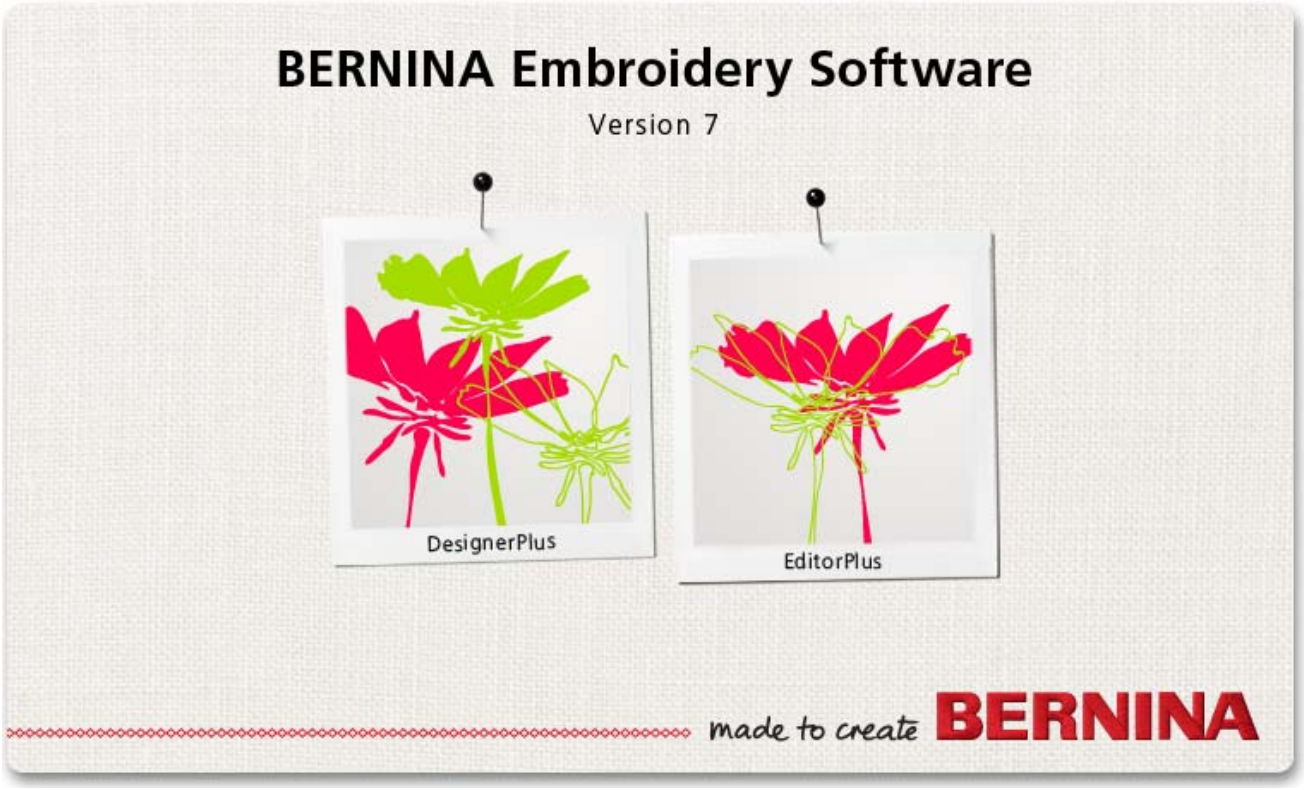


BENUTZERHANDBUCH

BERNINA EditorPlus

BERNINA DesignerPlus

COPYRIGHT 1997-2014 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. 62 062 621 943)
Lvl 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe
Sydney, New South Wales, 2037, Australia
PO Box 1094 Broadway NSW 2007
Phone: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
Email: wilcom@wilcom.com
Web: http://www.wilcom.com

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:

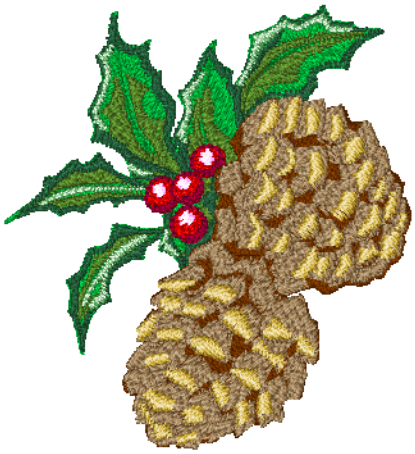
BERNINA International AG-Nähmaschinen
CH-8266 Steckborn/Schweiz
Tel: (41) 52-762 11 11 Fax: (41) 52-762 16 11

Rev 1 Sep 2013

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 X6, 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 X6 und sein Schwesterprodukt, Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6, können auch als eigenständige Anwendungen benutzt werden. Auf das elektronische Benutzerhandbuch mit einer vollständigen Beschreibung der Werkzeuge können Sie über Windows **Start > Programme** zugreifen. Ansonsten können Sie auch auf die auf dem Bildschirm einblendbare Hilfe, welche durch das **Grafikmodus**-**Hilfe**-Menü verfügbar ist.

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 Schriftzügen begeistert sein. Bevor Sie jedoch mit dem Arbeiten mit dem Produkt beginnen, sollten Sie Erste Schritte lesen. 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.

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 die Versionshinweise durch, die im **Hilfe**-Menü zur Verfügung stehen, um sich mit allen Verbesserungen schnell vertraut zu machen.

Produktlevels

Es gibt zwei BERNINA-Sticksoftware-Produktstufen:

- BERNINA EditorPlus
- BERNINA DesignerPlus.

BERNINA-Sticksoftware-Benutzer können Software-Upgrades direkt aus dem Internet beziehen. Siehe Upgrades und Zugriffscodes.

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 Autodigitalisierer, Zauberstab und PhotoSnap. Zusätzlich können Sie:

- Die Farbreihenfolge für bessere Stickergebnisse ändern
- Einzelstiche für absolut präzise Ergebnisse bearbeiten
- Mit dem Autodigitalisierer 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 Schriftzügen 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
- Applikation 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.

Resource und Unterstützen

BERNINA-Sticksoftware bietet verschiedene Möglichkeiten, um auf Informationen über die Software zuzugreifen und diese zu nutzen. Zudem enthält es Links zu Quellen mit stickfertigen Stickmustern.



Gedruckte Dokumentation

Je nach Produktstufe haben Sie zusammen mit Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD auch diese Kurzanleitung erhalten. Sie enthält Installationsanweisungen sowie eine Einführung in Ihren BERNINA-Sticksoftware. Sie enthält zudem eine Übersicht mit Schnellverweisen aller verwendeten Befehlstasten und Tastenkombinationen, die in dieser Software vorkommen.

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 Benutzerhandbuch.

