.

Allgemeine Funktionen

Um	Tastenkomb.
Ein neues Stickmuster zu starten	Ctrl+N
Ein existierendes Stickmuster zu öffnen	Ctrl+O
Ein Stickmuster zu speichern	Ctrl+S
Ein Stickmuster zu drucken	Ctrl+P
Den Rückgängig-Befehl auszuführen	Ctrl +Z
Den Wiederherstellen-Befehl auszuführen	Ctrl+Y
Den Abbrechen-Befehl auszuführen	Esc
Das Programm zu beenden	Alt+F4

Objektauswahl

Um	Tastenkomb.
Das Objektauswahl-Werkzeug zu aktivieren	O
Alle Objekte zu markieren	Ctrl+A
Die Markierung aller Objekte aufzuheben	Esc oder Del
Ein unten liegendes Objekt zu markieren	2+🖱
Mehrere Objekte zu markieren	Ctrl+🖱
Eine Reihe von Objekten zu markieren	Shift+🖱
Das nächste Objekt zu markieren	Tab⇆
Das vorherige Objekt zu markieren	Shift+Tab⇆
Das nächste Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Tab⇆
Das vorherige Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Shift+Tab⇆

Motivansicht

Um	Tastenkomb.	oder
2x zu vergrössern	Z	
2x zu verkleinern	Shift+Z	F10
Zoomfeld	B danach 🖱	F8
1:1 Ansicht (100%)	1	
Zoomfaktor	F	F3

Um	Tastenkomb.	oder
Das ganze Stickmuster zu zeigen	0 (Null)	F2
Die vorherige Ansicht zu zeigen	V	F5
Den Zoomfaktor zu bestimmen	F	F3
Den aktuellen Stich zu zentrieren	C	F6
Zur vorherigen Ansicht zurückzukehren	V	F5
Den Bildschirm neu zu zeichen	R	F4
Bilder ein-/auszublenden	D	
Vektoren ein-/auszublenden	Shift+D	
Stickansicht zeigen ein-/auszuschalten	T	
Nadelpunkte zu zeigen	. (Punkt)	
Markierte Objekte zu zeigen	Shift+S	
Zu Messen	M	
Konturen zu zeigen (Nur BERNINA-Quilter)	Shift+L	

Stickreihenfolge-Ansicht

Durchlaufen	Tastenkomb. Tastatur	Tastenkomb. Ziffernblock*
Zum Anfang eines Stickmusters	Home	7
Zum Ende eines Stickmusters	End	1
Zur nächsten Farbe	PageDown	9
Zur vorherigen Farbe	Page Up	3
Zum nächsten Objekt	Ctrl+T	
Zum nächsten markierten Objekt	↑	
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+→	
1 Segment zurück	Ctrl+←	
Um Langsames Neuzeichnen zu aktivieren	Shift+R	

* ‚Num. Sperre' deaktiviert † ‚Objektauswahl'-Werkzeug deaktiviert

Digitalisierung & Textfunktion

Um		Tastenkombination
Doppellaufstich zu aktivieren		Shift+B
Den letzten Eingabepunkt zu löschen	*	←Bksp
Die Digitalisierung eines Objekts fertigzustellen	*	Enter↵ oder Spacebar
Unterlagen EIN/AUS zu schalten		U
Das Text-Dialogfeld anzuzeigen		A

* Nur BERNINA DesignerPlus

Manipulieren von Objekten und Stichen

Um		Tastenkomb.
Markierte Stickmuster exakt einzupassen		↑ ↓ ← →
Ein markiertes Objekt waagrecht oder senkrecht zu verschieben		+Ctrl Das Objekt ziehen
Bei der Grössenänderung eines Objekts dessen Proportionen beizubehalten	†	Shift+ Eckgriff ziehen
Markierte Objekte umzuformen		H
Den Umformungsknotenpunkttyp zu ändern		+Space Umformungsknotenpunkt markieren und Leertaste drücken
Markierte Objekte zu gruppieren		Ctrl+G
Die Gruppierung markierter Objekten aufzuheben		Ctrl+U
Ungruppierte Objekte neu zu gruppieren	*	Ctrl+R
Markierte Objekte zu sperren		K
Markierte Objekte zu entsperren		Shift+K
Ein Objekt nach ganz vorne zu bringen	*	Shift+Page Up
Ein Objekt vorwärts zu bringen	*	Page Up
Ein Objekt nach ganz hinten zu senden	*	Shift+PageDown
Ein Objekt rückwärts zu senden	*	PageDown
Die Stichbearbeitung zu aktivieren		E

† ‚Alt+Ziehen'-Kombination nur in BERNINA-Quilter * BERNINA-Quilter anwenden

Ausschneiden & Einfügen von Objekten

Um	Tastenkomb.
Ein Objekt auszuschneiden	Ctrl+X
Ein Objekt zu kopieren	Ctrl+C
Ein Objekt einzufügen	Ctrl+V
Ein Objekt zu duplizieren	Ctrl+D
Ein Objekt zu klonen	+
Eine Kontur zu verstärken	Ctrl+B
Markierte Objekte oder zuletzt markiertes Objekt zu löschen	Delete

Teil X
Produktfunktionsliste

BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Grundkenntnisse				Grundkenntnisse
Stickmuster von PC öffnen		●	●	Befehle aus Werkzeugleisten auswählen
Mehrere Stickmuster öffnen		●	●	Öffnen von Stickmustern
Stickmuster erstellen (Vorlagen)		●	●	Starten neuer Stickmuster
Stickmuster speichern		●	●	Speichern von Stickmustern
Rahmen und Raster anzeigen		●	●	Rahmen und Raster
Entfernungen auf dem Bildschirm messen		●	●	Messen von Distanzen auf dem Bildschirm
Rückgängig/Wiederherstellen	Rückgängig/Wiederherstellen	●	●	Rückgängigmachen und Wiederherstellen von Befehlen
Werkzeugleisten verschieben/andocken		●	●	Verschieben und Andocken von Werkzeugleisten
Zugriff auf Objekteigenschaften		●	●	Zugriff auf Objekteigenschaften
Motivansicht				Motivansicht
Stickmuster im Bildarbeitsfläche-Modus begutachten	Bildarbeitsfläche	⮝	⮝	Bildarbeitsfläche-Modus
Stickmuster im Stickarbeitsfläche-Modus begutachten	Stickarbeitsfläche	⮝	⮝	Stickarbeitsfläche-Modus
Stickmuster im Rahmen-Arbeitsfläche-Modus begutachten	Rahmen-Arbeitsfläche		⮝	Rahmen-Arbeitsfläche-Modus
Simulierte Ausstickung begutachten	Stickansicht zeigen	●	●	Simulierte Stickerei ansehen
Gestickte Stiche begutachten	Stiche zeigen	●	●	Simulierte Stickerei ansehen
Nadeleinstichpunkte begutachten		●	●	Nadelpunkte ansehen
Stiche und Konturen begutachten		●	●	Stiche und Konturen ansehen
Stickobjekte nach Farbe begutachten		●	●	Objekte nach Farbe ansehen
Stickmuster in der Übersicht begutachten	Übersichtsfenster	●	●	Stickmuster im Übersichtsfenster ansehen
Ansicht vergrössern/verkleinern		●	●	Vergrössern und verkleinern
Motivdurchlauf nach Objekt/Farbblock		●	●	Stickmuster nach Objekten und Farbblöcken durchlaufen
Motivdurchlauf nach Stichen		●	●	Durchlauf nach Stichen
Simulierte Ausstickung des Stickmusters begutachten	Langsames Neuzeichnen	●	●	Ausstickung simulieren
Hintergrund ein-/ausblenden		●	●	Hintergrundvorlagen ansehen
Hintergrundstoff/-farbe ändern		●	●	Hintergründe ändern
Motiv-Informationen begutachten		●	●	Stickmuster-Eigenschaften ansehen
Motivvorschau		●	●	Stickmustervorschau
Objektauswahl				Objekte markieren
Objekte durch Anklicken markieren	Objektauswahl	●	●	Objekte per Mausklick markieren

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Objekte mittels der Begrenzungsrahmen markieren		●	●	Objekten mit Auswahlfeld markieren
Objekte mittels der Polygon-Funktion markieren	Polygonauswahl	●	●	Objekte mit Polygonauswahl markieren
Objekte mittels der Tab-Taste markieren		●	●	Objekten mit der Tab-Taste markieren
Alle Objekte eines Stickmusters markieren		●	●	Alle Objekte eines Stickmusters markieren
Aufheben der Objektauswahl		●	●	Objektmarkierung aufheben
Farbblöcke begutachten und markieren	Farbfilm	●	●	Farbblöcke ansehen und markieren
Arbeiten mit Stickrahmen				Rahmensetzung für Stickmuster
Rahmen anzeigen		●	●	Rahmen auswählen
Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen	Rahmen-Arbeitsfläche		⮝	Stickmuster mit Mehrfachrahmung erstellen
Objekte auf mehrere Rahmensetzungen verteilen	Aufteilungslinie		⮝	Objekte auf mehrere Rahmensetzungen aufteilen
Benutzerdefinierte Rahmen erstellen		●	●	Festlegen benutzerdefinierter Rahmen
Benutzerdefinierte Rahmen ändern		●	●	Benutzerdefinierte Rahmen verändern
System-Einrichtung				Einrichten von Hardware und Software
Bildschirm kalibrieren		●	●	Bildschirmkalibriation
Raster-Optionen einstellen		●	●	Rasteroptionen einstellen
Automatischen Bildlauf einstellen		⮝	⮝	Automatische Bildlauf-Optionen einstellen
Rahmenoptionen einstellen		●	●	Rahmenoptionen einrichten
Einstellen der Optionen bei geschlossenen Applikationen	Autom. Applikation		●	Autom. Applikation-Optionen einstellen
Einstellen der ‚Überlappungen entfernen'-Optionen	Überlappungen entfernen	●	●	Einstellen der ‚Überlappungen entfernen'-Optionen
Einstellen der automatischen Speicherfunktion		●	●	Automatisch Speichern einrichten
Cursor-Optionen einstellen		●	●	Optionen für die Mauszeigerpositionsanzeige einstellen
Weitere Optionen einstellen		●	●	Andere allgemeine Optionen einstellen
Digitalisiermethoden				Digitalisiermethoden
Wechsel zwischen Füll- und Konturtechniken		●	●	Zwischen Füll- und Konturdigitalisiermethoden wechseln
Offene Formen digitalisieren	Offenes Objekt		●	Offene Formen digitalisieren
Geschlossene Formen digitalisieren	Geschlossenes Objekt		●	Geschlossene Formen digitalisieren
Spalten unterschiedlicher Breite digitalisieren	Blockdigitalisierung		●	Spalten unterschiedlicher Breite digitalisieren
Kreise und Ovale digitalisieren	Kreis/Oval		●	Kreise und Ovale digitalisieren
Quadrate und Rechtecke digitalisieren	Rechteck		●	Quadrate und Rechtecke digitalisieren
Füllstiche und Konturstiche				Kontur- und Füllstiche
Konturstiche wählen		●	●	Konturstiche auswählen
Füllstiche wählen		●	●	Füllstiche auswählen
Einfach-/Dreifachkonturen erstellen	Einfach/Dreifach	●	●	Konturen mit Einfach- und Dreifach-Konturstich erstellen
Satinstichkonturen erstellen	Satinstich	●	●	Konturen mit Satinstich erstellen
Pariserstichkonturen erstellen	Pariserstich	●	●	Konturen mit Pariserstich erstellen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Satinstichfüllungen erstellen	Satinfüllstich	●	●	Füllungen mit Satinfüllstich erstellen
Steppstichfüllungen erstellen	Steppfüllstich	●	●	Füllungen mit Steppfüllstich erstellen
Steppstichmuster ändern	Steppstichmuster	●	●	Steppstichmuster anwenden
Fadenfarben und Fadentabellen				Fadenfarben & Fadentabellen
Ändern der aktuellen Farben		●	●	Aktuelle Farben ändern
Umfärben markierter Objekte		●	●	Markierten Objekten eine neue Farbe zuordnen
Fadenfarben suchen und zuweisen		●	●	Fäden suchen und zuweisen
Garne angleichen und zuweisen		●	●	Fäden abgleichen und zuweisen
Ändern aller Farben eines Stickmusters		⮝	⮝	Alle Motivfarben ändern
Fadentabellen ändern		●	●	Fadentabellen ändern
Benutzerdefinierte Fadentabellen erstellen		●	●	Eigene Fadentabellen erstellen
Objekteigenschaften und Vorlagen				Objekteigenschaften und Vorlagen
Aktuelle Objekteigenschaften einstellen		●	●	Aktuelle Objekteigenschaften einstellen
Objekteigenschaften ändern		●	●	Eigenschaften von markierten Objekten ändern
Standard-Objekteigenschaften ändern		●	●	Standard-Objekteigenschaften ändern
Motivvorlagen erstellen		●	●	Motivvorlagen erstellen
Motivvorlagen ändern		●	●	Motivvorlagen ändern
Aktuelle Eigenschaften in Vorlage speichern		●	●	Aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage speichern
Zurück zur NORMAL-Vorlage		●	●	Zur NORMAL-Vorlage zurückkehren
Stickqualität verbessern				Stickqualität verbessern
Stoffeinstellungen ändern		●	●	Stoffeinstellungen anpassen
Autom. Unterlagen		●	●	Stabilisierung mit Unterlagen
Autom.Schrumpfausgleich		●	●	Stoffdehnung kompensieren
Beibehalten langer Stiche	Autom. Zwischenstiche	●	●	Beibehalten langer Stiche
Einstellen der Ein-/Abbindestich-Einstellungen		●	●	Einstellungen für Vernähstiche anpassen
Autom. Start- und Endpunkte	Autom. Start/Ende	●	●	Automatische Anfangs- und Endpunkte setzen
Hintergrundvorlagen verwenden				Digitalisieren mit Hintergründen
Bitmap-Bildmaterial scannen		⮝	⮝	Bildmaterial scannen
Bitmap- und Vektorbilder laden		⮝	⮝	Bilder laden
Bilder zum Digitalisieren zuschneiden		●	●	Bilder zum Digitalisieren zuschneiden
Zugeschnittene Bilder umformen	Objekt umformen	●	●	Zugeschnittene Bilder umformen
Bearbeiten von Bildern in einer Grafikanwendung	Bild retuschieren	⮝	⮝	Bilder in Grafikanwendungen bearbeiten
Hintergründe als separate Dateien speichern		●	●	Hintergründe als separate Dateien speichern
Vorbereiten konturloser Bilder	Bildvorbereitung	⮝	⮝	Nicht-konturierte Bilder vorbereiten
Vorbereiten von Bildern mit Konturen	Bilder mit Konturen – Vorbereitung	⮝	⮝	Vorbereiten konturierter Bilder

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Automatisches Digitalisieren				Automatisches Digitalisieren
Konvertieren von Vektoren zu Stickerei	Konvertieren zu Stickerei	⮝	⮝	Vektoren in Stickerei konvertieren
Konvertieren von Stickerei zu Vektoren	Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren		⮝	Stickerei in Vektoren konvertieren
Autom. Digitalisieren von gefüllten Flächen	Zauberstab	●	●	Füllflächen automatisch digitalisieren
Autom. Digitalisieren von Konturen	Zauberstab	●	●	Konturen automatisch digitalisieren
Autom. Digitalisieren ganzer Bilder	Autom. Digitalisierer	●	●	Ganze Bilder automatisch digitalisieren
Automatische Konturen und Umrandungen erstellen	Autom. Digitalisierer	⮝	⮝	Automatische Konturen und Umrandungen erstellen
Fotos in Stickerei umsetzen	PhotoSnap	●	●	Digitalisieren mit dem PhotoSnap
Objekte kombinieren und einreihen				Objekte kombinieren und einreihen
Stickmuster einfügen		●	●	Stickmuster einfügen
Objekte kopieren und einfügen		●	●	Objekte kopieren und einfügen
Objekte duplizieren		●	●	Objekte duplizieren
Objekte klonen	Klonen	●	●	Objekte klonen
Objekte gruppieren/Gruppierung aufheben	Gruppieren/Gruppierung aufheben	●	●	Objekte gruppieren und aufteilen
Objekte aufteilen	Aufteilen	●	●	In Objektkomponenten aufteilen
Objekte neu einordnen		●	●	Objekte einreihen
Farbblöcke und Objekte bearbeiten	Farbfilm	⮝	⮝	Objekte mit Farbfilm einordnen
Autom. Stickreihenfolge ganzer Stickmuster	Stickreihenfolge	●	●	Ganze Stickmuster automatisch einreihen
Objekte anordnen und umwandeln				Objekte anordnen und umwandeln
Objekte platzieren		●	●	Objekte positionieren
Objekte ausrichten		●	●	Objekte ausrichten
Objekte skalieren		●	●	Objekte skalieren
Objekte drehen		●	●	Objekte drehen
Objekte schräg stellen		●	●	Objekte schräg stellen
Objekte spiegeln		●	●	Objekte spiegeln
Objekte spiegeln und verbinden		●	●	Objekte spiegeln und verbinden
Kranzformen erstellen		●	●	Kranzformen erstellen
Objekte umformen und bearbeiten				Objekte umformen und bearbeiten
Objekte umformen	Objekt umformen	●	●	Objekte umformen
Stichwinkel einstellen		⮝	⮝	Stichwinkel anpassen
Start- und Endpunkte ändern		●	●	Start- und Endpunkte anpassen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Stichbearbeitung				Stiche bearbeiten
Stiche markieren		●	●	Stiche markieren
Stiche einfügen		●	●	Stiche einfügen
Stiche verschieben		●	●	Stiche verschieben
Stiche löschen		●	●	Stiche löschen
Spezielle Digitalisiertechniken				Spezielle Digitalisiertechniken
Freihand-Stickerei erstellen	Freihändiges Zeichnen von Stickmotiven		⮝	Freihand-Stickerei erstellen
Konturen verstärken			●	Konturen verstärken
Objekten Leerräume hinzufügen	Leerräume hinzufügen		●	Objekten Leerräume hinzufügen
Unterliegende Stichlagen entfernen	Überlappungen entfernen	●	●	Unten liegende Stichlagen entfernen
Leerräume in Objekten füllen	Leerräume füllen		●	Leerräume in Objekten füllen
Konturen und Umrandungen erstellen	Konturerstellung		⮝	Konturen und Umrandungen erstellen
Knopflöcher erstellen	Knopfloch hinzufügen	●	●	Knopflöcher erstellen
Kunstvolle Sticheffekte				Kunstvolle Sticheffekte
Konturfüllstiche erstellen	Konturstich		⮝	Konturfüllstiche erstellen
Dekorfüllstiche erstellen	Dekorfüllstich	●	●	Dekorfüllstiche erstellen
Kreuzfüllstiche erstellen	Kreuzstich		⮝	Kreuzfüllstiche erstellen
Strukturierte Ränder erstellen	Randstrukturierung	●	●	Strukturierte Ränder erstellen
Welleneffekte erstellen	Wellen-Effekt	●	●	Wellen-Effekte erstellen
Sternfüllstiche erstellen	Sternfüllstich		⮝	Sternfüllstich-Effekte erstellen
Farbverläufe erstellen	Füllstichverlauf		●	Füllstichverläufe erstellen
Offene Füllungen erstellen	Kanten-Transportstiche	●	●	Offene Füllflächen erstellen
Farbenmischeffekte erstellen	Farben mischen		●	Farbmischeffekte erstellen
Morphing-Effekt erstellen	Morphing-Effekt		●	Morphing-Effekte erstellen
Musterlaufstiche und Musterfüllstiche				Musterstempel, -laufstiche und -füllungen
Stempelfunktionen hinzufügen	Stempelfunktion		●	Stempelfunktionen hinzufügen
Musterlaufstiche erstellen	Musterlaufstich	●	●	Musterlaufstiche erstellen
Musterfüllstiche erstellen	Musterfüllstich	●	●	Musterfüllstiche erstellen
Eigene Musterkategorien erstellen			●	Muster verwalten
Anhand von Stanzstempeln Muster erstellen	Stanzstempel		⮝	Stichmuster mit Stanzstempeln erstellen
Konturen und Füllungen mit Handstickarten				Konturen und Füllungen mit Handstickarten
Schwarzstickereikonturen erstellen	Schwarzstickereikontur		●	Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Rückstichkonturen erstellen	Rückstich		●	Rückstich-Konturen erstellen
Stielstichkonturen erstellen	Stielstich		●	Stielstich-Konturen erstellen
Knötchenstichkonturen erstellen	Knötchenstich-Umrandung		●	Knötchenstich-Umrandungen erstellen
Schwarzstickereifüllungen erstellen	Schwarzstickereifüllstich		●	Schwarzstickereifüllstiche erstellen
Knötchenfüllstiche erstellen	Knötchenfüllstich		●	Knötchenfüllstiche erstellen
Spitzenähnliche Muster erstellen	Gitterfüllstich		●	Gitterfüllstiche erstellen
Relieffüllstiche erstellen	Reliefstich		⅄	Reliefstich-Füllungen erstellen
Mäanderfüllungen erstellen	Mäanderfüllstich		⅄	Mäanderfüllstiche erstellen
Applikation				Digitalisieren von Applikationen
Applikation erstellen	Autom. Applikation		●	Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen
Applikation mit teilgedeckten Bereichen erstellen	Teilapplikation		●	Teilapplikationen erstellen
Applikation mit offener Form erstellen	Advanced Appliqué		●	Offenes Objekt-Applikationen erstellen
Schriftzüge				Stickerei-Textobjekte
Stickmustern Beschriftung hinzufügen zu		●	●	Stickmustern Text hinzufügen
Waagrechte Grundlinien erstellen		●	●	Waagrechte Grundlinien erstellen
Senkrechte Grundlinien erstellen		●	●	Senkrechte Grundlinien erstellen
Kreisgrundlinien erstellen		●	●	Kreisförmige Grundlinien erstellen
Mehrfachgrundlinien erstellen		●	●	Vordefinierte Grundlinien erstellen
Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen		●	●	Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen
Schriftformate (kursiv, fett, ausgerichtet)		●	●	Textobjekte formatieren
Buchstabenabstand einstellen (gesamt, einzeln, zeilenweise)		●	●	Abstände anpassen
Textobjekte bearbeiten		●	●	Textobjekte bearbeiten
Textobjekte skalieren		●	●	Text skalieren
Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben entfernen		●	●	Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben entfernen
Textobjekte umformen (drehen, schräg stellen)		●	●	Textobjekte umformen
Individuelle Buchstabe umformen (umplatzieren, umwandeln, umformen)		●	⅄	Buchstaben einzeln anpassen
Buchstaben Stichwinkel hinzufügen		●	●	Buchstaben Stichwinkel hinzufügen
Buchstabenfarbe wechseln		●	●	Buchstaben umfärben
Schriftzüge – Sonderfunktionen				Stickerei-Textobjekte
Text zu Stickerei konvertieren			⅄	Text zu Stickerei konvertieren
TrueType-Schriftarten zu Stickerei konvertieren			●	Schriftarten zu Stickerei konvertieren
Sonderzeichen und Symbole hinzufügen		●	●	Sonderzeichen hinzufügen
Spezial-Alphabete		●	●	Sonderschriftarten benutzen

● Standardmässig inbegriffen ⅄ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Spezialeffekte mit ‚Text verziehen'	Text verziehen	●	●	Spezialeffekte mit Text verziehen erstellen
Monogramm-Funktion				Monogramm-Funktion
Monogramme mit Initialen erstellen	Monogramm-Funktion	⮝	⮝	Monogrammen mit Initialen erstellen
Monogramme mit Namen erstellen		⮝	⮝	Monogramme mit Namen erstellen
Monogrammen Ornamente hinzufügen		●	●	Monogrammen Ornamente hinzufügen
Ornament-Layouts erstellen		●	●	Mehrfach-Ornament-Layouts erstellen
Umrandungen hinzufügen		●	●	Monogrammen Umrandungen hinzufügen
Eigene Umrandungen erstellen			●	Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen
Stickmuster-Verarbeitung				Stickmuster verarbeiten & ausgeben
Stickmuster drucken		●	●	Vorschau und Ausdruck von Werkblättern
Druckoptionen für Stickerei festlegen		●	●	Druckoptionen für Stickerei einstellen
Drucken von Applikationsschnittmustern		●	●	Applikationsmuster drucken
Farbfilm drucken		●	●	Farbfilm ausdrucken
Stickmuster mit mehreren Rahmensetzungen drucken		⮝	⮝	Mehrfach gerahmte Stickmuster drucken
Fadentabellen drucken		●	●	Fadentabellen drucken
Stickmuster als Bilder speichern		●	●	Stickmuster als Bilder speichern
Stickmuster aussticken		●	●	Stickmuster aussticken
Grosse Stickmuster (Mehrere Rahmensetzungen)			⮝	Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben
Stickdateien mit Objektumwandlung öffnen		●	●	Dateien mit Konvertierung öffnen
Stickdateien ohne Objektumwandlung öffnen		●	●	Dateien ohne Konvertierung öffnen
Stickmuster vom Stickcomputer importieren		●	●	Stickmuster von Maschine lesen
Stickmuster zum Stickcomputer exportieren		●	●	Stickmuster zur Stickmaschine schreiben
Stickmuster zum USB-Stick exportieren		●	●	Stickmuster direkt zum USB-Stick schreiben
Stickmuster mit der Magic Box speichern		●	●	Stickmuster mit der Magic Box speichern
Stickmuster im PES-Format speichern		●	●	Stickmuster im PES-Format speichern
Motivverwaltung				Motive verwalten
Stickmustern in Ordnern suchen		●	●	Stickmuster in Ordnern durchblättern
Gezippte Stickmuster in Ordnern begutachten		●	●	Archivierte Stickmuster ansehen
Fehlende Dateien suchen		●	●	Fehlende Dateien finden
Speicherort ändern		●	●	Gebietsschema ändern
Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware öffnen		●	●	Stickmuster in BERNINA-Sticksoftware öffnen
Stickmuster mit benutzerdefinierten Vorlagen erstellen		●	●	Stickmuster mithilfe benutzerdefinierter Vorlagen erstellen
Einfaches und komplexes Sortieren		●	●	Dateien in Ordnern sortieren
Stickmuster drucken		●	●	Stickmustern mit BERNINA-Portfolio drucken
Motivkataloge drucken		●	●	Stickmuster-Kataloge drucken
Stickmuster aussticken		●	●	Stickmuster aussticken

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Onscreen-Handbuch
Stickdateien konvertieren		●	●	Stickdateien konvertieren
Stickdateien archivieren		●	●	Stickdateien archivieren
Stickmuster in Ordnern organisieren		●	●	Stickmuster in Ordnern organisieren

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Teil XI
Appendizes, Glossar & Index

ANHANG A
FEHLERSUCHE

Dieser Appendix bietet Hilfe zum Beheben von Problemen mit BERNINA-Sticksoftware. Er umfasst Vorgehensweisen zum Überprüfen von Systemanforderungen und -einstellungen, zum Zurückkehren zu Anfangswerten und zum Testen von USB-Sticks und Anschlüssen. Er beschreibt zudem, wie Sie Fehler protokollieren, und listet Ursachen für häufige Fehlermeldungen und Probleme auf.



Probleme in BERNINA-Sticksoftware beheben

Falls ein Problem auftritt, schlagen Sie zur Unterstützung bitte in den folgenden Unterlagen nach:

- BERNINA-Sticksoftware Onscreen-Handbuch – Wählen Sie **Hilfe > Onscreen-Handbuch** (oder ausgedruckte Version) aus
- BERNINA-Sticksoftware Online-Hilfe – Wählen Sie **Hilfe > Hilfethemen** aus
- MS Windows® Online-Hilfe – Wählen Sie **Start > Hilfe** aus
- MS Windows® Handbuch
- Mit Ihrer Hardware mitgelieferte Dokumentation

Hilfe finden

Können Sie aufgetretene Probleme nicht lösen, kontaktieren Sie bitte Ihr Fachgeschäft. Bevor Sie um Hilfe bitten, sollten Sie jedoch überprüfen, ob Ihr PC die Systemanforderungen erfüllt, und schlagen Sie unter Meldungen des Sicherungsgerätes und Allgemeine Probleme in diesem Kapitel nach.

Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen

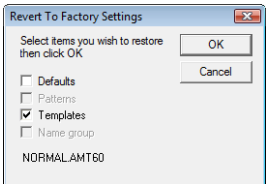
Wenn Sie Änderungen an den Standardeinstellungen Ihrer Software vorgenommen haben und zu den Werkseinstellungen zurückkehren möchten, benutzen Sie die Funktion **Zurücksetzen**.

Um zu den Werkseinstellungen zurückzukehren

1 BERNINA-Sticksoftware beenden.

2 Klicken Sie in der MS Windows®-Menüleiste auf **Start** und wählen Sie **Programme > BERNINA-Sticksoftware > Zurücksetzen** aus.

Das Dialogfeld **Zu Werkseinstellungen zurückkehren** wird geöffnet.



3 Wählen Sie die Elemente aus, die Sie auf die Werkseinstellungen zurücksetzen möchten.

Hinweis Das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen hebt alle Änderungen auf, die Sie an Stilen, Vorlagen und Hardware-Einstellungen vorgenommen haben. Neue Stile, Vorlagen und Hardware-Einstellungen sind davon nicht betroffen, da diese separat gespeichert werden.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Elemente werden auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt.

Hinweis Es erfolgt keine Bestätigungsmeldung.

PC-Spezifikationen

Überprüfen Sie, ob Ihr PC den Systemanforderungen entspricht. Überprüfen Sie dabei CPU/RAM und Festplattenspeicherplatz. Die folgende Tabelle gibt die minimalen Systemanforderungen an.

Element	Mindestanforderungen
Prozessor (CPU)	1GHz-Single-Core-Prozessor oder besser
Betriebssystem	Windows XP® SP2 (Home oder Professional)
Internetanschluss	Optional: Internetanschluss zum Zugriff auf regelmässige Produktinformationen
Internet-Browser	Internet Explorer 6.x
Speicher	1GB, um mehrere Anwendungen gleichzeitig laufen zu lassen
Festplattengrösse	30GB vor der Installation verfügbar
Freier Speicherplatz	2GB oder mehr als 10% der Festplattengrösse (je nachdem, was grösser ist)
Datenlaufwerke	DVD-ROM-Laufwerk für die Software-Installation
Grafikkarte	Unterstützung für hohe Farb- (16-bit) und Bildauflösung (1024 x 768)
Bildschirm	15" oder grösser zum Digitalisieren auf dem Bildschirm
USB-Schnittstellen	Dedizierte USB-Schnittstelle für das Scherungsgerät. Zusätzliche USB-Schnittstellen für Bernina Reader/Writer Box oder direkten Maschinenanschluss.
Serielle Schnittstellen	Zusätzliche serielle Schnittstelle für artista Reader/Writer Serial Box-Anschluss (optional)
Scanner	MS Windows® XP-kompatibel
Drucker	MS Windows® XP-kompatibel
Maus	MS Windows® XP-kompatibel
Soundkarte	nicht erforderlich

CPU-/RAM-Spezifikationen überprüfen

Sie sollten Ihre CPU- und RAM-Spezifikationen sowie die von Ihnen benutzte Version von MS Windows® überprüfen, um sicherzustellen, dass diese den Anforderungen von BERNINA-Sticksoftware entsprechen. Siehe PC-Spezifikationen.

Um die CPU-/RAM-Spezifikationen zu überprüfen

1. Rechtsklicken Sie auf dem MS Windows®-Desktop auf das **Mein Computer**-Symbol und wählen Sie **Eigenschaften** aus.

   Das Dialogfeld **Systemeigenschaften** > **Allgemein** wird geöffnet.

2. Überprüfen Sie Ihre MS Windows®-Version, CPU (Prozessor) und RAM-Kapazität (Arbeitsspeicher).

Festplattenspeicherplatz überprüfen

Überprüfen Sie, ob Ihre Festplatte über genügend Speicherplatz verfügt, um BERNINA-Sticksoftware effektiv laufen lassen zu können. Siehe PC-Spezifikationen.

Um Ihren Festplattenspeicherplatz zu prüfen

1. Doppelklicken Sie auf das **Mein Computer**-Symbol auf dem MS Windows®-Desktop.

   Das **Mein Computer**-Fenster wird geöffnet.

2. Rechtsklicken Sie auf das Festplattenlaufwerksymbol (normalerweise C:) und wählen Sie **Eigenschaften**.

   Das Dialogfeld **Systemeigenschaften** > **Allgemein** wird geöffnet.

   Dieses Register zeigt die Festplattenkapazität sowie den verfügbaren Speicherplatz an. Es müssen noch mindestens 100 MB bzw. 10% Ihrer gesamten Festplatte verfügbar sein, je nachdem, was grösser ist.

BERNINA-Portfolio wieder mit BERNINA-Sticksoftware verbinden

Unter Umständen kann beim Verbinden von BERNINA-Portfolio mit BERNINA-Sticksoftware ein Fehler auftreten. Folgen Sie den unten genannten Schritten, um das Problem zu identifizieren und zu beheben.

Um BERNINA-Portfolio wieder mit BERNINA-Sticksoftware zu verbinden

1. Vergewissern Sie sich, dass Ihr Sicherungsgerät (Dongle) angeschlossen ist.
2. Schliessen Sie BERNINA-Sticksoftware, öffnen Sie es erneut und öffnen Sie dann BERNINA-Portfolio.

3 Falls das Problem immer noch besteht, installieren Sie BERNINA-Sticksoftware neu.

Wiederherstellung nach Hardware- oder Softwarefehler

Stürzt Ihre Software wegen eines Hardware- oder Softwarefehlers ab, werden normalerweise Recovery-Dateien erstellt. Beim Neustart von BERNINA-Sticksoftware nach einem Absturz wird die Motivdatei, an der Sie zuletzt gearbeitet haben, automatisch geöffnet oder, falls die Funktion ‚Automatische Speicherung' aktiviert war, die Sicherungsdatei wiederhergestellt. Wird die Recovery-Datei geöffnet, speichern Sie diese am besten unter einem neuen Namen im ART-Format ab.

Hinweis Speichern Sie **nicht** in den **Sicherungs-**Ordner (Backup). Dort werden die Dateien wieder gelöscht.

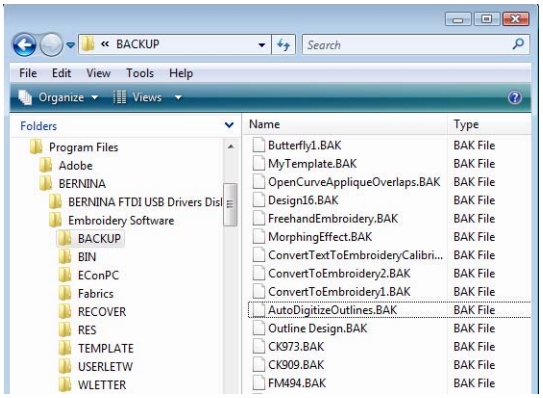
Nachdem die wiederhergestellte Datei unter einem neuen Namen im ART-Format gespeichert ist, können Sie die Recovery-Datei löschen.

Zur Wiederherstellung nach Hardware- oder Softwarefehler

1 MS Windows®-Explorer öffnen.

2 ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6-Ordner öffnen.

3 **Backup**-Ordner öffnen.



4 Eine BAK-Datei wählen und rechts anklicken.

5 **Umbenennen** aus dem Popup-Menü wählen.

6 BAK-Endung auf ART ändern.

7 BERNINA-Sticksoftware starten.

8 Die neue Datei in BERNINA-Sticksoftware öffnen.

9 **Speichern unter** in einen anderen Ordner, nicht im **Backup**-Ordner.

Nicht wiederherstellbare Fehler

Problem	Das System weist eine Störung auf und zeigt einen ‚nicht wiederherstellbaren' Fehler an.
Ursache	Das Motiv, das Sie öffnen wollten, ist beschädigt.
Vorschlag	Alle Dateien im Ordner C:\..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Recover mit der Funktion ‚Delete Recovery' oder manuell über MS Windows® Explorer löschen und dann BERNINA-Sticksoftware neu starten. Sie können Dateien auch über MS Windows® Explorer löschen. Siehe Dateien mit der Funktion ‚Delete Recovery' löschen.

Dateien mit der Funktion ‚Delete Recovery' löschen

Sie können beschädigte Dateien mit der Funktion **Delete Recovery** (Wiederhergestellte Dateien löschen) löschen. **Delete Recovery** löscht Dateien in den Ordnern C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Recover und C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Backup. Sie sollten zudem regelmässig die von der Funktion **Automatische Speicherung** erstellten Sicherungsdateien löschen.

Hinweis Manche Dateien, darunter MLG- und DMP-Dateien, können mit der Zeit immer umfangreicher werden und viel Speicherplatz verbrauchen. Sie können diese Dateien manuell über MS Windows® Explorer löschen.

Um Dateien mit ‚Delete Recovery' zu löschen

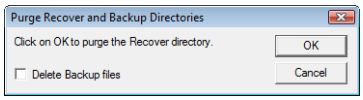
1 BERNINA-Sticksoftware beenden.

BERNINA-Sticksoftware muss vor dem Löschen von Recovery- oder Sicherungsdateien geschlossen werden, da die Dateien sonst nicht gelöscht werden können.

2 Klicken Sie in der MS Windows®-Menüleiste auf Start und wählen Sie **Programme > BERNINA-Sticksoftware > Delete Recovery Files** .

Das Dialogfeld wird geöffnet.

3 Option **Delete Backup Files** auswählen, wenn auch die Sicherungsdateien gelöscht werden sollen.



4 Klicken Sie auf **OK**.

Falls manche Dateien nicht gelöscht werden können, erscheint eine Nachricht. Löschen Sie diese Dateien über MS Windows®-Explorer manuell aus den Odnern C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Recover und C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\Backup.

Tipp Falls die Probleme fortbestehen, versuchen Sie zu den Werkseinstellungen zurückzukehren. Siehe Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen.

Meldungen des Sicherungsgerätes

Dieser Abschnitt erklärt Meldungen des Sicherungsgerätes. Die meisten Meldungen des Sicherungsgerätes werden durch inkorrekte Anschlüsse, Zugangscodes, Störungen oder Konflikte mit anderen Hardware-Geräten des PCs verursacht.

Um Sicherungsgerätfehler zu vermeiden, geben Sie alle Zugangscodes ein, sobald Sie sie erhalten. Werden Zugangscodes ausgelassen, sind Funktionen unter Umständen nicht verfügbar oder BERNINA-Sticksoftware funktioniert nicht mehr. Für Details vergleichen Sie bitte die Installationshinweise.

Ungültiger Zugangscode

Meldung	Ungültiger Zugangscode
Ursache	• Die Zugangscodes, die Sie einzugeben versuchen, sind nicht die richtigen für Ihr Sicherungsgerät. • Ihnen fehlt noch ein Satz von Zugangscodes.
Vorschlag	Überprüfen Sie, ob der ID-Code auf dem Zugriffscode-Blatt mit dem ID-Code im Dongle-Dialogfeld überstimmt. Falls sie nicht überstimmen, notieren Sie die Seriennummer Ihres Sicherungsgerätes sowie den aktuellen ID-Code und kontaktieren Ihren Vertreiber.

Installieren des Dongle-Treibers

Kann Ihr System den Dongleanschluss nicht lokalisieren, müssen Sie womöglich den Dongle-Treiber neu installieren.

Um den Dongle-Treiber zu installieren

1 Klicken Sie in der MS Windows®-Menüleiste auf **Start** und wählen Sie **Ausführen**.

Das **Ausführen**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Im Feld **Öffnen** Folgendes eingeben:

C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\BIN\haspdinst. exe -i -kp -av

3 Klicken Sie auf **OK**.

Sie erhalten eine Mitteilung, dass der Dongle-Treiber erfolgreich installiert wurde.

4 PC neu starten.

Ungültiges Produkt

Meldung	Ungültiges Produkt
Ursache	Der Dongle kann nicht gefunden werden oder ist beschädigt.
Vorschlag	Dongle-Installation überprüfen, um sicherzugehen, dass er korrekt eingerichtet wurde. Verkaufsstelle kontaktieren und Dongle-Seriennummer angeben.

Dongle-Fehler

Meldung	Dongle nicht gefunden (-3)
Ursache	Der Dongle ist fehlerhaft oder wurde nicht korrekt angeschlossen.
Vorschlag	Dongle-Installation überprüfen, um sicherzugehen, dass er korrekt eingerichtet wurde. Dongle an anderer Schnittstelle anschliessen und Software neu starten. Sollte dies nicht funktionieren, Verkaufsstelle kontaktieren und Dongle-Seriennummer angeben.

Allgemeine Probleme

Der folgende Abschnitt behandelt allgemeine Probleme, die im Zusammenhang mit Ihren Stickmotiven auftreten können.

Motivgrösse

Problem	Die Motivgrösse ist inkorrekt

Ursache	Wenn die Motivgrösse zu gross oder zu klein ist, sind unter Umständen die Masseinheiten des Systems inkorrekt eingestellt. Die Masseinheiten werden in den MS Windows®-Regional-Einstellungen eingestellt.
Vorschlag	Masseinheiten in MS Windows® ändern. Wählen Sie Start > Einstellungen > Systemsteuerung > Datums-, Zeit-, Regional- und Sprach-Einstellungen.

Inkonsistente Ausgabeergebnisse

Problem	Probleme beim Senden von Motiven an den Stickcomputer zum Aussticken. Inkonsistentes Lesen und Schreiben.
Ursache	Serielle- oder USB-Kommunikationsprobleme. Unbeständiges Lesen und Schreiben kann durch falsche Schnittstellen-Einstellungen im Betriebssystem verursacht werden. Möglicherweise sind Ihre Stickcomputer- und Software-Versionen nicht kompatibel. In diesem Fall Fachgeschäft kontaktieren.
Vorschlag	Schnittstellen-Einstellungen ändern.

Fehlende Schaltflächen in der Werkzeugleiste

Problem	Auf den Werkzeugleisten fehlen Schaltflächen.
Ursache	Die Bildschirmauflösung ist zu niedrig eingestellt. Computervirus.
Vorschlag	Bildschirmauflösung auf 800x600 oder höher stellen. Lassen Sie Ihr Anti-Virus-Programm laufen.

Beheben von Zugriffsverletzungsausnahme-Fehlern

Eine Fehlermeldung ‚Zugriffsverletzungsausnahme' kann beim Zoomen, Textfunktionen, Drucken oder Scannen, beim Speichern von Stickmustern sowie beim Begutachten der Farbfilm erscheinen. Dieses Problem hängt normalerweise mit dem Anzeige-Adaptertreiber und/oder dem Anzeige-Adapter selbst zusammen. Versuchen Sie nacheinander jede der folgenden Lösungsmöglichkeiten.

Zugriffsverletzungsausnahme beim Starten

Problem	Beim Starten von BERNINA-Sticksoftware erscheint eine ‚Zugriffsverletzungsausnahme'-Fehlermeldung.
Ursache	Eine beschädigte Stickdatei im RECOVER-Ordner oder eine beschädigte ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\RES\defaults. dfl-Datei.
Vorschlag	Löschen Sie alle Dateien im ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 6\RECOVER-Ordner. Falls BERNINA-Sticksoftware immer noch nicht startet, kopieren Sie mit MS Windows® Explorer die Standarddatei . . . \BIN\defaults. dfl in den \RES-Ordner, um die beschädigte defaults. dfl-Datei zu überschreiben. Damit wird BERNINA-Sticksoftware auf ‚Neuinstallation' zurückgesetzt.

Andere Ausnahmeverletzungen

Problem	Eine Fehlermeldung ‚Zugriffsverletzungsausnahme' erscheint beim Zoomen, Textfunktionen, Drucken oder Scannen, beim Speichern von Stickmustern oder beim Begutachten der Farbfilm.
Ursache	Dieses Problem hängt normalerweise mit dem Anzeige-Adaptertreiber und/oder dem Anzeige-Adapter selbst zusammen.
Vorschlag	Versuchen Sie nacheinander jede der folgenden Lösungsmöglichkeiten. Siehe Anzeige-Adapter überprüfen. Siehe auch Beheben von Zugriffsverletzungsausnahme-Fehlern.

Anzeige-Adapter überprüfen



Benutzen Sie das Symbol ‚System' in der Systemsteuerung, um Ihre Anzeige-Adapter und -treiber zu überprüfen

Benutzen Sie die folgenden Vorgehensweisen, um herauszufinden, um welche Marke und welches Modell es sich bei Ihrem Anzeige-Adapter handelt und welche Treiber für den Anzeige-Adapter installiert sind.

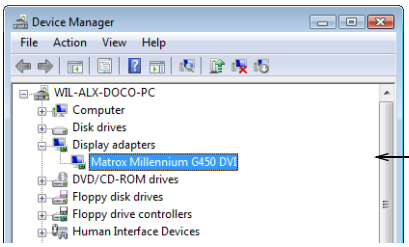
Um den Anzeige-Adapter zu überprüfen

1. Wählen Sie in der MS Windows®-Menüleiste **Start > Systemsteuerung** aus.
2. Doppelklicken Sie auf das **System**-Symbol.

   Das **Systemeigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Wählen Sie die **Gerätemanager**-Option.

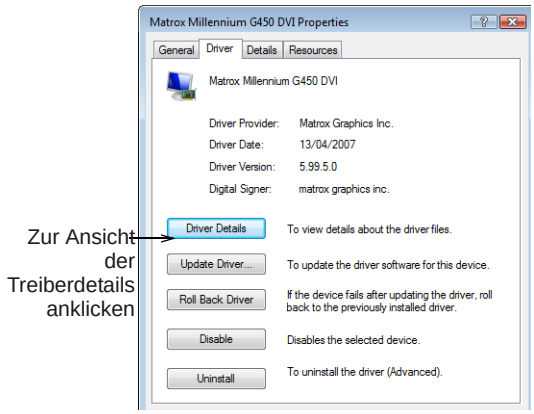
Das **Gerätemanager**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Klicken Sie auf den **Anzeige-Adapter**-Knotenpunkt, um ihn zu öffnen.

5 Notieren Sie sich den aufgeführten Anzeige-Adapter.

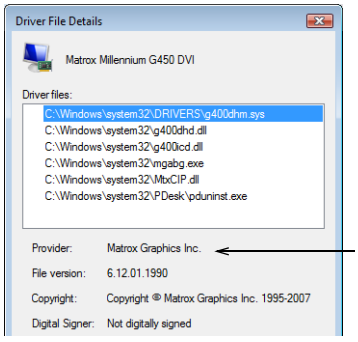
6 Rechtsklicken Sie auf den Adapter und wählen Sie **Eigenschaften** aus.



7 Wählen Sie das **Treiber**-Register und notieren Sie sich das Datum des Treibers.

8 Klicken Sie auf die **Treiberdetails**-Option.

9 Notieren Sie sich die **Anbieter**- und **Dateiversion**-Details.



10 Schliessen Sie die Dialogfelder und das Systemsteuerung-Fenster.

11 Prüfen Sie die Website des Anzeige-Adapterherstellers auf eine neuere Version des Treibers. Siehe Neueste Anzeige-Adapter lokalisieren.

Neueste Anzeige-Adapter lokalisieren

Einige häufiger auftretende Probleme hängen mit dem Anzeige-Adapter Ihres PCs zusammen. Sie treten vor allem bei Grafik-Chipsätzen auf dem Motherboard häufiger auf. Prüfen Sie bitte die Website des Anzeige-Adapter-Herstellers oder eine Website zum Herunterladen von Software-Treibern auf den neuesten Anzeige-Adapter-Treiber. Falls ein neuerer Treiber verfügbar ist, laden Sie ihn herunter und installieren ihn. Treiber werden vom Anbieter normalerweise kostenlos zur Verfügung gestellt. Einige beliebte Anzeige-Adapter-Websites sind:

- www. ati. com
- www. nvidia. com
- www. matrox. com
- www. diamondmm. com
- www. download. com
- www. intel. com
- www. helpdrivers. com
- www. neomagic. com
- www. oaktech. com
- www. s3graphics. com
- www. sis. com
- www. tridentmicro. com
- www. tucows. com
- www. windrivers. com

Falls Ihre Videokarte in Ihr Motherboard integriert sein sollte, prüfen Sie bitte die Website des Motherboard-Herstellers.

Reduzieren der Grafikbeschleunigung

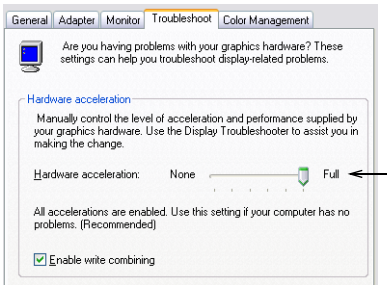
Falls Sie den neuesten Treiber bereits installiert haben oder die Installation eines neueren Treibers das Problem nicht behebt, können Sie die MS Windows®-Grafikbeschleunigung reduzieren.

Um die Grafikbeschleunigung zu reduzieren

1 Greifen Sie in den Systemeinstellungen für Win 2000/XP auf die **Hardware-Beschleunigung**-Option zu:

- Rechtsklicken Sie auf den Desktop und wählen Sie **Eigenschaften** aus.
- Wählen Sie das **Einstellungen**-Register und klicken Sie auf **Erweitert**.

- Wählen Sie das **Problembehandlung**-Register.



2 Reduzieren Sie die Hardware-Beschleunigung um eine Einheit.

3 Klicken Sie auf **OK**.

Sie werden zum Neustarten Ihres Rechners aufgefordert.

4 Wenn MS Windows® neu angelaufen ist, überprüfen Sie bitte, wie die Software funktioniert. Falls keine Verbesserung stattgefunden hat, reduzieren Sie die Beschleunigung um eine weitere Einheit.

Normalerweise müssen Sie die Beschleunigung um nicht mehr als zwei Einheiten reduzieren, um das Problem zu beheben. Es kann in extremen Fällen jedoch vorkommen, dass Sie auf ‚Keine' reduzieren müssen.

Einen anderen Anzeige-Adapter installieren

In seltenen Fällen behebt eine Treiber-Aktualisierung für den Anzeige-Adaptert und/oder das Reduzieren der Grafikbeschleunigung das Problem nicht. Die einzige Lösung besteht darin, eine andere Marke oder ein anderes Modell des Anzeige-Adapters zu installieren. BERNINA International AG kann Ihnen bei der Wahl des zu verwendenden Anzeige-Adaptertyps behilflich sein. Falls Sie einen anderen Computer mit einem anderen Anzeige-Adapter besitzen, empfehlen wir das Vertauschen der beiden. Oft funktioniert ein ‚problematischer' Anzeige-Adapter mit einem anderen Computer einwandfrei.

Anhang B
Tipps & Tricks

Dieser Anhang liefert Tipps und Tricks, damit Sie mit Ihrer BERNINA-Sticksoftware in Kombination mit Ihrer BERNINA-Stickmaschine die besten Ergebnisse erzielen. Er enthält Tipps zum Stabilisieren von Stickmustern, zur Rahmensetzung, Faden- und Nadelempfehlungen, Textobjekte und Applikationen, Stickqualität, Stickmuster-Verwaltung und vieles mehr.



Tipps und Tricks

- Fügen Sie mit der Software erstellten Applikations-Stickmustern Stoffe hinzu.
- Fügen Sie Ihrer Software Rahmen hinzu, indem Sie in den Rahmenoptionen neue Grössen festlegen und sie zur späteren Benutzung speichern.
- Passen Sie bei Ihren Applikations-Stickmustern Stichweite und -abstand des Pariserstichs an.
- Vergessen Sie nicht zu speichern, während Sie arbeiten. Klicken Sie stets auf ‚Speichern unter', sobald Sie ein Stickmuster öffnen, damit Sie nicht aus Versehen das Original überschreiben.
- Nehmen Sie immer eine Testausstickung auf einem ähnlichen Stoff, Stabilisierung und Faden vor, bevor Sie Ihr endgültiges Stickmuster aussticken.
- Drucken Sie Ihre Motivvorlage immer mit einem Rahmen mit X-Y-Achse. So erhalten Sie Referenzpunkte – Start- und Mittelpunkt –, mit denen Sie die Stickmusterposition auf der Stickmaschine überprüfen können.
- Applikationen können an Ort und Stelle oder bereits bevor zugeschnitten werden.
- Für Strickgewebe sollten Kugelkopf-Nadeln verwendet werden. Die leicht abgerundete Nadelspitze gleitet zwischen die gewebten Stofffasern, ohne dabei Laufmaschen oder Löcher zu verursachen.
- Bei Bernina artista-Maschinen und dem 830-Modell können Sie während des Stickens zusätzliche Fadenspulen aufspulen.
- Klicken Sie auf ein Objekt, um es zu markieren, oder halten Sie beim Klicken die #2-Taste gedrückt, um übereinander liegende Objekte zu durchlaufen.
- Kreieren Sie mit der Funktion ‚Offenes Objekt'-Erweiterte Applikation erweiterte Applikationen.
- Digitalisieren Sie Referenzlinien, um Stickmuster besser platzieren zu können. Verwenden Sie mit der Vorlage gespeicherte Linien, um Stickmuster exakt auf dem Stickprojekt zu positionieren.
- Vermeiden Sie das Dehnen des Stoffs, wenn Sie ihn im Stickrahmen platzieren.
- Vergessen Sie die Unterlagsstiche nicht. Diese befestigen den Stoff an der Stabilisierung und machen so das Stickmuster stabiler. BERNINA-Sticksoftware V6.0 fügt maschinell wie manuell digitalisierten Stickmustern Unterlagen automatisch hinzu.
- Sie können die Unterlage-Einstellungen schon vor dem Digitalisieren festlegen.
- Benutzen Sie Datei/Zur Karte oder Maschine exportieren oder Zur Stickmaschine schreiben, um Stickmuster schnell an Ihre Bernina-Stickmaschine zu senden.
- Für die richtige Platzierung eines Stickmusters auf der linken Brustseite legen Sie Ihr Kleidungsstück auf eine ebene Fläche. Zeichnen Sie eine imaginäre Linie von der Schultermitte nach unten,

danach eine waagrechte Linie durch die Mitte des Armlochs. Die Mitte des Stickmusters sollte dort sein, wo sich die zwei Linien schneiden.

- Grad-A-ART-Dateien behalten beim Verkleinern und Vergrössern ihre spezifischen Stickmustereigenschaften und erlauben Ihnen so mehr Bearbeitungsmöglichkeiten.
- Falls sich der Startpunkt in der Motivmitte befindet, wählen Sie Anordnen > Anfang und Ende, um ihn zum besten Referenzpunkt für die perfekte Platzierung auf der Stickmaschine zu verschieben.
- Digitalisieren Sie beim manuellen Platzieren eine Randlinie um die Innenseite des Stickrahmens. Da sich die Stickmaschine automatisch zentriert, hält die Randlinie Ihre Anordnung in Position. Beim Aussticken des Stickmusters übergehen Sie die Randlinie einfach.
- Drücken Sie zum Ansehen aller Nadelpunkte in einem Stickmuster die (.)-Taste.
- Es ist einfach, eine Satinstich-Applikation zu einem Pariserstich umzuwandeln.
- Grosse Buchstaben funktionieren besser, wenn die Dichte etwas höher ist, während bei kleinen Buchstaben eine niedrige Dichte von Vorteil ist.
- Schriftzüge müssen nicht aus Satinstichen bestehen. Erwägen Sie eine Änderung der Stichart beispielsweise zu Steppstich, falls Sie auf eine Sporttasche oder einen ähnlich häufig benutzten Gegenstand sticken.
- Stellen Sie sicher, dass sich der innere Stickrahmen weit genug im äusseren Rahmen befindet. Der innere Rahmen sollte flach in der Maschine liegen, um eine saubere Ausstickung zu gewährleisten.
- Das Markieren von Platzierungslinien auf Ihrem Stoff oder Projekt ist wichtig. Versichern Sie sich, dass Ihr Projekt immer gerade eingerahmt ist.
- Wenn Sie Ihre Applikationsform(en) kreiert haben, erstellt die Software automatisch Platzierungslinien, Heftstiche und Deckstiche mit Farbstopps.
- Polyester-Stickgarn ist nicht nur stärker als Rayon-Garn, sondern auch farbecht, chlorresistent und UV-resistent, nimmt keine andere Farbe an und ‚blutet' nicht aus.
- Portfolio eignet sich hervorragend, um Stickmuster in vielen Formaten zu verwalten.
- Portfolio erlaubt Ihnen, Ihre Stickmuster auf verschiedene Arten anzusehen: nur Stickmuster, Stickmuster mit Details, Liste.
- Portfolio erlaubt Ihnen, Stickmuster nach Name, Grösse und Datum zu sortieren.
- Portfolio erlaubt Ihnen, einen Stickmuster-Katalog mit allen Stickmustern auf Ihrem Computer auszudrucken.
- Portfolio erlaubt Ihnen das Komprimieren und Entkomprimieren von Stickmustern.
- Portfolio erlaubt Ihnen, Ihre Stickmuster gruppenweise zu konvertieren.
- Sie können mehrere Stickmuster von Portfolio an Ihre Stickmaschine senden.
- Sie können mehrere Stickmuster direkt aus Portfolio einfügen.
- Drucken Sie das Applikationsmuster aus, wenn Sie in artista die Werkzeuge zum Ausschneiden von Applikations-Stoffformen benutzen.
- Scannen Sie Bilder in die Software ein und kreieren Sie um sie herum dekorative Stickumrandungen.
- Drücken Sie zum Aufheben der aktuellen Auswahl in der Software die ‚Escape'-Taste.
- Langsames Neuzeichnen simuliert die tatsächliche Motivausstickung. Mit BERNINA-Sticksoftware V6.0 können Sie die anfängliche Stichanzahl festlegen.
- Das Stabilisieren des Stoffes ist beim Sticken das Allerwichtigste. Ihr Händler verfügt über umfangreiche Informationen zur Auswahl der richtigen Stabilisierung für Ihre Stickerei-Projekte.
- Das Onscreen-Handbuch verfügt über eine Liste von Schnelltastenbefehlen, um die Benutzung der Software schneller zu machen.
- Das Schwarzstickerei-Kontur-Werkzeug macht das Konturieren Ihres Stickmusters kinderleicht. Durch Neueinreihen der Stichfolge eliminiert es Sprungstiche automatisch.
- BERNINA-Sticksoftware V6.0 digitalisiert TrueType-Schriftarten automatisch.
- Das Teilapplikation-Werkzeug entfernt überlappende Applikationsstiche.
- Das Polygonauswahl-Werkzeug ermöglicht Ihnen die einfache Auswahl eines Teils Ihres Stickmusters.
- Das Überlappungen entfernen-Werkzeug entfernt überflüssige Stiche unter Objekten oder Schriftzügen.
- Die Funktion Stickreihenfolge gewährleistet die beste Nähfolge, weniger Farbwechsel und weniger Rahmensetzungen.
- Es gibt 30 Steppfüllstich-Arten.

- In EditorPlus stehen 55 Schriftarten zur Verfügung, in DesignerPlus 70.
- Es gibt mehrere Arten, Stickmuster vom Computer zu Ihrer Maschine zu exportieren: direkter Anschluss, mittels BERNINA USB-Stick oder mit einer persönlichen Stickkarte.
- Um zu überprüfen, ob Sie die richtige Nadel haben, durchstechen Sie den Stoff mit der Nadel. Sie sollte den Stoff einfach durchdringen und kein Loch hinterlassen. Für dichtere Stickmuster kann eine kleinere Nadel statt einer grösseren notwendig sein.
- Damit Ihre Stickmaschine reibungslos läuft, halten Sie sie stets sauber. Folgen Sie den Anweisungen des Herstellers zum Säubern und Ölen der Maschine. Lassen Sie Ihre Maschine regelmässig warten. Wenn Sie Ihre Maschine gut pflegen, wird sie Ihnen gute Dienste leisten.
- Um ein Stickmuster in der Mitte eines Kleidungsstücks zu platzieren, benutzen Sie die Ärmel als Richtlinie. Falten Sie das Hemd in der Mitte, um die senkrechte Platzierung zu erhalten, und benutzen Sie dann die Mitte der Ärmellinie für die waagrechte Platzierung.
- Zur Auswahl einer Motivfarbe wählen Sie das Farbfeld im Farbfilm-Dialogfeld. Um nur diese Farbe anzusehen, wählen Sie Ansicht > Nach Farbe.
- Experimentieren Sie mit neuen Farbkombinationen, um ein altes Stickmuster aufzufrischen. Erstellen Sie ein Stickmuster in einer einzigen Farbe oder reduzieren Sie die Farben auf lediglich zwei oder drei. Sie erzielen eine radikal andere Wirkung. Benutzen Sie das neue Farbrad-Werkzeug zum Testen neuer Farben. Neue Fadenfarben werden dem Stickmuster automatisch zugewiesen.
- Schalten Sie die Rahmenanzeige ab, wenn Sie mehrere Stickmuster positionieren. So vermeiden Sie, dass Sie von den Rahmenbewegungen abgelenkt werden, während Sie der Komposition weitere Elemente hinzufügen. Wenn Sie mit der Stickmuster-Zusammenstellung zufrieden sind, schalten Sie die Rahmenanzeige wieder an, um sich zu vergewissern, dass das Stickmuster in das Stickfeld passt.
- Die Rückgängig-Funktion ist Ihr bester Freund – Sie können bis zu 256 Arbeitsvorgänge rückgängig machen oder bis zur letzten Speicherung zurückgehen.
- Verwenden Sie den ‚Rahmenplatzierer' zur einfachen Einfädelung des Fadens in die Stickmaschine.
- Benutzen Sie die Ausrichtungs-Werkzeuge zum Ausrichten markierter Objekte nach links, rechts, oben und unten oder zur Mitte des letzten markierten Objekts.
- Verwenden Sie den Mehrfach-Spulenhalter, um die optimale Fadenspulung verschiedener Stickfaden-Marken sicherzustellen. Der Mehrfach-Spulenhalter ermöglicht Ihnen auch, die im Stickmuster benutzten Farben zu begutachten.
- Mit dem Kranz-Werkzeug können Sie beliebige überlappende Objekte miteinander verbinden und so zwei Objekte zu einem verschmelzen.
- Benutzen Sie das Kranz-Werkzeug mit Alphabeten und Zahlen, um witzige Motive zu gestalten.
- Wenn Sie ein Stickmuster kopieren und einfügen, stellen Sie sicher, dass Sie es zuerst gruppieren. Überprüfen Sie die Farbfilm auf Duplikate und eliminieren Sie diese mit der Entf-Taste.
- Wenn Sie auf dehnbarem Stoff sticken, benutzen Sie zum Unterstützen des Stoffes stets einen wegschneidbaren Stabilisator.
- Beim Besticken von floorigen Stoffen (Frottée) verwenden Sie auf der Stoffoberseite ein wasserlösliches Vlies. Dadurch vermeiden Sie, dass einzelne Schlaufen die Stickerei durchdringen.
- Verwenden Sie beim Aussticken von kleinen Schriftzügen die kleinstmögliche Nadel und sorgen so für sauberere Ränder und bessere Lesbarkeit.
- Wenn die Stickerei fertig ist, schneiden oder reissen Sie den überschüssigen Stabilisator ab, indem Sie das Projekt auf Ihrem Schoss zu sich gerichtet halten. Dies hilft, ‚V'-Schlitze im Projekt zu vermeiden, während Sie es beim Entfernen des Überschusses nicht sehen können.
- Halten Sie beim Entfernen von überschüssigem Stabilisator die Stiche fest und reissen Sie nicht in sie hinein. Vergessen Sie nicht: Wegreissen statt Hineinreissen‘.
- Schneiden Sie den Spulenfaden nach Möglichkeit nicht zu kurz ab. Lassen Sie ein kleines Ende. So vermeiden Sie, dass sich verarbeitete Fäden lösen. Falls sie dicht zusammen liegen, lassen Sie sie – schneiden Sie sie gar nicht ab.
- Wann immer möglich, spannen Sie den Stabilisator und das Projekt gemeinsam in den Rahmen.
- Mit Farbfilm können Sie die Stickreihenfolge Ihres Stickmusters ändern.
- Mit Farbfilm können Sie die Motivfarben ganz einfach ändern.

- Mit Farbfilm können Sie das Stickmuster Farbe für Farbe begutachten.
- Mit Text verziehen können Sie einzigartige Schriftzug-Stile erstellen.
- Mit Bogenförmigen Grundlinien können Sie den Beschriftungsradius festlegen.
- Sie können Buchstaben-Kerning so anpassen, dass Sie mehr oder weniger Abstand zwischen den Buchstaben erhalten – besonders hilfreich, wenn eine untere Bogengrundlinie benutzt wird.
- Sie können bei Objekten den Schrumpfausgleich anwenden.
- Wenn Sie das Umformen-Werkzeug benutzen, können Sie Anfangs- und Endpunkte eines Objekts einfach durch Verschieben der grünen Rautenform (Anfang) und des roten Pluszeichens (Ende) ändern.
- Mit dem Rechteck-Werkzeug können Sie schnell ein Quilt-Etikett erstellen, indem Sie aus den zahlreichen Musterkonturen auswählen und dann Ihren Text hinzufügen. Das Monogramm-Programm eignet sich ebenfalls hervorragend zum Erstellen von Etiketten.
- Sie können Pariserstich-Breite und -Abstand über Objekteigenschaften manuell festlegen.
- Sie können den Stichwinkel eines Füllstichs über Objekteigenschaften festsetzen oder ändern.
- Im Onscreen-Handbuch können Sie jede Schriftart zusammen mit den empfohlenen Minimal- und Maximalgrössen begutachten. Drucken Sie diese Seiten für eine schnelle Übersicht aus.
- Sie finden Ihr Onscreen-Handbuch im ‚Hilfe'-Menü.
- Die Stichanzahl wird zusammen mit der Höhe und Breite des Stickmusters in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

ANHANG C
BEISPIEL-ALPHABETE

Die in diesem Anhang abgebildeten Stickalphabete sind Bestandteil Ihrer BERNINA-Sticksoftware, jedoch beinhalten nicht alle Produktstufen alle Alphabete.

Um beim Sticken die besten Ergebnisse zu gewährleisten, sollten die empfohlenen Maximal- oder Minimalgrössen nicht überschritten werden. Beachten Sie jedoch, dass die empfohlenen Maximalhöhen sich auf GROSSBUCHSTABEN beziehen. Die meisten Stickalphabete werden aus einer Original-TrueType-Schriftart (TTF) digitalisiert, deren Kleinbuchstaben manchmal etwa 70% der Höhe der Grossbuchstaben sind – z. B. *a* und c. Deshalb kann es vorkommen, dass diese Buchstaben zu klein sind, um in Minimalgrösse exakt ausgestickt zu werden. Sie müssen also unter Umständen die Grösse der Kleinbuchstaben für ein besseres Erscheinungsbild der Stickerei erhöhen. Siehe auch Stickmustern Text hinzufügen.

Überprüfen Sie für beste Ergebnisse zudem, dass die jeweils passende Unterlagenart ausgewählt ist. Abgesehen von der Stabilisierung hilft eine Unterlage auch, Ihren Schriftzug vom Stoff zu ‚heben'. Die Grösse Ihrer Beschriftung bestimmt, welche Unterlage benutzt werden muss. Je nach Grösse und verwendetem Stoff ist bei schmalen Buchstaben unter Umständen keine automatische Unterlage erforderlich. Wenn Autom. Unterlage benutzt wird, ist sie ausserhalb der gestickten Spalten sichtbar. Schriftzüge unter 5 mm sollten keine Unterlage haben. Bei Buchstaben, die 6-10 mm hoch sind, kann eine zentrierte Laufstich-Unterlage verwendet werden. Schriftzüge über 10 mm sind gross genug für eine Unterlage mit Kantenverlauf. Siehe Stabilisierung mit Unterlagen.Siehe auch Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben entfernen.



Hinweis Sie können für jedes Alphabet Sonderzeichen erstellen, indem Sie die **Alt**-Taste gedrückt halten und dann auf dem Ziffernblock **0** (Null) und den Zeichencode eingeben. Um zum Beispiel den Buchstaben **ê** über seinen Code **234** einzugeben, verwenden Sie **Alt+**. Der akzentuierte Buchstabe erscheint, wenn Sie die **Alt**-Taste loslassen. Siehe auch Sonderzeichen hinzufügen.

Abby Script

Abby Script ist ein traditionelles, einfarbiges Schriftalphabet. Es ist ideal für Namen geeignet. Bei kleineren Grössen empfiehlt sich ein höherer Schrumpfausgleich.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,50 Zoll	13 mm
	Maximum	2,8 Zoll	70 mm

Alice

Alice ist eine traditionelle Zierschriftart für Initialen bzw. Monogramme und verleiht eine persönliche Note.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Anniversary

Anniversary ist eine elegante, schwungvolle Schriftart mit Schnörkeln. Sie ist zum Individualisieren von Kleidungsstücken sehr beliebt. Bei kleineren Grössen empfiehlt sich ein höherer Schrumpfausgleich.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,50 Zoll	13 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Bamboo

Bamboo ist eine orientalisch anmutende Schriftart. Sie kann als dekoratives Alphabet für Restaurants oder Kampfkunstschulen verwendet werden, um einen asiatischen Einfluss zu vermitteln.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Blackboard

Blackboard ist eine klassische Serifen-Schriftart. Sie ist seit Jahren für Logos und Schulmotive beliebt.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Bodoni

Bodoni ist ein klassisches Alphabet mit hohem Kontrast und daher am Besten für grössere Grössen oder sehr stabilen Stoff geeignet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	7 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Border-CAPS

Border-CAPS ist ein zweifarbiges Blockschrift-Alphabet. Es wird für Sport-, Schul- oder Universitätsbekleidung verwendet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	2 Farben		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	1,5 Zoll	38 mm

Broadsheet

Broadsheet ist um die Aussenränder der Buchstaben herum mit einer Satinstich-Kontur versehen. Die Buchstaben mit Serifeneffekt wirken solide und schwer. Dieses Alphabet sollte in grösseren Grössen angewendet werden.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	CAPS - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,2 Zoll	30 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Castle

Castle ist eine klassische Schrift mit romantischem Touch, die für Monogramme sowie für Restaurants oder Werbematerial mit mittelalterlichem Flair geeignet ist.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,75 Zoll	10 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Centurion

Centurion ist ein kompaktes Alphabet mit sich rechtwinklig zu den Buchstaben in Serifen krümmenden Strichen. Es eignet sich ideal für mittlere bis grosse Grössen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Chicago

Chicago ist eine moderne, kantige, kräftige Schrift mit Halbserifen. Sie ist ideal für grosse Schriftzüge auf schwererem Stoff wie Sportbekleidung und Jeans.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Childs Play

Childs Play ist ein fröhliches Alphabet, das auf Kinderhandschrift basiert.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	1,2 Zoll	30 mm

Christopher

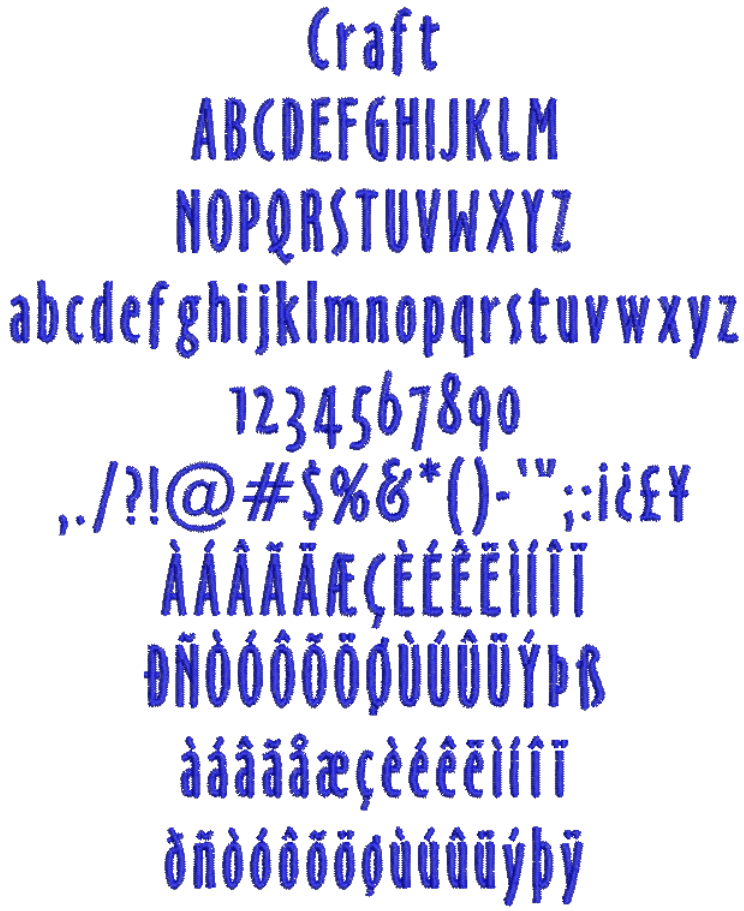
Christopher ist eine Schrift mit stark gerundeten Formen. Sie eignet sich für Kinder- und Sportbekleidung sowie für moderne Motive.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	1,2 Zoll	30 mm

Craft

Craft ist eine moderne, schmale, aufrechte Blockschrift, geeignet zum Gebrauch auf festen Stoffen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,4 Zoll	10 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Creative Cross

Creative Cross ist eine Kreuzstich-Zierschrift, ideal zum Verzieren von Kinderbekleidung. Die Grossbuchstaben beinhalten ein Motiv, die ‚Kleinbuchstaben' sind einfach gestaltet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z mit Motiven, A - Z ohne Motive (‚Kleinbuchstaben') Motive nur mit Tasteneingabe! " # $ % & ' ( ) * + , - . / 01234567890		
Farben	Mehrfarbig		
Stichart	Manuelle/Kreuz-Stiche		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,2 Zoll	30 mm
	Maximum	4,0 Zoll	100mm

Croissant

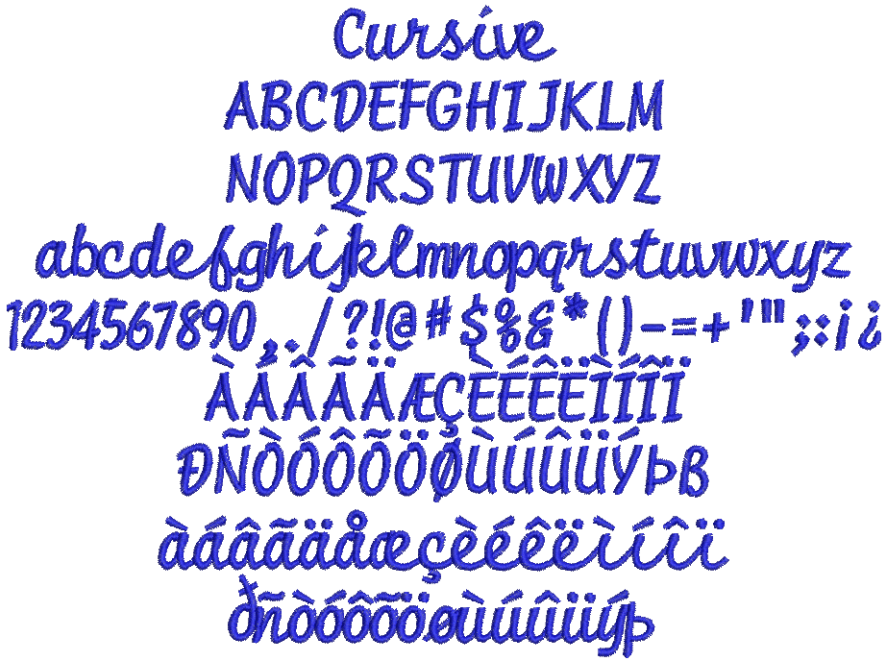
Croissant ist eine spezielle Dekorschrift, die sich von den meisten anderen Schriften stark unterscheidet. Sie eignet sich für Restaurants, Hausbekleidung und andere personenbezogene Motive.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Cursive

Cursive ist eine einfache Schreibschriftart mit einfachen Grossbuchstaben. Die Dicke der Schriftzüge ist relativ gleichmässig, sodass dieser Stil für eine breite Auswahl an Grössen benutzt werden kann.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,28 Zoll	7 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Detex Normal

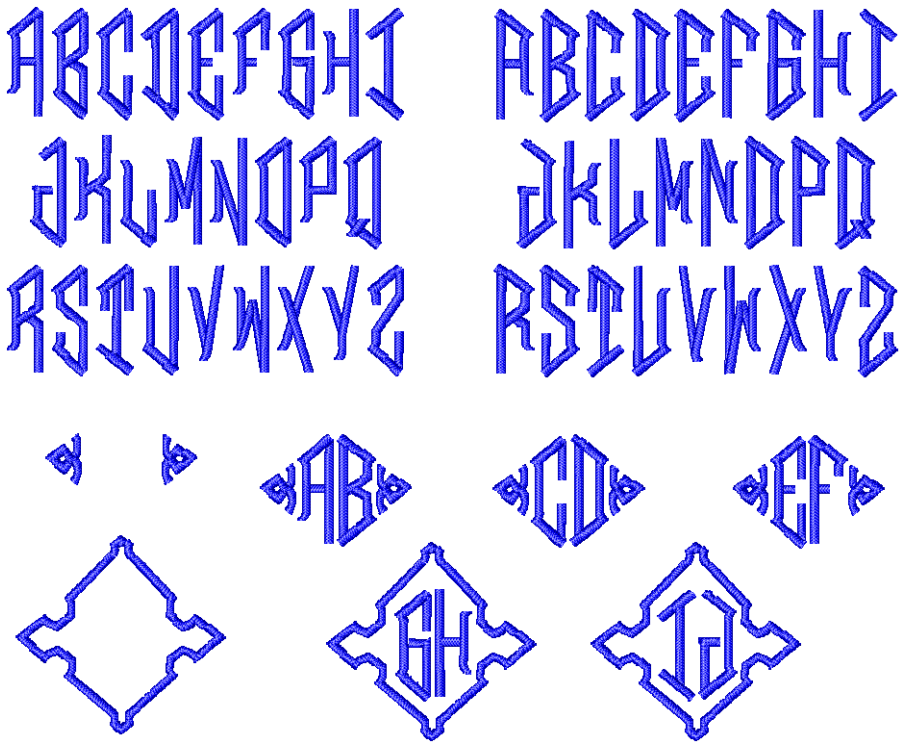
Detex Normal ist eine charakteristische Schrift. Sie hat quadratische Grossbuchstaben mit einem zusätzlichen Strich auf der linken Seite. Sie eignet sich für attraktive Monogramme.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	CAPS - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,35 Zoll	9 mm
	Maximum	2 Zoll	50 mm

Diamond2

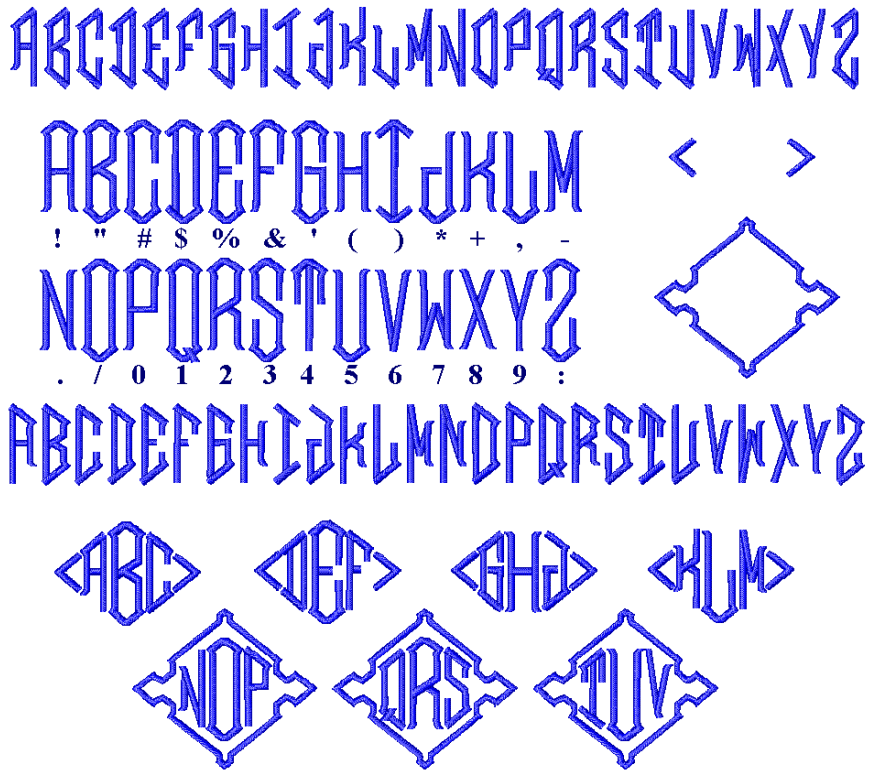
Diamond2 ist ein spezielles Alphabet mit zwei Versionen jedes Buchstabens (linke und rechte Seite) sowie einer Umrandung und Verzierungen für 2-buchstabige Motive.