Benutzerhandbuch

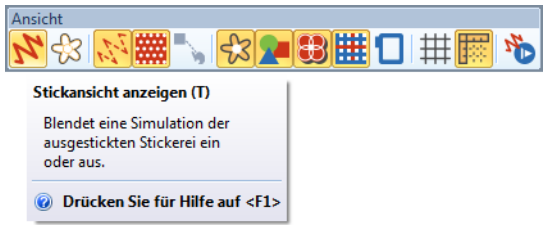
Das Benutzerhandbuch bietet detaillierte Angaben zu allen Funktionen der BERNINA-Sticksoftware und Stickleinwand-Anwendungen. Es enthält unzählige Schritt-für-Schritt-Anleitungen mit Beispielen und Bildschirmabbildungen. Die BERNINA-Kreuzstich- und BERNINA-Quilter-Anwendungen sind in den unten aufgeführten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

Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW®-Werkzeuge, die im Bildleinwand zur Verfügung stehen, vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das über die

Gruppe Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auf die Onscreen-Hilfe über das **Grafikmodus**-**Hilfe**-Menü zugreifen.

Onscreen-Hilfe

Die Onscreen-Hilfe bietet schnellen Zugriff auf allgemeine Informationen über die Funktionen von BERNINA-Sticksoftware sowie auf Schritt-für-Schritt-Anleitungen. Ein Anklicken der <F1>-Taste ruft die kontextabhängige Hilfe auf.



Hilfe für Zusatzpakete

Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installation liegen zudem die folgenden Hilfsunterlagen für Zusatzpakete bei:

- BERNINA-Kreuzstich: Hier erfahren Sie alles über die Funktionen der BERNINA-Kreuzstich-Spezialanwendung. Siehe auch Kreuzstiche.
- BERNINA-Quilter: Hier erfahren Sie alles über die Funktionen der BERNINA-Quilter-Spezialanwendung. Siehe auch Quilten.

Online-Ressourcen

Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Ihr BERNINA-Sticksoftware dirigiert Sie zu zwei ergiebigen Quellen – den BERNINA- und OESD-Embroidery Design Studios.

Funktionsweise des Handbuchs

Das Handbuch funktioniert folgendermassen:

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 ‚Alle Farben zeigen'-Befehl im ‚Ansicht'-Menü wie folgt Bezug genommen: **Ansicht > Alle Farben 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

Tastaturbefehle

Tastenkombination	Vorgang
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 Tastenkombinationen finden Sie unter Tastaturbefehle.	

Kapitel 2
Installation & Einrichtung

Die BERNINA-Sticksoftware V7.0-Pakete enthalten alle oder einige der folgenden Komponenten:

- BERNINA-Sticksoftware-Installations-DVD
- USB-Dongle mit Anhängeretikett
- BERNINA-Sticksoftware Kurzanleitung

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

Systemanforderungen

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

PC-Spezifikationen

Überprüfen Sie, 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

Sicherungsgerät


USB-Schnittstellen-Dongle

Die BERNINA-Sticksoftware wird mit einem Dongle (Sicherungsgerät) kontrolliert, der am PC eingesteckt wird; die zugehörigen Sicherheits-Zugriffscodes werden in die Software eingegeben. Jeder Dongle verfügt über eine Seriennummer und einen Identifikationscode, damit ausschliesslich Ihr System erkannt wird.

Alle Käufe der neuesten Software-Version, egal ob Neuerwerb, Aktualisierung oder Aufrüstung, werden mit einem Dongle des USB-Typs versandt. Jede Aktualisierung Ihrer Software erfordert einen Datentransfer von Ihrem "alten" auf den neuen Dongle. Der Dongle darf erst eingesteckt werden, wenn Sie während der Software-Installation dazu aufgefordert werden. Andernfalls werden die

generischen USB-Treiber benutzt und verhindern das korrekte Funktionieren des Sicherheitssystems.

Achtung Wenn der Dongle entfernt wird oder die Verbindung beim Arbeiten mit BERNINA-Sticksoftware verliert, erscheint eine Fehlermeldung. Klicken Sie auf ‚Abbrechen', um das Programm zu beenden. Nicht gespeicherte Änderungen an Ihrem Motiv gehen in diesem Fall verloren. Stecken Sie den Dongle wieder ein, stellen Sie sicher, dass er fest sitzt, und starten Sie BERNINA-Sticksoftware dann neu.

Installationsoptionen

Bei der Installation können Sie auswählen:

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

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

Verbinden von Software Versionen

Falls gewünscht, können Sie diese Version mit einer bereits installierten Software-Version verbinden. Bereits vorhandene Komponenten werden wie folgt behandelt:

Muster

Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Ihren eigenen benutzerdefinierten Musterkategorien Muster hinzufügen. Zudem kann es Änderungen an den aktuellen Hersteller-Versionen dieser Dateien geben. Bei der Installation werden alle bestehenden Muster auf Ihrem PC überprüft und in die neue Softwareinstalltion eingebunden.

Vorlagen

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

Fadentabellen

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

Applikationsstoffe

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

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

Do's & Dont's

- Entfernen Sie niemals manuell eine bestehende BERNINA-Sticksoftware-Installation durch Anwählen der Programmordner und Drücken der **Löschen**-Taste. Dies gilt für alle MS Windows®-Anwendungen.
- Vermeiden Sie es, eine bestehende BERNINA-Sticksoftware-Installation durch Anwählen von **Programme > BERNINA-Sticksoftware** > Dei nstallieren im Windows-MS Windows®**Start**-Menü oder mit der Funktion Programme hinzufügen/entfernen über die Windows-**Systemsteuerung** zu entfernen.

  Beide Methoden führen zum Verlust aller BERNINA-Sticksoftware-Dateien und aller benutzerdefinierten Einstellungen.
- Lassen Sie stattdessen den BERNINA-Sticksoftware-Installationsvorgang alle Ihre benutzerdefinierten Einstellungen mit der neuen Installation mergen.
- Wenn Sie die Software installieren, werden Sie aufgefordert, Ihren PC neu zu starten, um die Installation abzuschließen. Achten Sie darauf, alle Dateien vorher zu speichern und alle Anwendungen zu schliessen.
- Sobald die neue Installation abgeschlossen ist, können Sie Ihre vorherige BERNINA-Sticksoftware-Installation mithilfe von **Programme > . . . > Deinstallieren** oder **Programme hinzufügen / entfernen** auf sichere Art und Weise entfernen. Der Deinstalliervorgang belässt unter Umständen einige Dateien im Installationsordner. Der Ordner muss daher samt seinem Inhalt manuell über **Windows Explorer** gelöscht werden.

Installieren der Software

Bei der Installation können Sie auswählen:

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

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

BERNINA-Sticksoftware installieren

1 Stellen Sie sicher, dass Ihr PC die technischen Voraussetzungen für BERNINA-Sticksoftware erfüllt. Siehe Systemanforderungen.

2 Schliessen Sie alle MS Windows®-Programme, jedoch nicht Windows selbst.

Achtung Stecken Sie Ihren Dongle nicht ein, bis Sie dazu aufgefordert werden. Andernfalls funktioniert das Sicherheitssystem unter Umständen nicht korrekt.

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

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

4 Klicken Sie auf **OK**.

5 Wählen Sie die zu installierenden Artikel aus und klicken Sie auf **OK**.

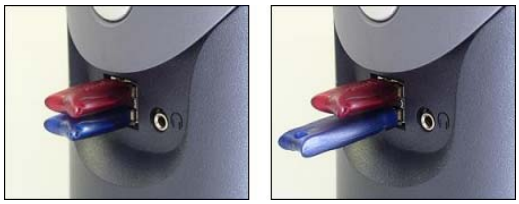


Der Bildschirm **Lizenzvereinbarung** erscheint.

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

6 Wählen Sie 'Ich bin einverstanden' und klicken Sie auf **OK**.

Sie werden zum einstecken des Dongles aufgefordert. Falls Sie ein Update-Paket besitzen, werden Sie dazu aufgefordert, auch Ihren alten Dongle anzuschliessen.



7 Klicken Sie auf **OK**.

Der **Einrichtungsart**-Bildschirm wird angezeigt. Als Erstanwender wählen Sie komplette Installation aus.

8 Klicken Sie auf **OK**.

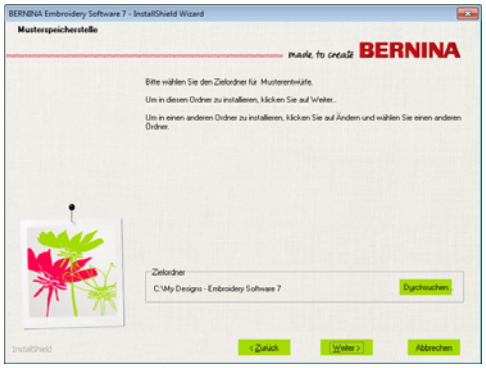
Der Bildschirm **Installations-Ordner wählen** erscheint. Er zeigt an, wo BERNINA-Sticksoftware installiert werden wird.

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

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

9 Klicken Sie auf **OK**.

Wenn der Bildschirm **Beispiel-Spicherstelle** erscheint, wählen Sie den Stickmuster-Ordner, in dem Ihre Stickmuster gespeichert werden sollen.



Der standardmässige Speicherort ist My Designs - Embroidery Software 7. In der Software enthaltene Motivbeispiele werden in diesem Ordner gespeichert.

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

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

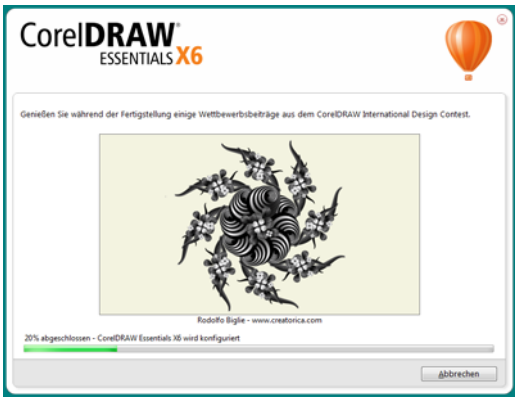
10 Klicken Sie auf **OK**.

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

- Sie werden aufgefordert, eine Version zum Überschreiben auszuwählen.
- Die ältere Version wird beim Neustart des PCs mit der neuen Version verbunden.

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

Im **Setup-Status** ist der Fortgang der Installation ersichtlich. CorelDRAW® Essentials X6 wird als Teil der normalen -Installation mit installiert.



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

Nach Fertigstellung der Installation werden Sie zum Neustart aufgefordert. Verknüpfungssymbole werden auf dem MS Windows®-Desktop und in der Gruppe **Start > Programme** platziert.

Hinweis Wenn Sie von einer älteren Version updaten, kann der Installations-Vorgang einige Zeit dauern.

Alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen in Ihren alten BERNINA-Quilter-Stoff-Archiven, sowie alle benutzerdefinierten Muster und Motive, werden in die neue Software-Version während der Installation übernommen. Siehe Verbinden von Software Versionen.

Modifizieren einer bestehenden Installation

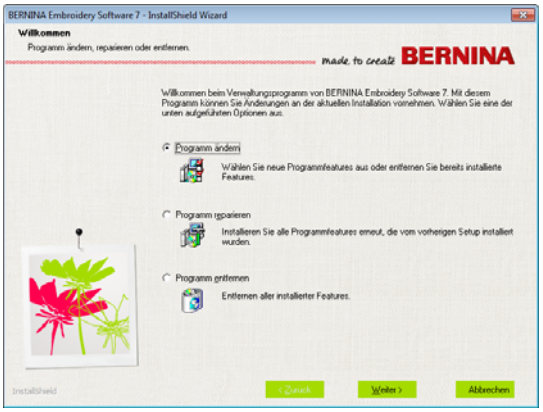
Unabhängig davon, ob Sie Ihre **aktuelle** BERNINA®-Sticksoftware-Software updaten oder sie deinstallieren möchten, ist der Vorgang derselbe. Wenn Sie das Installationsprogramm erneut laufen lassen, erkennt es automatisch, ob bereits eine Kopie von BERNINA®-Sticksoftware auf Ihrem System existiert, und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

Zum Modifizieren einer existierenden Installation

1 Schliessen Sie alle MS Windows®-Programme, jedoch nicht Windows selbst.

2 Legen Sie die BERNINA®-Sticksoftware-Installations-DVD-ROM ein.

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

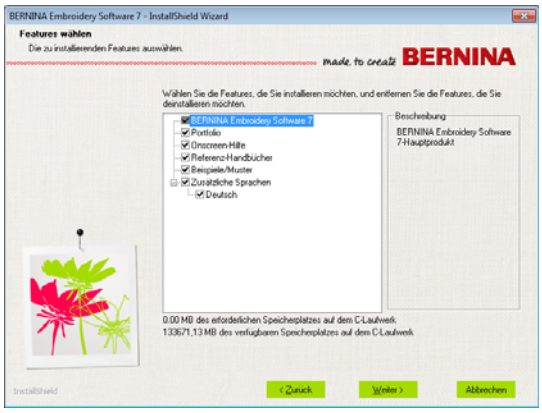


3 **Wählen Sie die gewünschte Option – Modifizieren**, **Reparieren**, Entfernen – und klicken Sie auf **OK**.

- **Modifizieren**: verändert die Auswahl der installierten Komponenten
- **Reparieren**: installiert alle bereits installierten Komponenten neu

- **Entfernen**: deinstalliert die Software.

Wenn Sie sich dafür entscheiden, Ihre aktuelle Installation zu modifizieren, erscheint der Bildschirm **Komponenten auswählen**.



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

5 Klicken Sie auf **OK**.

Der Bildschirm **Bereit zum Installieren** erscheint.

6 Klicken Sie auf **Installieren**

Nach der erfolgreichen Installation der Software sowie aller zusätzlichen MS Windows®-Dateien, die aktualisiert werden müssen, wird der **Verwaltungsoperation abgeschlossen**-Bildschirm angezeigt.