Alphabet beinhaltet	Links- und rechtsgerichtete Buchstaben für 2-buchstabige Monogramme, 2 Umrandungen wie abgebildet. Linke Buchstaben werden mit Grossbuchstaben erzeugt, rechte mit Kleinbuchstaben, Umrandungen mit eckiger Klammer ([oder]). Um beispielsweise das erste oben abgebildete Monogramm zu erzeugen, geben Sie Ab[ein.		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,7 Zoll	18 mm
	Maximum	4,0 Zoll	100mm

Diamond3

Diamond3 ist ein spezielles Alphabet mit drei Versionen jedes Buchstabens (links, mittig und rechts) sowie einer Umrandung und Verzierungen für 3-buchstabige Motive.



Alphabet beinhaltet	Je eine linke, rechte und mittige Version der Buchstaben für 3-Zeichen-Monogramme, 2 Umrandungen wie abgebildet. Linke Buchstaben werden mit Grossbuchstaben erzeugt, rechte mit Kleinbuchstaben, mittige mit dem entsprechenden Zeichen (siehe oben), Umrandungen mit eckiger Klammer ([oder]). Um beispielsweise das erste oben abgebildete Monogramm zu erzeugen, geben Sie A"c[ein.		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,7 Zoll	18 mm
	Maximum	4,0 Zoll	100mm

Drifter

Drifter ist eine gerundete, lockere Fettschrift. Sie hat einen Art-Deco-Touch und ist vielseitig einsetzbar.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Easy Appliqué

Easy Appliqué ist eine Schrift im Applikationsstil mit unregelmässiger Breite und gerundeten Serifen. Jeder Buchstabe wird in drei Stichlagen ausgestickt - zuerst eine Positionierlinie, dann eine
Zickzackheftlinie und schliesslich eine Satin-Deckstichlage.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe (Deckstich)		
Stichart	Applikation		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,2 Zoll	30 mm
	Maximum	2,8 Zoll	70 mm

Eliza

Eliza ist ein einfarbiges Schreibschrift-Alphabet für Monogramme.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,8 Zoll	20 mm
	Maximum	3,2 Zoll	80 mm

Empress

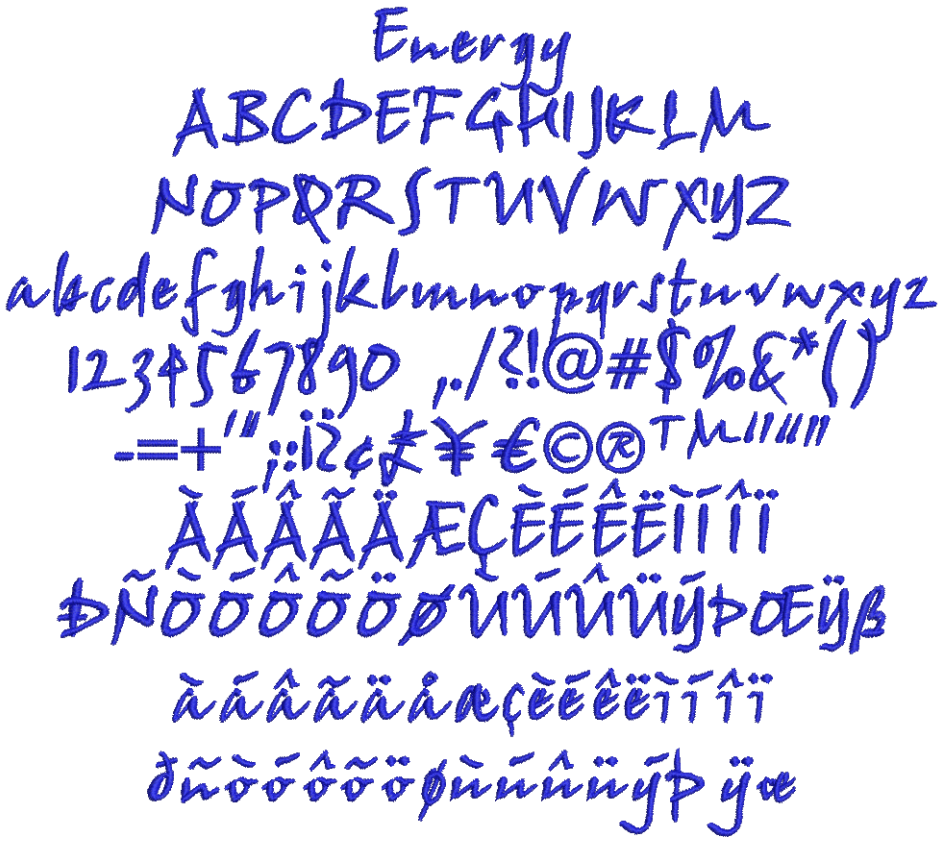
Empress ist eine elegante Kalligraphieschrift im klassischen Stil mit kleinen Kleinbuchstaben. Sie erinnert an Hochzeits- und andere Einladungen und eignet sich für Geschenke und besondere Anlässe.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Energy

Energy ist eine dynamische Schrift, die aussieht wie schnell hingekritzelte Handnotizen. Sie
ist für grössere Textobjekte mit jugendlicher Ausrichtung geeignet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Erica

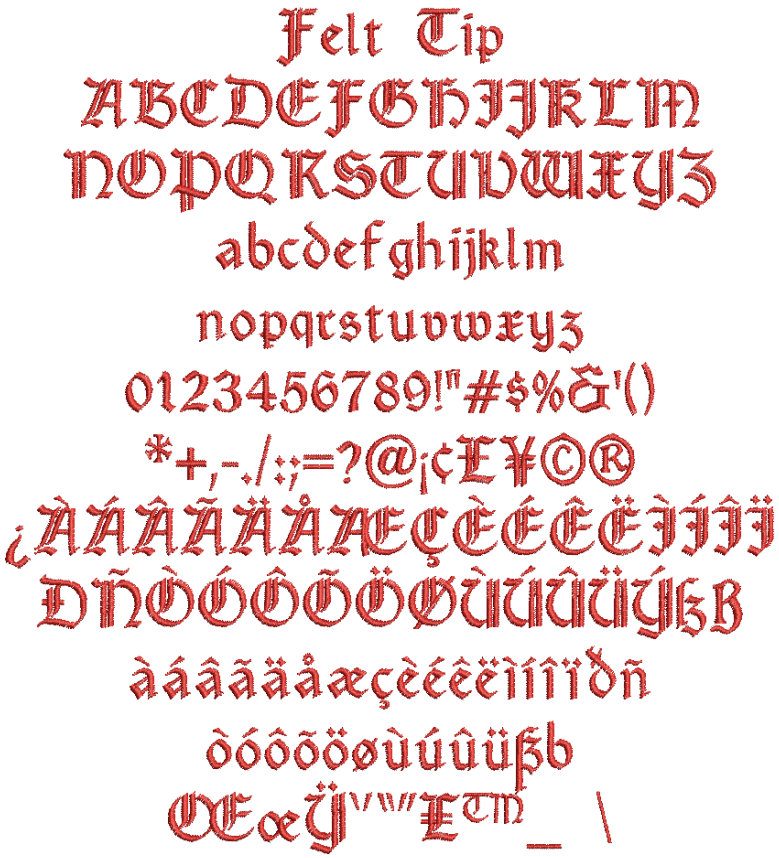
Erica ist ein graziözes Schreibschrift-Alphabet, die auf der Espania-Schriftart basiert und für Monogramme entwickelt wurde.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,6 Zoll	15 mm
	Maximum	2,3 Zoll	55 mm

Felt Tip

Felt Tip ist ein gotisches Alphabet im Stil historischer englischer Schriftarten. Es kann für Geschenke und individualisierte Gegenstände benutzt werden.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, 0 - 9 Satzzeichen und Symbole europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Normal - Satin-stich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,4 Zoll	10 mm
	Maximum	2 Zoll	50 mm

Flair Script

Flair Script ist ein graziöses Schreibschrift-Alphabet mit unterhalb hinzugefügten Verzierungen. Die Verzierungen schmiegen sich entweder dicht an den Buchstaben an oder liegen tiefer, um sich den Unterlängen anzupassen. Für Verzierungszeichen Tasten wie abgebildet benutzen. Verzierung kann für Buchstaben mit oder ohne Unterlängen sein. Tippen Sie für das erste Beispiel 4 abc[ein. Siehe Schriftzüge mit Flair hinzufügen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,75 Zoll	10 mm
	Maximum	3,2 Zoll	80 mm

Fortress

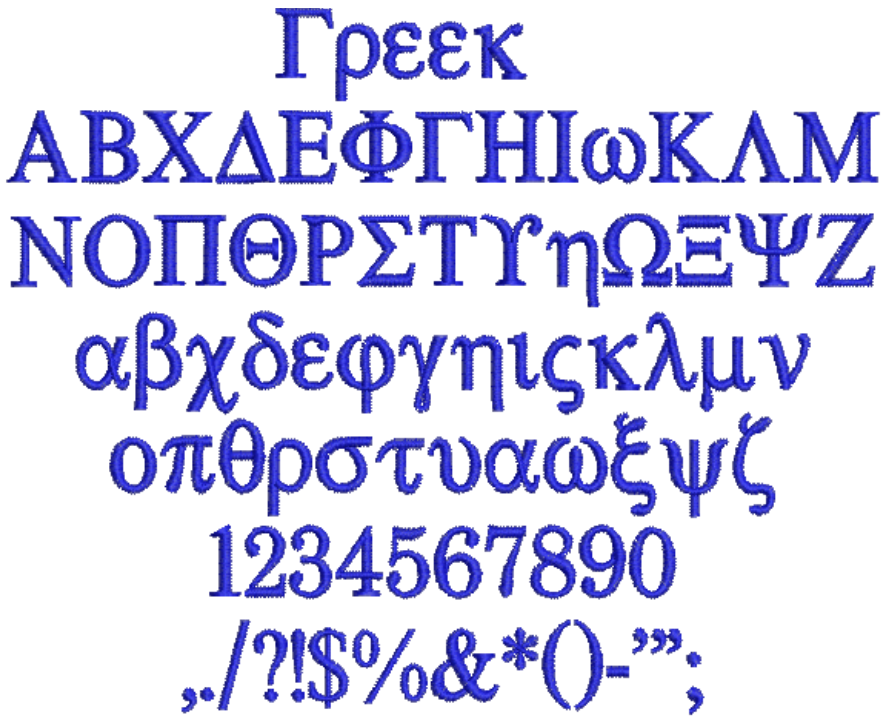
Fortress ist eine solide, blockartige Schrift mit einfachen klaren Linien. Sie ist ideal für schwerere Stoffe.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Greek

Greek ist eine klassische Serifenschriftart. Sie eignet sich für Schulen, Restaurants und Ereignisse wie z. B. Hochzeiten und Geburten in der griechischen Gemeinde.



Alphabet beinhaltet	Griechische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Greek Ionic

Greek Ionic ist ein serifenloses Alphabet. Es ist einfach lesbar und kann für eine Reihe persönlicher und geschäftlicher Anlässe in der griechischen Gemeinde verwendet werden.



Alphabet beinhaltet	Griechische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,4 Zoll	10 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Guinevere

Guinevere basiert auf alten Schriftarten aus Wales und Irland. Sie ist sehr dekorativ und eignet sich für eine Reihen von Anlässen wie z. B. Souvenirs, Bettwäsche, Restaurants, ethnische Motive usw.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Hebrew 2

Hebrew 2 ist eine moderne, quadratische hebräische Schriftart. Sie ist kompaktes und kann für zahlreiche Anlässe in hebräischen Gemeinden verwendet werden.



Alphabet beinhaltet	Hebräische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Hebrew David

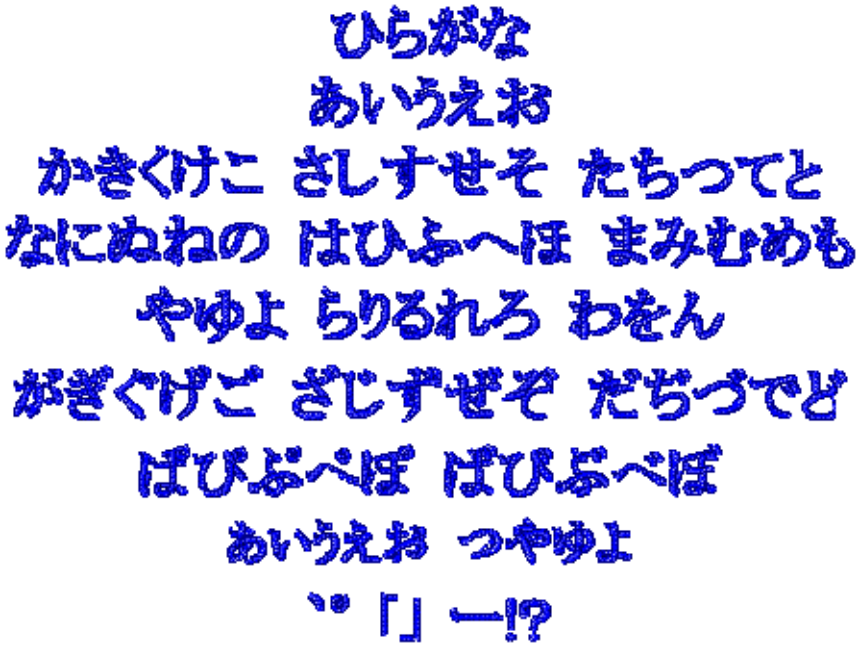
Hebrew David ist eine moderne hebräische Schriftart mit gerundeten Schriftzeichen. Sie ist einfach lesbar und kann daher für vielfältige Anlässe in hebräischen Gemeinden verwendet werden.



Alphabet beinhaltet	Hebräische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,28 Zoll	7 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Hiragana

Dies ist eine Sonderschriftart mit japanischen Hiragana-Symbolen für jeden Buchstaben.



Alphabet beinhaltet	Japanische Hiragana-Schriftzeichen. Für Details zu den Eingabetasten vergleichen Sie bitte den Alphabet-Anhang in der Druckversion des Handbuchs.		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,50 Zoll	13 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Impact 3D

Impact 3D ist ein erhabenes 3D-Alphabet, das nur mit 3 mm dickem Schaumstoff ausgestickt werden sollte. Es sieht sehr gut aus, wenn Sie die empfohlenen Buchstabengrössen benutzen. Es kann für Artikel verwendet werden, die nicht regelmässig gewaschen werden müssen, da dies den Schaumstoff beschädigen kann.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, 0 - 9		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Normal - Satinstich, zusätzliche Unterlage nicht notwendig		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,8 Zoll	20 mm
	Maximum	1,4 Zoll	35 mm
Spezial	Schaumstoff	3 mm	
	Fadenspannungs-Einstellung	-2	

Island

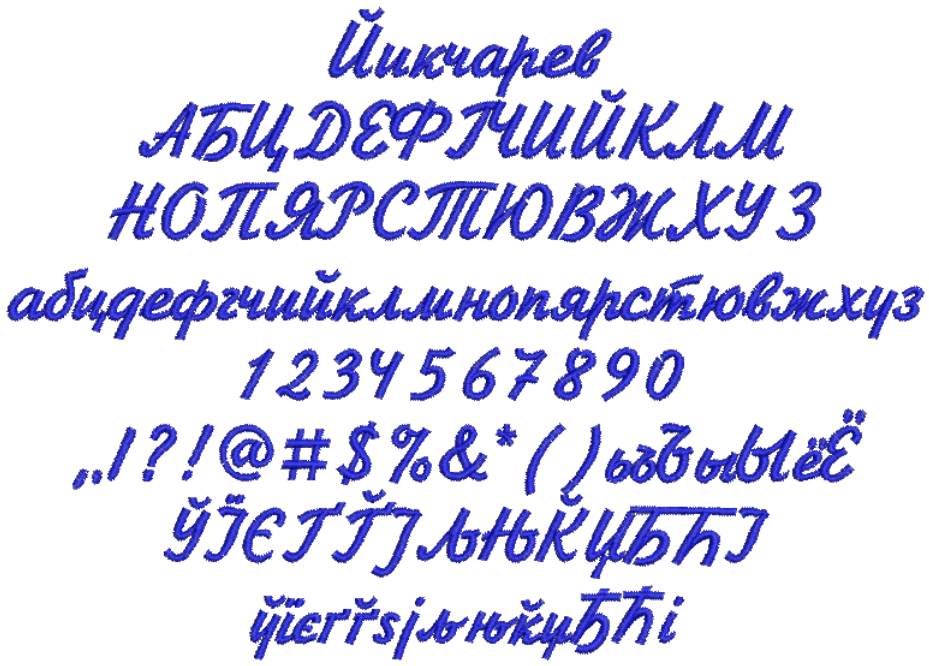
Island ist eine Fettschreibschrift mit zusammenhängenden Kleinbuchstaben Sie weist durchgehend die gleiche Strichdicke auf. Diese Schriftart ist beliebt und vielseitig einsetzbar.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Jikharev

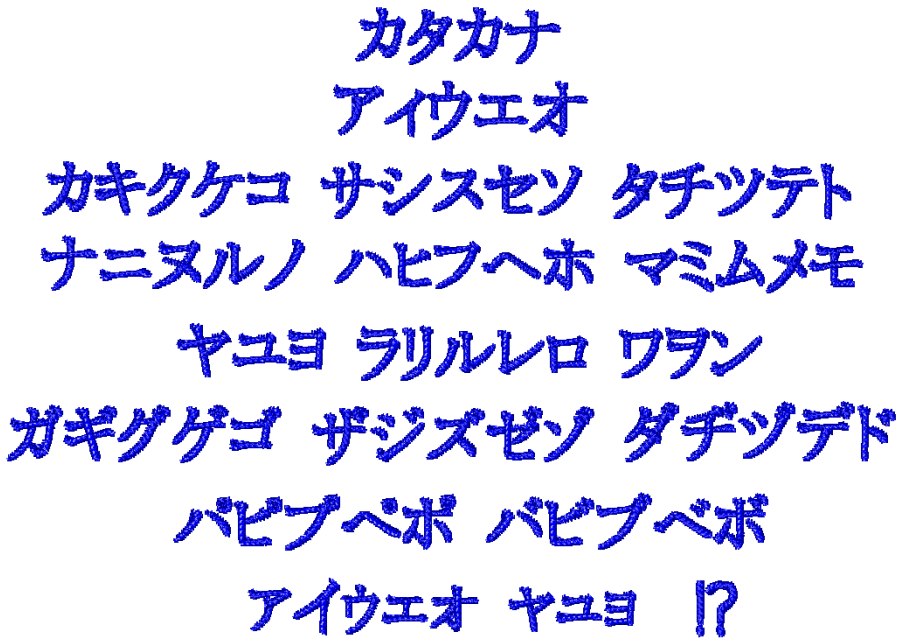
Jikharev basiert auf dem russischen kyrillischen Alphabet. Es ist leicht lesbar und eignet sich für zahlreiche persönliche wie kommerzielle Zwecke.



Alphabet beinhaltet	Russische/kyrillische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Katakana

Dies ist eine Sonderschriftart mit japanischen Katakana-Symbole für jeden Buchstaben.



Alphabet beinhaltet	Japanische Katakana-Schriftzeichen. Für Details zu den Eingabetasten vergleichen Sie bitte den Alphabet-Anhang in der Druckversion des Handbuchs.		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,50 Zoll	13 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Ketchikan

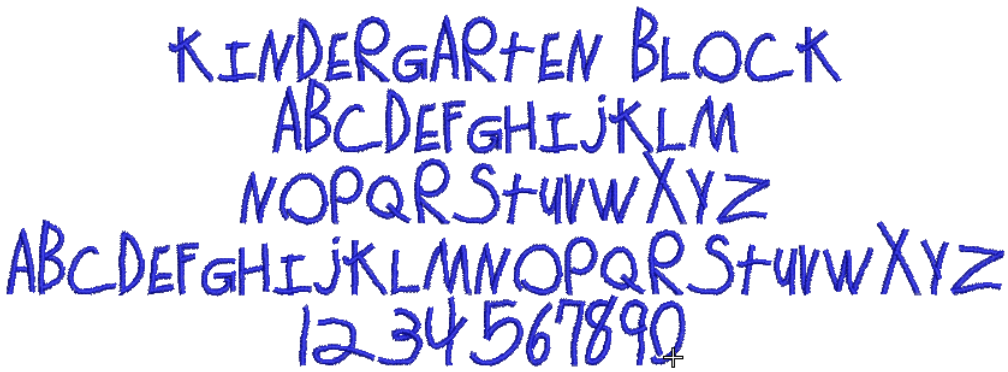
Ketchikan ist ein Alphabet mit Zier-Grossbuchstaben, das häufig für Restaurant-, Kleidungs- und andere Firmennamen verwendet wird, bei denen Stil und Mode wichtig sind.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	1,2 Zoll	30 mm

Kindergarten Block

Kindergarten Block ist ein fröhliches Alphabet, das sich ideal für Kinderbekleidung eignet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	CAPS - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,4 Zoll	10 mm
	Maximum	3,6 Zoll	90 mm

King Charles

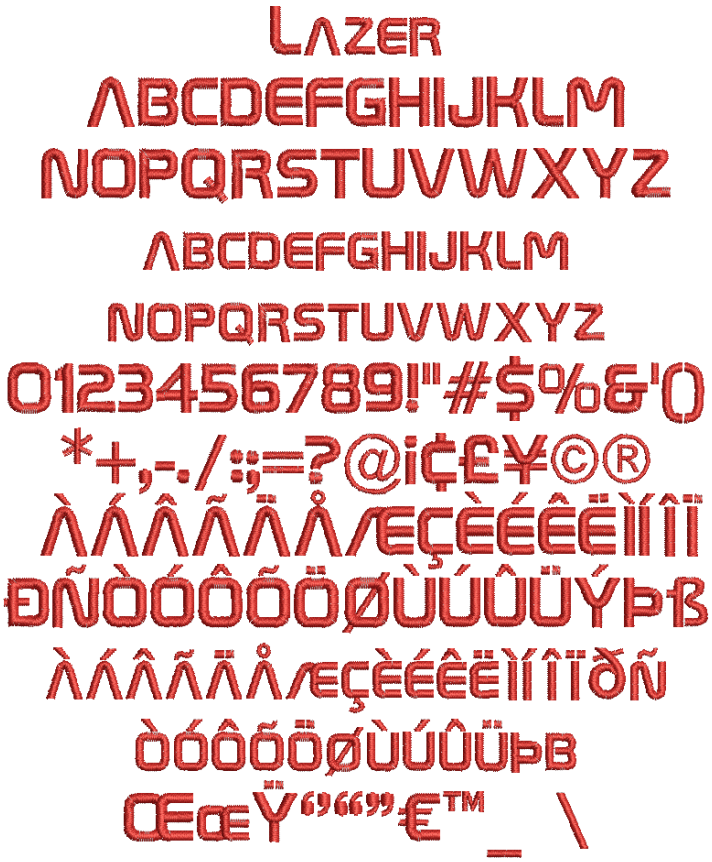
King Charles ist eine Zierschriftart mit verhältnismässig langen Ober- und Unterlängen. Sie macht einen altmodischen, förmlichen und eleganten Eindruck.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Lazer

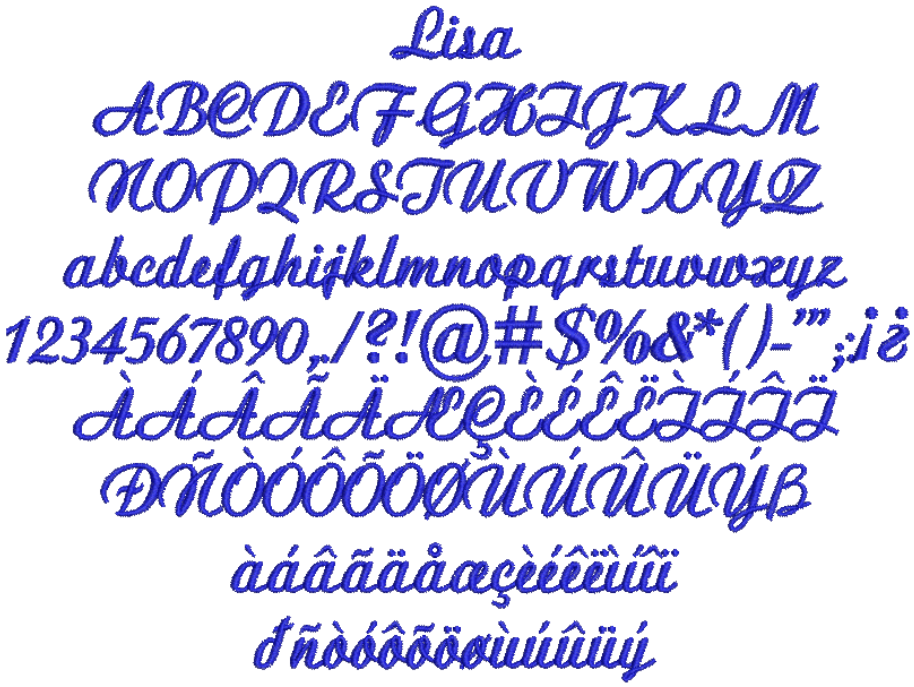
Lazer ist ein modernes, technisch anmutendes Alphabet mit gerundeten Ecken, das nur aus kleinen und grossen Grossbuchstaben besteht. Es eignet sich ideal für moderne, klare Motive, speziell mit technischem Hintergrund.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Normal - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,24 Zoll	6 mm
	Maximum	2 Zoll	50 mm

Lisa

Lisa ist eine Handschriftart mit zusammenhängenden Kleinbuchstaben. Sie ist für Monogramme sehr beliebt, eignet sich jedoch nicht für das Zusammenschreiben mehrerer Grossbuchstaben.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,50 Zoll	13 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

London

London ist eine gut lesbare, serifenlose Schrift mit grossen Kleinbuchstaben. Der elegante Look eignet sich ideal für kommerzielle wie persönliche Schriftzüge.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Mandarin

Mandarin ist eine Blockschriftart mit asiatischer Note. Sie eignet sich für asiatische Restaurants, Kampfkunstschulen etc.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Medley

Medley weist durch ihre hinausgezogenen Strichenden einen Ansatz von Serifen auf. Diese
stilvolle Schrift passt gut zu Monogrammen für Männer.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,28 Zoll	7 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Meegan

Meegan ist eine einfarbige Handschrift für Monogramme.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,6 Zoll	15 mm
	Maximum	2,2 Zoll	55 mm

Microgramma

Microgramma ist eine leicht kastenförmige, breite Schrift ohne Serifen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Standard-Zeichenabstand	10%		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Neon-CAPS

Neon-CAPS ahmt den Effekt von Neonröhren nach. Die Schrift kann dazu benutzt werden, bei einer Reihe von Anwendungen einen modernen Hightech-Look zu kreieren.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,7 Zoll	18 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Nightowl

Nightowl ist eine moderne serifenlose Schrift mit merklicher Schrägstellung und gerundeten
Enden. Sie ist für Werbung und Motive mit lockerer, heiterer Note beliebt.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Olde English

Olde English basiert auf historischer englischer Kalligraphie aus dem Mittelalter. Sie wird für Fachschriften verwendet und ist vor allem für Schul-, Hochschul- und Universitätsembleme beliebt.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,5 Zoll	13 mm
	Maximum	2 Zoll	50 mm

Phoebe Curls

Phoebe Curls ist eine Zierblockschrift mit Serifen und floralen Hintergrundmustern zum Erstellen von Monogrammen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben)		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,6 Zoll	15 mm
	Maximum	1,4 Zoll	35 mm

Prestige

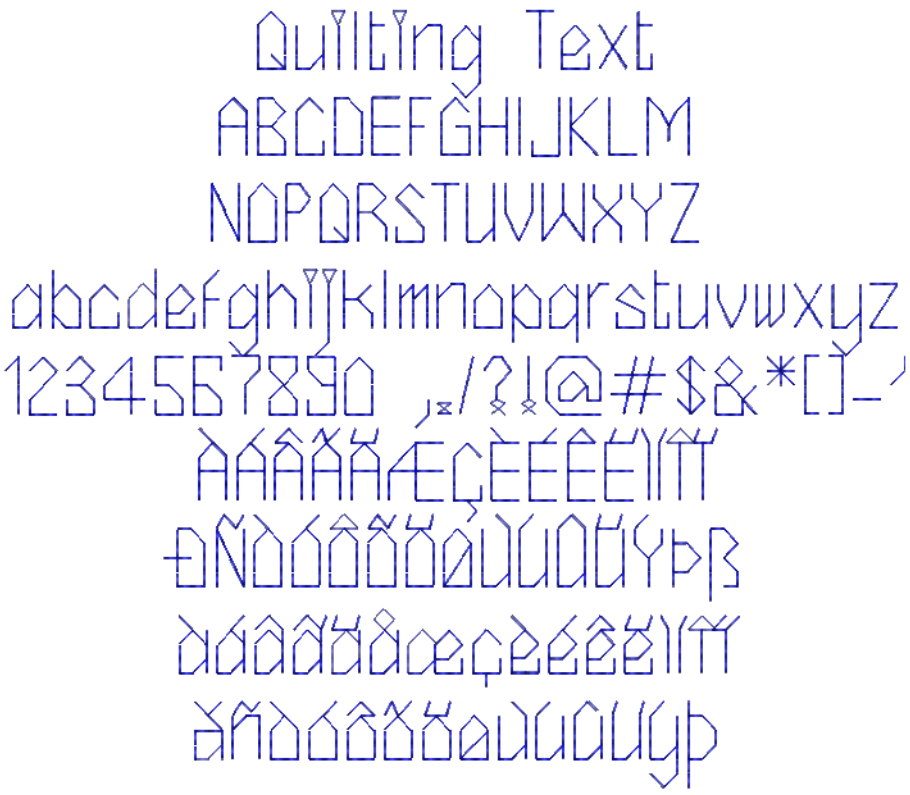
Prestige ist eine traditionelle blockartige Schrift, die gerne für Firmenlogos verwendet wird. Sie ist relativ breit und benötigt daher im Normalfall keinen zusätzlichen Schrumpfausgleich. Sie eignet sich auch gut für **Text verziehen**-Effekte. Siehe Spezialeffekte mit Text verziehen erstellen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,2 Zoll	5 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Quilting Text

Quilting Text hat etwas von einer Handstichart und wird zur persönlichen Gestaltung von Quiltblöcken verwendet. Die Schrift ist sehr klein und besteht aus einfachen Geradstichen, die ihr ein dezentes Aussehen verleihen und sich gut in den Quilt einfügen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Laufstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,16 Zoll	4 mm
	Maximum	0,25 Zoll	6 mm

Racer

Racer ist ein stromlinienförmiges Schreibschrift-Alphabet mit hervorgehobenen, dickeren Kopfenden. Es erinnert an die chromverzierten Beschriftungen von Industriegütern der 1930er und 40er Jahre, wie z. B. emaillierte Kühlschränke und Auto-Kofferräume. Es eignet sich ideal für Rennsport - und Sportuniformen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Normal - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	1,4 Zoll	35 mm

Roman-Small

Roman-Small ist eine Variante der Times Roman, die speziell für kleinere Grössen entwickelt wurde.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,2 Zoll	4 mm
	Maximum	0,25 Zoll	6 mm

Rounded Block

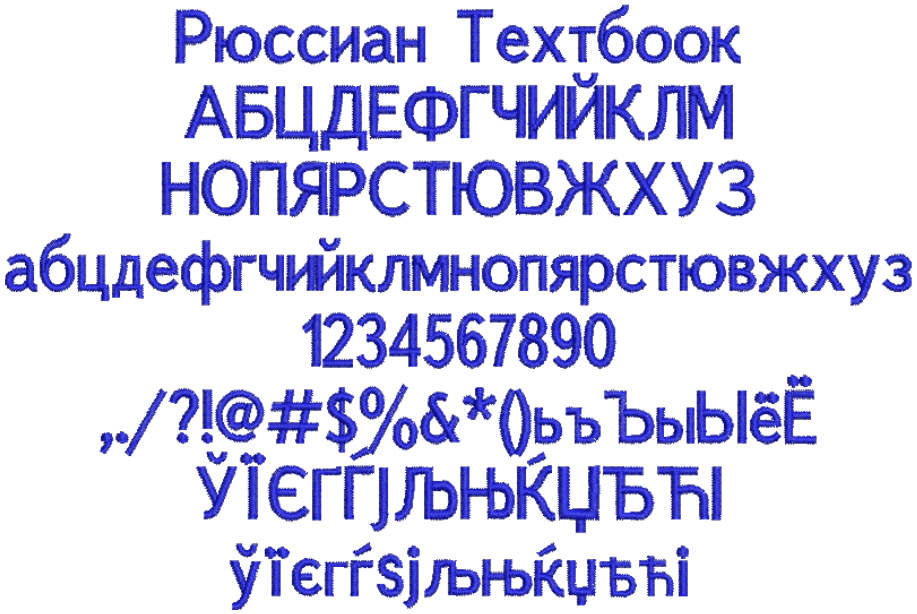
Arial Rounded basiert auf der weitverbreiteten, seriflenosen Schrift aus dem 20. Jahrhundert.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	1,8 Zoll	45 mm

Russian Textbook

Wie der Name bereits andeutet, handelt es sich bei Russian Textbook um eine Standardschrift, die auf russisch kyrillischen Schriftzeichen basiert und sich für die allgemeine Benutzung in Logos etc. eignet.



Alphabet beinhaltet	Russische/kyrillische Schriftzeichen, 0 - 9, einige Satzzeichen und Symbole		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	1,8 Zoll	45 mm

Scanner

Scanner hat einen modernen Hightech-Look. Sie ist vielseitig einsetzbar.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,28 Zoll	7 mm
	Maximum	1,6 Zoll	40 mm

Secret Garden-CAPS

Secret Garden-CAPS ist eine Zierschrift mit floralen Mustern, die sich zum Dekorieren einer Reihe von Kleidungsstücken eignet. Nur die Grossbuchstaben sind mit Blumenranken
verziert, die Kleinbuchstaben sind einfach und serifenlos.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), Gedankenstrich, Klammern		
Farben	Mehrfarbig		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,5 Zoll	38 mm
	Maximum	3,6 Zoll	90 mm

Speedy

Speedy ist eine rasante, moderne Fettschrift.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, 0 - 9		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,3 Zoll	8 mm
	Maximum	1,2 Zoll	30 mm

Swiss Block

Swiss Block basiert auf der Helvetica, einer hervorragenden Allzweck-Schrift ohne Serifen. Sie ist klar und einfach und für jeden Stoff geeignet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Tabloid

Tabloid hat um die Aussenränder der Buchstaben eine Satinstich-Kontur. Die Buchstaben mit Serifeneffekt wirken solide und schwer. Dieses Alphabet sollte in grösseren Grössen angewendet werden.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,2 Zoll	30 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Technical Block

Technical Block ist eine mitteldicke Schriftart mit kantigen Serifen, die quer gestickt werden. Sie eignet sich für Logos in verschiedenen Grössen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,32 Zoll	8 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Tiffany

Tiffany ist eine gerade Kalligrafieschrift mit nicht zusammenhängenden Buchstaben. Aufgrund ihres breiten, gedehnten Stils eignet sie sich ideal für Monogramme, Haushaltswaren usw.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,28 Zoll	7 mm
	Maximum	1,4 Zoll	35 mm

Varsity Appliqué-CAPS

Varsity Appliqué-CAPS ist eine grosse Schriftart, die sich für Applikationen auf Schul-, Hochschul- und Universitätsbekleidung eignet. Jeder Buchstabe wird in drei Stichlagen ausgestickt - zuerst eine Positionierlinie, dann eine Zickzackheftlinie und schliesslich eine Satin-Deckstichlage.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Applikation		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	1,2 Zoll	30 mm
	Maximum	3,0 Zoll	75 mm

Varsity Block-CAPS

Varsity Block-CAPS ist eine kantige Fettblockschrift mit Serifen. Sie ist ideal für sportliche Beschriftungen auf Kleidung sowie allgemein für Logos usw.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z (nur Grossbuchstaben), 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	1,4 Zoll	35 mm

Verdana

Verdana ist ein modernes, serifenloses Alphabet, das gern für Web-Designs verwendet wird, sich jedoch auch zum Sticken eignet, z. B. als Ersatz für Swiss Block.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	2,4 Zoll	60 mm

Victoria

Victoria ist ein opulentes Alphabet, das an den Stil des späten 19. Jahrhunderts erinnert.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,4 Zoll	10 mm
	Maximum	2,0 Zoll	50 mm

Zurich

Zurich basiert auf einer der populärsten kalligrafischen Handschriftarten. Sie wird häufig
in Logos verwendet und ist sehr beliebt, um Motive zu individualisieren.