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

7 Klicken Sie auf **Beenden**.

Upgrades und Zugriffscodes

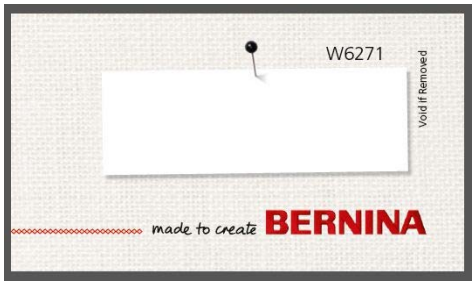
Die BERNINA-Sticksoftware wird mit einem Dongle (Sicherungsgerät) kontrolliert, der am PC eingesteckt wird; die zugehörigen Sicherheits-Zugriffscodes werden in die Software eingegeben. Die **Dongle-Nummer** ist die wichtigste Nummer. Sie besteht aus einer individuellen, 7-stelligen Nummer, die Sie auf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

Identifizieren Ihres Sicherungsgeräts

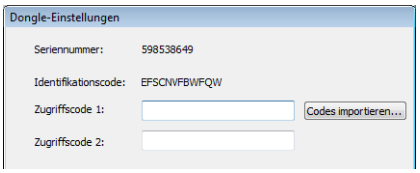
Bei telefonischen oder schriftlichen Rückfragen zu Ihrem System müssen Sie Ihre **Dongle-Nummer** angeben. Möglicherweise benötigen Sie auch die **Seriennummer** und den **Identifikationscode**. Sie finden diese Informationen auf dem Dongle selbst sowie im **Sicherungsgerät**-Dialogfeld.

Um Ihr Sicherungsgerät zu identifizieren

- Sie finden die **Dongle-Nummer** auf dem Anhängeretikett Ihres Dongles – diese besteht aus einer individuellen, 7-stelligen Nummer, die mit dem Buchstaben 'A' beginnt.



- Sie finden die Informationen auch im **Sicherungsgerät-Optionen**-Dialogfeld, auf das Sie über das **Einstellungen**-Menü zugreifen können.



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

BERNINA®-Sticksoftware online upgraden

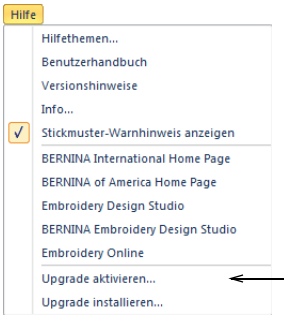
BERNINA-Sticksoftware-Benutzer können Software-Upgrades direkt aus dem Internet beziehen. Die Website bietet Ihnen eine Auswahl an Upgrades, die für den aktuellen Level Ihres Dongles relevant ist. Wenn Ihr Dongle auf dem BERNINA EditorPlus-Level ist, bietet die Website ein Upgrade zu BERNINA

DesignerPlus. Bei etwaigen Problemen wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Achtung Wenn Sie Ihre Browsersicherheit sehr hoch eingestellt haben, können Sie möglicherweise keine Software-Updates herunterladen. Wenn dieses Problem auftritt, versuchen Sie die Browsersicherheit auf ‚mittel' zu stellen.

Um BERNINA®-Sticksoftware online upzugraden

1 Stellen Sie sicher, dass Ihre Internetverbindung aktiviert ist.



2 Wählen Sie **Hilfe > Upgrade aktivieren** aus.

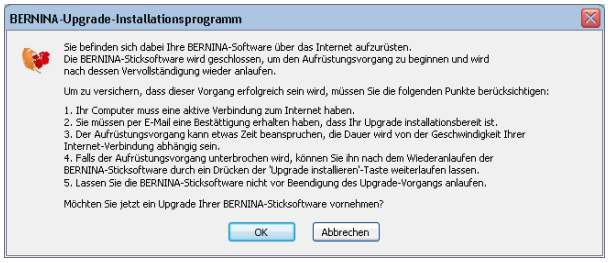
Sie werden mit der Website verbunden.

3 Folgen Sie den Anweisungen auf der Website.

- Schickt Ihnen die Website eine E-Mail, die den Kauf bestätigt.
- Danach schickt Ihnen die Website eine zweite E-Mail, die Sie darüber informiert, dass die Zugriffscodes nun zur Verfügung stehen.

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

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



5 Klicken Sie auf **OK**.

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

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

Die BERNINA®-Sticksoftware wird auf ihrem neuen Level neu gestartet.

Eingeben der Zugriffscodes

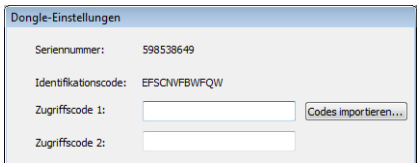
Falls ein Upgrade über das Internet aus irgendwelchen Gründen nicht möglich sein sollte, können Sie die Sicherheits-Zugriffscodes manuell eingeben, um auf neue Optionen oder Software-Versionen zu upgraden. Die Codes erhalten Sie von Ihrem Händler.

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

Um die Zugriffscodes einzugeben

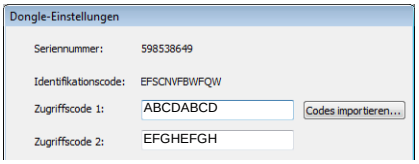
1 Wählen Sie **Einstellungen > Sicherheit** aus.

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



2 Überprüfen Sie, ob die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** mit den neuen Zugriffscodes im E-Mail-Anhang übereinstimmen. Die zwei Codes **müssen** identisch sein.

3 Geben Sie die Zugangscodes in den Feldern an, wobei Sie die **Tab**- oder **Eingabe**-Taste benutzen können, um von einem zum anderen zu gehen.



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

4 Klicken Sie auf **OK**.

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

5 Starten Sie BERNINA®-Sticksoftware neu.

Zugriffscodes importieren

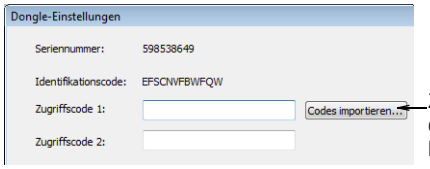
Statt einer manuellen Eingabe der Zugriffscodes haben Sie auch die Option, diese aus einer Textdatei zu importieren. Dies spart Zeit und vermeidet Tippfehler. Ihr Händler schickt Ihnen die Textdatei per E-Mail zu.

Um Zugriffscodes zu importieren

1 Wenn Sie Ihre Zugriffscodes (als E-Mail-Anhang) erhalten, speichern Sie die Datei an einem sicheren Ort auf Ihrer Festplatte – z. B. Ihrem PC-Desktop.

2 Wählen Sie in BERNINA®-Sticksoftware **Einstellungen > Sicherung**.

Das Dialogfeld **Sicherungsgerät einstellen** erscheint.



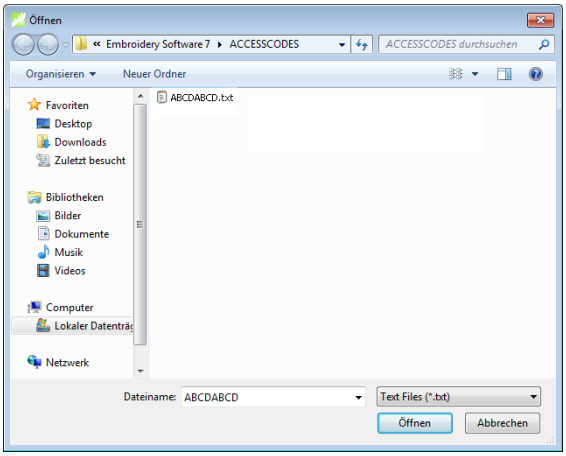
Zum Importieren der Codes hier klicken

3 Überprüfen Sie, ob die **Seriennummer** und der **Identifikationscode** mit den neuen Zugriffscodes im E-Mail-Anhang übereinstimmen. Die zwei Codes **müssen** identisch sein.