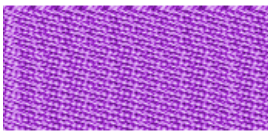
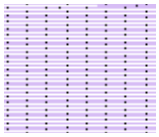
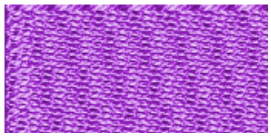
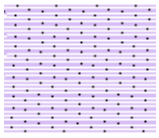
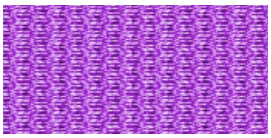
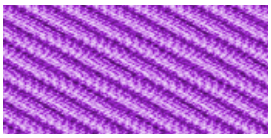
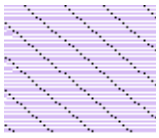
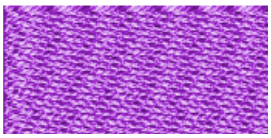
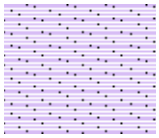
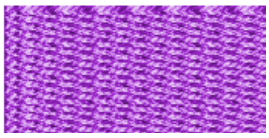
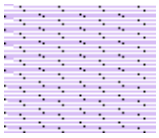


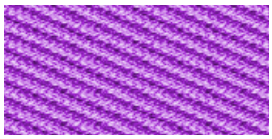
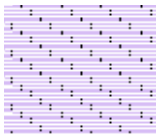
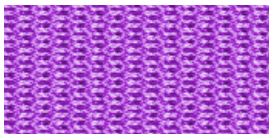
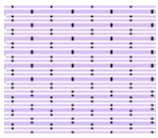
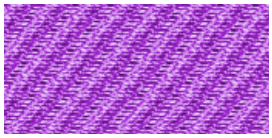
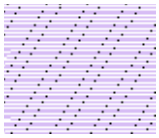
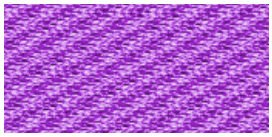
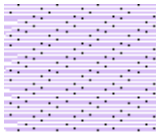
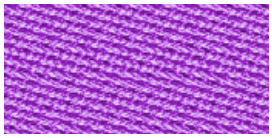
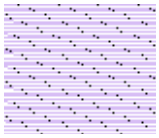
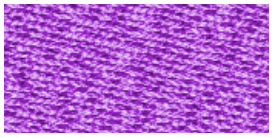
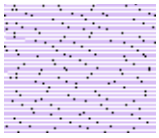
Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	Schriftzeichen	60 mm

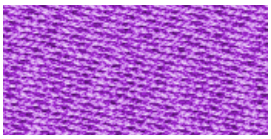
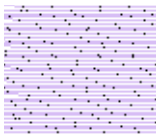
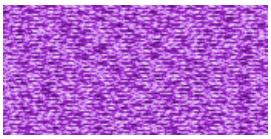
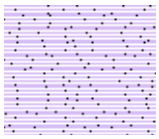
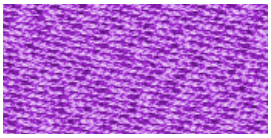
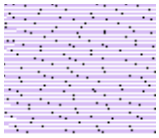
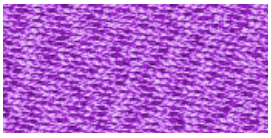
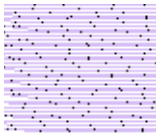
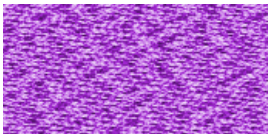
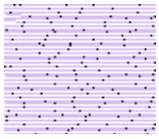
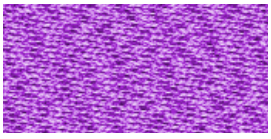
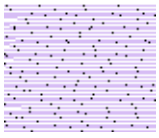
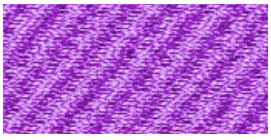
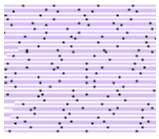
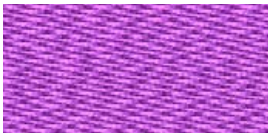
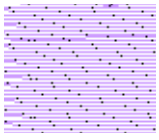
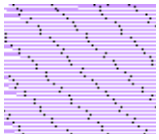
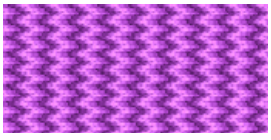
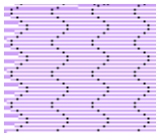
Anhang D
Beispiel-Steppfüllstiche

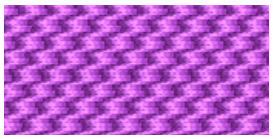
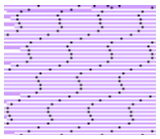
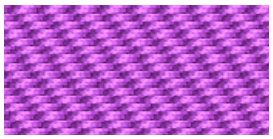
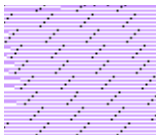
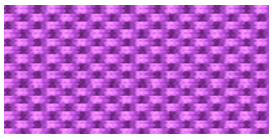
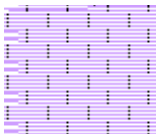
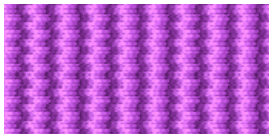
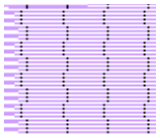
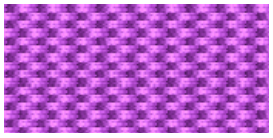
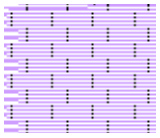
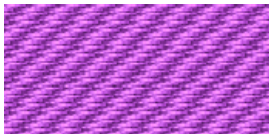
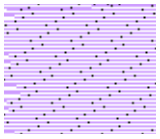
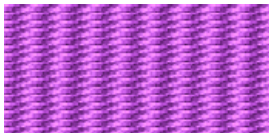
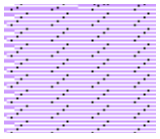
Die in diesem Anhang abgebildeten Beispiel-Steppfüllstiche stellen eine Auswahl der in Ihrem BERNINA®-Sticksoftware-Programm enthaltenen Steppfüllstiche dar. Für tatsächliche Steppfüllstiche und ihre Anwendung vergleichen Sie bitte Füllungen mit Steppfüllstich erstellen.

Hinweis Stellen Sie sicher, dass Sie für jeden Steppfüllstich den richtigen Stichwinkel benutzen. Die folgenden Beispiele wurden mit einem Stichwinkel von 0° digitalisiert. Experimentieren Sie mit verschiedenen Stichwinkeln, um neue Effekte zu erzielen.

Nr.	Stichmuster	Vorschau
1		
2		
3		
4		
5		
6		

Nr.	Stichmuster	Vorschau
7		
8		
9		
10		
11		
12		

Nr.	Stichmuster	Vorschau
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		

Nr.	Stichmuster	Vorschau
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		

Anhang E
Beispiel-Dekorfüllstiche

Die in diesem Anhang abgebildeten Beispiel-Dekorfüllstiche stellen eine Auswahl der in Ihrem BERNINA-Sticksoftware-Programm enthaltenen Dekorfüllstiche dar. Für tatsächliche Dekorstichmuster und ihre Anwendung vergleichen Sie bitte Dekorfüllstiche erstellen.

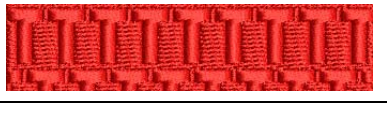
ID & Winkel	Dekorfüllstich
001 Raute (90)	
002 Smaragd (90)	
003 Rubin (90)	
004 Saphir (90)	
005 Topas (90)	
006 Edelstein (90)	
007 Brillant (90)	
008 Quadrat (45)	
009 Vierkant (45)	
010 Ziegel1 (45)	

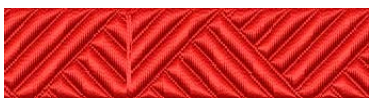
ID & Winkel	Dekorfüllstich
011 Ziegel2 (45)	
012 Ziegel3 (45)	
013 BabyBlock (120)	
014 3DBlock (0)	
015 Roman (90)	
016 Capri (45)	
017 Rahmen (45)	
018 Quilt1 (45)	
019 Quilt2 (45)	
020 Quilt3 (45)	

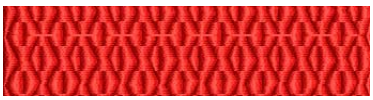
ID & Winkel	Dekorfüllstich
021 Kreis (90)	
022 Akazie (90)	
023 Oval (90)	
024 Whirlpool (90)	
025 Tanz (90)	
026 Herz (90)	
027 Herz2 (90)	
028 Valentins-gruss (90)	
029 Jakobs-muschel (90)	
030 Muschel (90).	
031 Lächeln (90)	
032 Blume (90)	
033 Band (30)	
034 Sonnig (90)	
035 Glanz (90)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
036 Stern (90)	
037 Sternen-staub (90)	
038 Honigwabe (90)	
039 Bienenw-achs (30)	
040 Welle (90)	
041 Dünen (0)	
042 Chevron (90)	
043 Chevron2 (90)	
044 Chevron3 (90)	
045 Keil (90)	
046 Verrückt (90)	
047 Pfeil (20)	
048 Geflecht (48)	
049 Geflecht2 (90)	
050 Fluss (90)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
051 Fliege (Krawatte) (0)	
052 Kette (90)	
053 Glitzer (90)	
054 Kreuz (45)	
055 Doppelkreuz (90)	
056 Galaxie (90)	
057 Ring (90)	
058 Streifzug (90)	
059 Blumenstern (90)	
060 Streifen (90)	
061 Buchstabe A (90)	
062 Buchstabe B (45)	
063 Buchstabe C (90)	
064 Buchstabe D (45)	
065 Buchstabe E (45)	

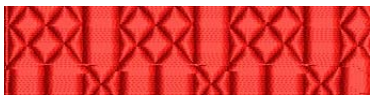
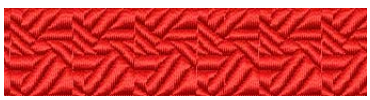
ID & Winkel	Dekorfüllstich
066 Buchstabe F (45)	
067 Buchstabe G (45)	
068 Buchstabe H (45)	
069 Buchstabe I (45)	
070 Buchstabe J (45)	
071 Buchstabe K (30)	
072 Buchstabe L (45)	
073 Buchstabe M (45)	
074 Buchstabe N (45)	
075 Buchstabe O (30)	
076 Buchstabe P (45)	
077 Buchstabe Q (30)	
078 Buchstabe R (45)	
079 Buchstabe S (45)	
080 Buchstabe T (45)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
081 Buchstabe U (45)	
082 Buchstabe V (45)	
083 Buchstabe W (45)	
084 Buchstabe X (90)	
085 Buchstabe Y (30)	
086 Buchstabe Z (30)	
087 Steinplatte (90)	
088 Picasso (135)	
089 Ziggy (0)	
090 Spirali (90)	
091 Manchu (45)	
092 Fenstergitter (45)	
093 Jägerzaun (82)	
094 Han Line (45)	
095 Wurfpfeil (10)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
096 T-Rahmen (45)	
097 Doppel-Arm (87)	
098 Scharnier-Rahmen (45)	
099 Kachel (0)	
100 Alarm-Kachel (83)	
101 Schildkrötenrücken (79)	
102 Gestufte Welle (45)	
103 Malkreide (0)	
104 Rauten-Inlay (0)	
105 Kord (0)	
106 Rauten-Stanzung (0)	
107 Inlay-Druck (0)	
108 Schneeflocke (0)	
109 Inlay-Labyrinth (45)	
110 Quilt-Raute 1 (0)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
111 Quilt-Raute 2 (0)	
112 Quilt-Raute 3 (0)	
113 Zick-zack-Inlay (0)	
114 Mus-chel-Inlay (0)	
115 Musik 1 (0)	
116 Musik 2 (0)	
117 Viereck (45)	
118 Symbol 1 (45)	
119 Symbol 2 (50)	
120 Symbol 3 (82)	
121 Welle 2 (0)	
122 Welle 3 (0)	
123 Honigwabe 2 (45)	
124 Seil (0)	
125 Baum (142)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
126 Flügel (135)	
127 Blatt (0)	
128 Stern (18)	
129 Netz (0)	
130 Träne (0)	
131 2-seitiger Zickzack (87)	
132 Quilt-Quad-rat 1 (45)	
133 Quilt-Quad-rat 2 (0)	
134 Quilt-Quad-rat 3 (0)	
135 Quilt-Quad-rat 4 (0)	
136 Quilt-Quad-rat 5 (45)	
137 Quilt-Quad-rat 6 (18)	
138 Wolken-Band 1 (25)	
139 Wolken-Band 2 (0)	
140 Wolken-Band 3 (0)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
141 Pfeil 2 (0)	
142 Rostiges Eis (0)	
143 Eisstrahlen (0)	
144 Dynastie (0)	
145 Windrad (0)	
146 Teetablett (0)	
147 Münzstreifen (45)	
148 Chengtu (0)	
149 Chihli (86)	
150 Ming (135)	
151 Pfeilkopf (89)	
152 Korb2 (40)	
153 Vogel (90)	
154 Blöcke2 (0)	
155 Kette (90)	

ID & Winkel	Dekorfüllstich
157 Kreis (0)	
158 Würfel (48)	
159 Ellipse (0)	
160 Flamme (90)	
161 Jem (90)	
162 Blatt (0)	
163 Melodie (0)	
164 Metall (0)	
165 Passage (0)	
166 Piccolo (0)	
167 Roma (0)	
168 Seil (10)	
169 Sevilla (0)	
170 Stern5 (10)	
172 Haken (0)	

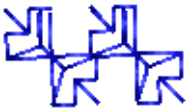
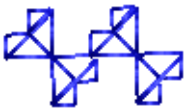
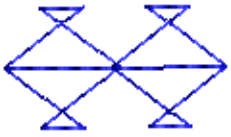
ID & Winkel	Dekorfüllstich
173 Kachel1 (135)	
174 Kachel3 (0)	
175 Weinrebe (0)	
176 Welle2 (90)	
177 Welle3 (90)	
178 Wirbel (90)	
179 Wild (48)	
180 Weihnacht-sbaum (48)	

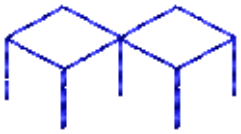
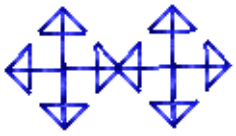
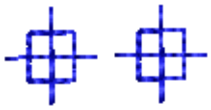
Anhang F

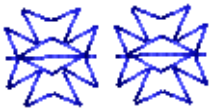
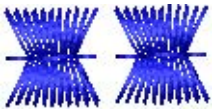
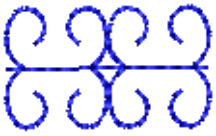
Beispiel-Stempel, -Laufstiche und -Füllstiche

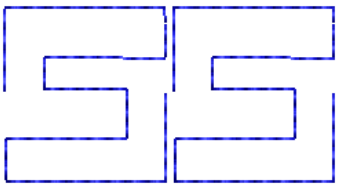
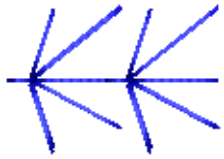
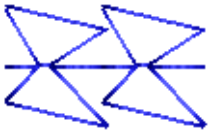
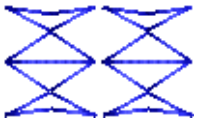
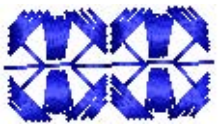
Im Folgenden finden Sie Beispiele für Stempelfunktionen, Laufstiche und Füllstiche, die in Ihrer BERNINA-Sticksoftware enthalten sind. Siehe auch Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.

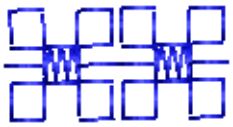
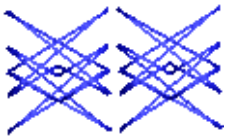
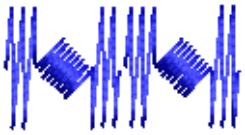
Kategorie: BerninaV5

Name	Muster
NP005-01	
NP005-02	
NP005-03	
NP005-04	
NP005-05	
NP005-06	
NP005-07	
NP005-08	
NP005-09	

Name	Muster
NP005-10	
NP005-11	
NP005-12	
NP005-13	
NP005-14	
NP005-15	
NP005-16	
NP005-17	

Name	Muster
NP005-18	
NP005-19	
NP005-20	
NP005-21	
NP005-22	
NP005-23	
NP005-24	
NP005-25	
NP005-26	
NP005-27	
NP005-28	
NP005-29	
NP005-30	
NP005-31	
NP005-32	

Name	Muster
NP005-33	
NP005-34	
NP005-35	
NP005-36	
NP005-37	
NP005-38	
NP005-39	
NP005-40	
NP005-41	
NP005-42	
NP005-43	

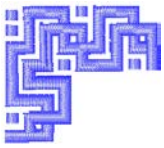
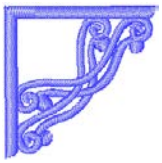
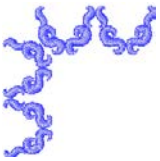
Name	Muster
NP005-44	
NP005-45	
NP005-46	
NP005-47	
NP005-48	
NP005-49	
NP005-50	

Kategorie: Kinder

Name	Muster
901	
905	
907	
909	
910	

Name	Muster
911	
914	
929	

Kategorie: Ecken

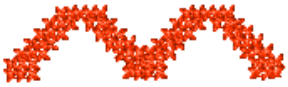
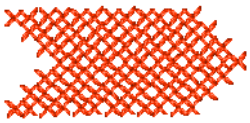
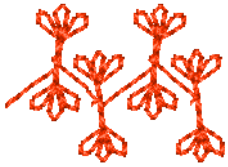
Name	Muster
Cnr001	
Cnr002	
Cnr003	
Cnr004	
Cnr005	
Cnr006	

Name	Muster
Cnr007	
Cnr008	
Cnr009	
Cnr010	
Cnr011	
Cnr012	
Cnr013	
Cnr014	
Cnr015	
Cnr016	

Name	Muster
Cnr017	
Cnr018	
Cnr019	
Cnr020	

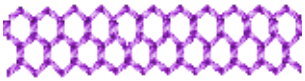
Kategorie: Kreuzstich

Name	Muster
301	
302	
303	
305	
309	
311	
313	
b301	

Name	Muster
b302	
b303	
b304	
b305	
b306	
b307	
b308	
b309	
b310	

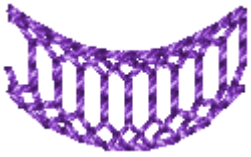
Kategorie: Verzierung

Name	Muster
601	
605	
608	
610	

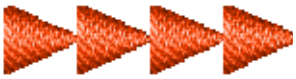
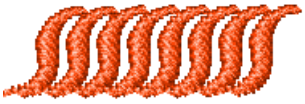
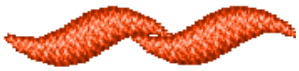
Name	Muster
612	
614	
618	
623	
629	
637	
641	
644	
648	
653	

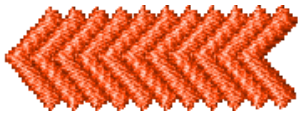
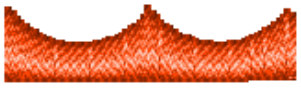
Kategorie: Weisstickerei

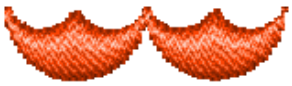
Name	Muster
705	
706	
709	
710	
711	

Name	Muster
717	
718	
719	
724	
726	
728	
732	
733	
738	
a701	
a702	
a703	
a704	
a705	
a706	

Kategorie: Heim-Dekor

Name	Muster
401	
402	
403	
405	
406	
407	
409	
411	
412	
413	
414	
415	
416	
417	
422	

Name	Muster
424	
425	
426	
427	
429	
430	
431	
a401	
a402	
a403	
a404	
a405	
a406	
a407	

Name	Muster
a408	
a409	

Kategorie: Verschiedenes

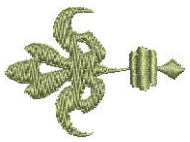
Name	Muster
10	
11	
12	
13	
21	
29	
Stern	
3Welle	
Herz	
Keil	
Pariserstich	
Feder	

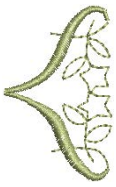
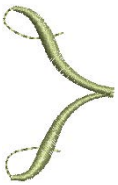
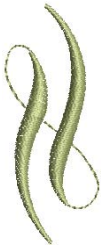
Name	Muster
Pinstit	

Kategorie: Monogramm-Ornamente

Name	Muster
M001a	
M001b	M001a Muster waagrecht ausgerichtet und gespiegelt
M002a	
M002b	M02a Muster waagrecht ausgerichtet
M003a	
M004a	
M004b	M004a Muster waagrecht ausgerichtet
M005a	
M005b	M005a Muster waagrecht ausgerichtet und gespiegelt

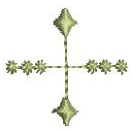
Name	Muster
M006a	
M006b	M006a Muster waagrecht ausgerichtet
M007a	
M008a	
M008b	M008a Muster senkrecht ausgerichtet
M009a	
M009b	M009a Muster waagrecht ausgerichtet
M010a	
M010b	M010a Muster waagrecht ausgerichtet
M011a	
M011b	M011a Muster waagrecht ausgerichtet

Name	Muster
M012a	
M012b	M012a Muster waagrecht ausgerichtet
M013a	
M013b	M013a Muster waagrecht ausgerichtet
M014a	
M014b	M014a Muster senkrecht ausgerichtet und gespiegelt
M015a	
M015b	M015a Muster waagrecht ausgerichtet
M016a	
M016b	M016a Muster waagrecht ausgerichtet
M017a	
M018a	

Name	Muster
M018b	M018a Muster senkrecht ausgerichtet
M019a	
M019b	M019a Muster waagrecht ausgerichtet
M020a	
M020b	M020a Muster waagrecht ausgerichtet
M021a	
M021b	M021a Muster waagrecht ausgerichtet
M022a	
M022b	M022a Muster diagonal ausgerichtet
M023a	
M023b	M023a Muster waagrecht ausgerichtet
M024a	

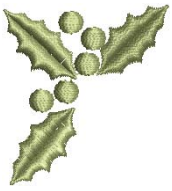
Name	Muster
M024b	M024a Muster diagonal ausgerichtet
M024c	M024a Muster waagrecht ausgerichtet
M025a	
M025b	M025a Muster waagrecht ausgerichtet
M026a	
M026b	M026a Muster waagrecht ausgerichtet
M027a	
M027b	M027a Muster senkrecht ausgerichtet
M028a	
M028b	M028a Muster diagonal ausgerichtet
M029a	
M029b	M029a Muster waagrecht ausgerichtet
M030a	
M030b	M030a Muster waagrecht ausgerichtet

Name	Muster
M031a	
M031b	M031a Muster waagrecht ausgerichtet
M032a	
M032b	M032a Muster waagrecht ausgerichtet
M033a	
M033b	M033a Muster waagrecht ausgerichtet
M034a	
M034b	M034a Muster senkrecht ausgerichtet
M035a	
M035b	M035a Muster waagrecht ausgerichtet
M036a	
M036b	M036a Muster waagrecht ausgerichtet

Name	Muster
M037a	
M037b	M037a Muster waagrecht ausgerichtet
M038a	
M038b	M038a Muster waagrecht ausgerichtet
M039a	
M039b	M039a Muster waagrecht ausgerichtet
M040a	
M040b	M040a Muster waagrecht ausgerichtet
M041a	
M041b	M041a Muster waagrecht ausgerichtet
M042a	
M042b	M042a Muster senkrecht ausgerichtet

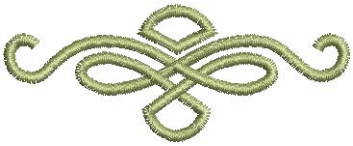
Name	Muster
M042c	M042a Muster diagonal ausgerichtet
M043a	
M043b	
M043c	M043a Muster waagrecht ausgerichtet
M044a	
M044b	M044a Muster senkrecht ausgerichtet
M045a	
M045b	M045a Muster waagrecht ausgerichtet
M046a	
M046b	M046a Muster waagrecht ausgerichtet
M047a	
M047b	M047a Muster waagrecht ausgerichtet

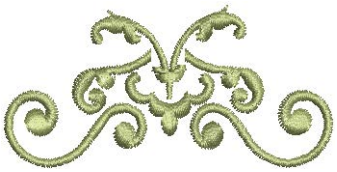
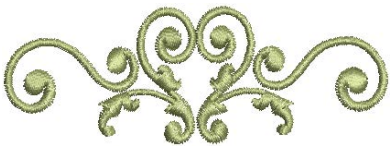
Name	Muster
M048a	
M048b	M048a Muster waagrecht ausgerichtet
M049a	
M049b	M049a Muster waagrecht ausgerichtet
M050a	
M050b	M050a Muster waagrecht ausgerichtet
M051a	
M051b	M051a Muster diagonal ausgerichtet
M052a	
M053a	
M054a	
M055a	
M055b	M055a Muster senkrecht ausgerichtet
M056a	

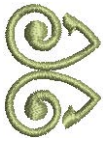
Name	Muster
M057a	
M057b	M057a Muster diagonal ausgerichtet und gespiegelt
M058a	
M059a	
M059b	M059a Muster waagrecht ausgerichtet
M060a	
M061a	
M061b	M061a Muster waagrecht ausgerichtet
M062a	
M062b	M062a Muster waagrecht ausgerichtet
M063a	
M064a	
M064b	M064a Muster waagrecht ausgerichtet
M065a	

Name	Muster
M066a	
M066b	M066a Muster waagrecht ausgerichtet
M067a	
M067b	M067a Muster senkrecht ausgerichtet
M068a	
M069a	
M069b	M069a Muster senkrecht ausgerichtet
M070a	
M071a	
M071b	M071a Muster senkrecht ausgerichtet
M072a	
M072b	M072a Muster waagrecht ausgerichtet
M072c	M072a Muster diagonal ausgerichtet
M073a	

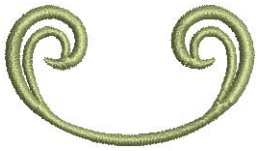
Name	Muster
M073b	M073a Muster senkrecht ausgerichtet
M073c	M073a Muster vergrössert
M073d	
M073e	M073d Muster senkrecht ausgerichtet
M073f	
M073g	M073f Muster waagrecht ausgerichtet
M073h	
M073i	M073h Muster waagrecht ausgerichtet
M073j	
M073k	M073j Muster diagonal ausgerichtet
M073l	M073j Muster senkrecht ausgerichtet
M074a	
M074b	 M074a Muster waagrecht ausgerichtet
M074a	 M074a Muster senkrecht ausgerichtet
M074g	
M075a	
M075b	
M075c	M075b Muster gespiegelt
M075d	M075b Muster senkrecht ausgerichtet

Name	Muster
M076a	
M076b	M076a Muster senkrecht ausgerichtet
M077a	
M077b	M077a Muster senkrecht ausgerichtet
M078a	
M078b	M078a Muster verkleinert
M078c	M078b Muster senkrecht ausgerichtet
M079a	
M079b	M079a Muster verkleinert
M079c	M079b Muster senkrecht ausgerichtet
M080a	
M080b	M080a Muster verkleinert
M080c	M080b Muster senkrecht ausgerichtet
M081a	
M081b	M081a Muster verkleinert
M081c	M081b Muster senkrecht ausgerichtet
M082a	
M082b	M082a Muster senkrecht ausgerichtet
M083a	

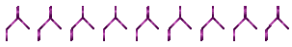
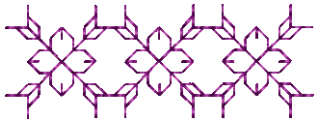
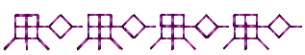
Name	Muster
M083b	M083a Muster senkrecht ausgerichtet
M084a	
M084b	M084a Muster senkrecht ausgerichtet
M085a	
M085b	M085a Muster verkleinert
M085c	M085b Muster senkrecht ausgerichtet
M086a	
M086b	M086a Muster senkrecht ausgerichtet
M087a	
M087b	M087a Muster verkleinert
M087c	M087b Muster senkrecht ausgerichtet
M088a	
M088b	M088a Muster waagrecht ausgerichtet
M088c	M088a Muster diagonal ausgerichtet
M089a	
M089b	M088a Muster senkrecht ausgerichtet

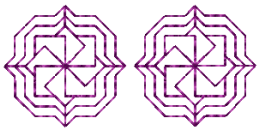
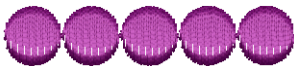
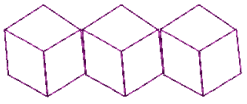
Name	Muster
M089c	
M090a	
M090b	M090a Muster waagrecht ausgerichtet
M090c	M090a Muster diagonal ausgerichtet
M090d	
M090e	M090d Muster senkrecht ausgerichtet
M091a	
M091b	M091a Muster senkrecht ausgerichtet
M091c	M091a Muster diagonal ausgerichtet
M092a	
M092b	M092a Muster senkrecht ausgerichtet
M092c	
M092d	M092e Muster senkrecht und waagrecht gespiegelt
M092e	M092e Muster waagrecht gespiegelt
M093a	
M093b	M093a Muster senkrecht ausgerichtet
M093c	
M093d	M093c Muster diagonal ausgerichtet
M093e	M093c Muster senkrecht ausgerichtet

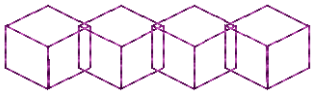
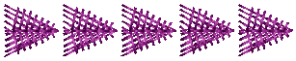
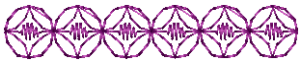
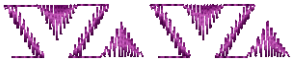
Name	Muster
M093f	
M094a	
M094b	M094a Muster senkrecht ausgerichtet
M094c	M094a Muster diagonal ausgerichtet
M095a	
M095b	
M096a	
M096b	M096a Muster senkrecht ausgerichtet
M096c	
M096d	
M097a	
M097b	M097a Muster senkrecht ausgerichtet
M097c	
M097d	M097c Muster waagrecht ausgerichtet
M097e	M097c Muster diagonal ausgerichtet
M098a	
M098b	M098a Muster senkrecht ausgerichtet

Name	Muster
M098c	
M098d	M098c Muster senkrecht ausgerichtet
M099a	
M099b	M099a Muster rechtsbündig ausgerichtet
M099c	M099a Muster nach unten ausgerichtet
M099d	M099a Muster linksbündig ausgerichtet
M099e	M099a Muster diagonal ausgerichtet
M0100a	
M0100b	M0100a Muster vergrössert

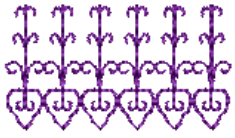
Kategorie: NPoo4a

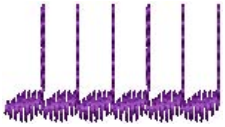
Name	Muster
K0001a	
K0002a	
K0003a	
K0004a	
K0005a	
K0006a	

Name	Muster
K0007a	
K0008a	
K0009a	
K0010a	
K0011a	
K0012a	
K0013a	
K0014a	
K0015a	
K0016a	
K0017a	
K0018a	
K0019a	
K0020a	
K0021a	
K0022a	
K0023a	

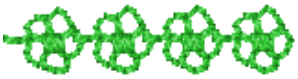
Name	Muster
K0024a	
K0025a	
K0026a	
K0027a	
A200026	
A200150	
A200446	
A200602	
A200606	
A200609	
A200615	
A200749	

Kategorie: NP005a

Name	Muster
151a	
151b	
152a	
437a	

Name	Muster
660a	
663a	
701a	
1023a	
1024a	
1026a	
1027a	

Kategorie: Natur

Name	Muster
101	
102	
103	
106	
111	
112	

Name	Muster
113	
114	
115	
117	
118	
119	
124	
129	
135	
136	

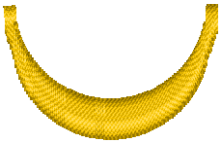
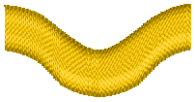
Kategorie: Quilten

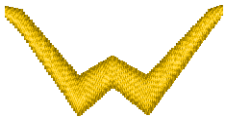
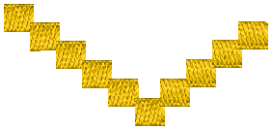
Name	Muster
327	
328	
330	
332	
333	

Name	Muster
334	
336	
337	
338	
339	
340	
342	
343	
a301	
a302	
a303	
a304	
a305	
a306	
a307	
a308	
a309	

Name	Muster
a310	
a311	
a312	
a313	
a314	
a315	
a316	

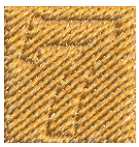
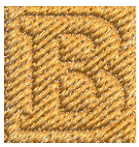
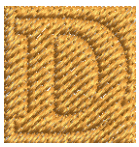
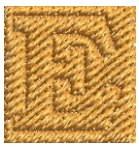
Kategorie: Satin-Quilt

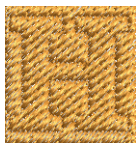
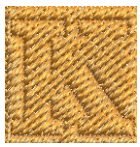
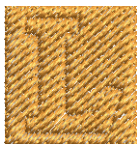
Name	Muster
501	
503	
506	
507	
508	
509	

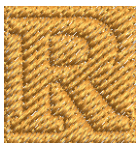
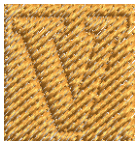
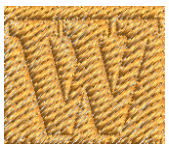
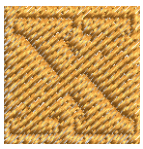
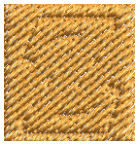
Name	Muster
511	
512	
513	
514	
515	

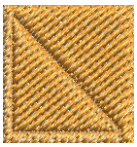
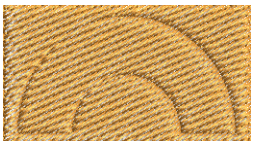
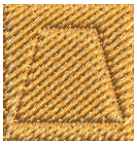
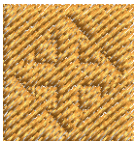
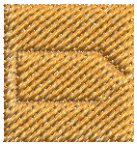
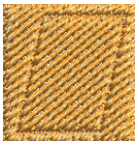
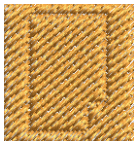
Kategorie: Stanzstempel

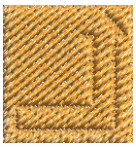
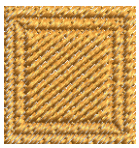
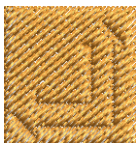
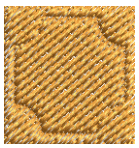
Name	Muster
0	
1	
2	
3	
4	

Name	Muster
5	
6	
7	
8	
9	
A	
B	
C	
D	
E	
F	

Name	Muster
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
N	
O	
P	

Name	Muster
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	
Zylinder	

Name	Muster
Dreieck	
Ring_Halb	
Trapezoid	
Pfeil_3_fach	
Pfeil_4_fach	
Pfeil_Block	
Ring_Ellipse	
Parallelo-gramm	
Seite	
Träne	
Pfeil_4_fach_Block	

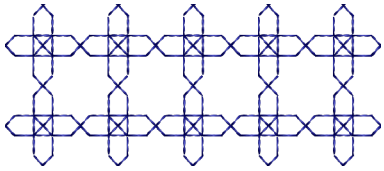
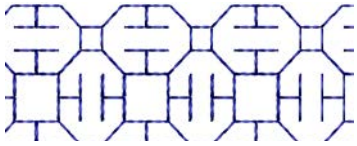
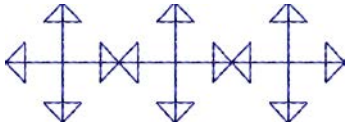
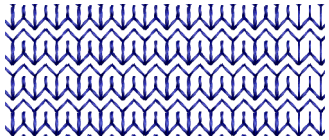
Name	Muster
Pfeil_Rechter_Winkel	
Pfeil_Doppel_Block	
Pfeil	
Kreuzstich	
Blitz	
Flamme	
Herz	
Verboten	
Smiley	
Pfeil_Doppel_Rechter_Winkel	
Polygon	

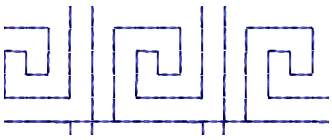
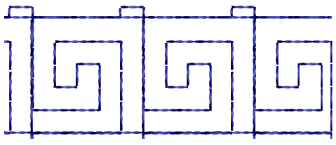
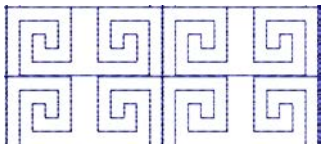
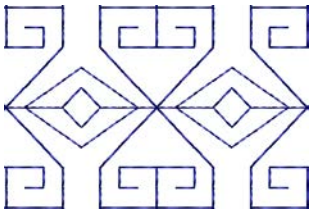
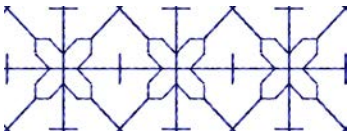
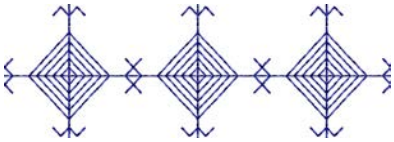
Anhang G
Beispiel-Handstickmuster

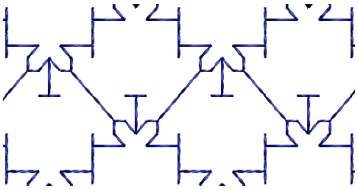
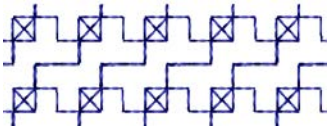
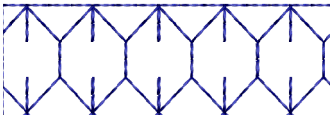
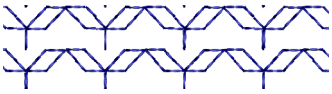
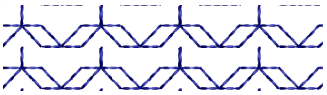
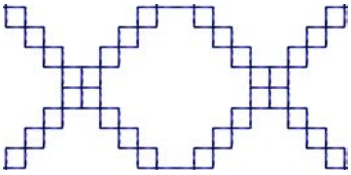
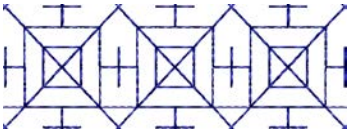
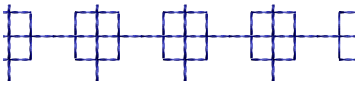
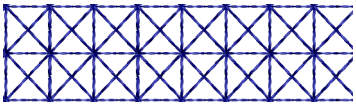
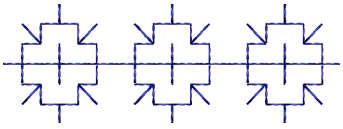
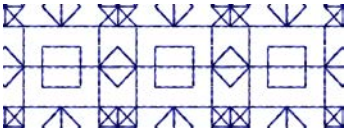
Die in diesem Anhang abgebildeten Beispiel-Handstickmuster stellen eine Auswahl der in Ihrem BERNINA-Sticksoftware-Programm enthaltenen Steppfüllstiche dar. Für tatsächliche Handstickerei und ihre Anwendung vergleichen Sie bitte Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

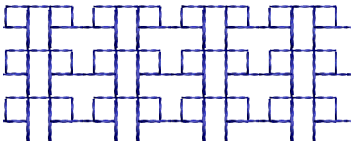
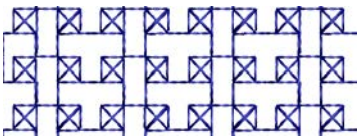
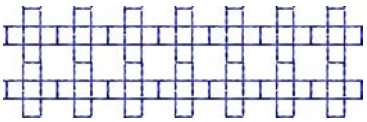
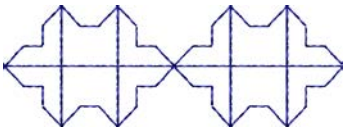
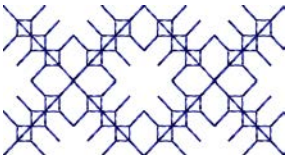
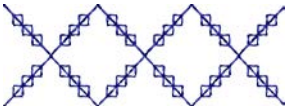
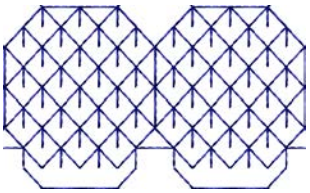
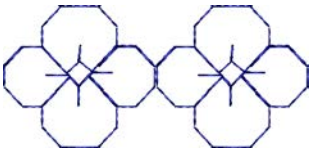
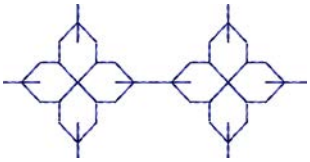
Schwarzstickerei-Muster

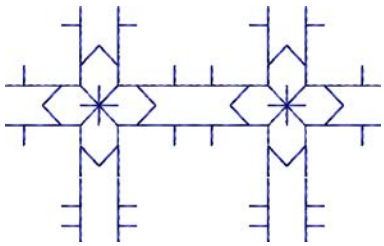
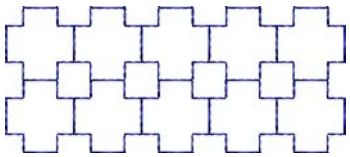
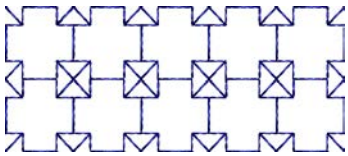
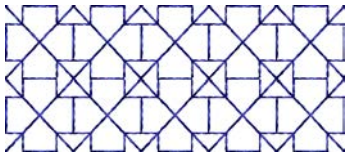
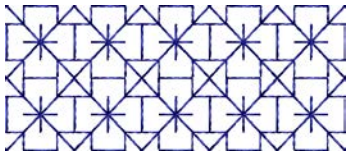
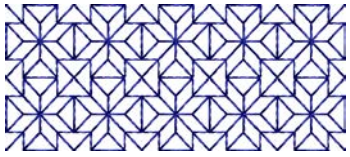
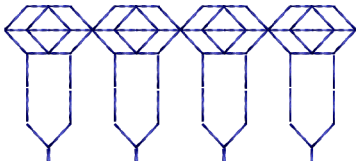
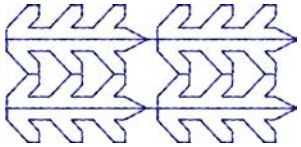
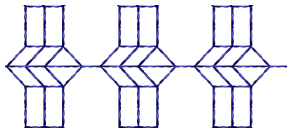
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Schwarzstickerei-Muster können als Umrandungen, Füllstiche oder sogar für Stempel benutzt werden. Die gebräuchlichsten Schwarzstickereifüllstiche erstellen mit einfachen Stichen komplexe Roll- und Geometriemuster. Siehe Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen und Schwarzstickereifüllstiche erstellen.