4 Klicken Sie auf **Codes importieren**.

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

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



6 Wählen Sie die Textdatei, welche die neuen Zugriffscodes enthält, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Die Codes werden automatisch aktualisiert.

7 Starten Sie BERNINA®-Sticksoftware neu.

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.

Erste Schritte

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht das schnelle und flexible Gestalten und Bearbeiten von Stickmotiven. Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten Einsatzmöglichkeiten Ihres BERNINA-Sticksoftware, zusammen mit Verweisen auf die Abschnitte im Benutzerhandbuch, in denen Sie tiefergehende Informationen erhalten. Siehe Erste Schritte.

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 Stickmuster-Ansicht.

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
Erste Schritte



Wenn Sie noch nie mit BERNINA-Sticksoftware oder einer Stickmaschine gearbeitet haben, fragen Sie sich wahrscheinlich: ‚Wo fange ich nur an?!'

Eines steht fest: Sie werden sicher viele kreative Stunden verbringen, mit Höhen und Tiefen bis sie das Maximum aus Ihrer BERNINA-Stickmaschine und der dazugehörigen Sticksoftware erlangen. Maschine und Software arbeiten Hand in Hand und das Kreieren und Herstellen von hochwertiger Stickerei erfordert Übung und Geduld.

Die Ergebnisse werden jedoch für sich selbst sprechen und Sie werden sehen, dass sich die investierte Zeit eindeutig lohnt. Mit jedem fertig gestellten Projekt wachsen Ihre Erfahrung und Ihr Selbstvertrauen, und Sie bekommen Lust, die nächste Herausforderung anzunehmen.

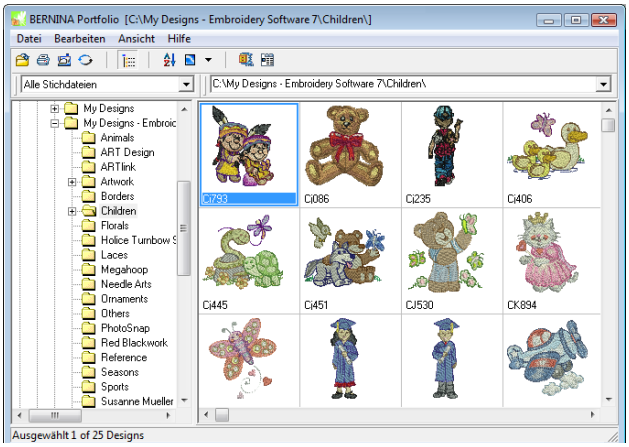
Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten Einsatzmöglichkeiten Ihres BERNINA-Sticksoftware, zusammen mit Verweisen auf die Abschnitte im Benutzerhandbuch, in denen Sie tiefergehende Informationen erhalten.

Das Wichtigste zuerst

Für den Einstieg in BERNINA-Sticksoftware benötigen Sie keinerlei Vorkenntnisse. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken' an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Wenn Sie etwas mehr Erfahrung haben, werden Sie in der Lage sein, Stickmuster zu ‚lesen' und zu bestimmen, welche gut sind und welche Probleme verursachen könnten. Siehe auch Tipps & Tricks.

Beispiel-Stickmuster & -Bildmaterial

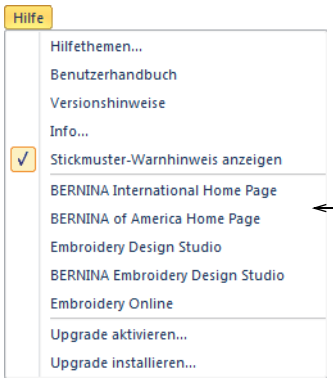
BERNINA-Sticksoftware enthält Hunderte von stickfertigen Stickmustern, darunter zahlreiche attraktive Ornamente, Beispiele und Digitalisier-Hintergründe. Sie finden Stickdateien (ART-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) können in Ihrem **My Designs - Embroidery Software 7**-Ordner. Als Anfänger empfiehlt es sich, diese Stickmuster durchzusehen und zu studieren, damit Sie wissen, was verfügbar ist.



Hinweis BERNINA-Sticksoftware beinhaltet eine eigene BERNINA-Portfolio-Anwendung zur Stickmusterverwaltung, in der Sie Ihre Stickmuster ansehen und verwalten können. Alternativ können Sie die Stickmuster-Ordner mit MS Windows® Explorer durchsehen.

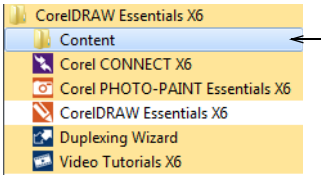
Andere Quellen

Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Ihr BERNINA-Sticksoftware dirigiert Sie zu zwei ergiebigen Quellen – den BERNINA- und OESD-Embroidery Design Studios.

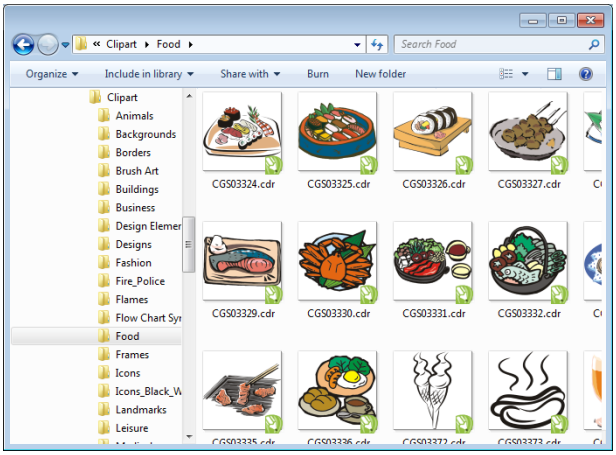


Clipart

CorelDRAW® Essentials X6 selbst wird mit einer Clipart-Auswahl ausgeliefert, auf die Sie über die Programmgruppe zugreifen können.



Machen Sie sich auf jeden Fall mit den zahlreichen Clipart-Beispielen in CorelDRAW® vertraut. Viele von ihnen können zur Verwendung mit Stickmustern verwendet werden, entweder als Digitalisier-Hintergrund oder zum direkt Umwandeln. Siehe auch Clipart durchsuchen.



Manchmal kann es sich als zweckdienlicher erweisen eine Kopie des gesamten CorelDRAW® Essentials X6 Clipart-Ordners zu erstellen und diese zwecks einfacheren Zugriffs in den **My Designs - Embroidery Software 7**-Ordner zu verschieben.

Achtung Mitgeliefertes Bildmaterial (Clipart) und Stickmuster stehen nur zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung – d. h. sie können nicht in irgendeiner Form kommerziell verkauft werden.

Richtlinien für gute Stickerei

Beachten Sie beim Begutachten von eigenen wie fremden Stickmustern die folgenden Punkte:

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

Die Ausstickung sollte zudem die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- Stickmuster muss effizient ausgestickt werden können.
- Der Stoff ist um gestickte Bereiche herum nicht verzogen
- Es sollten keine losen Fäden aus dem Motiv hängen.

Das Erstellen von hochqualitativer Stickerei muss stets durch Gebrauch eines guten Stickmusters begonnen werden. Zudem benötigen Sie eine

Qualitätsstickmaschine. Ebenso wichtig ist die Qualität von Stoff, Faden, Stickvlies, die richtige Fadenspannung usw. Beachten Sie auch die Ratschläge in Ihrem Stickmaschinen-Handbuch und holen Sie sich von anderen Stickerinnen und Stickern Rat, so oft Sie können.

Mit Stickerei arbeiten

Bevor wir beginnen, wollen wir uns ein paar Standardsituationen ansehen, die Ihnen immer wieder begegnen werden. Dazu gehören typischerweise:

- Aussticken eines stickfertigen Stickmusters
- Vornehmen globaler Änderungen an einem Stickmuster
- Erstellen eines Stickmusters mit Schriftzügen
- Kombinieren von Schriftzügen mit einem Bild
- Adaptieren eines Stickmusters durch Verändern von Teilen davon
- Erstellen neuer Stickerei aus einer Vorlage mithilfe automatisierter Techniken
- Manuelles Erstellen neuer Stickerei
- Benutzung spezieller Stickerei-Funktionen

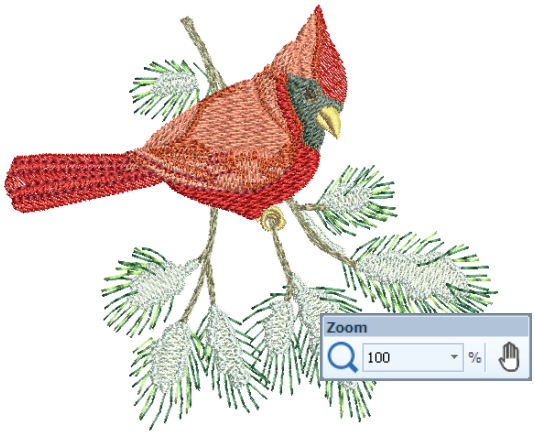
Nun sehen wir uns diese Fälle einen nach dem anderen an.

Aussticken eines stickfertigen Stickmusters

Vielen Stickerinnen und Stickern genügt es, ein existierendes Stickmuster zu nehmen und auszusticken. Für die meisten ist dies mit Sicherheit der Ausgangspunkt. Wenn Sie ein Stickmuster gefunden haben, das Ihnen gefällt, möchten Sie wahrscheinlich in einer Vorschau sehen, wie es ausgestickt aussieht. Dazu ist eine Reihe von Schritten nötig. Wir skizzieren hier mit Links auf das Benutzerhandbuch die wichtigsten davon.

Um ein Stickmuster auszusticken

1 Öffnen Sie das Stickmuster im BERNINA-Sticksoftware. Siehe Öffnen von Stickmustern.



2 Passen Sie die Ansicht-Einstellungen nach Wunsch. Siehe Stickmuster-Ansicht.

3 Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie bei Bedarf. Siehe Statuszeile.

4 Überprüfen Sie die Fadenfarben und ändern Sie bei Bedarf die Tabelle, damit sie zu der von Ihnen benutzten passt. Siehe Fadenfarben zuweisen.

5 Sehen Sie sich eine Vorschau der Ausstickung an, damit Sie verstehen, wie das Stickmuster auf der Maschine ausgestickt wird. Siehe Stickreihenfolge, Ansicht.

6 Wählen Sie einen Rahmen und überprüfen Sie die Positionierung im Rahmen. Siehe Rahmen auswählen.

7 Sehen Sie sich eine Vorschau des Stickmusters an und drucken Sie nach Wunsch vor dem Aussticken ein Stickmuster-Werkblatt aus. Siehe Stickmuster drucken.

8 Senden Sie das Stickmuster direkt oder über Datenträger (normalerweise einen Memorystick) an die Maschine. Siehe Stickmuster aussticken.

Vergleichen Sie das Handbuch Ihrer BERNINA-Maschine in Bezug auf die Schritte nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine.

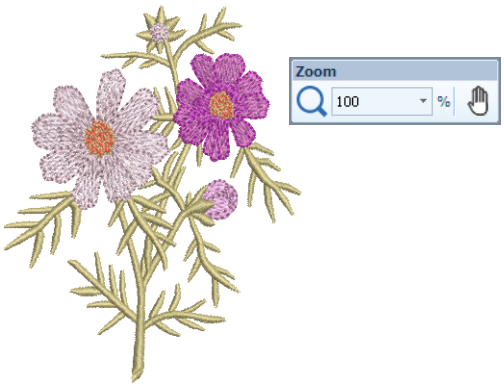
Ein ganzes Stickmuster verändern

Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören - ob Clipart oder gekauft -, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen Ihres

Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Diese lassen sich alle relativ einfach durchführen.

Um ein ganzes Stickmuster zu verändern

1 Öffnen Sie das Stickmuster, welches Sie benutzen möchten. Siehe Öffnen von Stickmustern.



2 Überprüfen Sie die Dimensionen des Stickmusters und ändern Sie bei Bedarf die Größe. Siehe Objekte skalieren.

Wenn Sie beispielsweise ein Stickmuster für die linke Brust sticken, wird die Maximalgröße bei etwa 4,25"x 4,25" oder 108 x 108 mm liegen.

3 Passen Sie die Fadenfarben im Stickmuster wie gewünscht an. Siehe Fadenfarben ändern.



4 Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie bei Bedarf. Siehe auch Stoffeinstellungen anpassen.

5 Wählen Sie einen Rahmen in der richtigen Größe aus. Siehe Rahmen auswählen.

6 Visualisieren Sie das Stickmuster auf einem Kleidungsstück oder Artikel. Siehe Fertige Artikel visualisieren.



7 Drucken Sie ein Werkblatt aus und Senden Sie das Stickmuster zur Maschine. Vergleichen Sie für Details Stickmuster drucken and Stickmuster aussticken im Benutzerhandbuch.

Erstellen eines einfachen Schriftzug-Stickmusters

Wenn Sie mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut sind, könne Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Schriftzug-Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren eines attraktiven Stickmusters in BERNINA-Sticksoftware einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen.

Um ein einfaches Schriftzug-Stickmuster zu erstellen

- Häufig möchte man einem vorhandenen Stickmuster Schriftzüge hinzufügen.
- Sie können Stickmustern auf dem Bildschirm mit den aktuellen Einstellungen oder über ‚Objekteigenschaften' schnell und einfach

Schriftzüge hinzufügen. Siehe Stickmustern Schriftzüge hinzufügen.



- Danach ist es ganz einfach, Grundlinien, Formatierung, Abstandseinstellungen und Farben anzupassen. Siehe Schriftzüge: Grundkenntnisse.