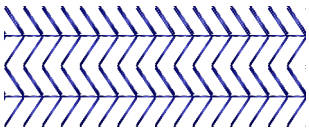
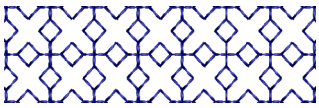
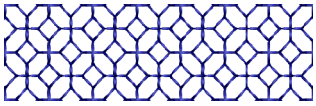
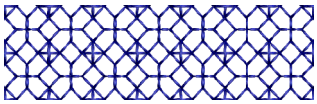
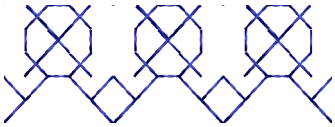
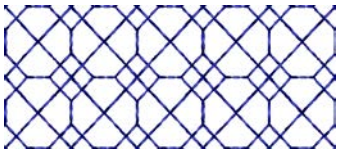
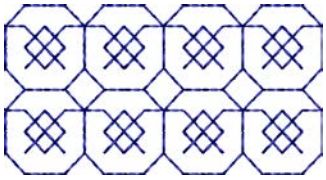
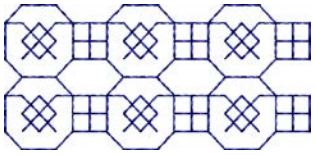
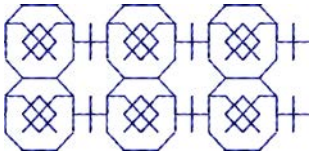
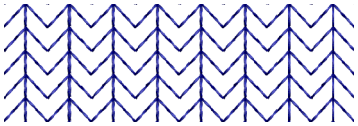
ID	Beispiel
B0001a	
B0002a	
B0003a	
B0004a	

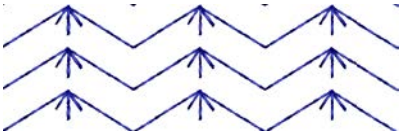
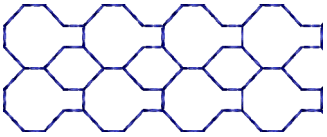
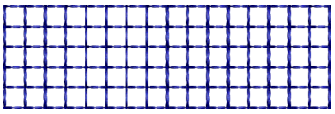
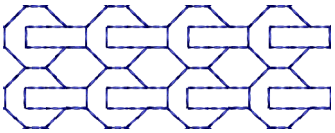
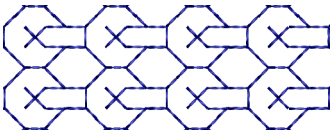
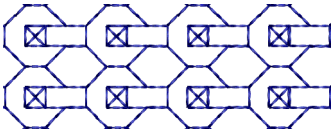
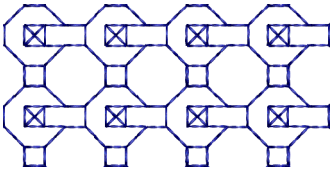
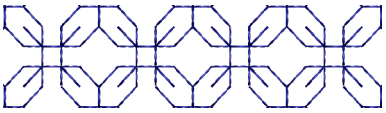
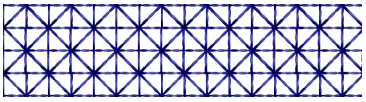
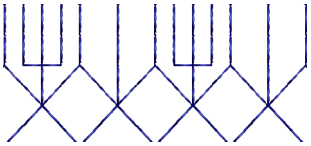
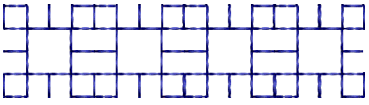
ID	Beispiel
B0005a	
B0005b	
B0006a	
B0007a	
B0008a	
B0009a	

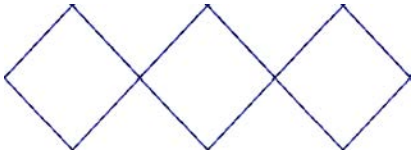
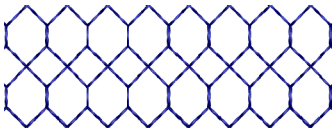
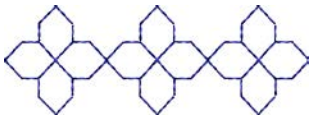
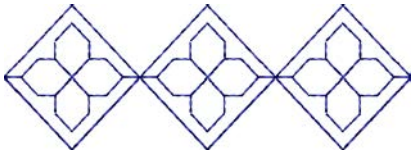
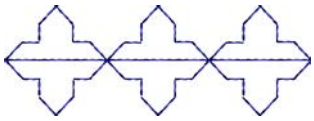
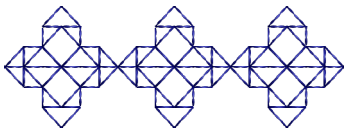
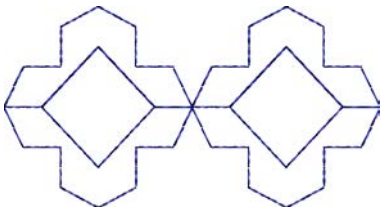
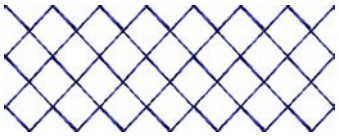
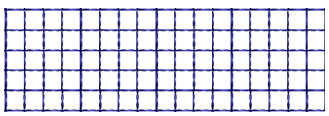
ID	Beispiel
B0010a	
B0011a	
B0012a	
B0013a	
B0013b	
B0014a	
B0015a	
B0016a	
B0017a	
B0018a	
B0019a	

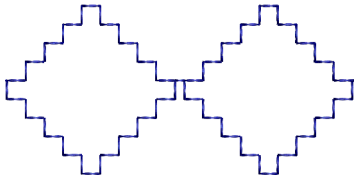
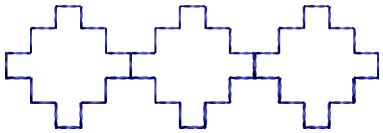
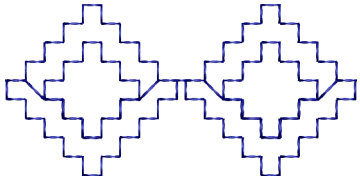
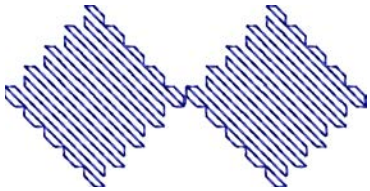
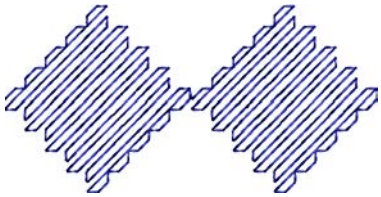
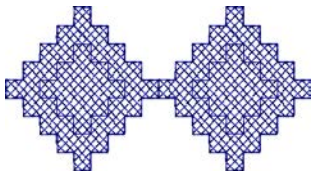
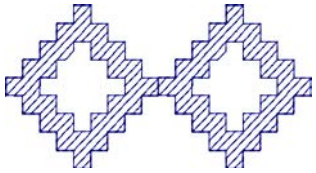
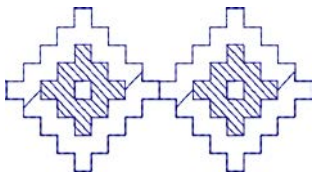
ID	Beispiel
B0020a	
B0021a	
B0022a	
B0023a	
B0024a	
B0025a	
B0026a	
B0027a	
B0028a	
B0029a	

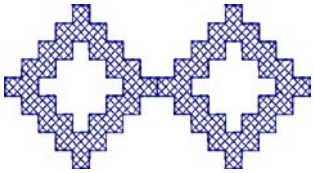
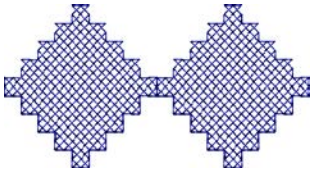
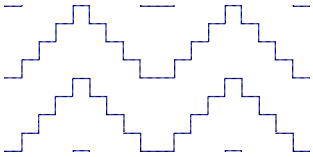
ID	Beispiel
B0030a	
B0031a	
B0032a	
B0033a	
B0034a	
B0035a	
B0036a	
B0037a	
B0038a	

ID	Beispiel
B0039a	
B0040a	
B0041a	
B0042a	
B0043a	
B0044a	
B0045a	
B0046a	
B0047a	
B0048a	
B0048b	

ID	Beispiel
B0049a	
B0050a	
B0051a	
B0052a	
B0053a	
B0054a	
B0055a	
B0056a	
B0057a	
B0058a	
B0059a	

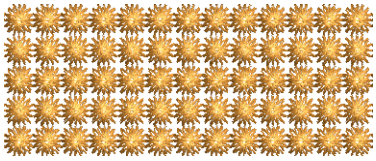
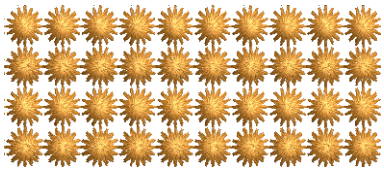
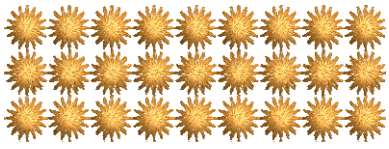
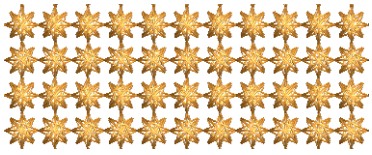
ID	Beispiel
B0060a	
B0061a	
B0062a	
B0063a	
B0064a	
B0065a	
B0066a	
B0067a	
B0068a	
B0069a	

ID	Beispiel
B0070a	
B0071a	
B0072a	
B0073a	
B0074a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	

ID	Beispiel
B0075a	
B0075a	
B0075a	

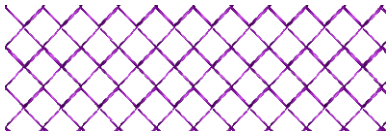
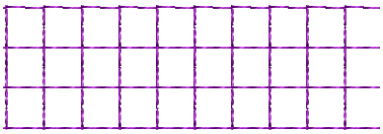
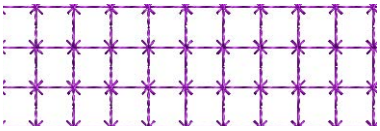
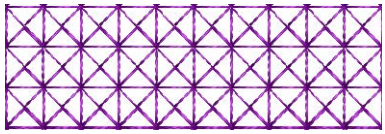
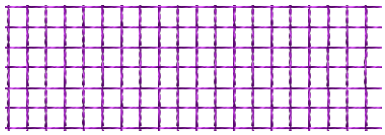
Knötchenstich-Muster

Knötchenstich ist eine traditionelle Weisstickerei-Art, die normalerweise mit dickerem Baumwollgarn auf weissem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Knötchenstich -Muster können als Umrandungen, Füllstiche oder sogar für Stempel benutzt werden. Siehe Knötchenstich-Umrandungen erstellen und Knötchenfüllstiche erstellen.

ID	Muster
Kno-ten-3mm	
Kolonial-4mm	
Kolonial-4,5mm	
Halbknoten	

Gitterfüllstich-Muster

Gitterfüllstich besteht aus einem offenen Raster mit Mustern und kann verwendet werden, um Objekten ein verleiht Objekten ein spitzenähnliches Aussehen zu verleihen. Gitterfüllstich kann nur bei gefüllten Objekten mit nur einem Stichwinkel eingesetzt werden. Siehe Gitterfüllstiche erstellen.

ID	Muster
L0001a	
L0002a	
L0003a	
L0004a	
L0005a	

Glossar

Abpausen: Günstige Möglichkeit, eine Probe eines Stickmusters zu erstellen. Ein Stück Abpauspapier wird über ein ausgesticktes Stickmuster gelegt und leicht mit einem weichen Bleistift darüber gerieben, um einen Abdruck der Stickerei zu erstellen.

Aktives Fenster: Das aktive Fenster ist das, im dem der nächste Befehl oder Arbeitsvorgang ausgeführt wird. Wenn ein Fenster gerade ‚aktiv' ist, ändert sich die Farbe seiner Titelleiste, damit es sich visuell von den anderen offenen Fenstern abhebt.

Aktualisieren: Siehe Neuzeichnen.

Aktuelle Eigenschaftseinstellungen:

Aktuell Eigenschaftseinstellungen setzen die Standardvorgaben der Vorlage ausser Kraft. Sofern Sie sie nicht absichtlich ändern, nehmen sie die Standardwerte an. Normalerweise ändern Sie sie, um beim Digitalisieren Zeit zu sparen. Zum Beispiel können Sie den Steppstich-Abstand so voreinstellen, dass bei allen neu erstellten Steppstich-Objekten eine bestimmte Stichdichte verwendet wird. Siehe auch Objekteigenschaften.

Alphabet: Eine Gruppe von Schriftzeichen desselben Stickmusters oder Stils; Buchstaben, Nummern und Typendrucksymbole eingeschlossen.

Anfangspunkt: Der Anfangspunkt ist der Punkt, an dem der Faden ein Stickobjekt das erste Mal durchdringt. Dieser sollte mit dem Endpunkt des vorhergehenden Objekts übereinstimmen.

Anfangs-Vernähstiche:

Vernähstiche werden zu Stickbeginn bei Objekten eingefügt, um ein Lösen der Stickfäden zu verhindern. Sie werden innerhalb der Form beim zweiten Stich eingefügt. Sie werden im Allgemeinen verwendet, wenn der vorhergehende Verbindungsstich abgeschnitten wurde.

Anklicken und Ziehen: Klicken Sie zum Markieren, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, verschieben Sie den Mauszeiger und lassen Sie ihn los.

Anschlüsse: Hardware-Geräte, um Kabel an Schnittstellen anzuschliessen. Die Verkabelung jedes Geräts wird durch seine Funktion bestimmt.

Anti-Aliasing: Anti-Aliasing ist eine dem Dithering ähnliche Software-Technik, die für weichere Übergänge zwischen Farbblöcken sorgt. Die weicheren Konturen entstehen durch eine 'Verwischung' der Pixel, wo die Farben aufeinander treffen.

Anzeige: Ein Bildschirm, der die Datenausgabe eines Computer anzeigt. Wird auch als Monitor bezeichnet.

Applikation: Dekorationen oder Besätze, die aus einem Stoffstück geschnitten und dann auf einen anderen Stoff aufgenäht werden, um diesem mehr Dimension und Struktur zu verleihen. Stickmuster mit Applikationen können ökonomischer sein als Stickmuster, die nur aus Stickerei bestehen. Durch die Grösse der Applikation verringert sich die Stichanzahl des Stickmusters.

Applikationsstanzer: Ein Gerät, das Stoffe entlang einer Linie schneiden kann, ähnlich wie die alten Plotter. Es benötigt als Eingabe eine Vektordatei. In MS Windows können sie als Druckerart eingerichtet werden.

ARQ: BERNINA-Quilter Dateiformat.

ART:

BERNINA-Sticksoftware-Format.

ARX: BERNINA-Sticksoftware Kreuzstich-Format.

Auflage: Material bzw. Stickvlies, das vor dem Sticken auf Stoff mit starker Oberflächenstruktur oder tiefem Flor (z. B. Cord oder Frottee) gelegt wird. Dadurch entsteht eine flache Stickfläche und die Stickobjekte versinken nicht im Stoff. Solche Auflagen können aus verschiedenen Materialien sein, z. B. Plastikfolie, wasserlösliche Folie oder lichtes chemisch behandeltes Gewebe, das sich durch Hitzeeinwirkung auflöst. Wird auch als ‚Einlage' bezeichnet.

Auflösung: Die Auflösung legt die Anzahl der ‚dots per inch' (dpi, Punkte pro Zoll) fest, die zur Erstellung eines Bildes verwendet werden. Je höher der Wert, desto deutlicher das Bild, jedoch wird entsprechend auch mehr Speicherplatz benötigt. Eine Auflösung von 75 DPI ergibt generell gute Ergebnisse.

Ausrichtung: Ausrichtung von Textobjekten auf der Grundlinie.

Ausschneiden: Eine Bearbeitungsfunktion. Damit wird ein markierter Bereich aus einem Stickmuster entfernt. Die ausgeschnittene Auswahl wird im Speicher (in der ‚Zwischenablage') gespeichert und kann in dasselbe oder ein anderes Stickmuster eingefügt werden.

Auswahlfeld: Das gepunktete Rechteck, das erscheint, wenn Sie mehrere Elemente markieren.

Autom. Abstand: Autom. Abstand beeinflusst nur den Satinstich. Er passt den Stichabstand der Spaltenbreite entsprechend an.

Autom. Applikation: Autom. Applikation ist ein Stickobjekt, das mit einer Applikation assoziiert ist. Diese Applikation erstellt automatisch Platzierungslinie, Heft- und Deckstich.

Autom. Bildlauf: Die Autom. Bildlauf-Funktion veranlasst während des Digitalisierens einen automatischen Bildlauf.

Autom. Stickreihenfolge: Mit der Autom. Stickreihenfolge-Funktion werden einzelne Elemente in Objekten, z.B. die Finger einer Hand, automatisch in die effizienteste Reihenfolge gebracht.

Autom. Zentrierung: Autom. Zentrierung bewirkt das automatische Zentrieren der Start- und Endpunkte eines Stickmusters.

Autom. Zwischenstiche: Behält lange Stiche im Objekt bei, indem diese in eine Serie von Sprungstichen zerlegt werden. Dies verhindert, dass die Stickmaschine unerwünschte Nadeldurchdringungen ausführt, wenn die die maximale Rahmenbewegung überschritten wird.

Automatische Farbwechsel:

Die Fähigkeit von Multi-Nadel-Stickmaschinen, auf Befehl zu einer bestimmten Nadel mit unterschiedlicher Fadenfarbe zu wechseln.

Automatischer Fadenschnitt:

In die Stickmaschine eingebaute Geräte, die nach einem Sprung von einer Stelle im Stickmuster an eine andere oder nach einem Farbwechsel die verbleibenden Fäden automatisch abschneiden.

Automatischer Schrumpfausgleich: Beim Aussticken wird der Stoff mit jedem Stich nach innen zum Einstichpunkt hin gezogen. Dies kann eine Kräuselung des Stoffs und das Auftreten von Lücken in der Stickerei verursachen. Schrumpfausgleich wirkt diesem Effekt entgegen, indem er Konturen gefüllter Formen an den Seiten ‚überstickt', wo die Nadeleinstiche liegen. Dies bedeutet, dass das Stickmuster für unterschiedliche Stoffe optimiert werden kann. Siehe Schrumpfausgleich.

Automatisches Digitalisieren:

Das automatische Digitalisieren vollständiger Bilder. Autom. Digitalisierer setzt Bildmaterial automatisch in Stickobjekte um und erzeugt Stiche.

Bearbeiten: Das Ändern einiger Aspekte eines Stickmusters mittels eines computerisierten Bearbeitungsprogramms. Die meisten Programme gestatten Ihnen, Stickmuster zu skalieren, Stich für Stich oder Block für Block zu bearbeiten, Schriftzüge in ein Stickmuster zu integrieren, bestimmte Anteile des Stickmusters zu verschieben, Stickmuster miteinander zu kombinieren und stickmaschinenrelevante Befehle einzufügen oder zu bearbeiten.

Beenden: Ein aktuelles Fenster oder eine aktuelle Anwendung schliessen.

Befehl: Eine Anweisung, die der Software gegeben wird, um einen Vorgang auszuführen. Es kann sich dabei um einfaches ‚Einfügen eines Objekts' handeln oder um einen komplexen Vorgang wie ‚Stiche regenerieren'. Wird normalerweise durch ein Menüelement, Werkzeugleistensymbol oder eine Befehlsschaltfläche eines Dialogfelds aufgerufen.

Befehlsschaltfläche: Eine Schaltfläche in einem Dialogfeld, die die gewählte Aktion ausführt oder stoppt. Zwei häufig benutzte Befehlsschaltflächen sind Abbrechen und OK.

Benutzerdefinierte Stickmuster: Durch Digitalisieren von Bildmaterial oder Ändern bestehender Muster selbst hergestellte Stickmuster.

Bestätigungsmeldung: Eine Meldung, die von der Software angezeigt wird und Sie fragt, ob Sie einen Vorgang fortsetzen möchten – z.B. wenn Sie ein Stickmuster löschen wollen.

Bestehende Stickmuster: Fertig verwendbare Stickmotive von Datenträgern wie USB-Stick, CD oder Stickkarten. Digitalisierte Stickmotive, die stickbereit gekauft werden können.

Bildlaufleiste: Leisten rechts und unten in einem Fenster, dessen Inhalt nicht vollständig sichtbar ist. Jede Bildlaufleiste verfügt über ein kleines Lauffeld oder Schieber und zwei Bildlaufpfeile für verschiedene Arten, die Anzeige zu verschieben

Bildschirmauflösung: Siehe Pixel.

Bildschirmkalibration: Sie müssen Ihren Bildschirm kalibrieren, damit Stickmuster im 1:1-Massstab in der richtigen Grösse erscheinen. Führen Sie dies bei der ersten Installation von BERNINA-Sticksoftware aus sowie immer, wenn Sie Ihren Bildschirm wechseln.

Bildvorbereitung: Aufbereiten eingescannter Bilder zur Stickerei-Digitalisierung. Dies kann eine oder mehrere der folgenden Techniken einschliessen: Reduzieren der Farbanzahl, Hinzufügen oder Verstärken der Umrisse, Entfernen von Bildstörungen, Dithering oder Anti-Aliasing, Eliminieren unnötiger Details, Beschneiden von Bildteilen oder Entfernen von Hintergründen.

Bildvorlagen: Bitmap-Bild oder Vektorgrafik, die als Digitalisiervorlage verwendet wird. Siehe auch Bitmap-Bild und Vektorgrafik.

Bitmap: Ein elektronisch erzeugtes Bild, das aus Punkten oder ‚Pixeln' besteht, im Gegensatz zu Vektor-‚Konturen'. Bitmaps werden normalerweise in Grafikanwendungen erstellt und besitzen Dateiendungen wie BMP, JPG, GIF, TIF und PCX. Wenn sie skaliert werden, behalten

Vektorgrafiken ihre Bildqualität bei, während Bitmap-Bilder generell Probleme mit Pixelation und Bildverschlechterung haben. Siehe auch Pixel.

Block: Basiselement einer Quiltoberseite.

BMP: Windows-Bitmap-Bildformat. Siehe auch Bitmap.

Buchstaben: Initialen oder Name, aus denen ein Monogramm besteht. Buchstaben eines Alphabets oder einer Schriftart.

Closed Curve: Eine Eingabemethode, die zum Digitalisieren grosser und komplexer Formen verwendet wird. Gestattet das Erstellen von Leerräumen, noch während die Objektkontur digitalisiert wird. Das Objekt wird somit als nur eine Füllstichfläche digitalisiert, statt in mehrere Abschnitte zerlegt zu werden. Objekte, die so erstellt wurden, werden als Closed Curve-Objekte bezeichnet.

COM-Schnittstelle: Serielle Standardanschlüsse für weitere Geräte. Es können weitere andere Anschlüsse vorhanden sein, je nach installierten Optionen. Die Anschlüsse müssen am PC eingerichtet werden, d.h. der Computer muss wissen, welches Gerät wo angeschlossen wird – z.B. COM1, COM2 usw.

Converter Box: Eine Converter Box übersetzt via PC ein Speicherkartenformate in ein anderes. Es gibt verschiedene Anbieter von Konvertierprodukten, zum Beispiel die Magic Box™ von Oklahoma Embroidery. Stickmuster können aus Stickkarten, USB-Sticks, CDs oder Festplatte in andere Formate konvertiert und auf einer leeren Stickkarte gespeichert werden.

Copyright: Ein von der Regierung oder durch internationale Abkommen verliehenes Recht, das dem Eigentümer für die Dauer seines Lebens plus 50 Jahre das exklusive Privileg zur Veröffentlichung und zum Verkauf künstlerischer Arbeiten gibt.

CPU: Central Processing Unit.

Datei: Eine mit Namen versehene Sammlung spezifischer, zusammenhängender Daten, die auf einer Festplatte gespeichert sind. Stickmuster werden als Dateien gespeichert.

Dateiendung: Der Punkt und die drei Buchstaben am Ende eines Dateinamens, wie z.B. ‚BMP'. Die Endung identifiziert die Datei als einen bestimmte Typ, der von bestimmten Anwendungen gelesen werden kann.

Dateiname: Der Name einer Datei inklusive Endung, z.B. Cat.BMP.

Deckstich: Der Deckstich ist der Rand um eine Applikationsform. Sie können verschiedene Einstellungen wie Deckstichart – Satinstich oder Pariserstich –, Stichbreite, Stichabstand und Versetzung selbst bestimmen.

Dekorfüllstich: Ein dekorativer Füllstich, der bei verschiedenen Objektarten angewendet werden kann und dessen Nadeldurchdringungen ein gekacheltes Muster bilden. Verschiedene voreingestellte Muster stehen zum Gebrauch zur Verfügung.

Design-Fenster: Das Design-Fenster ist das Fenster, in dem die Stickmuster zum Ansehen und Verändern angezeigt werden.

Desktop: MS Windows-Begriff für den Bildschirmhintergrund, auf dem die Programmsymbole angezeigt werden.

Detail: Eine Kontur, eine Umrandung, ein Auswahllaufstich oder eine kleine Fläche des Stickmusters, die bei der Benutzung von Autom. Digitalisierer zuletzt ausgestickt werden soll.

Dialogfeld: Ein auf dem Bildschirm angezeigtes Feld, das Informationen anbietet oder abfragt. Viele Dialogfelder stellen Optionen zur Verfügung, aus denen erst eine Auswahl getroffen werden muss, bevor ein Befehl ausgeführt werden kann. Manche Dialogfelder sind Warnungsmeldungen oder erklären, warum ein Befehl nicht ausgeführt werden kann.

Dichte: Siehe Stichdichte oder Fadenstärke.

Digitalisierung: Vorgang des Codierens eines Stickmusters. Bildmaterial wird in eine Serie von ‚Stickobjekten' umgesetzt, die mittels spezieller CAD/CAM-Anwendungen gelesen und manipuliert werden können. Bevor Sie sie zur Stickmaschine ausgeben, werden sie in ‚Stichdaten' konvertiert.

Digitalisierwerkzeug:

Digitalisierwerkzeuge, manchmal auch als ‚Eingabemethoden' bezeichnet, sind Grafikwerkzeugen ähnlich, mit der Ausnahme, dass das Endergebnis ein Stickobjekt statt eines Vektor-Objekts ist. Unterschiedliche Digitalisierwerkzeuge eignen sich zum Erstellen unterschiedlicher Formen oder Motivelemente.

Diskette: Eine flexible Diskette, die permanent in einer rechteckigen Platikhülle versiegelt ist – z.B. HD/DD 3.5"-Diskette. Benutzt zur Offline-Datenspeicherung zur Sicherung und/oder für nicht oft benutzte Daten. Wird auch zum Übertragen gestanzter Stickmusterdaten (Stichdateien) vom Computer zur Stickmaschine benutzt.

Dithering: Eine Software-Technik, mit der die bestehenden Farben in einer schachbrettförmigen Anordnung von Pixeln kombiniert werden. Sie wird normalerweise benutzt, um auf einer Bild-Palette fehlende Farben zu simulieren. Eine Art optischer Illusion wird erzeugt, indem zwei Pixel unterschiedlicher Farbe nebeneinander platziert werden. Das menschliche Auge kombiniert die zwei Farben automatisch zu einer dritten Farbe.

Dongle: Ein Hardware-Sicherungsgerät, das zum Benutzen geschützter Software benötigt wird. Manche Dongles werden an einer Parallel-Schnittstelle

angebracht, andere an einer USB-Schnittstelle.

Doppelklicken: Das zweimalige Klicken der Maustaste, ohne dabei die Maus zu bewegen. Ein Doppelklicken bewirkt das Ausführen von Vorgängen wie z.B. das Öffnen eines Programms durch Anklicken eines Symbols.

Dots Per Inch (DPI) – Punkte Pro Zoll: Eine Masseinheit der Bildschirm- oder Druckerauflösung; die Anzahl der Punkte, die sich innerhalb eines Zolls befinden.

Download: Der Vorgang des Übertragens einer Kopie einer Datei von einem anderen Computer oder aus dem Internet zu einem Computer oder anderen Gerät wie z.B. einer Stickmaschine.

Drehpunkte: Wenn Sie ein Objekt markieren, erscheinen Kontrollpunkte. Wenn Sie das Objekt erneut anklicken, erscheinen Dreh- und Schrägstellpunkte. Drehpunkte erscheinen an den Ecken des Objekts, und in der Objektmitte wird ein Fixpunkt angezeigt. Schrägstellpunkte sind rautenförmig und erscheinen in der oberen und unteren Mitte des Objekts. Siehe auch Kontrollpunkte.

Dropdown-Liste: Ein einzeiliges Dialogfeld, das sich öffnet und eine Liste von Optionen zur Auswahl anzeigt.

Druckvorschau: Zum Begutachten des Stickmusters und der Stickmuster-Informationen vor dem Ausdruck eines Produktionswerkblattes. Das Stickmuster erscheint so, wie es ausgedruckt wird.

Duplizieren: Wenn ein Objekt dupliziert wird, wird es nicht in die Zwischenablage kopiert. Dadurch bleibt die Zwischenablage frei, sodass Sie andere Objekte ausschneiden oder kopieren können.

Durchlaufen: Sie können die Stickreihenfolge eines Stickmusters im Allgemeinen überprüfen, indem Sie es nach Stichen, Segmenten, Funktionen oder Objekten ‚durchlaufen'.

Eckpunkte: Bei der Standard-Digitalisierung deuten Eckpunkte an, wo eine Kurve die Richtung ändert. Der Benutzer digitalisiert ein Liniensegment mit zwei aufeinanderfolgenden Eckpunkten. Die Laufstich und Wendefüllstich erzeugenden Algorithmen interpretieren Eckpunkte als Unterteilungen in der Kurve und generieren daher an Eckpunkten stets eine Nadeldurchdringung.

Eigenschaften: Siehe Objekteigenschaften.

Einfügemarke: Eine der Formen, die der Mauszeiger annehmen kann; zeigt an, dass an diesem Punkt Text eingegeben werden kann. Die Form gleicht dem Grossbuchstaben ‚I'.

Einfügen: Das Einfügen von Elementen, die zuvor durch Kopieren oder Ausschneiden in die Zwischenablage gelegt wurden. Sie können beliebig oft von der Zwischenablage einfügen.

Eingabemethode: Siehe Digitalisierwerkzeug.

Emblem: Gesticktes Stickmuster mit fertiger Umrandung, das nach dem Sticken auf ein Kleidungsstück aufgenäht wird, meistens identifizierende Insignien. Auch als ‚Wappen' oder ‚Abzeichen' bekannt.

EMF: ‚Enhanced Metafile'-Vektorgrafikformat.

Endpunkt: Der Endpunkt ist der Punkt, an dem der Faden das Stickobjekt verlässt. Er sollte mit dem Startpunkt des nächsten Objekts übereinstimmen.

Endung: Siehe Dateiendung.

End-Vernähstiche:

End-Vernähstiche werden im Allgemeinen vor Fadenschnitten platziert, um ein Lösen der Stiche zu verhindern. Sie können die Verbindungsstich-Einstellungen so anpassen, dass unter bestimmten Bedingungen automatisch End-Vernähstiche hinzugefügt werden, oder sie manuell einfügen. Sie können zudem Fadenschnitt-Funktionen einschliessen, so dass Maschinen mit Fadenschnittfunktion den Faden automatisch abschneiden.

EXP: Systemeigenes Stichdatei- bzw. ‚erweitertes' Dateiformat von Melco-Maschinen.

Facing: Siehe Auflage.

Faden: Feiner Faden aus Natur- oder Kunstfaser, bei dem zwei oder mehr Fasern zusammengedreht sind. Wird zum Nähen und Sticken verwendet. Stickmaschinenfäden können aus den folgenden Fasern bestehen: Rayon (hoher Glanz), Baumwolle (mattes Erscheinen), Polyester (stark und farbecht), Metallfäden (synthetischer Kern, der mit Metallfolie oder dünnen Stücken aus Metallfolie umwickelt wird) und Acryl (ähnlicher Glanz wie Rayon).

Fadenart: Es gibt unterschiedlich dicke Stickfaden: A, B, C und D. Die Stichdichte sollte gemäss der verwendeten Fadenart festgelegt werden. Siehe auch Fadenstärke.

Fadenbild: Verfahren zum Gestalten von Stickmustern mit einer Stickmaschine, bei dem gleichzeitig die Maschine läuft und der in einen Stickrahmen gespannte Stoff freihändig bewegt wird, sodass die Nadel auf der Stoffoberfläche ‚zeichnet'.

Fadencode: Der Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer bestimmten Marke.

Fadenschnitt: Der Vorgang des Abschneidens loser Fäden, des Entfernens der Unterlage usw., beim fertig gestickten Produkt.

Fadenschnittfunktionen: Wenn Sie eine Maschine mit automatischem Fadenschnitt benutzen, sorgt der Schnittcode dafür, dass der Faden nach einem End-Vernähstich abgeschnitten wird. In der Software werden Fadenschnitte durch ein Dreieck repräsentiert, das an dem Punkt, wo die Stiche wieder beginnen, einen

kleinen Kreis aufweist. Der abgeschnittene Verbindungsstich erscheint als gestrichelte Linie. Sie können die Verbindungsstich-Einstellungen so anpassen, dass Fadenschnitte automatisch hinzugefügt werden, oder diese selbst hinzufügen.

Fadenspannung: Die Spannung des Fadens beim Formen der Stiche. Die Oberfaden- und Spulenfadenspannung muss stets korrekt eingestellt werden. Die Fadenspannung ist korrekt eingestellt, wenn etwa ein Drittel des auf der Unterseite des Stoffs sichtbaren Fadens bei einer Satinstichreihe Unterfaden ist.

Fadenstärke: Verschiedene Fadenstärken werden von unterschiedlichen Fadenherstellern spezifiziert. Fadenstärke A stellt normales StickFaden dar (Fadenstärke 120/2 oder 40). Fadenstärke B ist stärker, Fadenstärke C feiner und Fadenstärke D noch feiner.

Fadentabelle: Fadentabellen sind Listen von vordefinierten Fadenfarben. Diese basieren entweder auf handelsüblichen oder auf benutzerdefinierten Fadentabellen. Sie können Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren, um aus vorhandenen Farben Ihre eigenen Tabellen zu erstellen. Siehe auch Farbpalette.

Farbkombinationen:

Farbkombinationen sind multiple Farbzusammenstellungen für dasselbe Stickmuster. Sie bestehen aus Farben, die in ‚Farbblöcken' definiert sind, die in Wilcom BERNINA-Sticksoftware oder einem ähnlichen Designprogramm erstellt werden können. Sie können sie auch aus patentierten Farbsystemen wie Chromatone oder Pantone auswählen.

Farbpalette: Die Farbpalette enthält eine Auswahl an Fadenfarben, die auf jedes Stickmuster zugeschnitten sind. Dieses Farbspektrum oder ‚Farbkombination' repräsentiert die tatsächlichen Fadenfarben, mit denen das Stickmuster ausgestickt wird. Siehe auch Fadentabelle.

Farbreduzierung: Siehe Bildvorbereitung.

Farbtiefe: Die Farbtiefe, auch ‚Pixeltiefe' genannt, bezieht sich die Menge der Farbinformationen, die jedem Pixel eines Bildes zur Verfügung steht. Ein Bild mit einer Farbtiefe von 1-bit kann nur zwei Farben anzeigen. Wenn die Farbtiefe sich erhöht, werden mehr Farben verfügbar – 16 Farben (4 bit), 256 Farben (8 bit), ‚High Color' (16 bit), ‚True Color' (24 bit).

Fehler: Siehe Stickfehler.

Fertigstellung: Arbeitsvorgänge, die nach Vollendung der Stickung ausgeführt werden. Schliesst das Abtrennen loser Fäden, das Abschneiden oder Abziehen von überschüssiger Unterlage, das Entfernen von ‚Facing' oder Vlies, das Entfernen jeglicher Flecken, das Bügeln oder Dampfbügeln von Kräuselungen oder Rahmenspuren und das Verpacken der Ware zum Verkauf oder Versand.

Festplatte: Ein Gerät zur Massenspeicherung von Daten. Normalerweise befindet sich die Festplatte im Systemgehäuse; eine zweite Festplatte kann hinzugefügt werden. Wenn Sie Informationen auf der Festplatte speichern, verbleibt sie dort solange, bis Sie sie löschen. Da sie nur eine beschränkte Kapazität besitzt, müssen die Dateien verwaltet werden.

Fixpunkt: Ein fester Punkt, der beim Drehen, Skalieren, Schrägstellen oder Spiegeln eines Stickmusters verwendet wird.