- Sticken Sie Ihr Schriftzug-Stickmuster probehalber aus. Studieren Sie die Stickqualität. Behalten Sie im Hinterkopf, dass verschiedene Alphabete sich in unterschiedlichen Größen optimal aussticken lassen. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Schriftzüge für Fortgeschrittene

Nachdem Sie das Erstellen von Schriftzug-Stickmustern und ihre Ausstickung ausprobiert haben, können Sie sich an kompliziertere Aufgaben wagen, wie etwa Monogramme, Dekorschriftzüge, Schriftzüge mit Flair, erhabene Schriftzüge mit Trapunto oder Spezialeffekte wie ‚Dehnbare Schriftzüge'. Ihre kreativen Möglichkeiten sind endlos. Mit zunehmender Erfahrung und Selbstvertrauen wird auch Ihre Lust wachsen, neue Dinge auszuprobieren. Dazu gehört auch, in der Benutzung Ihrer BERNINA-Maschine zum Experten zu werden sowie die Stickmusterqualität mit Stichproben zu überprüfen.

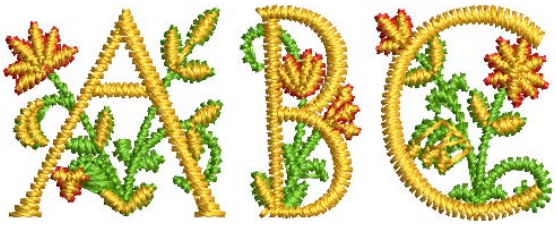
Monogramm-Funktion

BERNINA-Sticksoftware macht die Erstellung von Monogramm-Stickmustern mit seinem ‚All-in-one'-**Monogrammerstellung**-Werkzeug. Nach Wunsch können Sie Schriftzüge, Ornamente und/oder bis zu vier konzentrische Umrandungen in Ihre Monogramme einarbeiten. Siehe Monogramm-Funktion.



Extravagante Alphabete

BERNINA-Sticksoftware enthält eine Reihe extravaganter Alphabete wie zum Beispiel **Creative Cross** und **Secret Garden-Caps**. Diese Alphabete beinhalten mehrere Farben und Miniaturmotive. Siehe Dekorative Schriftzüge hinzufügen.



Flair ist eine spezielle Schriftart, mit der Sie am Ende von Textobjekten dekoratives Flair hinzufügen können, das an extravagante handschriftliche Verzierungen erinnert. Siehe Flair Script-Schriftzüge hinzufügen.



Stickeffekte für Schriftzüge

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können jedoch auch andere Füllsticharten anwenden, darunter **Steppstich** oder **Dekorstich**, genau wie bei jedem anderen Stickobjekt. Siehe Verschiedene Sticharten und Effekte auf Schriftzüge anwenden.



Dehnbare Schriftzüge

Benutzen Sie ‚Dehnbare Schriftzüge'-Effekte, um Stickschriftzüge nach innen oder nach außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen. Siehe Mit ‚Dehnbare Schriftzüge' Effekte erstellen.



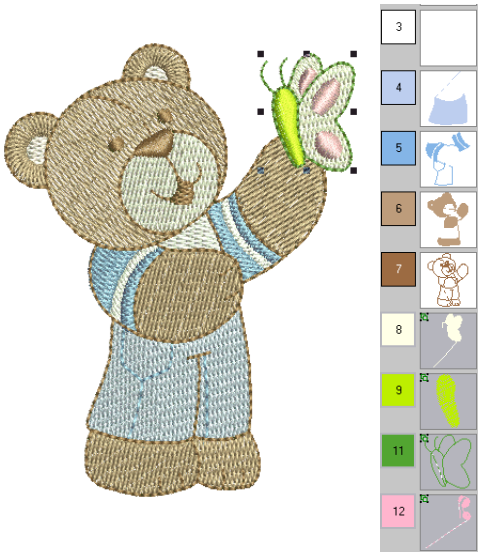
Tipp Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installation zu studieren.

Ein Stickmuster adaptieren

Das Adaptieren von Stickmustern ist eines der häufigsten Szenarios in der Stickerei. Auch wenn Sie manchmal ein komplett neues Stickmuster kreieren möchten, normalerweise aus einer Vorlage, werden Sie doch in der Regel ein vorhandenes Stickmuster ‚umnutzen' wollen. Wir haben bereits gelernt, wie man globale Änderungen an Größe, Farbe und Stoff vornimmt. Bald werden wir uns auch an ‚extremere' Änderungen wie Umformen, Entfernen, Kombinieren, Duplizieren, Neueinreihen, Veränderung von Sticharten und Effekten etc. heranwagen. Hier ist ein Beispiel, was Sie alles ausprobieren können.

Stickmuster kombinieren

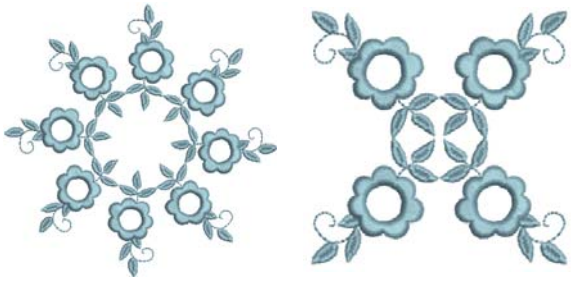
Eine Arbeitstechnik, die Sie mit Sicherheit verwenden werden, ist das Kombinieren von Stickmuster-Elementen. Dabei werden Sie auch viel über andere Bearbeitungsfunktionen wie Größenänderung, Positionierung, Drehen und Einreihen von Objekten sowie Entfernen unterliegender Stichlagen lernen. Siehe Stickmuster einfügen.



Umwandeln von Stickmuster-Elementen

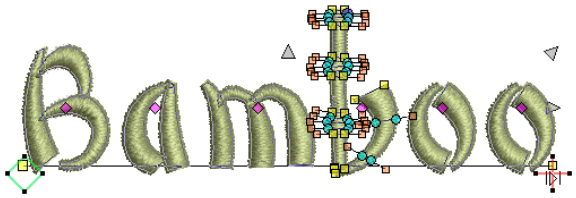
Je nachdem, was für ein Stickmuster Sie erstellen, können Sie eine Reihe von BERNINA-Sticksoftware-Werkzeugen zum Duplizieren, Drehen und Spiegeln von Stickmuster-Elementen benutzen, um Kränze,

Kaleidoskope und andere Effekte zu erzielen. Siehe Objekte spiegeln.



Umformen von Elementen

Umformungsvorgänge werden für eine Reihe von Zwecken benutzt, von kleineren Änderungen über Objektformen bis hin zum Umformen von Buchstaben, um spezielle Effekte zu erzielen. Generell kann alles, was markiert werden kann, auch umgeformt werden. Siehe Objekte umformen & bearbeiten.



Anwenden kunstvoller Stickeffekte

Wahrscheinlich werden Ihnen einfache Füllungen und Konturen bald zu langweilig und Sie möchten die vielen kunstvollen Sticharten und Stickeffekte ausprobieren, die BERNINA-Sticksoftware bietet. Siehe auch Kunstvolle Sticheffekte.



Tipp Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installation zu studieren.