Flattern: Auf- und Abbewegung des Stoffs unter Einfluss der Nadelbewegung. Sieht ähnlich aus wie eine flatternde Fahne. Wird oft durch unsachgemässes Einspannenin den Stickrahmen verursacht. Flattern kann die Stichbildung negativ beeinflussen, zu Fadenanhäufungen und allgemein zu unbefriedigenden Stickergebnissen führen.

Fransen: Fäden, die abgetrennt wurden und lose vom Motivrand hängen.

Freihand-Maschinenstickerei:

Siehe Fadenbild.

Füllstich: Eine Serie von Laufstichen, die zur flächendeckenden Auffüllung grosser Gebiete benutzt wird. Durch Änderung des Stichwinkels, der Stichlänge und der Stichwiederholungen können verschiedene Füllmuster erzielt werden. Wird auch als ‚Geflecht'-Stich bezeichnet.

Füllstichverlauf: Kunstvoller Sticheffekt, bei dem die Stichabstände zwischen dichter und lichter Auffüllungen entlang eines Stickobjekts variieren, um Schattierungs- und Farbeffekte zu erstellen, die manuell nur schwer zu erzielen sind.

Gewicht: Bei T-Shirts sind die drei Standard-Gewichtsklassen ‚mittelschwer', ‚schwer' und ‚extradick'.

Gitterfüllstich: Bei dem Erstellen von Spitze werden oft Fäden benutzt, um Stoffe in ihrer gesamten Breite zu besticken. Wird meistens zum Verzieren von Damenkonfektion und Dekostoffen benutzt. Findet am häufigsten bei Schiffli-Maschinen Verwendung.

Grafikanwendung:

Software-Anwendung, die Bitmap-Bilder und/oder Vektorgrafiken erstellt oder Ihnen ermöglicht, diese zu bearbeiten. Vektorgrafiken können ohne Verlust der Bildqualität oder Schärfe skaliert werden. Beispiele von Vektor-Bearbeitungsprogrammen sind Adobe Illustrator, MacroMedia Freehand und CorelDRAW®. Siehe auch Paint-Softwarepaket und Grafiksoftwarepaket.

Graustufen: Ein Graustufenbild besteht aus bis zu 254 verschiedenen Grautönen, plus Schwarz und Weiss, was insg. 256 Töne ergibt. Schwarz-Weiss-Fotos sind Graustufenbilder.

Griff: Siehe Auswahlgriff.

Grundlinie: Die unsichtbare Linie, auf der Buchstaben platziert werden. Nur Unterlängen gehen unten über die Grundlinie hinaus. Grundlinien bestimmen die Form der Textobjekte in einem Stickmuster. Sie können diese auf eine gerade, waagrechte oder senkrechte Grundlinie platzieren, Text um einen Kreis oder Bogen anlegen oder Ihre eigenen Grundlinien digitalisieren.

Grundlinienwinkel: Der Grundlinienwinkel legt den Winkel der Grundlinie relativ zur waagrechten Achse fest. Sie können ihn benutzen, um Buchstaben an einem bestimmten Teil Ihres Stickmusters auszurichten.

Haltepunkte: Siehe Kontrollpunkte.

Hardware:

Computerkomponenten, darunter Monitor, Tastatur, Digitalisiertablett, Drucker, Scanner, Nähmaschine usw.

Heftstich: Normalerweise als Heftstich bezeichnet, wird durch drei oder vier aufeinanderfolgende Stiche geformt, die Teil einer 10-Punkte-Bewegung (oder mehr) sind. Er sollte stets am Ende alle Spalten und Füllstiche benutzt werden sowie am Ende jedes Elements in Ihrem Stickmuster dem Sprungstiche folgen - zum Beispiel Farbwechsel oder das Ende des Stickmusters. Kann als Dreieck, Stern oder gerade Linie gestickt werden. Heftstich ist auch der Name einer Stichart, die durch Haken und Nadel von Hobbynähmaschinen oder computerisierten Stickmaschinen geformt wird.

Heftstich: Ein Zickzackstich, der nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsstücke auf dem Stoffuntergrund benutzt wird, bevor die Deckstiche genäht werden.

Heirloom-Stickerei: Bestickte Artikel, die dazu gedacht sind, von einer Generation an die nächste weitergegeben zu werden.

Hintergrund: In BERNINA-Sticksoftware können Sie die Hintergrundfarbe des Design-Fenster so anzupassen, 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 der Farbkombination abgespeichert.

JPG: Bitmap-Bildaustauschformat der JPEG-Datei.

Kanten-Transportstiche: In BERNINA-Sticksoftware werden mit dem Kanten-Transportstiche-Effekt unterlegte Transportstiche an den Objektrand verlegt, wo sie praktisch nicht sichtbar sind.

Kleben: Permanentes Verbinden zweier Stofflagen mit einem Klebstoffes. Heisssiegeln.

Klicken: Drücken und Loslassen der linken Maustaste. Siehe auch Rechtsklicken.

Knötchenstich: Traditionelle Weisstickerei-Art, die normalerweise mit dickerem Baumwollgarn auf weissem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird.

Knötchenstich: Ein Stich, der in der Mitte ein hervorgehobenes Knötchen besitzt.

Komprimierte Datei: Siehe Konturdatei.

Konfiguration: Die Grösse und Art der Computer-Hardware. Eine weitere Bedeutung sind die in Ihrer Software verfügbaren Optionen.

Kontrollkästchen: Ein kleines Quadrat, das in Dialogfenstern neben Funktionen erscheint, um diese zu aktivieren oder deaktivieren. Wenn aktiviert, erscheint ein Häkchen oder Kreuz. Ein Kontrollkästchen ist eine Option, die Sie einstellen können.

Kontrollpunkte: Kontrollpunkte werden benutzt, um Objektformen, Stichwinkel und Start- und Endpunkte zu verändern. Sie können die Form eines Objektes ändern, indem Sie auf seiner Kontur Kontrollpunkte verschieben, hinzufügen oder löschen. Bei den meisten Objekten können Sie die Kontrollpunkte auch von Eckpunkten in Kurvenpunkte umwandeln.

Konturdatei: Konturdateien oder ‚komprimierte' Dateien sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, Objekteigenschaften und Stichdaten beinhalten. Wenn Sie eine Konturdatei in BERNINA-Sticksoftware öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Eingabemethoden und Effekte angewendet. Konturdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Siehe auch Stichdatei.

Konturstich: Konturstich ist eine gebogene Füllstichart – die Stiche folgen den Konturen einer Form, wobei sie einen gebogenen ‚Licht-und-Schatten'-Effekt hervorrufen. Er funktioniert nur bei spaltenähnlichen Formen. Es gibt zwei Arten – Standard und Spirale –, die beide auf Eingabe A-, Eingabe B-, Eingabe C- oder Ring-Objekte angewendet werden können. Der Standardkonturstich kann zudem bei Kreis-Objekten benutzt werden.

Konvertier-Software:

Programme, die Daten lesen (nicht ab Karte) und diese von einem Stickmaschinenformat in ein anderes übersetzen.

Kopieren: Eine Kopie der aktuellen Auswahl in die Zwischenablage zu legen. Siehe auch Duplizieren.

Kräuselung: Passiert, wenn der Stoff durch die Stiche zusammengezogen wird. Hierfür kann es viele Ursachen geben, z.B. falsche Stichdichte, zu lockere Einrahmung, Fehlen einer Unterlage, falsche Fadenspannung oder eine stumpfe Nadel.

Kreuzstich: Zwei Stiche, die sich in der Mitte schneiden und dadurch ein X bilden. Wird in Reihen oder innerhalb einer Rechteckform angelegt und bildet geometrische Stickmuster. Sorgt für ein handgefertigtes Aussehen.

Kurvenglättung: Die Kurvenglättung wird benutzt, um ‚gezackte' Linien zu glätten, die bei Freihand-Techniken vorkommen können, und den erstellten Pfad in eine relativ ebenmässige Kurve umzusetzen. Erweiterte Kurvenglättungsfunktionen behandeln generell die gesamte Objektkontur und beinhalten sogenannte Eckenfeststellungsfunktionen, um der gewünschten Kurve genauer folgen zu können.

Kurzstich: Digitalisiertechnik zum Setzen von kürzeren Stichen in Kurven und Ecken und somit zum Vermeiden von unnötigen Stichanhäufungen.

Langsames Neuzeichnen: Zum langsamen Neuzeichnen Ihres Stickmusters benutzt. Mit Langsames Neuzeichnen können Sie die Stich- und Farbreihenfolge eines Stickmusters in Zeitlupe mitverfolgen.

Laufstich: Der Laufstich platziert eine einzelne Reihe von Stichen entlang einer digitalisierten Linie. Die Nadeldurchdringungen werden nacheinander platziert. Laufstich wird generell zum Sticken von Konturen und Verbindungsstichen benutzt. Die Laufstichlänge kann so eingestellt werden, dass sie automatisch variiert, um engen Kurven genauer folgen zu können.

Laufwerke: Computer besitzen normalerweise drei Arten von Laufwerken: eine Festplatte, die sich zum Speichern grosser Mengen von Information und Anwendungen eignet, ein Diskettenlaufwerk und ein CD-ROM-Laufwerk.

Lesen: Öffnen eines Stickmusters, das auf eine Stickkarte oder eine Stickmaschine geschrieben wurde.

Liniengrafik: Eine Grafik mit nur zwei Farben – normalerweise Schwarz und Weiss.

Listenfeld: Ein einzeiliges Dialogfeld, das sich zu einer Liste von Optionen zur Auswahl öffnet.

Logo: Name, Symbol oder Markenzeichen einer Firma oder eines Unternehmens. Abkürzung für ‚Logotyp'.

Mäanderfüllstich: Eine Füllung aus Laufstichen, die sich innerhalb einer Umrandung winden. Wird oft beim Quilten benutzt.

Markieren: Ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten zur Bearbeitung hervorheben. Nur markierte Elemente können bearbeitet werden.

Mauszeiger: Teil der Bildschirmanzeige. Kann verschiedene Formen annehmen. Wird durch entsprechendes Bewegen der Maus verschoben und kann zum Zeigen auf dem Bildschirm benutzt werden, um Markierungen vornzunehmen und auf Stellen für Eingaben hinzuweisen. Zeigt zudem an, wenn der Computer arbeitet und keine Eingaben möglich sind.

Max./Min. Stichlänge: Die minimalen und maximalen Stichlängen, die im Stickmuster zugelassen sind, bestimmen die äusseren Grenzwerte, die zwischen den Nadeleinstichpunkten gemessen werden. Sie werden von den minimalen und maximalen Rahmenbewegungen bestimmt, die die Maschine ausführen kann.

Maximieren-Schaltfläche: Bei Windows das kleine mittlere Feld in der Dreiergruppe rechts oben in der Titelleiste. Durch Anklicken der Maximieren-Schaltfläche vergrössert sich ein Fenster auf seine maximale Grösse.

Menüleiste: Die Menüleiste enthält Dropdown-Menus mit Befehlen. Einige Befehle stehen auch auf der Werkzeugleiste zur Verfügung.

Menütabelle: Die mit der Software mitgelieferte Menütabelle ermöglicht mittels des Pucks die direkte Auswahl von Befehlen auf dem Digitalisiertablett. Sie müssen diesen vor der Anwendung erst ‚registrieren'.

Minimieren-Schaltfläche: Bei Windows das kleine linke Feld in der Dreiergruppe rechts oben in der Titelleiste. Durch Anklicken der Minimieren-Schaltfläche verkleinert sich das aktuelle Fenster zu seiner minimalen Grösse.

Modal-Dialogfeld: Ein Dialogfeld, das, während es geöffnet ist, es dem Benutzer unmöglich macht, ein ausserhalb liegendes Kontrollelement oder Objekt anzuklicken. Änderungen an den Einstellungen innerhalb des Dialogfeldes werden erst aktiv, wenn es wieder geschlossen wird.

Modem: Ein Gerät, um Computer-Informationen telegrafisch von einem Computer zu einem anderen zu senden.

Monogramm: Gesticktes Textobjekt aus einem oder mehreren Buchstaben, normalerweise den Initialen eines Namens. Kann auch Umrandungen oder Stickmuster beinhalten, die den Besitz von Artikeln anzeigen, z.B. Kleidung, Kappen, Taschentücher usw.

Motivvorlage: Siehe Vorlage.

Multi-Applikation: Eine Art von Applikationsobjekt, das aus mehr als einem Stoffstück besteht und von verschiedenenartigen Stickobjekten umgeben ist.

Musterfüllstich: Der Musterfüllstich ist ein dekorativer Füllstich, mit dem Sie Closed Curve-Objekte füllen können. Sie können zudem Spezialeffekte oder dreidimensionale Effekte erzeugen.

Muster-Laufstich: Muster, die einer digitalisierten Linie entlang verbunden sind. Sie können mit jedem Muster aus der Liste dekorative Konturen erstellen.

Nadel: Kleines, feines Stahlstück mit einem Loch zum Einfädeln des Fadens und einer Sptize zum Durchdringen des Stoffes. Eine Maschinennadel unterscheidet sich von einer Nadel zum Handnähen; das Öhr der Maschinennadel befindet sich an der Spitze. Stickmaschinennadeln haben scharfe

Spitzen zum Durchdringen schwerer, dicht gewebter Stoffe; abgerundete Nadelspitzen, um zwischen die Fasern von Maschenware gleiten zu können; und eine Vielzahl von speziellen Nadelspitzen, wie z.B. Keilspitzen, die für Leder benutzt werden.

Nadelpunkte: Sie können die in einem Stickmuster vorhandenen Nadelpunkte begutachten, um die Stichdichte zu prüfen oder zum Beispiel Stiche zur Bearbeitung zu markieren.

Neu Einreihen: Sie können die Position eines markierten Objekts verändern, indem Sie es ausschneiden und danach an einer anderen Stelle in der Stickreihenfolge einfügen, oder indem Sie den Neu-einreihen-Befehl benutzen. Sie können Objekte auch nach Farbe oder mit Farbfilm neu einreihen.

Neuzeichnen: Die Bildschirmansicht wird aktualisiert. Dies ist nützlich, wenn Bereiche der Anzeige während des Bearbeitens überdeckt wurden. Siehe auch Langsames Neuzeichnen.

Nicht-modales Dialogfeld: Ein Dialogfeld, das, während es geöffnet ist, es dem Benutzer gestattet, Objekte nach Belieben zu markieren. Die Kontrollelemente des Dialogfeldes werden den Werten der markierten Objekte entsprechend geändert. Wenn kein Objekt markiert ist, wird relevante System-Information angezeigt. Änderungen, die an den Einstellungen im Dialogfeld vorgenommen werden, können angewendet werden, noch während es geöffnet ist. Andere Dialogfelder und Befehle können geöffnet und benutzt werden, noch während es geöffnet ist.

NORMAL-Vorlage:

Standardvorlage. Siehe auch Vorlage.

Objekt: In der Stickerei ist ein Objekt ein individuelles ‚Element' eines Stickmusters. Ein Objekt hat zahlreiche Eigenschaften wie Grösse, Farbe, Reihenfolge im Stickmuster, Stichart und -werte und schliesst Regeln zum Aussticken mit ein. Siehe auch Vektor-Objekt.

Objektart: Jedes Objekt hat eine Art, Form, Fadenart und -farbe, Sticheinstellungen und eine Position in der Stickreihenfolge. Die Objektart kann, muss aber nicht, das Aussehen der fertigen Stickerei bestimmen.

Objekteigenschaften: In BERNINA-Sticksoftware enthalten alle Stickobjekte definierende Einstellungen oder ‚Werte'. Die Werte werden mit einem Objekt gespeichert und werden zu seinen ‚Eigenschaften'. Alle Objekte besitzen bestimmte gemeinsame Eigenschaften, wie z.B. Grösse und Position. Es gibt aber weitere, spezifischere Objekteigenschaften, die von der Objektart abhängen.

Objektkontur: Siehe Konturdatei.

Ordner: Eine Sammlung von Dateien und Unterverzeichnissen, die zusammen auf einer Festplatte gespeichert sind. Teil der Verzeichnisstruktur zur Verwaltung von Dateien auf der Festplatte.

Ornament: Ein gruppiertes Stickmuster, das aus einem oder mehreren Objekten beliebiger Art und einer oder mehreren Farben bestehen kann. Ornamente können in bis zu acht Positionen um Buchstaben angelegt oder hinter ihnen zentriert werden.

Paint-Softwarepaket:

Software-Anwendung zum Erstellen oder Bearbeiten von Bilddateien. Sie können Linien und aufgefüllte Gebiete erstellen sowie Bilder Pixel für Pixel mit Pinsel-, Radiergummi- und Sprüh-Werkzeugen bearbeiten. Beispiele für Bildbearbeitungsprogramme sind Adobe Photoshop, Jasc PaintShop Pro und Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4. Siehe auch Grafikanwendung.

Parallelschnittstelle: Anschluss am Computer, meistens LPT1 genannt, um Parallelkabel von Druckern oder einen Dongle einzustecken. Parallelschnittstellen werden zum Anschliessen mancher Stickmaschinen benutzt. Sie werden LPT1, LPT2 usw. genannt. Wenn Sie eine parallele Maschinenverbindung einrichten, wählen SIe die Parallelschnittstelle und das benötigte Protokoll und vervollständigen den Maschinen-Einrichtungsvorgang.

Pariserstich: Wird häufig als dekorative Umrandung zum Heften von Applikationen benutzt. Die Stiche formen ein kammartiges Muster.

Patch: Stoffstück, das bei der Applikation aufgenäht wird.

Patchwork: Zusammenstellung von Blöcken, die zusammengenäht werden, um ein grosses Stück, z.B. einen Quilt, zu bilden.

Patchwork-Block: Ein Patchwork-Block besteht aus zusammengenähten Stoffstücken und bildet meist eine regelmässige Form, z.B. ein Quadrat. Die Blöcke werden dann zusammengenäht, um einen Quilt zu bilden.

PCX: Bitmap-Bildformat des PC-Paintbrush-Programms.

PDF: Portable Document Format. Format, das zur Ansicht des Online-Handbuch in Acrobat Reader verwendet wird.

PhotoSnap: Technik zum direkten Erstellen von Stickmustern aus Fotos und anderen Graustufen-Bitmap-Bildern. PhotoSnap-Stickmuster bestehen aus Satin- oder Konturstichreihen mit variierenden Abständen. Der Effekt ähnelt der Ausgabe eines Zeilendruckers.

Pixel: Ein Punkt. Die Lichtpunkte, aus denen das Bildschirmbild zusammengesetzt ist. Je mehr Pixel sich auf einer bestimmten Fläche befinden – d.h. je kleiner sie sind und je näher sie zusammenliegen –, desto höher ist die Auflösung.

Pixelation: Ein Effekt, der vorkommt wenn ein Bitmap-Bild so vergrössert wird, dass die individuellen Pixel sichtbar werden.

Platzierungslinie: Die erste ausgestickte Applikationslage – Platzierungslinien werden benutzt, um den Applikationsstoff auf dem Stoffhintergrund zu positionieren. Siehe auch Applikation.

PNG: Portable Network Graphics-Vektorgrafikformat.

Position: Die Positionsanzeige gibt die Position (X, Y) des Stickmusters im Design-Fenster an.

Produktionswerkblatt: Das Produktionswerkblatt ist die Verbindung zwischem dem Designer und dem Bediener der Stickmaschine. Es beinhaltet eine Motivvorschau und wesentliche Produktionsinformationen, darunter die Grösse des Stickmusters, die Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen.

Programm: Ein Computerprogramm oder ‚Anwendung' für bestimmte Aufgaben, z.B. Textverarbeitung oder Datenbankverwaltung.

Protokoll: Das Kommunikationsprotokoll hängt von der Art des Anschlusses zwischen Computer und Stickmaschine ab. Es handelt sich in der Regel um eines der foldenden Protokolle: Serielle Standardschnittstelle, Parallelschnittstelle, Seriell-zu-parallel konvertiert (DCi) oder Interface-Karte.

Punkt: Masseinheit; 10 Punkte entsprechen 1 mm.

Quilten: Allgemein: der Vorgang des Erstellens eines Quilts; genauer: das Einnähen von Mustern in die Quiltlagen, um den Quilt zu verstärken und Dekorationen hinzuzufügen – Decklage, Wattevlies und Futter –, um auf der Oberfläche des Quilts dekorative Muster zu formen und die Lagen zusammenzuhalten.

RAM: ‚Random Access Memory', für den Speicher zuständiger Computerchip.

Randstrukturierung: Mit Randstrukturierung können Sie raue Kanten oder Schattierungseffekte erzeugen und in Ihrem Stickmuster Pelz oder andere flauschige Strukturen imitieren.

Raster: Rasterlinien bieten optische Anhaltspunkte beim exakten Platzieren von Motiven und Stickmustern. Beim ersten Starten der Software erscheinen die Rasterlinien standardmässig.

Rechtsklicken: Rechte Maustaste drücken und wieder loslassen. Siehe auch Klicken.

Reihenfolge: Siehe Stickreihenfolge.

RGB: RGB steht für Rot, Grün und Blau. Es ist das System, das Computermonitore zum Erzeugen von Farben verwenden.

Richtlaufstich: Eine Serie von Stichen, die zum Ausrichten von Stickereien bei Mehrfachrahmungen oder als Hilfe beim Platzieren von Applikationen benutzt werden. Der Richtlaufstich ist die erste ausgestickte Applikationslage und wird benutzt, um den Applikationsstoff auf dem Stoffuntergrund zu positionieren. Siehe auch Applikation.

Rückapplikation: Ein Stoffstück, welches hinter einem Stickmuster platziert wird. Der obere Stoff wird weggeschnitten, um den darunter liegenden Stoff zu zeigen.

Rückstich: Rückstich ist eine Eingabemethode, die zum Nachverfolgen feiner Konturen verwendet wird. Diese Stichart folgt komplizierten Kurven äusserst gut. Rückstich ist zudem auch die Bezeichnung, die jeder zweiten Stichreihe einer Steppstichfüllung gegeben wird. Siehe auch Standard-Rückstich, Randlinien-Rückstich und Diagonal-Rückstich.

Satinstich: Eine Füllstichart. Wird durch eng angelegte Zickzackstiche geformt und kann in jedem Winkel und mit variierenden Stichlängen ausgeführt werden. Der Faden wird im Zickzack quer über eine Form genäht, wobei zwei Stiche eine Spalte bilden. Er ist daher nur für kleine oder schmale Formen geeignet. Da die Stiche fast parallel sind, bietet der Satinstich eine gute Flächendeckung. Er wird oft für Textobjekte, Umrisse und Details benutzt. Weil im Allgemeinen keine Nadeldurchdringungen die Füllung unterbrechen, erzeugen Satinstichfüllungen einen Glanz-Effekt.

Scanner: Ein Gerät, das physisches Bildmaterial in digitale Form bringt, so dass es auf einem Computer gespeichert und bearbeitet werden kann. Durch Scannen können Sie eingescannte Bilder als Basis für Stickmuster verwenden.

Schieben: Benutzen Sie Schieben, um Teile eines Stickmusters zu begutachten, die aktuell nicht im Design-Fenster zu sehen sind.

Schlaufenbildung: Schlaufen auf der Oberfläche einer Stickerei werden generell durch schlechte Oberfadenspannung oder sonstige Spannungsprobleme verursacht. Passiert typischerweise, wenn die Fadenspannung eines Polyester-Oberfadens nicht richtig eingestellt ist.

Schliessen-Schaltfläche: Wird benutzt, um ein Fenster oder eine Anwendung zu schliessen. In MS Windows erscheint sie als kleines Feld mit einem ‚X' in der rechten Ecke der Titelleiste.

Schnittlinie: Eine zweite Linie von Laufstichen, die als Hilfslinie zum Zuschneiden eines Applikationstoffstücks dient.

Schnittstelle: Anschluss oder Steckplatz am Computer zum Einstecken von Datenkabeln anderer Geräte. Schnittstellen, die zum Anschliessen von Zusatzgeräten benötigt werden, haben Bezeichnungen wie COM1 oder LPT1, so dass Sie angeben können, wo Zusatzgeräte angeschlossen sind.

Schrägstellpunkte: Siehe Drehpunkte.

Schreiben:

Stickmuster-Informationen zum unmittelbaren Aussticken oder zum Speichern an Stickdiskette, Stickkarte oder Stickmaschine senden.

Schriftart: Eine Gruppe von Schriftzeichen desselben Stickmusters oder Stils; Buchstaben, Nummern und Typendrucksymbole eingeschlossen. Auch Alphabet genannt, auch dann, wenn es nicht nur Buchstaben enthält. Vergleichen Sie hierzu auch Alphabet und Textobjekt.

Schrumpfausgleich:

Digitalisiertechnik, die die Verformung eines Stickmusters durch das Zusammenwirken von Stoff und Faden berücksichtigt. ‚Zug und Schub' führen dazu, dass ein exakt runder Kreis beim Aussticken seitlich etwas ‚vorsteht', womit sich eine Eiform ergibt. In der Regel muss der Schrumpfausgleich für horizontale Elemente erweitert und für vertikale reduziert werden. Siehe auch Automatischer Schrumpfausgleich.

Schwarzstickerei: Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Sie kann zum Verzieren von Artikeln wie Taschentüchern, Servietten, Tischtüchern und Spitzendeckchen verwendet werden.

Serielle Schnittstelle: Ein Anschluss am Computer, an dem Sie ein serielles Kommunikationsgerät wie z.B. ein Modem anschliessen. Serielle COM-Schnittstellen am PC sind männlich und können 9 oder 25 Pins haben. Sie sind mit COM1, COM2, COM3 usw., bezeichnet. Es können nur so viele Geräte angeschlossen werden, wie Schnittstellen vorhanden sind. Sie können, falls nötig, weitere Schnittstellen hinzufügen. Serielle Karten für Mehrfach-Ports können ebenfalls benutzt werden.

Serielle Schnittstelleneinrichtung: Hier können Sie Baud, Datenbits, Stoppbits und Paritätswerte nach Bedarf justieren. Diese Einstellungen müssen stets mit denen Ihrer Stickmaschine indentisch sein. Das Protokoll muss zu dem von Ihnen benutzten Kabel passen.

Sicherheitscode: Die in BERNINA-Sticksoftware verfügbaren Optionen werden durch ein auf dem Computer installiertes Sicherungsgerät gesteuert. Die Sicherheitszugriffscodes, die in die Software eingegeben werden, werden an dieses Sicherungsgerät weitergeleitet. Jedes Sicherungsgerät hat eine individuelle Seriennummer und Identifikationscode.

Sicherung: Das Kopieren von Dateien auf USB-Stick oder andere Datenträger zur Duplizierung und Sicherung der Daten. Normalerweise sollten stets zwei Kopien erstellt und separat aufbewahrt werden.

Sicherungsgerät: Siehe Dongle.

Skalierbarkeit: Die Fähigkeit von Stickmustern, vergrössert oder verkleinert zu werden. In erweiterten Formaten ist die Skalierbarkeit von Stickmustern auf 10-20% beschränkt, da die Stichanzahl ungeachtet der letztendlichen Grösse des Stickmusters gleich bleibt. Stickmuster in komprimierten Dateiformaten können jedoch sehr gut vergrössert und verkleinert werden, da Stichanzahl und Stichdichte variiert werden können.

Skalieren: Stickmuster vergrössern oder verkleinern. In stichbasierten oder erweiterten Formaten ist die Skalierbarkeit im Allgemeinen auf ±5% beschränkt, da die Stichanzahl ungeachtet der letztendlichen Grösse des Stickmusters gleich bleibt. Stickmuster in Kontur- oder komprimierten Dateiformaten können jedoch sehr gut vergrössert und verkleinert werden, da Stichanzahl und Stichdichte neu berechnet werden.

Software: Programme wie z.B. MS Windows und BERNINA-Sticksoftware, die auf Ihrem Computer laufen.

Spalte: Schmale, lange, gebogene Form.

Speicher: Der Platz in einem Computer, der Daten speichert, mit denen gearbeitet wird. Wird eine Anwendung ohne Speichern beendet, gehen die Daten verloren.

Speichern: Speichern von (Stickmuster-)Informationen in einer Datei Bei jedem Speichern wird die vorherige Version des Stickmusters durch die neue ersetzt. Sie sollten Ihr Stickmuster regelmässig speichern.

Spezialfäden: Effektfäden z.B. für Glanz, Schimmer, Glitzern oder Dicke. Die Fäden bestehen häufig aus Kunstfasern, darunter Rayon, merzerisierter Baumwolle, Metallfasern und strukturiertem Nylon.

Spezialfüllstich: Eine Füllstichfunktion, die eine Füllung mit einem ‚Relief' oder Ornament innerhalb der Füllstichfläche erstellt – z.B. Musterfüllstich.

Spezialsatinstich: Der Spezialsatinstich wirkt sich nur auf den Satinstich aus. Wenn er angewendet wird, zerlegt er alle langen Satinstiche in kürzere. Zudem verteilt er die Nadeldurchdringungen zufällig, sodass sie in der Mitte der Form keine Linie bilden. Er wird hauptsächlich benutzt, um lange Stiche in breiten Spalten zu verhindern, kann jedoch auch als Alternative zur Steppstichfüllung eingesetzt werden. Autom. Stichteilung ähnelt dem Satinstich und eignet sich gut für sich wendende Stiche, da er für weiche Linien und etwas mehr Tiefe sorgt.

Sprungstich: Eine Rahmenbewegung ohne Nadeldurchdringung, normalerweise benutzt, um von einem Punkt im Stickmuster zu einem anderen zu gelangen.

Spule: Spule, auf die der Unterfaden gewickelt ist – dieser formt die Stiche, die an der Unterseite des Stoffes verlaufen.

Spulen-Stickerei: Stickmuster, bei denen der Stoff nach unten in den Rahmen eingespannt und ein spezieller Faden oder Band auf die Spule gewickelt wird. Diese Methode

ist bei einfachen Stickmustern wie Blättern und Weinreben am effektivsten, oder für Spezialeffekten, bei denen der Faden zu dick ist, um durch das Nadelöhr gefädelt werden zu können.

Standard-Objekteigenschaften: Siehe Standardwerte.

Standardwerte: Vordefinierte Einstellungen, die Objekteigenschaften wie Stichabstand sowie bestimmte Systemeinstellungen festlegen. Sie werden mit der Motivvorlage gespeichert. Sie werden bei allen neu erstellten Objekten automatisch angewendet. Sie bleiben solange ‚aktuell', bis Sie sie durch neue Einstellungen überschreiben. Siehe auch Aktuelle Eigenschaftseinstellungen.

Statuszeile: Bietet Informationen über das gesamte Stickmuster: Stichanzahl, Position des Stickmuster (X, Y), Farbenanzahl (F), Anzahl der Stopps (S) usw.

Steppstich: Flächendeckend angewendete, parallel verlaufende Geradstichart. Durch Änderung von Stichwinkel, Stichlänge und Wiederholungen können verschiedene Steppfüllstichmuster erzielt werden.

Steppstich: Eine Serie von Laufstichen, die zur flächendeckenden Auffüllung grosser, unregelmässiger Gebiete benutzt wird. Die Stiche werden hin und her in Reihen über die Form gelegt. Diese Reihen können parallel sein oder sich leicht wenden. Durch Variieren von Stichlänge, Stichwinkel oder Stickreihenfolge können unterschiedliche Füllstichmuster kreiert werden. Auch als ‚Webestich' bezeichnet.

Stich: Ein Stich ist eine Nadeldurchdringung; bezeichnet auch die Fadenlänge von einem Nadeleinstich zum nächsten.

Stichabstand: Der Abstand zwischen zwei aufeinanderfolgenden Nadeldurchdringungen auf derselben Spaltenseite. Je kleiner der Wert, desto grösser die Stichdichte. Für eine lichtere Stickung müssen Sie grössere Werte eingeben.

Stichanhäufungen: Der Standard-Stichabstand wird an der äusseren Kante einer Form berechnet. In engen Kurven kann ein Abstandwert, der an der Aussenkante eine gute Deckung bietet, an der Innenkante eine Anhäufung der Stiche verursachen. Dies wiederum kann bei der Ausstickung zu Fadenbrüchen führen.

Stichanzahl: Die Stichanzahl bezieht sich auf die Anzahl der Stiche in einem Stickmuster. In BERNINA-Sticksoftware wird ein Stich als eine Maschinenumdrehung angesehen. Siehe auch Stickmuster-Eigenschaften.

Sticharten: Bei Heftstich-Stickmaschinen stehen drei grundlegende Sticharten zur Verfügung – Laufstich, Satinstich und Steppstich (Webestich). BERNINA-Sticksoftware bietet zahlreiche Varianten dieser Sticharten.

Stichdatei: Stichdateien oder ‚erweiterte' Dateien sind einfache Formate für die direkte Verwendung auf der Stickmaschine. Sie enthalten nur Stickkoordinaten und Maschinenfunktionen Stichbasierte Motive eignen sich im Allgemeinen nicht zum Verändern, weil die Stiche nicht neu generiert werden. Siehe auch Konturdatei.

Stichdichte: Anzahl der Stiche innerhalb einer gegebenen Fläche (oder Stichlinien pro Abschnitt einer Füllung).

Stiche bearbeiten: Eine Digitalisierfunktion, die das Löschen oder Verändern von einem oder mehreren Stichen in einem Muster ermöglicht.

Stichlänge: Die Distanz zwischen zwei Nadeleinstichpunkten. Die maximale Stichlänge ergibt sich aus den X- und Y-Koordinaten. Die Laufstichlänge kann so eingestellt werden, dass sie automatisch variiert, um engen Kurven genauer folgen zu können. Siehe auch Max./Min. Stichlänge.

Stich-Schub: Wenn ein Stich genäht wird, kann es vorkommen, dass die Spannung des Fadens sich mit zunehmender Stichanzahl steigert und in einem so genannten ‚Stich-Schub' resultiert. Dies kann beim Aussticken des Stickmusters zu Verzerrungen, schlechter Stichregistrierung und sogar einer Kräuselung des Stoffes führen. Der Intensität des Stich-Schubs in Ihrem Stickmuster kann von den folgenden Faktoren beeinflusst werden: Stichdichte, Stoffart, Unterlage, Art der Stabilisierung, Fadenart und Ausrichtung des Kleidungsstückes. Siehe auch Zug und Schub.

Stichwinkel: Der Stichwinkel ist der Winkel, dem die Stiche in einer Form im Grossen und Ganzen folgen. Die Form kann einen festen Stichwinkel – z.B. 45° zur Waagrechten – oder mehrere Stichwinkel haben.

Stickansicht: Eine realistische ‚dreidimensionale' Darstellung eines ausgestickten Stickmusters.

Stickdatei: Siehe Datei.

Stickerei: Zierstich auf einem Stoff. Im Allgemeinen Stickmuster ohne Text, kann jedoch Text und/oder Monogramme enthalten. Belge für die Existenz von Stickerei gibt es bereits während der Herrschaft der ägyptischen Pharaohnen, in den Schriften Homers und von den Kreuzrittern des 12. Jahrhunderts. Entwickelte sich von Handarbeit zu manuellen Nähmaschinen und von manuellen Webstühlen und Schiffli-Maschinen mit Hunderten von Nadeln zu computerisierten Highspeed-Multikopf-Maschinen.

Stickfaden: Siehe Faden.

Stickfehler: Stickfehler können als Lücken in Füllbereichen, durchscheinender Stoff oder Fadenrisse auftreten. Dies wird häufig durch falsche Sticheinstellungen verursacht - z.B. zu geringer Schrumpfausgleich im Verhältnis zur Stoffdehnbarkeit.

Stickkarte: Diskette, die computerisierte Stickerei-Motive enthält, die vom Computer der

Stickmaschine gelesen werden können.

Stickmuster: Ein ‚Stickmuster' ist eine Datei im systemeigenen Stickformat – z.B. EMB, JAN, ART – der Stickereidigitalisierungs-Software. Die Stickmuster-Quelle kann auch ein Stichformat-Stickmuster sein. Neben gestickten Formen beinhaltet das Stickmuster auch Stickinformationen wie die Stoffart.

Stickmuster-Eigenschaften:

Stickmuster selbst haben Eigenschaften, von denen manche verändert werden können, andere nicht. Die wichtigste Stickmuster-Eigenschaft ist seine Quelle – Systemeigenes Stickmuster, Importierte Konturen, Verarbeitete Stiche oder Importierte Stiche. Andere Eigenschaften schliessen Software-Versionsnummer, Stichanzahl usw. ein. Farbkombinationen sind ebenfalls Eigenschaften des ganzen Stickmusters.

Stickmuster-Elemente: Die dekorativen Stickmusterkomponenten, die ein Monogramm (einschliesslich der Ornamente und Umrandungen) ausmachen.

Stickmuster-Objekt: Siehe Objekt.

Stickmuster-Quelle: Während Stickereidateien grob als ‚Kontur' (komprimiert) oder ‚Stich' (erweitert) klassifiziert werden, markiert BERNINA-Sticksoftware Dateien intern als eine von vier Arten – Systemeigenes Stickmuster, Importierte Konturen, Verarbeitete Stiche oder Importierte Stiche. Siehe auch Stickmuster-Eigenschaften.

Stickmusterreihenfolge: Siehe Stickreihenfolge.

Stickobjekt: Siehe Objekt.

Stickreihenfolge: Die Stickobjekte in einem Stickmuster bilden eine Stickreihenfolge. Zunächst werden Objekte in der Reihenfolge gestickt, in der sie erstellt wurden. Sie können die Position eines markierten Objekts verändern, indem Sie es ausschneiden und danach irgendwo anders in der Reihenfolge einfügen, oder indem Sie den Neu-einreihen-Befehl benutzen. Sie können Objekte auch nach Farbe oder mit Farbfilm neu einreihen.

Stielstich: Ein Detailstich, der zum Konturieren von Umrissen oder Auffüllen von Flächen benutzt werden kann. Er wird in Kombination mit anderen Dekorstichen für Stiele und Reben verwendet sowie als Kontur für Satin- oder Mäanderfüllstiche.

Stoff: Stoffe haben viele Eigenschaften, die wichtigste ist die Elastizität oder ‚Stoffdehnbarkeit'. Oberflächenstruktur, falls vorhanden, stellt eine weitere Eigenschaft dar, die unterschiedliche Unterlagenarten erfordert. Das System kann die Schub- und Dehneffekte verschiedener Stoffe automatisch kompensieren. Schieben, Verziehen und Ausfransen werden durch Anwenden einer für die Stich- und Stoffart geeigneten Unterlage verringert.

Stoffdehnung: Beim Aussticken wird der Stoff mit jedem Stich nach innen zum Einstichpunkt hin gezogen. Dies kann eine Kräuselung des Stoffs und das Auftreten von Lücken in der Stickerei verursachen. Benutzen Sie den automatischen Schrumpfausgleich, um diesem Effekt durch ‚Übersticken' der Konturen von gefüllten Formen entgegenzuwirken.

Störungsfilterung:

Störungsfilterung bedeutet das Wiederherstellen der soliden Farbblöcke des ursprünglichen Bildmaterials in eingescannten Bildern. Hierzu werden verschiedene Schattierungen zu einer soliden Farbe verbunden. Die Störungsfilterung ist für die automatische Digitalisierung von grosser Bedeutung, da sie es der Software erleichtert, solide Farbblöcke zu identifizieren, die im fertigen Stickmuster zu Stickobjekten werden. Sie bereinigt ausserdem verschwommene oder gefleckte Farbflächen.

Symbol: Miniaturabbildung, die am Bildschirm statt oder zusammen mit Text benutzt wird. Die Dateiliste kann als Symbole mit darunterliegenden Dateinamen dargestellt werden; die Werkzeuge, die links im Fenster erscheinen, bestehen aus Symbolen.

Systemanforderungen:

Voraussetzungen, die Ihr PC in Bezug auf Hard- und Software erfüllen muss. Die Systemanforderungen sind auf der Verpackung von Software, Stickkarte, CD und anderem PC-Zubehör aufgelistet. Sie müssen die Voraussetzungen Ihres Systems kennen, da manchmal vor dem Installieren einer neuen Software weiterer Speicherplatz hinzugefügt werden muss.

Systemeigenes Dateiformat:

Ein Stickmuster, das im Originalformat der Anwendung, mit der Sie gerade arbeiten, gespeichert wird, wird als ‚systemeigenes' Dateiformat bezeichnet. Kann sich auch auf das Stichdatei-Format beziehen, das von einer bestimmten Stickmaschine benötigt wird. Wird es in einem anderen Format gespeichert, wird dies Fremdformat genannt.

Tastenkombination: Eine oder mehrere Tasten, die statt der Maus benutzt werden können, um einen Befehl auszuführen. Zum Beispiel Strg+C für den Kopieren-Befehl.

Text verziehen: Spezialeffekte für Textobjekte, um diese zu wölben, zu strecken oder zu stauchen.

Textobjekt: Gestickte Schriftzeichen oder Wörter. Textobjekte können aus vordefinierten Schriftarten erstellt und Breite, Höhe, Abstand, Stickdichte und andere Eigenschaften bestimmt werden.

Titelleiste: Die Querleiste oben im Fenster, die den Dateinamen enthält. Bei vielen Fenstern befinden sich in der Titelleiste rechts auch die Felder zum Schliessen der Datei und zum Minimieren und Maximieren des Fensters.

Transportstich: Transportstiche werden typischerweise benutzt, um

Segmente komplexer Formen miteinander zu verbinden. Sie können auch nebeneinander liegende Objekte verbinden. Da Laufstiche nicht abgeschnitten werden, können sie in der fertig gestellten Stickerei sichtbar sein. Aus diesem Grund werden sie als Verbindungsstiche zwischen Objekten weniger häufig benutzt als Sprungstiche. Transportstiche können jedoch benutzt werden, wenn Objekte nebeneinander liegen und die Verbindungsstiche daher nicht sichtbar sind.

TrueType-Schriftart: Digitale Schriftart-Technologie, ursprünglich von Apple entworfen und jetzt sowohl von Apple als auch von Microsoft im Betriebssystem verwendet.

TWAIN: Industriestandard zur direkten Kommunikation von Geräten (z.B. Scanner) mit Design- und Grafikprogrammen. Gerät und Programm müssen TWAIN-kompatibel sein. So können Sie alle TWAIN-kompatiblen Scanner mit Ihrer Software verwenden.

Überlappen: Eine Art des Anordnens offener Fenster auf dem Desktop, so dass sie sich überlappen, jedoch alle Titelleisten sichtbar sind.

Übersichtsfenster: Benutzen Sie das Übersichtsfenster, um eine Miniaturansicht des Stickmusters zu begutachten. Das Fenster wird jedes Mal aktualisiert, wenn Sie eine Änderung vornehmen, und kann benutzt werden, um über das Design-Fenster zu schwenken oder die Grössenansicht zu verändern.

Umrandung: Einzelnes ‚geschlossene-Kurve'-Objekt, das einem Monogramm nach Bedarf hinzugefügt werden kann. Auch die Bezeichnung für einen Stoffstreifen zur Umrandung bei Quilts.

Unterlage: Stiche, die vor allen anderen Stickmuster-Elementen genäht werden, um zu helfen, den Stoff zu stabilisieren. Der Stickvorgang, der die stabilisierende Stoffunterlage am zu bestickenden Stoff festmacht. Die Unterlage verleiht zudem der Bestickung ein realistisches, fast dreidimensionales Aussehen. Unterlagenstiche bestehen normalerweise aus sehr kurzen Geradstichen, die manuell digitalisiert oder automatisch unter die Spalte (Satinstich) oder den Füllstichbereich des Stickmotivs gesetzt werden.

Unterlagen: Auch als ‚Stabilisatoren' bezeichnet, handelt es sich bei Unterlagen um gewebte oder nicht-gewebte Stoffe, die unter den zu bestickenden Artikel oder Stoff gelegt werden, um ihm mehr Stabilität oder Stärke zu verleihen. Je mehr Stiche ein Stickmuster besitzt, desto kräftiger muss die Unterlage ausfallen. Unterlagen sind in unterschiedlicher Stärke und Beschaffenheit verfügbar, es gibt z.B. Unterlagen zum Wegschneiden, Abreissen oder Abwaschen (wasserlöslich). Professionelle Sticker verwenden bei gewebten Stoffen abreissbare Unterlagen und bei Maschenware wegschneidbare Unterlagen. Siehe auch Auflage.

Unterlagenrand: Der Abstand zwischen Objektkontur und Unterlagenrand. Der Randabstand kann vergrössert werden, damit Unterlagenstiche nicht über die Deckstiche hinausgehen.

USB-Schnittstelle: ‚Universal Serial Bus', ein Anschluss am PC, an dem der Dongle eingesteckt wird.

Values: Die tatsächlichen Einstellungen – Buchstaben und Nummern –, die Sie in Dialogfelder eingeben. Siehe auch Objekteigenschaften.

Variable Grösse: Die Fähigkeit, ein Stickmuster auf unterschiedliche Grössen zu skalieren.

Vektorgrafik: Jedes Bild, das mathematisch als Linien gespeichert und angezeigt wird. Vektor-‚Objekte' schliessen Rechtecke, Ellipsen, Kurven, Polygon-Sterne, komplexe Sterne und perfekt geformte Objekte ein, die in Grafik-Anwendungen wie CorelDRAW® erstellt wurden. Im Gegensatz zu Rasterbildern enthalten Vektorgrafiken geometrische Formen und Linien, die zusammen das Bild bilden. Vektorgrafiken können ohne Verzerrung skaliert werden und ergeben normalerweise kleine Dateien. Siehe auch Bitmap-Bild.

Vektor-Objekt: Vektor-Objekte stammen aus Vektorgrafiken und können in BERNINA-Sticksoftware erstellt oder importiert werden. In BERNINA-Sticksoftware können sie zu oder aus Stickobjekten konvertiert werden. Sie können allgemeine Eigenschaften wie Grösse und Position einstellen und sie genauso anordnen und umwandeln wie andere Objekte. Siehe auch Bitmap.

Verbindungsstiche:

Verbindungsstiche verbinden die im Stickmuster vorhandenen Objekte. Sie können aus Lauf- oder Sprungstichen bestehen. Sie können zur Erzeugung von Verbindungsstichen, Fadenschnitten und Abbindestichen automatische Einstellungen benutzen oder sie manuell hinzufügen.

Vorlage: Ein digitales Bild, das als Vorlage zum Digitalisieren von Stickmustern am Bildschirm benutzt wird. Es werden zwei Arten verwendet – Vektor und Bitmap. Diese können aus verschiedenen Dateiquellen stammen oder über die Windows-Zwischenablage kopiert und eingefügt werden.

Vorlage: Spezielle Dateien, die zum Speichern von Stilen und Standardeinstellungen benutzt werden. Sie können Vorlagen zum Digitalisieren häufig verwendeter Motivarten verwenden und so Zeit sparen, da Sie die aktuellen Eigenschaften nicht neu anpassen müssen.

Wattierung: Eine Lage eines gepolsterten Stoffes, der zwischen der oberen und unteren Stofflage platziert wird, um ihm mehr Fülle und Substanz zu verleihen.

Webestich: Siehe Steppstich.

Wellen-Effekt: Mit dem Wellen-Effekt können die Stiche geschlossener Füllflächen einer digitalisierten Linie entlang gebogen werden, um einen wellenartigen Effekt zu erzielen. Die Stiche folgen

der digitalisierten Linie, behalten dabei jedoch eine gleichmässige Dichte und ein gleichmässiges Nadeldurchdringungsmuster bei.

Werkseinstellungen: Dies sind die ursprünglich installierten Systemeinstellungen. Sie sind eine bekannte Standardvorgabe, zu der Sie zurückkehren können. Manche Kunden möchten benutzerdefinierte Einstellungen festlegen, die dem von ihnen meist benutzten Stoff entsprechen. Die ‚Mein Stoff'-Einstellungen sind die, die im Stickmuster beibehalten werden und in die Vorlagendatei gespeichert werden können.

Werkzeugleiste: Werkzeugleisten ermöglichen den schnellen und einfachen Zugriff auf BERNINA-Sticksoftware-Befehle. Klicken Sie auf eine Werkzeugleisten-Schaltfläche, um einen Befehl zu aktivieren oder, wo zutreffend, rechtsklicken Sie, um ihre Eigenschaften anzusehen und anzupassen.

WMF: Windows Metadatei (Vektorformat).

XY-Koordinaten: Die waagrechten (X) und senkrechten (Y) Distanzen auf einem Diagramm oder dem Computer-Bildschirm. Benutzen Sie die X-Werte zum Messen der Breite und die Y-Werte zum Messen der Höhe.

Zauberstab: Eine Technik, die zum Erstellen von Stickmustern benutzt wird, indem Farbblöcken in digitalen Bildern automatisch digitalisiert werden.

Zickzackstich: Zickzack ist dem Satinstich ähnlich, wird jedoch generell dort benutzt, wo weniger Stiche benötigt werden. Die Nadel durchdringt beide Spaltenseiten und legt den Faden in einem offenen Zickzack-Muster. Die Dichte wird durch die Stichabstand-Einstellung bestimmt. Die Einstellungen für Zickzackfüllstiche werden separat von den Zickzack- und Doppelzickzack-Unterlage-Einstellungen gespeichert.

Zickzack-Unterlage: Die Zickzack- und Doppelzickzack-Unterlagenstickung wird zur Verstärkung breiter Spalten benutzt.

Ziehen: Ein Mausvorgang. Die (linke) Maustaste wird während des Verschiebens der Maus gedrückt gehalten. Wird normalerweise benutzt, um etwas auf dem Bildschirm zu bewegen.

Zielordner: Der Ordner (Verzeichnis), in den Dateien kopiert oder verschoben werden sollen.

Zoomfaktor: Der Massstab, in dem das Stickmuster aktuell angezeigt wird.

Zug und Schub: Wenn ein Stich genäht wird, kann es vorkommen, dass die Spannung des Fadens sich mit zunehmender Stichanzahl steigert und in einem so genannten ‚Zug und Schub' resultiert. Dies kann beim Aussticken des Stickmusters zu Verzerrungen, schlechter Stichregistrierung und sogar einer Kräuselung des Stoffes führen. Das Ausmass der Verzerrung kann durch die folgenden Faktoren beeinflusst werden: Stichdichte, Stoffart, Unterlage, Stabilisatorart, Fadenart und Ausrichtung des Kleidungsstücks. Siehe auch Stich-Schub.

Zusatzgeräte: Alle Geräte, die an einen Computer angeschlossen ist und bis zu einem gewissen Grad von ihm gesteuert werden – z.B. eine Stickmaschine oder ein Drucker.

Zwischenablage: Temporärer Speicher im PC-Speicher für kopierte oder ausgeschnittene Einheiten. In der Zwischenablage gespeicherte Bilder können beliebig oft in Stickmuster eingefügt werden.

INDEX

A

Abstand
  Knötchenstich-Umrandung 217
  mit Automatischer Abstand 76
  offene Abstände (Farben mischen) 190
  Satinstich-Kontur 71
  Stielstich 216
  Text am Bildschirm anpassen 250
  Zeilen anpassen 251
Abstände
  Zickzack- und Doppelzickzack-Stiche 103
Acht benachbarte Rahmen hinzufügen-Werkzeug 47
Aktivierte Auswahl-Werkzeug 47, 52, 53
Aktuell
  Farbänderung 85
aktuell
  Nadelpositionszeiger 32
  Objekteigenschaften 94
  Objekteigenschaften, ändern 94
Allgemeine Optionen, einstellen 65
Allgemein-Werkzeugleiste
  1-1-Ansicht 30
  Alles zeigen 30
  Applikationsstoff zeigen 34, 35, 230, 234, 235
  Ausschneiden 143
  Autom. Unterlage 101–104, 255
  Bilder zeigen 34
  Bildvorlage abblenden 34
  Drucken 286
  Druckvorschau 37, 286
  Einfügen 140, 143
  Farbfilm 41, 145, 192
  Kopieren 140
  Morphing-Effekt 192
  Objekteigenschaften 70–78, 94, 105–109, 179, 203, 229
  Öffnen 301, 302
  Rahmen zeigen 44, 55–59, 63
  Randstrukturierung 185
  Raster zeigen 62
  Stiche zeigen 29, 304–306
  Stickansicht zeigen 28
  Vektoren zeigen 34
  Von Magic Box lesen 307
  Zoomfeld 30
  Zum Stickmaschine schreiben 292–294
  Zur Magic Box schreiben 308
  Zur Stickmaschine exportieren 304–305
Alphabete
  Abby Script 367
  Alice 368
  Anniversary 369
  auswählen 244
  Bamboo 370
  Blackboard 371
  Bodoni 372
  Castle 375
  Chicago 377
  Childs Play 378
  Christopher 379
  Craft 380
  Creative Cross 381
  Croissant 382
  Cursive 383
  Das Erstellen spezieller Schriftzeichen 437
  Diamond2 385
  Diamond3 386
  Drifter 387
  Easy Appliqué 388
  Eliza 389
  Empress 390
  Energy 391
  Erica 392
  Fortress 395
  Greek 2 396
  Greek Ionic 397
  Guinevere 398
  Hebrew 2 399
  Hebrew David 400
  Hiragana 401
  illustrierte Beschreibungen 366
  Island 403
  Jikharev 404
  Katakana 405
  Ketchikan 406
  King Charles 408
  Lisa 410
  London 411
  Mandarin 412
  Medley 413
  Meegan 414
  Neon-CAPS 416
  Nightowl 417
  Olde English 418
  Phoebe Curls 419
  Prestige 420
  Quilting Text 421
  Roman-Small 423
  Rounded Block 424
  Russian Textbook 425
  Scanner 426
  Secret Garden-CAPS 427
  Swiss Block 429
  Tabloid 430
  Technical Block 431
  Tiffany 432
  Varsity Appliqué-CAPS 433
  Varsity Block-CAPS 434
  Verdana 435
  Victoria 436
  Zurich 437
  Siehe auch Beschriftung
Als Datei exportieren – Optionen-Dialogfeld 325
am Anfang einordnen 145
AMT-Vorlagen 96
ändern
  Endpunkt 159
  Gebietsschema (Sprache) 314
  Start - und Endpunkte 163
  Startpunkt 159
  Stiche 68
Anfangs- und Endpunkte automatisch setzen 110
Anordnen-Menü
  Am Anfang einordnen 145
  Am Ende einordnen 145
  Knopfloch 177
  Nach Farbe einordnen 144
  Reihenfolge wie gewählt 144
  Stempelfunktion 195
  Stickreihenfolge 146
Anordnen-Werkzeugleiste
  Gruppieren 142
  Gruppierung aufheben 142, 192
  Kaleidoskop 155
  Kranz 154
  Mittelpunkte ausrichten 149
  Mittelpunkte senkrecht ausrichten 149
  Mittelpunkte waagrecht ausrichten 149
  Nach unten ausrichten 149
  Oben waagrecht ausrichten 149
  Senkrecht linksbündig ausrichten 149

Senkrecht rechtsbündig ausrichten 149
Senkrecht spiegeln und verbinden 154
Waagrecht spiegeln und verbinden 154
Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden 154
anpassen
Buchstabendimensionen 254
Buchstabenhöhe und -breite 254
Grundlinien 259
Musterfüllstich-Einstellungen 200
Steppstichabstand 77
Zeichenabstand 250
anpasseneren
Pariserstich-Versetzungen 74
Anschlusseinstellungen
Parallel-Schnittstellen 60
serielle Schnittstellen 60
USB-Anschlüsse 60
Zusatzgeräte 60
ansehen
Diashow 318
Stickmuster-Eigenschaften 316
Ansicht
Information online 2
Nach Farbe-Befehl 29
Objekte nach Farbe 29
Optionen, siehe Benutzerdefinierte Einstellungen
Ansicht nach Farbe-Dialogfeld 29
Ansicht-Menü
Benutzerdefinierte Einstellungen 315
Gebietsschema wechseln 314
Nach Farbe 29
Nadelpunkte 28
Spalten benutzerdefiniert anpassen 316
Ansicht-Modus-Leiste
Bild-Arbeitsfläche 27
Rahmen-Arbeitsfläche 28
Stickarbeitsfläche 27
Stickerei zeigen 27
Ansicht-Modus-Werkzeugleiste
Bild-Arbeitsfläche 117–121, 124–125
Bildarbeitsfläche 130–135
Rahmen-Arbeitsfläche 45
Stickarbeitsfläche 124–125, 130–135
Anti-Aliasing 114
Anzeige/Ordner/Verzeichnisknotenpunkt aktualisieren 315
Anzeige-Adapter
Treiber lokalisieren 360
überprüfen 359
Anzeige-Dialogfeld 35
Anzeige-Einrichtung-Befehl 61
anzeigen
Rahmen 21
Applikation
aufteilen 142
Deckstiche versetzen 229
Deckstich-Einstellungen anpassen 229, 289
Deckstichwerte 229, 289
Geschlossene Objekte 227
Offenes Objekt 232
Teildeckung 231, 232
Applikationseigenschaften-Dialogfeld
Ausgangsobjekt wiederherstellen 241
Farben automatisch einstellen 239
Sticharten manuell festlegen 239
Stoff entfernen 236
Stoff und Farbe zuweisen 235
Stoffflächen verbinden 237
Stoffmuster zuweisen 234
Applikationsstoff
zeigen-Werkzeug 34, 35, 230, 234, 235
Applikationsstoff-Dialogfeld 230
archivierte Stickdateien, verwalten 326
Art-Werkzeuge
Text zu Stickerei konvertieren 262
Zu Stickerei konvertieren 128
auf Stickmuster, Datenbanken und Ordner zugreifen 318
Aufteilen
mit Spezialsatinstich 76
Aufteilungslinien
umformen-Werkzeug 47, 50
Aufteilungslinie-Werkzeug 48, 50
ausblenden
Stiche 29
Ausrichten
Mittelpunkte senkrecht-Werkzeug 149
Mittelpunkte waagrecht-Werkzeug 149
Mittelpunkte-Werkzeug 149
Oben waagrecht-Werkzeug 149
Senkrecht linksbündig-Werkzeug 149
Senkrecht rechtsbündig-Werkzeug 149
Unten-Werkzeug 149
Ausrichtung, Text festlegen 250
ausschneiden und einfügen
Neueinreihen 143
Objekte 140
Stickmuster 328
Ausschneiden-Werkzeug 143
Ausstechformen, Überlappungen entfernen 174
Aussticken
Reihenfolge überprüfen 143
Stickmuster 292
aussticken
Maschine und Optionen auswählen 325
Ausstickung, Simulierung 33
auswählen
Alphabete 244
Füllstiche 76
Stickmuster 318
und Musterlaufstiche einfügen 196
Auswählen von Stichen 68
Auswahlfeld, Objekte markieren 39
Auswahl-Werkzeuge
Objektauswahl 38
Polygonauswahl 39
Autom. Abstand, Einstellung der Werte 72
Autom. Applikation
Deckstichwerte 229, 289
Werkzeug 227
Autom. Applikationsoptionen, einstellen 64
Autom. Digitalisierer
Dialogfeld 132–134
Werkzeug 132–134
Autom. Schrumpfausgleich 105
Autom. Sprungstiche, anwenden 106
Autom. Unterlage-Werkzeug 101–104, 255
Automischer Abstand, siehe Autom. Abstand
Automatisch einreihen 146
Automatisch speichern 65
Automatische Anfangs- und Endpunkte, setzen 110
Automatische Bildlauf-Optionen 62
Automatische Konturen und Umrandungen 134
Automatische Sicherung 65
Automatische Stichfarben-Dialogfeld 239
Automatische Stichgenerierung 129, 132
Erstellen von Stickmustern 132, 133
Füllsticheinstellungen anpassen 133
Automatische Stichteilung 76
Automatische Unterlage, setzen 101
Automatischer Abstand Satinfüllstich 76
Automatisches Digitalisieren 132
Bilder zuschneiden 118
Bildvorbereitungs-Werkzeuge 123
automatisches Digitalisieren
Bilder bereinigen 122
Bilder vorbereiten 122
Farbreduzierung 122
Konturen scharfstellen 123
Störfaktoren beseitigen 123
Vorbereiten konturierter Bilder 125

Vorbereiten nicht-konturierter Bilder 124

B

bearbeiten
benutzerdefinierte Stickrahmen 58
Text 252
Bearbeiten-Menü
Duplizieren 141
Löschen 41
Stiche bearbeiten 164–166
Text verziehen 270, 271
Bearbeiten-Werkzeugleiste
Bildmaterial vorbereiten 124, 125
Doppellaufstich 172
Farben mischen 190, 191
Leerräume füllen 175
Leerräume hinzufügen 173
Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren 129
Objekt umformen 119, 156–163, 250–251, 254–259
Objektauswahl 38–40, 141, 149, 253, 255
Polygonauswahl 39
Senkrecht spiegeln 153
Überlappungen entfernen 174
Um 20% verkleinern/vergrössern 150
Waagrecht spiegeln 153
Zerlegen 142
Befehle
Auswählen 23
Werkzeugleisten 23
beibehalten, lange Stiche 106
Beispielmuster, Musterfüllstich 201
Beispielvorlagen
Musterfüllstich 201
Benutzerdefinierte Einstellungen
Befehl 315
Dialogfeld 315
einstellen 315
benutzerdefinierte Grundlinien, erstellen 248
benutzerdefinierte ovale Stickrahmen
erstellen 56
benutzerdefinierte Stickrahmen
bearbeiten 58
erstellen 55
Erstellen von Flexi-Rahmen 57
oval 56
rechteckig 55
Benutzerdefinierte Umrandungen, erstellen 283
benutzerdefinierte Vorlagen
Auswählen 20
auswählen 319
Bernina of America-Webseite 4
Bernina-Geräteauswahl-Dialogfeld 2 93, 303, 304, 306
Bernina-International-Webseite 4
BERNINA–Sticksoftware, starten 17
Beschriftung, aufteilen 142
Bevorzugte Systemeinstellungen
Automatisch Speichern 65
Automatische Sicherung 65
Bild laden
Dialogfeld 35
Werkzeug 117
Bild retuschieren-Werkzeug 120
Bild scannen-Werkzeug 117
Bild speichern-Werkzeug 121
Bild-Arbeitsfläche-Modus 117–121, 124–125
Bildarbeitsfläche-Modus 27, 130–135
Bilder
bearbeiten 120
bereinigen 122
Bitmaps einfügen 117
Bitmaps scannen 117
Bitmaps separat speichern 121
Farbreduzierung 122
Konturen scharfstellen 123
konturierte im Vgl. zu nicht-konturierten 122
laden 117
nicht-konturiert 124
Scharfeinstellung/scannen 116
Stickmuster speichern als 292
Störfaktoren beseitigen 123
vorbereiten zum automatischen Digitalisieren 124, 125
Vorbereitungswerkzeuge 123
zuschneiden 118
Bilder zeigen-Werkzeug 34
Bildlauf, automatisch 62
Bildmaterial
Bilder mit Anti-Aliasing 114
Bilder mit Dithering 114
Bitmap-Bilder 113
eingescannte Bilder 114
laden 117
Scannen 114
Vektor-Grafiken 113
vorbereiten zum automatischen Digitalisieren 122, 124, 125
Bildmaterial vorbereiten
Vorbereiten nicht-konturierter Bilder 124
Bildmaterial
vorbereiten-Werkzeug 124, 125
Bildschirm
einrichten 61
kalibrieren 61
Bildschirmkalibration-Dialogfeld 61
Bildschirmkalibriation 61
Bildvorbereitung
zuschneiden 118
Bildvorbereitung-Dialogfeld 124, 126
Bildvorlage abblenden-Werkzeug 34
Bild-Werkzeugleiste
Bild laden 117
Bild retuschieren 120
Bild scannen 117
Bild speichern 121
Bitmap-Bilder
Anti-Aliasing 114
Automatisches Digitalisieren 113
Dateiformate 117
einfügen 117
eingescannte 114
mit Dithering 114
Scannen 117
separat speichern 121
Unterstützte Dateiformate 113
Blockdigitalisieren 82
mit dem Blockdigitalisierer-Werkzeug 82
mit mehreren Winkeln 82
Blockdigitalisierer-Werkzeug 80, 82
Buchstabe
Abstand anpassen 250
Abstand, anpassen 250
Breite, anpassen 254
Dimensionen, anpassen 254
Höhe, anpassen 254
Buchstaben
anpassen 256
einzeln anpassen 256
Farben ändern 259
umformen 258

C

Comma Separated Value-Dateien, siehe CSV-Dateien
CSV-Dateien
Comma Separated Value-Dateien 324
Kataloge exportieren als 324

D

Dateien
Sicherungskopie 357
Stickmuster kombinieren 143
Datei-Menü
Motiveigenschaften 36
Portfolio 311
Stickmuster einfügen 139
Dateistruktur, aktualisieren 315
Dateitypen
PES-Dateien 308
Dateitypen maskieren, in Ordnern 321
Deckstiche
versetzen 229
Werte einstellen 289

Werte festlegen 229
Design-Leiste
Blockdigitalisierer 82
Kreis/Oval 83
detaillierte Listen, sortieren 321
Dialogfelder
Als Datei exportieren – Optionen 325
Ansicht nach Farbe 29
Anzeige 35
Applikationseigenschaften > Ausgangsobjekt wiederherstellen 241
Applikationseigenschaften > Farben automatisch einstellen 239
Applikationseigenschaften > Sticharten manuell festlegen 239
Applikationseigenschaften > Stoff entfernen 236
Applikationseigenschaften > Stoff und Farbe zuweisen 235
Applikationseigenschaften > Stoffflächen verbinden 237
Applikationsstoff 230
Autom. Digitalisierer 132–134
Automatische Stichfarben 239
Benutzerdefinierte Einstellungen 315
Bernina-Geräteauswahl 293, 303, 304, 306
Bild laden 35
Bildschirmkalibration 61
Bildvorbereitung 124, 126
Drucken 287
Druckereinrichtung 322
Druckoptionen 287–290, 322
Druckvorschau 286
Effekte 24
Effekte — Weitere 190
Effekte > Farben mischen 192
Effekte > Füllstichverlauf 189
Effekte > Stern- & Wellenfüllstich 187, 188
Effekte > Unterlage 101–104
Effekte > Weitere 106, 249
Effekte >Randstrukturierung 186
Eigenschaften 37, 317–318
Exportieren 121
Faden bearbeiten 89
Faden hinzufügen 93
Fadentabelle ändern 89–92, 93
Fadentabelle umbenennen 91
Farbe 35, 90
Farben mischen 191
Farbfilm 41, 145
Farbrad 88
Gerätemanager 359
HTML-Katalog-Optionen 324
Importieren 117
In der Vorlage speichern 96
Katalog – Druckoptionen 323
Knopflöcher-Einstellungen 178
Konvertierungsoptionen 326
Kopieren von 92
Kurvenglättung 158
Langsames Neuzeichnen 33
Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben 306
Leerräume füllen 176
Magic Box-Info 307, 308
Mehrfachrahmung 295, 297
Monogramm-Funktion > Ornamente 277–280
Monogramm-Funktion > Textfunktion 273–276
Monogramm-Funktion > Umrandungen 281
Muster auswählen 195, 197, 199, 203, 214, 217, 219, 221, 222, 277
Muster erstellen 202, 203
Nach Farbe einordnen 144
Neu 20, 319
Neue Fadentabelle 91
Neue Kategorie 283
Neue Musterkategorie 203
Neue Stempelkategorie 210
Objekt nicht gedeckt 294, 295
Objekteigenschaften 24, 95, 96
Objekteigenschaften > Allgemein 149, 151, 152, 255
Objekteigenschaften > Applikation 229, 230
Objekteigenschaften > Füllstich 269
Objekteigenschaften > Füllstich > Dekorstich 183
Objekteigenschaften > Füllstich > Gitterfüllstich 222
Objekteigenschaften > Füllstich > Knötchenfüllstich 221
Objekteigenschaften > Füllstich > Konturstich 182
Objekteigenschaften > Füllstich > Kreuzstich 184
Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderlaufstich 225
Objekteigenschaften > Füllstich > Musterfüllstich 199–201, 203
Objekteigenschaften > Füllstich > PhotoSatin 136
Objekteigenschaften > Füllstich > Reliefstich 223, 224
Objekteigenschaften > Füllstich > Satinstich 75, 76
Objekteigenschaften > Füllstich > Schwarzstickerei 219
Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich 77, 78, 269
Objekteigenschaften > Knopfloch 179
Objekteigenschaften > Konturstich > Dreifach 70
Objekteigenschaften > Konturstich > Einfach 70
Objekteigenschaften > Konturstich > Knötchenstich-Umrandung 217
Objekteigenschaften > Konturstich > Musterlaufstich 197–198, 203
Objekteigenschaften > Konturstich > Pariserstich 74
Objekteigenschaften > Konturstich > Rückstich 215
Objekteigenschaften > Konturstich > Satinstich 71–73
Objekteigenschaften > Konturstich > Schwarzstickerei-Umrandung 214
Objekteigenschaften > Konturstich > Stielstich 216
Objekteigenschaften > PhotoSnap 136
Objekteigenschaften > Stichwinkel 160
Objekteigenschaften > Textfunktion 244–250, 253, 254, 263–267
Objekteigenschaften > Vernähen am Anfang/Ende 109
Öffnen 19, 277, 301
Öffnen-Optionen 301–302
Optionen 44, 55–59, 62–66
Ordner suchen 313, 326, 327
PES-Speicheroptionen 308
Quelle wählen 61, 277
Rahmen erstellen/bearbeiten 55–59
Rahmen speichern unter 55–59
Rahmensetzungen berechnen 48
Rahmensetzungsfolge 290–297
Schriftzeichen wählen 264–267
Sortieren 321
Speichern unter 97
Sprache auswählen 314
Stanzstempel > Digitalisieren 207, 210
Stanzstempel > Erscheinung 208
Stanzstempel > Muster benutzen 205
Stanzstempel > Objekt benutzen 206
Start-/Endpunktposition 110
Stempelmuster erstellen 210
Stempelmuster umbenennen 205
Stickmuster – Spaltenauflistung 316
Stickmuster als Bild speichern 292
Stickmuster umbenennen 329
Stickmuster-Eigenschaften 35, 36
Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben 86–91, 291
Stickmuster-Umrandung 177
Stickoptionen 325
Stickreihenfolge 147

Stoffeinstellungen 100
Umrandung auswählen 281
Umrandung erstellen 283
Zeichentabelle 265
Zip-Archiv 326
Zoomfaktor 31
Zu Werkseinstellungen zurückkehren 98
Zum Sticksystem senden 293, 303, 304, 306
Diashow
Miniaturansichten und Eigenschaften 317
starten 317
Stickmuster ansehen 317
Stickmuster durchblättern 318
Digitalisieren
Auswahl eines Digitalisierwerkzeugs 79
automatisch 132
Füllflächen mit dem Zauberstab 130
Geschlossene Formen mit Geschlossenes Objekt-Werkzeug 82
Grundlagen 67
Kreise und Ovale 83
Linien mit Offenes Objekt 81
manuell 67
Methoden, Offenes Objekt-Werkzeug 81
Quadrate und Rechtecke 84
Spalten 82
Digitalisieren-Werkzeugleiste
Autom. Applikation 227
Autom. Digitalisierer 132–134
Blockdigitalisierer 80
Erweiterte Applikation 233
Freihand-Stickerei - Geschlossenes Objekt 170, 171
Freihand-Stickerei - Offenes Objekt 170, 171
Geschlossenes Objekt 80, 82
Kreis/Oval 80
Monogramm-Funktion 272–275
Offenes Objekt 79, 81
PhotoSnap 135
Rechteck 80, 84
Stickmuster-Umrandung 176
Teilapplikation 231
Textfunktion 243–250, 252, 254, 259, 263–271
Zauberstab 130–131
Digitalisierwerkzeuge 79
auswählen 79
Distanzen auf dem Bildschirm messen 22
Dithering 114
Docker
Morphing-Effekt 193
Dongle
Fehler 358
Geräte-Meldungen 358
Treiber, installieren 358
Dongle-Treiber installieren 358
Doppellaufstich-Werkzeug 172
Doppel-Zickzack, Werte einstellen 103
drehen
Muster auf dem Bildschirm 201
Objekte 151
Textobjekte 256
Siehe auch Objekte drehen
Dreifach-Kontur
Länge anpassen 69
Dreifach-Stich 68
Abstand 69
Drucken
Bild-Option 288
Rahmen-Option 288
Stickansicht-Option 288
Stickmuster 286
Verbindungsstiche-Option 288
drucken
Bild-Option 323
Kataloge 323
Produktionswerkblätter 322
Rahmen-Option 323
Stickansicht-Option 322
Drucken-Dialogfeld 287
Drucken-Werkzeug 286
Drucker 61
einrichten 61
installieren 61
Parallel-Schnittstelle 61
Druckereinrichtung-Dialogfeld 322
Druckoptionen-Dialogfeld 287–290, 322
Druckvorschau
Dialogfeld 286
Werkzeug 37, 286
duplizieren, Objekte 141
durchblättern
Stickmuster, Diashow 318
durchlaufen
Übersicht 143

E

Effekte
Autom. Sprungstiche 106
Farben mischen 190
Kanten-Transportstiche 190
Randstrukturierung 185
Sternfüllstich 187
Effekte-Dialogfeld
Farben mischen 192
Füllstichverlauf 189
Randstrukturierung 186
Stern- & Wellenfüllstich 187, 188
Unterlage 101–104
Weitere 106, 190, 249
Effekte–Dialogfeld 24
eigene Fadenfarben mischen 90
Eigenschaften
ansehen 316
bestehende Eigenschaften 94
von Objekten 24
Eigenschaften-Dialogfeld 37, 317–318
Einfach-Stich 68
Abstand 69
Länge anpassen 69
einfügen
Bitmap-Bilder 117
ein Stickmuster in ein anderes 143
Objekte 140
Stickmuster 328
Einfügen-Werkzeug 140, 143
einordnen
am Anfang 145
Am Anfang-Werkzeug 145
am Ende 145
Am Ende-Werkzeug 145
einstellen
Benutzerdefinierte Einstellungen 315
Motivansicht-Standardvorgaben 315
-Einstellungen-Menü
Fadenfarben 86–91
Optionen 64–65
Einstellungen-Menü
Anzeige-Einrichtung 61
Fadenfarben 291
Muster erstellen 203
Scanner einrichten 61
Stoffanzeige 35
Einträge, ansehen 316
einzelne Buchstaben, anpassen 256
Embroidery Online-Webseite 4
Endpunkt ändern 163
Endpunkt, automatisch setzen 110
Entfernen von Überlappungen
Optionen 64
Erstellen
eigene Fadentabellen 91
erstellen
Monogramme 267
Strukturen mit Dekorfüllstich 182
strukturierte Ränder 185
Text am Bildschirm 243
Erweiterte
Applikation-Werkzeug 233
exportieren
Kataloge als CSV-Dateien 324
Kataloge als Tab delimited-Dateien 324
Exportieren-Dialogfeld 121

F

Fäden
finden 86
suchen nach 86
Faden bearbeiten-Dialogfeld 89
Fäden finden 86
Faden hinzufügen-Dialogfeld 93
Fadenfarben
abgleichen 86
Ändern der Fadenwerte 89
den Fadentabellen hinzufügen 93
eigene mischen 90
Entfernen aus Fadentabellen 90
Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren 92
Fadenfarben-Befehl 86–91, 291
Fadentabelle
ändern-Dialogfeld 89–92, 93
Fadentabelle
umbenennen-Dialogfeld 91
Fadentabellen
ändern 89
Ändern der Fadenwerte 89
Drucken 291
eigene erstellen 91
Entfernen von Fadenfarben 90
Farben hinzufügen 93
Farben kopierenn 92
Löschen 91
umbenennen 90
Farbe
abgleichen 86
entfernen 236
Reduzierung 122
zuweisen 235
Farbe-Dialogfeld 35, 90
Farbeffekte, Farben mischen 191
Farbeffekte, Füllstichverläufe 189
Farben
Ändern der Fadenwerte 89
Ändern von Fadenfarben 85
den Fadentabellen hinzufügen 93
Durchlauf nach 32
Entfernen aus Fadentabellen 90
Fadentabellen ändern 89
Fadentabellen löschen 91
Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren 92
für ein Objekt wählen 85
neu einreihen nach 144
Neue aktuelle Farbe wählen 85
Verändern für ein Objekt 86
Farben mischen
Abstandswerte 192
anwenden 191
Arten auswählen 192
Dialogfeld 191
Werkzeug 190, 191
Werte festlegen 192
Farben, ändern 88
Farbe-Werkzeug 85
Farbfilm
Dialogfeld 41, 145
Drucken 289
Farbblöcke markieren 41
Objekte neu einordnen 145
Werkzeug 41, 145, 192
Farbfilm-Werkzeugleiste
Am Anfang einordnen 145
Am Ende einordnen 145
Individuelle Objekte anzeigen 41, 145
Nach Farbe einordnen 145
Reihenfolge wie gewählt 145
Farbrad-Dialogfeld 88
Fehlende Dateien finden 314
Fehlende Dateien, finden 314
Fehler, nicht wiederherstellbar 357
Fehlersuche 355
Allgemeine Probleme 358
Fehlende Schaltflächen in der Werkzeugleiste 359
Hardwarefehler 357
Inkonsistente Ausgabeergebnisse 359
Meldungen des Sicherungsgerätes 358
Motivgrösse 358
Recovery-Datei löschen 357
Softwarefehler 357
Ungültiges Produkt 358
Zugriffsverletzungsausnahmen 359
Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen 355
Festplattenspeicher
überprüfen 356
Festplattenspeicherplatz, überprüfen 356
Fettdruck-Text, erstellen 249
Fixpunkte, Drehung 151
Flexi-Rahmen, erstellen 57
Flicken
Farbe zuweisen 235
Stoff zuweisen 234
verbinden/trennen 237
Formate, Stickmuster 298
Formen
Blockdigitalisieren 82
Digitalisieren 82
Digitalisieren mit dem Blockdigitalisierer 82
Fotografien
Konvertieren in Stickerei 135
Freie Form-Option 245, 248
Freie Linie-Option 245, 246
Freie senkrechte Linie-Option 245, 246, 248
Freihand-Linien, erstellen 170
Freihand-Linien, Glättung 171
Freihand-Stickerei 169
Geschlossenes Objekt-Werkzeug 170, 171
Offenes Objekt-Werkzeug 170, 171
Füllstiche
Arten 68, 76
Blockdigitalisieren 82
Gitterfüllstich 221
Knötchenfüllstich 218
Knötchenstich 220
Konturstich 181
Kreuzstich 184
Mäanderfüllstich 224
Reliefstich 223
Satinfüllstich 69
Schwarzstickerei 219
Schwarzstickereifüllstich 218
Steppstich 69
Sternfüllstich 187
Sticharten 76
Wechseln zwischen Füllstichen und Konturstichen 81
Füllsticheinstellungen
anpassen 133
Füllstichverläufe
Einstellungen anpassen 189
Abstandswerte 189
anwenden 189
Werte einstellen 189
Füllstich-Werkzeug 69, 75–77, 81, 181–184, 199, 218
Funktion 1
1-Ansicht 30
Funktion Alles zeigen 30
Funktion Duplizieren 141
Funktion Löschen 41
Funktion Motiveigenschaften 36
Funktion Nadelpunkte 28
Funktion Raster zeigen-Werkzeug 62
Funktion Reihenfolge wie gewählt 144
Funktion Scanner einrichten 61
Funktion Stickmuster einfügen 139
Funktion Stoffanzeige 35

G

Gebietsschema wechseln-Befehl 314
Gebietsschema, Sprache ändern 314
Gebogene Linien, erstellen 80
gefüllte Objekte, Stichwinkel hinzufügen 161
Gerade Linien
erstellen 80
gerahmte Stickmuster
ausgeben 294
Ausgeben, Aufteilungslinien 297
Zur Maschine senden 294
Gerätemanager-Dialogfeld 359

Geschlossenes Objekt-Applikation, erstellen 227
Geschlossenes Objekt-Werkzeug 80, 82
gezippte Stickmuster
extrahieren 327
in Ordnern ansehen 313
Gitterfüllstiche 221
Gitterfüllstich-Werkzeug 218, 221
Glättung von Freihand-Linien 171
Grafikbeschleunigung, reduzieren 360
Grafiken, Digitalisieren mit Vektoren 127
Grafikpakete, Verknüpfung 120
grosse Stickmuster, Rahmensetzung 45
Grundkenntnisse
Befehle anwenden 23
Speichern von Stickmustern 20
starten 17
Grundlinien
auswählen 245
kreisförmige Textobjekte 246
senkrechte Textobjekte 246
Text 245
Text mit Mehrfachgrundlinien 248
Textobjekte mit benutzerdefinierten Grundlinien 248
umformen 259
Waagrechte Textobjekte 246
Gruppieren-Werkzeug 142
Gruppierung
aufheben-Werkzeug 142, 192

H

Handstickarten
Gitterfüllstiche 221
Knötchenfüllstich 220
Reliefstich-Füllungen 223
Schwarzstickereifüllstiche 219
Handstickerei 11
Dekorstrukturstich 223
Reliefstich 218, 223
Skulpturierter Dekorstich 218
Handstickerei-Werkzeugleiste
Gitterfüllstich 218, 221
Knötchenfüllstich 218, 220
Knötchenstich-Umrandung 213, 217
Mäanderlaufstich 218, 224
Rückstich 213, 215
Schwarzstickereifüllstich 218, 219
Schwarzstickerei-Kontur 172
Schwarzstickerei-Umrandung 213
Stielstich 213, 216
Hardware
Beschleunigung reduzieren 360
Bildschirm einrichten 61
nach Fehler wiederherstellen 357
Scanner einrichten 61
Zusatzgeräte-Einstellungen 60
Heftstich, Applikation 227
Heftstich, Offenes Objekt-Applikation 233
herunterladen, Stickmuster auf Karten 304
Hilfe, ansehen 4
Hilfe, Onscreen-Handbuch ansehen 4
Hilfe-Menü
Bernina of America-Webseite 4
Bernina-International-Webseite 4
Embroidery Online-Webseite 4
Hilfethemen 4
Online-Handbuch 4
Hilfethemen-Befehl 4
Hintergründe
als separate Dateien speichern 121
als Vorlage verwenden 112
Bitmap-Bilder einfügen 117
laden 117
Scannen 117
Hintergründe, scannen 117
hinzufügen
Ordner 328
Text zu Stickmustern 243
HTML-Katalog-Optionen-Dialogfeld 324

I

Importieren-Dialogfeld 117
In der Vorlage speichern-Dialogfeld 96
Individuelle Objekte anzeigen-Werkzeug 41, 145
Information, online ansehen 4
Initialen, Monogramm-Schriftzüge 274
installieren, Drucker 61
Internet, Verbindung zur Website 4

K

Kaleidoskop
mit Kranz-Funktion 154
spiegeln 154
Werkzeug 155
Kanten-Transportstiche-Effekt 190
Katalog – Druckoptionen-Dialogfeld 323
Kataloge
drucken 323
im CSV-Format exportieren 324
im Tab delimited-Format exportieren 324
publizieren 324
Kataloge publizieren 324
Knopfloch
Arten 179
Ausrichtung 180
Funktion 177
hinzufügen 177
Länge und Stickdichte 179
Objekte, umwandeln 180
Winkel anpassen 180
Knopflöcher
Erstellen einer Leiste 178
Knopflöcher-Einstellungen-Dialogfeld 178
Knötchenfüllstich 220
Knötchenfüllstich-Werkzeug 218, 220
Knötchenstich-Umrandung 217
Muster auswählen 217
Stichabstand 217
Werkzeug 213, 217
kombinieren
Objekte 139
Stickmuster 143
Komplexer Füllstich
Leerräume füllen 175
Kontrollpunkte 80
drehen 151
markieren 156
skalieren 148
Umformung 157
zum Umformen von Objekten 157
Kontur
scharfstellen, automatisches Digitalisieren 123
Stiche 68
Konturen
anzeigen 29
Dreifach 69
Einfach 69
Knötchenstich-Umrandung 217
Objektauswahl mit Auswahlfeld 39
Pariserstich erstellen 73
Rückstich 215
Satinstich 71
Sticharten 68, 213
Stielstich 216
verstärken (Schwarzstickerei-Kontur) 172
Wechseln zwischen Füllstichen und Konturstichen 81
Konturen ausblenden 29
Konturen und Umrandungen
automatisch 134
erstellen 176
Konturen verstärken (Schwarzstickerei-Kontur) 172
Konturfüllstiche 181
Konturierte Bilder
im Vgl. zu nicht-konturierten 122
Scharfeinstellung 125
Konturstich arten
Dreifach 68

Einfach 68
Gitterfüllstich 218
Knötchenstich 213
Mäander 218
Pariserstich 68
Rückstich 213
Satin-Kontur 68
Stielstich 213
Konturstich-Werkzeug 68–73
Kontur-Werkzeug 81, 196, 213
Konvertieren
Fotos in Stickmuster 135
Stichbasierte Motive 301
konvertieren
Dateitypen 325
Konvertierungsoptionen-Dialogfeld 326
Konvertierungswerkzeuge 128
Koordinaten, für Objekte einstellen 149
Kopieren
Farben von Tabelle zu Tabelle 92
und Einfügen von Stickmustern 328
kopieren
Objekte 140
Objekte duplizieren 141
Objekte klonen 141
Kopieren von-Dialogfeld 92
Kopieren-Werkzeug 140
Kranzformen
Kaleidoskop-Effekt 154
Objekte als Kränze 154
Kranz-Funktion 154
Kreis gegen Uhrzeigersinn-Option 245, 246
Kreis im Uhrzeigersinn-Option 245, 246
Kreis/Oval-Werkzeug 80, 83
kreisförmige Grundlinien erstellen 246
Kreis-Objekte
Digitalisieren 83
Kreisobjekte
Stichwinkel ändern 160
Umformung 159
Kreuzstichfüllungen 184
Kursiver Text erstellen 249
Kurven
Glättung 158
Kurvenglättung
Dialogfeld 158
Funktion 158
Kürzeste Verbindung-Methode 80

L

Lagen
Zusätzliche Stichlagen entfernen 174
Länge
lange Stiche beibehalten 106
Randlaufstiche 103
Rückstich 215
Sprungstiche 106
Zickzack- und Doppelzickzack-Stiche 103
Langsames
Neuzeichnen-Dialogfeld 33
Laufstich
Musterlaufstiche erstellen 196
Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben-Dialogfeld 306
Layout
Musterfüllstiche 201
Leerräume
Leerräume füllen 175
Leerräume aus Objekten ausschneiden 173
Leerräume füllen, Komplexer Füllstich 175
Leerräume füllen-Dialogfeld 176
Leerräume füllen-Werkzeug 175
Leerräume
hinzufügen-Werkzeug 173
Leerräume, in Objekten erstellen 173
Linien, Digitalisieren mit Offenes Objekt 81
Löschen
Fadentabellen 91
Farben aus Fadentabellen 90
Vorlagen 98
löschen
benutzerdefinierte Stickrahmen 59
Muster 203
Objekte 141
Ordner 328
Stickmuster 329
Lücken, Versetzung gefüllter Leerräume 175

M

Mäanderfüllstich 224
Mäanderlaufstich-Werkzeug 218, 224
Magic Box
einrichten 307
Stickmuster zu Magic Card schreiben 308
von Stickkarte lesen 307
Magic Box-Info-Dialogfeld 307, 308
markieren
Umformungskontrollpunkte 156
Markierte Stickerei zu Bildvektoren konvertieren-Werkzeug 129
Markierte Stickmuster aussticken-Werkzeug 325
Markierte Stickmuster drucken-Werkzeug 322
Markierte Stickmuster konvertieren-Werkzeug 325
Maschine, mehrfach gerahmte Stickmuster senden 294
Mauszeiger
Optionen einstellen 65
Position interpretieren 65
Mehrere Stichwinkel
mit dem Blockdigitalisierer 82
mehrfach gerahmte Stickmuster
Ausgabe mit Aufteilungslinien 297
ausgeben 294
Drucken 290
erstellen 47
Speichern unter 295
Zur Maschine senden 294
mehrfache Stichwinkel
anpassen 162
einstellen 161
Mehrfachgrundlinien erstellen 248
Mehrfachrahmung-Dialogfeld 295, 297
Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste
Acht benachbarte Rahmen hinzufügen 47
Aktivierte Auswahl 47, 52, 53
Aufteilungslinie 48, 50
Aufteilungslinien umformen 47, 50
Rahmen drehen 48
Rahmen hinzufügen 47, 52, 53
Rahmen löschen 48, 52, 54
Rahmen oben hinzufügen 47, 54
Rahmen rechts hinzufügen 47, 53
Rahmensetzungen berechnen 48
Vier benachbarte Rahmen hinzufügen 47
Menüleiste
Allgemein 336
Optionen 341
Modi
Ansicht 26
Bildarbeitsfläche 27
Rahmen-Layout 28
Stickarbeitsfläche 27
Monogramme
erstellen 267, 272
Schriftzüge mit Initialen 274
Monogramme, aufteilen 142
Monogramm-Funktion-Dialogfeld
Ornamente 277–280
Textfunktion 273–276
Umrandungen 281
Monogramm-Funktion-Werkzeug 272–275
Morphing-Effekt 192
Morphing-Effekt-Docker 193
Morphing-Werkzeug 192
Motivansicht
Konturen und Stiche 29
Nadelpunkte 28

Zoom-Funktion 6
Motivansicht
wechseln-Werkzeug 312
Motivdurchlauf
nach Farbe 32
nach Stichen 32
um 1 Stich 32
um 10 Stiche 32
zum Anfang eines Stickmusters 32
zum Ende eines Stickmusters 32
Motive mit Flair Script 266
Motivfarben, ändern 88
Motivgrösse, Probleme 358
Motivinformation
Ansicht 32, 36
Ansicht über Windows Explorer 36
Muster
Abstände auf dem Bildschirm anpassen 202
auswählen 196
einfügen 196
Knötchenstich-Umrandung 217
Konturwerte 198
Layout auf dem Bildschirm (Musterfüllstiche) 201
löschen 203
Muster auf dem Bildschirm schräg stellen 202
Muster auf dem Bildschirm skalieren 201
Muster auf dem Bildschirm versetzen 202
Objekte benutzen 206
Schwarzstickerei-Umrandung 213
verwalten 202
vordefiniert 204
Muster auswählen-Dialogfeld 195, 197, 199, 203, 214, 217, 219, 221, 222, 277
Muster erstellen 203
Funktion 203
Muster erstellen-Dialogfeld 202, 203
Musterfüllstich
anwenden 199
Einstellungen 200
Formen auffüllen mit 199
Layout-Muster 201
Layouts auf dem Bildschirm verändern 201
Musterkategorien
erstellen 202, 203
Musterlaufstiche
Erstellen 196
erstellen 202
skalieren 198
umformen 159

N

Nach Farbe einordnen
Dialogfeld 144
Funktion 144
Werkzeug 145
Nadelpositionszeiger 32
Nadelpunkte
anzeigen 28
ausblenden 28
Muster 78
Nähen, Stickmuster aussticken 292
Namen,
Monogramm-Schriftzüge 275
Neu-Dialogfeld 319
Neu–Dialogfeld 20
Neue Fadentabelle-Dialogfeld 91
neue Farbe zuordnen
Objekte 86
Neue Kategorie-Dialogfeld 283
Neue
Musterkategorie-Dialogfeld 203
Neue
Stempelkategorie-Dialogfeld 210
Neue Stickmuster, erstellen 319
Neue Stickmuster, Erstellung 19
Neueinreihen
am Stickmusteranfang oder -ende 145
mit Ausschneiden und Einfügen 143
mit Farbfilm 145
nach Farbe 144
nach Farbe mit Farbfilm 145
wie gewählt 144
Neues Werkzeug 20
Nicht wiederherstellbare Fehler 357
nicht-konturierte Bilder 124
Nominelle Stichwinkel 160
NORMAL–Dokumentvorlage verwenden 20
NORMAL-Vorlage
Zurückkehren 98

O

Objekt nicht gedeckt-Dialogfeld 294, 295
Objekt umformen
um Text zu skalieren 254
Objekt umformen-Werkzeug 119, 156–163, 250–251, 254–259
Objektaufteilung 142
Objektauswahl
Text mittels Objektauswahl skalieren 253
zum Umformen von Textobjekten 255
Objektauswahl-Werkzeug 38–40, 141, 149, 253, 255
Objekte
ausrichten 149
digitalisieren für Applikationen 227
drehen 151
duplizieren 141
Durchlauf nach 32
Farben ändern 86
Farben wählen 85
klonen 141
kombinieren 139
kopieren und einfügen 140
Markierung aufheben 41
mit Kontrollpunkten umformen 157
Objekteigenschaften ändern 95
schräg stellen 152
skalieren 150
spiegeln 153
spiegeln und verbinden 154
Start - und Endpunkte ändern 163
Umformung 156
Unterlagen setzen 101
verschieben 148
verstärken mit Unterlagen 101
Siehe auch Objekte verändern
Objekte anordnen, gruppieren 141
Objekte ausrichten 149
Objekte drehen
auf dem Bildschirm 151
durch Klicken und Ziehen 151
über das Objekteigenschaften-Dialogfeld 152
um exakten Wert 152
Objekte einpassen 148
Objekte gruppieren 141
Objekte klonen 141
Objekte markieren
Auswahlfeld 39
erstes und letztes markieren 38
gruppieren 141
Markierung aufheben 41
mehrere Objekte markieren 38
mit Farbfilm 41
mit Polygonauswahl 39
nach Farbblöcken 41
nächstes oder vorheriges Objekt markieren 38
neu einordnen wie gewählt 145
Neueinreihen wie gewählt 144
per Mauszeiger 38
Objekte schräg stellen 152
durch Klicken und Ziehen 152
Im exakten Winkel 153
im Objekteigenschaften-Dialogfeld 153
mit Drehpunkten 152
Objekte skalieren 150
auf dem Bildschirm 150
auf eine genaue Grösse 151
durch Klicken und Ziehen 150
mittels des Objekteigenschaften-Dialogfeldes 151
mittels Objekteigenschaften 151

Objekte spiegeln
im Objekteigenschaften-Dialogfeld 153
um die X- oder Y-Achse 153
Objekte umformen 156
Kontrollpunkte 156
Kreise 159
Textobjekte 259
Objekte umwandeln
Buchstaben am Bildschirm 257
Objekte verändern
drehen 151
Endpunkt ändern 159
gruppieren 141
Kreise umformen 159
Kreisradius ändern 159
nach Farbe ansehen 29
schräg stellen
skalieren 150
spiegeln 153
Startpunkt ändern 159
Umformen von Kreisen zu Ovalen 159
Umformung 156
Objekte verschieben
durch Klicken und Ziehen 148
einpassen 148
mittels X-/Y-Koordinaten positionieren 149
Objekteigenschaften
aktuell 94
aktuelle speichern 94
Ändern für ein Objekt 95
anwenden 94
in einer Vorlage speichern 98
Standard 94
Standards 94
Standardvorgaben ändern 95
verwalten 94
Vorlagen 96
Objekteigenschaften-Dialogfeld 95, 96
Allgemein 149, 151, 152, 255
Applikation 229, 230
Füllstich 269
Füllstich > Dekorstich 183
Füllstich > Gitterfüllstich 222
Füllstich > Knötchenfüllstich 221
Füllstich > Konturstich 182
Füllstich > Kreuzstich 184
Füllstich > Mäanderlaufstich 225
Füllstich > Musterfüllstich 199–201, 203
Füllstich > PhotoSatin 136
Füllstich > Reliefstich-Dialogfeld 223, 224
Füllstich > Satinstich 75–76
Füllstich > Schwarzstickerei 219
Füllstich > Steppstich 77, 78, 269
Knopfloch 179
Konturstich > Dreifach 70
Konturstich > Einfach 70
Konturstich > Musterlaufstich 197–198, 203
Konturstich > Pariserstich 74
Konturstich > Rückstich 215
Konturstich > Satinstich 71–73
Konturstich > Schwarzstickerei-Umrandung 214
Konturstich > Stielstich 216
Konturstich >Knötchenstich-Umrandung 217
PhotoSnap 136
Stichwinkel 160
Textfunktion 244–250, 253, 254, 263–267
Objekteigenschaften–Dialogfeld 24
Objekteigenschaften-Werkzeug 70–78, 94, 105–109, 179, 203, 229
Objekteigenschaften–Werkzeug 24
Objekten schräg stellen
Muster auf dem Bildschirm 202
Objektgruppierung aufheben 142
Objektkomponenten, aufteilen 142
Objektmarkierung aufheben 41
Objekt-Verbindungsstiche
Verbindungsstiche zwischen Objekten 107
Offene Formen, digitalisieren 81
Offene Füllstiche, erstellen 190
Offene Stichflächen mit, siehe Farben mischen
Offenes Objekt-Applikationen, erstellen 232
Offenes Objekt-Werkzeug 79, 81
Öffnen von Stickmustern 19
Öffnen-Dialogfeld 19, 277, 301
Öffnen-Optionen-Dialogfeld 301–302
Öffnen-Werkzeug 19, 301, 302
Online-Handbuch-Befehl 4
Onscreen-Hilfe, ansehen 4
Onscreen-Information 4
Optionen, Einstellen der Mauszeigeranzeige 65
-Optionen-Befehl 64–65
Optionen-Dialogfeld
Allgemein 65–66
Applikation 64
Autom. Bildlauf 63
Entfernen von Überlappungen 64
Rahmen 44, 55–59, 63
Raster 62
Ordner
aktualisieren/bestätigen 315
Ansicht gezippter Stickmuster 313
Dateitypen maskieren 321
durchsuchen 320
hinzufügen 328
löschen 328
umbenennen 328
Ordner bestätigen 315
Ordner
ein-/ausblenden-Werkzeug 313
Ordner suchen-Dialogfeld 313, 326, 327
Ordner umbenennen 328
Ornamente
mit Monogrammen 277
Monogramme erstellen 272
Ornament-Layouts 279
Mehrfach-Ornamente 279
Ovale, Kreise umformen 159

P

Parallel-Schnittstellen, Einstellungen 60
Pariserstich 68
Abstand 73
Abstand anpassen 73
erstellen 73
Versetzungen 74
Versetzungen anpassen 74
Perspektiveffekte
Farben mischen 191
Füllstichverläufe 189
PES-Format, Speichern unter 308
PES-Speicheroptionen-Dialogfeld 308
PhotoSatin-Stichart 135
PhotoSnap-Werkzeug 135
Platzierungslinien
Applikation 227
Offenes Objekt-Applikation 233
Polygonauswahl-Werkzeug 39
Portfolio
ansehen 311
Befehl 311
öffnen 311
Portfolio öffnen 311
Primärobjekte, Offenes Objekt-Applikation 233
Probleme, beheben 355
Produktionswerkblätter, drucken 322
proportionales Skalieren, aufrechterhalten 151
prüfen
Reihenfolge 143
Stickreihenfolge 143
Punkte, siehe Kontrollpunkte

Q

Quadrate, digitalisieren 84
Quelle wählen-Dialogfeld 61, 277

R

Rahmen

ändern 44
Anzeige ändern 21
anzeigen 21
auf dem Bildschirm angezeigt 21
auf dem Bildschirm ausgeblendet 21
auswählen 43
Bearbeiten von benutzerdefinierten Rahmen 58
Erstellen benutzerdefinierter Rahmen 55
Erstellen von Flexi-Rahmen 57
Erstellen von ovalen Stickrahmen 56
löschen 59
Rahmen drehen-Werkzeug 48
Rahmen erstellen/bearbeiten-Dialogfeld 55–59
Rahmen hinzufügen
Oben-Werkzeug 47, 54
Rechts-Werkzeug 47, 53
Werkzeug 47, 52, 53
Rahmen löschen-Werkzeug 48, 52, 54
Rahmen speichern unter-Dialogfeld 55–59
Rahmen zeigen-Werkzeug 21, 44, 55–59, 63
Rahmen-Arbeitsfläche-Modus 28, 45
Rahmenbewegung, Autom. Sprungstiche 106
Rahmenmitte, einstellen 44
Rahmenoptionen, einrichten 63
Rahmensetzungen berechnen
Dialogfeld 48
Werkzeug 48
Rahmensetzungsfolge 46
Rahmensetzungsfolge, Drucken 290
Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld 290–297
Randlaufstich
Einstellungen justieren 103
Unterlagenwerte festlegen 103
Randstrukturierung-Werkzeug 185
Randzugaben, Einstellen für Unterlagen 104
Raster
anzeigen 22
Optionen einstellen 62
Raster zeigen-Werkzeug 22
Rechtecke, digitalisieren 84
rechteckige Stickrahmen erstellen 55
Rechteck-Werkzeug 80, 84
Recovery-Datei löschen 357
Referenzpunkte 80
Reihenfolge
durchlaufen 143
Neueinreihen 143
prüfen 143
Reihenfolge der Rahmen, Drucken 290
Reihenfolge wie gewählt Werkzeug 145
Reihenfolge, automatisch 146
Reliefstich-Füllungen 223
Reliefstich-Werkzeug 218, 223
Rückgängig-Werkzeug 23
Rückstich
Konturen 215
Stichlänge 215
Werkzeug 213, 215

S

Satinfüllstich
Automatischer Abstand 76
Stich 69
Stichabstand 75
Übersicht 74
Satin-Kontur
Stich 68
Satinstich
Applikationsdeckstich 289
Aufteilen langer Stiche 76
Automatischer Abstand 72
Deckstich für Applikationen 229
Kontur 71
Satinstich-Kontur
Stichlänge 71
Versetzungen 73
Scannen
Auflösung 115
Bildmaterial 114, 117
Farb-Modus 115
Scanner einrichten 61
Scharfeinstellung 116
Schnittlinien
Applikation 227
Offenes Objekt-Applikation 233
Schnittstellen
parallel 60
seriell 60
USB 60
Schriftart, zu Stickerei konvertieren 263
Schriftarten, Flair Script 266
Schriftarten, siehe -Alphabete
Schriftzeichen wählen-Dialogfeld 264–267
Schrumpfausgleich anwenden 105
Schwarzstickereifüllstiche 219
Schwarzstickereifüllstich-Werkzeug 218, 219
Schwarzstickerei-Konturen, aufteilen 142
Schwarzstickerei-Kontur-Werkzeug 172
Schwarzstickerei-Umrandung
Muster ändern 213
Muster auswählen 213
Werkzeug 213
Sekundärobjekte, Offene Objekt-Applikation 233
Senkrecht spiegeln-Werkzeug 153
senkrechte Grundlinien erstellen 246
seriell
Anschlüsse, Einstellungen 60
Geräte, empfohlene Einstellungen 60
Sicherungsdateien 357
skalieren
Muster auf dem Bildschirm 201
Musterlaufstiche 198
Text mit Objekt umformen 254
Textobjekte 253
Siehe auch Objekte skalieren
Skulpturierter
Dekorstich-Werkzeug 218, 223
Softwarefehler
wiederherstellen 357
Sonderzeichen
auswählen 264
für Textobjekte auswählen 264
Sortieren
Dialogfeld 321
Werkzeug 321
sortieren
mittels detaillierter Listen 321
mittels Sortieren-Funktion 321
Stickmuster 320
Stickmuster-Listen 316
über Ansicht-Menü 321
Spalten benutzerdefiniert anpassen-Befehl 316
Spalten unterschiedlicher Breite
Digitalisieren 82
Spalten, sortieren 316
Speichern
Stickmuster 20
speichern
automatisch 65
Bitmap-Bilder als separate Dateien 121
Objekteigenschaften in einer Vorlage 98
Speichern unter-Dialogfeld 97
Speichern-Werkzeug 20
Spezialeffekte
mit Text verziehen 270
Spezialsatinstich 76
spiegeln
mit Kaleidoskop 154
Spiegeln und verbinden
Senkrecht-Werkzeug 154
Waagrecht/Senkrecht-Werkzeug 154
Waagrecht-Werkzeug 154
spiegeln und verbinden
Kranzformen erstellen 154

Objekte spiegeln 154
Sprache auswählen-Dialogfeld 314
Sprungstiche
als Verbindungsstiche 108
Autom. Sprungstiche 106
Sprungstichlänge einstellen 106
Standard
Objekteigenschaften 94
Standardvorgabe
Motivansicht 315
Standard–Werkzeugleiste
Neu 20
Objekteigenschaften 24
Öffnen 19
Rahmen zeigen 21
Raster zeigen 22
Rückgängig 23
Speichern 20
Wiederherstellen 23
stanzen, Stickmuster 325
Stanzstempel
dem Archiv hinzufügen 210
digitalisieren 207
Erscheinung ändern 208
Objekte benutzen 206
Stichmuster erstellen 204
umformen 209
vordefiniert 204
Stanzstempel
umbenennen-Dialogfeld 205
Stanzstempel-Dialogfeld
Digitalisieren 207, 210
Erscheinung 208
Muster benutzen 205
Objekt benutzen 206
Start-/Endpunktposition
Dialogfeld 110
Startpunkt ändern 163
Stempelfunktion-Befehl 195
Stempelfunktionen
hinzufügen 195
Stempelmuster
erstellen-Dialogfeld 210
Steppstich 69
Muster anwenden 78
Stichabstand 77
Sternfüllstich-Effekte 187
Stichabstand
Knötchenstich-Umrandung 217
Pariserstich 73
Satinstich-Kontur 71
Stielstich 216
Sticharten
Dreifach 69
Einfach 69
Füllstich 76
Füllstiche 76
Kontur 68, 213
Musterlaufstich 198
PhotoSatin 135
Satinfüllstich 74
Satinstich 71
Satinstich-Kontur 71
Sticharten, Kreuzstich 184
Stichbasierte Motive
Konvertierungsoptionen 301
öffnen 301
Sticherkennung 301
zu Objekten verarbeiten 301
Stiche
ändern 68
anzeigen 29
auswählen 68
Autom. Sprungstich-Länge
anpassen 106
bearbeiten 10, 166
Deckstiche für Applikationen 229, 289
Durchlauf nach 32
erstellen 19
Laufstiche digitalisieren 81
markieren 164
Randlaufstich-Länge 103
Sticharten 68, 76, 213
Überlappungen entfernen 174
Zickzack- und
Doppelzickzacklänge 103
Siehe auch Stiche einfügen
Siehe auch Stiche markieren
Stiche bearbeiten 10, 166
Stiche einfügen 165
Stiche löschen 166
Stiche verschieben 166
Stiche bearbeiten-Befehl 164–166
Stiche erstellen 19
Stiche markieren 164
Einzelstich 164
mehrere Stiche 164
mit Kontur 165
Stichgruppe 164
Stiche- und Farben-Leiste
Dreifach 68
Einfach 68
Farbe 85
-Füllstich 81
Füllstich 69, 75–77, 181–184, 199, 218
Kontur 68–73, 81, 196, 213
Pariserstich 68
Satinfüllstich 69
Satin-Kontur 68
Steppstich 69
Stichwinkel 258
Stiche- und Farbenleiste
Stichwinkel entfernen 160, 161
Stichwinkel hinzufügen 160, 161
Stiche zeigen-Werkzeug 29, 304–306
Sticherkennung 301
Stichlänge
anpassen 69
Satinstich-Kontur 71
Stielstich 216
Stichmuster, mit Stanzstempel 204
Stichstärke
Rückstich 215
Stichwerte
Applikationsdeckstich 229, 289
Autom. Abstand (Satinstich) 72
Automatischer Abstand
(Satinfüllstich) 76
Stichart 68, 76, 213
Stichwinkel
anpassen 160
einstellen 160
für einzelne Buchstaben
anpassen 258
gefüllten Objekten hinzufügen 161
in Kreisobjekten ändern 160
Mehrfachwinkel anpassen 162
Textobjekte, löschen 259
Stichwinkel
entfernen-Werkzeug 160, 161
Stichwinkel
hinzufügen-Werkzeug 160, 161
Stichwinkel-Werkzeug 258
Stickansicht zeigen-Werkzeug 28
Stickarbeitsfläche-Modus 27, 124–125, 130–135
Stickerei zeigen-Werkzeug 27
Stickerei, konvertieren in
Vektoren 129
Stickereischriftzüge, Schriftart
konvertieren 263
Stickereischriftzüge, Text
konvertieren 262
Stickmaschine, Stickmuster
aussticken 292
Stickmaschinen
Anschlüsse 60
einrichten 60
Stickmuster
als Bilder speichern 292
an Stickkarten schreiben 304
Ansicht 316
archivieren 326
Aussticken 292
aussticken und stanzen 325
auswählen 318
Datenbanken ansehen 316
Drucken 286
Druckvorschau 286
Einträge ansehen 316
Erstellen neuer 19
herunterladen 304
in andere Dateitypen
konvertieren 325
kombinieren 143
mit den Navigations- und
Diashow-Schaltflächen
sortieren 316
mit Diashow-Schaltflächen
durchblättern 318

mit Unterlagen stabilisieren 101
Neueinreihen 143
Öffnen 19
öffnen 318, 319
Öffnen multipler 19
planen 5
sortieren 320
Speichern 20
speichern 304
Speichern mehrfach gerahmter 295
starten 19
Stichbasierte Motive öffnen 301
Stickmuster von Stickmaschine lesen 302
Text hinzufügen 243
Vorschau 37, 286
zugreifen 318
Zur Maschine senden 292
Stickmuster – Spaltenauflistung-Dialogfeld 316
Stickmuster als Bild speichern-Dialogfeld 292
Stickmuster lesen von Maschine 302
Stickmuster mit 3-Positionsrahmen, erstellen 53
Stickmuster mit Farbfilm bearbeiten 41
Stickmuster mit Flexi-Rahmen, erstellen 52
Stickmuster mit Unterlagen verstärken 101
Stickmuster öffnen 318
Stichbasierte Motive konvertieren 301
Stickmuster öffnen-Werkzeug 319
Stickmuster schreiben an Stickkarten 304
Stickmuster stabilisieren, mit Unterlagen 101
Stickmuster umbenennen-Dialogfeld 329
Stickmuster verändern 148
Stickmuster-Eigenschaften-Dialogfeld
Fadenfarbe 35
Fadenfarben 86–91, 291
Stickmuster 36
Zusammenfassung 36
Stickmuster-Eigenschaften-Werkzeug 316
Stickmusterformate 298
Stickmuster-Listen, benutzerdefiniert anpassen 316
Stickmuster-Umrandung
Dialogfeld 177
Werkzeug 176
Stickobjekte, konvertieren in Vektoren 127
Stickoptionen-Dialogfeld 325
Stickreihenfolge
Dialogfeld 147
Funktion 146
Stielstich
Konturen 216
Stichstärke 216
Stielstich-Werkzeug 213, 216
Stile, Monogramm-Schriftzüge 274
Stile, Siehe -Vorlagen
Stoff, entfernen 236
Stoff, Muster zuweisen 234
Stoffe
Dehnungsausgleich 105
Stoffe, Platzierung in Autom. Applikation 230
Stoffeinstellungen-Dialogfeld 100
Störfaktoren beseitigen, automatisches Digitalisieren 123
Suchen, nach Fäden 86
Symbole
auswählen 264
für Textobjekte auswählen 264
Zeichentabelle 264

T

Tab delimited-Dateien, Kataloge exportieren 324
Tastaturbefehle 343
Tastenkombinationen 343
Teilapplikation 231
Teilapplikation-Werkzeug 231
Text
Abstand anpassen 250
Abstand auf dem Bildschirm anpassen 250
Abstand einzelner Buchstaben ändern 250
Abstände des ganzen Textobjekts anpassen 250
am Bildschirm anpassen 250
am Bildschirm erstellen 243
auf dem Bildschirm eingeben 243
bearbeiten 252
benutzerdefinierte Grundlinien 248
Buchstaben auf der Grundlinie verschieben 251
Buchstabenausrichtung 250
Fettdruck 249
kreisförmige Grundlinien 246
kursiv 249
Mehrfachgrundlinien 248
Schriftart zu Stickerei konvertieren 263
senkrechte Grundlinien 246
Stickmustern hinzufügen 243
Text zu Stickerei konvertieren 262
Textgrundlinien 245
über Dialogfeld eingeben 244
über Textfunktion-Dialogfeld erstellen 244
Waagrechte Grundlinien 246
Zeilenabstand ändern 251
Text verziehen
entfernen 271
Text verziehen 270
Textobjekte bearbeiten 271
Text verziehen, mit Text verziehen 270
Text verziehen-Befehl 270, 271
Text zu Stickerei konvertieren-Werkzeug 262
Text, Zeilenabstand anpassen 251
Text, zu Stickerei konvertieren 262
Textfunktion-Werkzeug 243–250, 252, 254, 259, 263–271
Textobjekte
dekorative Schriftzüge 265
Dekorsticheinstellungen anpassen 269
mit Objekt umformen drehen 256
mit Objekt umformen skalieren 254
mit Objektauswahl umformen 255
mittels Objektauswahl skalieren 253
Monogramme erstellen 267, 272
Satinsticheinstellungen anpassen 268
skalieren 253
Sonderzeichen 264
Sonderzeichen und Symbole 264
Steppsticheinstellungen anpassen 269
Stichwinkel löschen 259
Symbole 264
Symbole auswählen 264
umformen 255
Umformen der Grundlinie 259
umwandeln mit dem Objekt umformen-Werkzeug 257
Unterlage ausschalten 255
vergrössern oder verkleinern 253
Zeichentabelle 264
Siehe auch Alphabete
Siehe auch Grundlinien
Textobjekte umformen 255
Transportstiche 108
TWAIN-Scanner 61

U

überlappen
Rückstich 215
Überlappende Stiche entfernen 174
Überlappungen
Farben mischen 190
Überlappungen entfernen
Werkzeug 174
Übersichtsfenster 30
übersticken

Stoffdehnung kompensieren 105
Um 20%
verkleinern/vergrössern-Werkzeug 150
umbenennen
Fadentabellen 90
umfärben
Textobjekte 259
umformen
Buchstaben 258
Kreise 159
Musterlaufstich 159
Textobjekte 255
Umformung
Kontrollpunkte markieren 156
Umrandung
auswählen-Dialogfeld 281
Umrandung erstellen-Dialogfeld 283
Umrandungen
automatisch 134
egene erstellen 283
erstellen 176
mehrfach 281
mit Monogrammen 272, 281
umwandeln
Knopflochobjekte 180
ungültig
Produkt 358
Zugangscode-Meldung 358
-Unterlage
für kleine Textobjekte ausschalten 255
Unterlage
Doppelzickzack 103
für kleine Textobjekte ausschalten 255
Randlaufstich 103
Randlaufstich-Randzugaben 104
Randzugaben 104
Randzugaben bei Autom. Unterlage einstellen 104
Randzugaben festlegen 104
Steppstich-Randzugaben 104
Zickzack und Doppelzickzack 103
Zickzack-Randzugaben 104
zum Verstärken von Stickmustern verwenden 101
USB
Stickmaschinenanschluss 60
USB-Anschlüsse
Anschlusseinstellungen 60

V

Vektoren zeigen-Werkzeug 34
Vektoren, konvertieren in Stickerei 128
Vektor-Grafiken
Automatisches Digitalisieren 113
Unterstützte Dateiformate 113
Vektorgrafiken, Digitalisieren 127
verbinden, Spalten mit Unterlage 104
Verbindungsstiche
Autom. Sprungstiche 106
Sprungstiche 108
Transportstiche 108
Verbindungsstiche zwischen Objekten 107
Vernähstiche 108
vergrössern oder verkleinern, Text 253
Vergrössern und verkleinern 6
Vernähstiche als Verbindungsstiche 108
Versetzen
Gefüllte Leerräume (Komplexer Füllstich) 175
versetzen
Deckstiche für Applikationen 229
Muster auf dem Bildschirm 202
Versetzungen, Satinstich-Kontur 73
Verteilen
Senkrecht-Werkzeug 149
Waagrecht-Werkzeug 149
Verzeichnisknotenpunkt, aktualisieren 315
Vier benachbarte Rahmen hinzufügen-Werkzeug 47
Von Magic Box lesen-Werkzeug 307
voreinstellen, Objekteigenschaften 94
Vorlagen
AMT 96
ändern 97
benutzerdefinierte Vorlagen 319
erstellen 96
Löschen 98
Objekteigenschaften speichern 98
Übersicht 96
verwalten 96
verwenden 20
Zurückkehren zum Original 98
Siehe auch styles
Vorschau
gedrucktes Stickmuster 286
Stickmuster 286
Vorschau der Stickmuster 37

W

Waagrecht spiegeln-Werkzeug 153
Waagrechte Grundlinien erstellen 246
Website, Verbindung zur 4
Wechseln zwischen Füllstichen und Konturstichen 81
Wellen-Effekt 187
Werkzeuge
auf Allgemein-Werkzeugleiste 336
Befehle auswählen 23
Werkzeuge/Funktionen
auf der Bearbeiten-Werkzeugleiste 337
in der Anordnen-Werkzeugleiste 339
in der Digitalisieren-Werkzeugleiste 338
Werkzeugleisten
ausblenden 23
einblenden 23
verwenden 23
Werte
Auswählen von Sticharten 68, 76
Schrumpfausgleich 105
Sticharten auswählen 213
Wie digitalisiert-Methode 80
wiederherstellen, Hardware- und Softwarefehler 357
Wiederherstellen-Werkzeug 23
Windows Explorer
Motivinformationen ansehen 36
Winkel
Im exakten Winkel drehen 152
Im exakten Winkel schräg stellen 153
Stiche anpassen 160
Siehe auch Stichwinkel.
WinZip-Werkzeug 326

X

X- und Y-Koordinaten für Objekte einstellen 149

Z

Zauberstab
Digitalisieren von Bildvorlagen 130
Zauberstab-Werkzeug 130–131
Zeichentabelle 264
Dialogfeld 265
Grafiken, Siehe auch Hintergründe
Zeilenabstand, Text anpassen 251
Zerlegen-Werkzeug 142
Zickzackunterlage, Einstellungen 103
Zip-Archiv-Dialogfeld 326
Zoomfaktor-Dialogfeld 31
Zoomfeld-Werkzeug 30
Zu Stickerei konvertieren-Werkzeug 128
Zu Werkseinstellungen zurückkehren-Dialogfeld 98
Zugriffsverletzungsausnahme, Fehler beheben 359
Zum Stickmaschine schreiben-Werkzeug 294
Zum Sticksystem senden-Dialogfeld 293, 303, 304, 306

Zur Magic Box
schreiben-Werkzeug 308
Zur Stickmaschine
schreiben-Werkzeug 292, 304–305
Zurückkehren
zur NORMAL-Vorlage 98
Zusammengesetzte Objekte,
aufteilen 142
Zusatzgeräte
Anschlusseinstellungen 60