Erstellen von Stickerei mithilfe automatisierter Techniken

Wenn Sie in der Erkundung Ihrer BERNINA-Maschine und in BERNINA-Sticksoftware bis hierher gekommen sind, haben Sie sich wacker geschlagen. Sie können jetzt bereits viel erreichen, ohne selbst ein Stickmuster zu kreieren oder zu digitalisieren. Aber wenn Sie es bis hierher geschafft haben, wollen Sie wahrscheinlich genau das tun!

Eine der schnellsten Einstiegsmöglichkeiten ist die Nutzung der automatisierten Techniken, die BERNINA-Sticksoftware bietet. Auch wenn diese Methode ihre Grenzen hat, erlaubt Sie Ihnen dennoch, Ideen für Stickmuster relativ einfach umzusetzen, was für Ihre Zwecke vollkommen ausreichen kann. Zumindest vorläufig!

Konvertierung von Vektor-Bildmaterial

Spezielle Konvertierungswerkzeuge in BERNINA-Sticksoftware konvertieren Vektor-Objekte und Text automatisch in Stick- oder Schriftobjekte. Diese können nach Bedarf angepasst werden. Siehe Digitalisieren mit Vektorbild.



Tipp Als Ausgangspunkt eignen sich einige der in CorelDRAW® mitgelieferten Clipart-Beispiele. Viele davon lassen sich für die Benutzung in Stickmustern adaptieren.

Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial

Das **Zauberstab**-Werkzeug bietet alles, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch zu digitalisieren. Eine Erweiterung dieser Technologie, **Autodigitalisierer**, erkennt Formen im Bildmaterial und entscheidet, welche Sticharten sich am besten eignen. Für weitere Informationen vergleichen Sie Autom. Digitalisierung

mit Zauberstab und Autom. Digitalisierung mit Autodigitalisierer im Benutzerhandbuch.

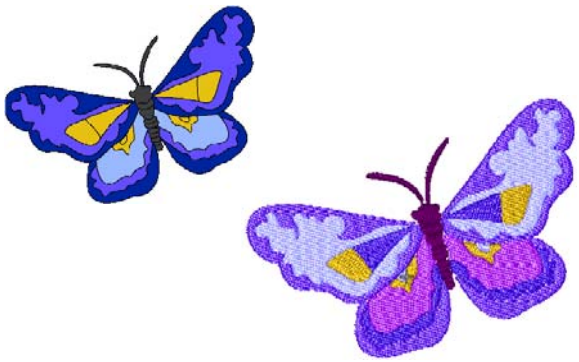


Foto-Konvertierung

Benutzen Sie **PhotoSnap** zum Erstellen von Stickmustern aus Fotos und anderem Bildmaterial. Siehe auch Autom. Digitalisierung mit PhotoSnap.



Tipp Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer BERNINA-Sticksoftware-Installation zu studieren. Machen Sie eine Probe-Ausstickung der Reihenfolge nach, um die benutzten Techniken und ihre Grenzen besser zu verstehen.

Stickerei komplett neu erstellen

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, beherrschen Sie bereits 90% der Arbeitstechniken, die die meisten Stickerinnen und Sticker benötigen. Aber wenn Sie es zu wirklicher Meisterschaft bringen wollen, müssen Sie als nächsten Schritt die ‚schwarze Magie' des manuellen Digitalisierens erlernen. Der Einstieg ist nicht so schwer, wie Sie vielleicht denken. Fangen Sie mit relativ einfachen Projekten an und arbeiten Sie sich zu kniffligeren Stickmustern mit komplizierteren Stickeffekten vor.

Beginnen Sie mit gutem Bildmaterial

Um Stickerei von hoher Qualität zu erstellen, benötigen Sie passendes Bildmaterial als Digitalisierhintergrund. Wenn Sie noch nicht viel Erfahrung im Digitalisieren haben, sollten Sie zunächst keine komplizierten Bildvorlagen benutzen.

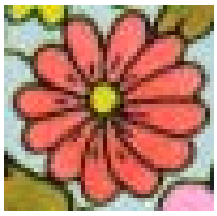


Bild im RGB-Farben-Modus gescannt



Bild im 256-Farben-Modus gescannt

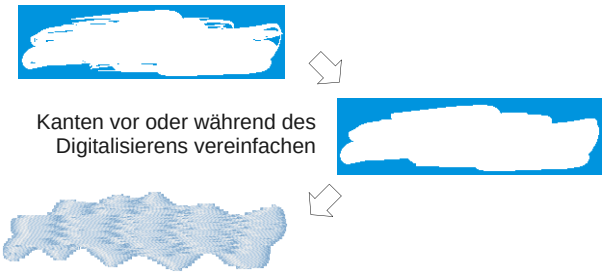
Nicht-digitales Bildmaterial muss eingescannt werden. Sie können dies mithilfe von CorelDRAW® tun, das in BERNINA-Sticksoftware inbegriffen ist. Mögliche Quellen für Bildmaterial können sein:

- Bücher
- Internet oder CD-Clipart
- Kunstwerke von Kindern
- von Ihnen selbst gestaltetes Bildmaterial.

Und vergessen Sie nicht, dass sich viele der Clipart-Beispiele, die mit CorelDRAW® ausgeliefert werden, gut als Ausgangspunkt eignen. Sie können viele davon als ‚Digitalisier-Hintergrund' adaptieren.

Bildmaterial 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 einfachsten auszusticken sind Formen mit relativ konstanter Breite und glatten Kanten sowie ohne enge Wendungen oder kleine, hervorstehende Details. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

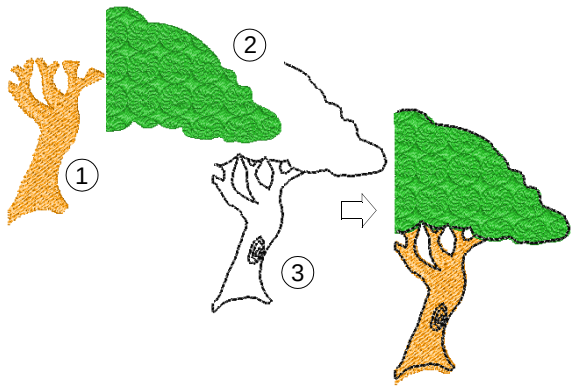


Kanten vor oder während des Digitalisierens vereinfachen

Digitalisierung Ihres Stickmusters

In BERNINA-Sticksoftware werden Sie Stickmuster mittels einfacher Formen oder 'Stickobjekte' erstellen. Der Vorgang des Erstellens von

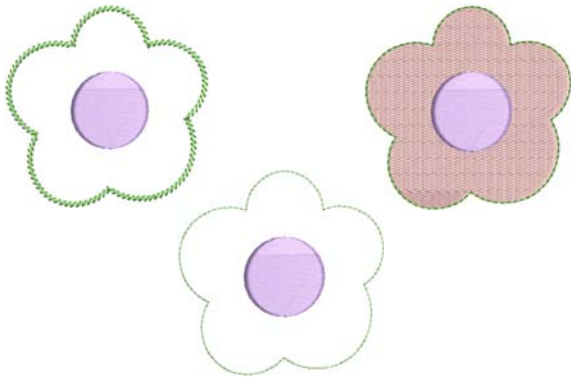
Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als ‚Digitalisierung' bezeichnet.



Genau wie bei Grafikprogrammen kommen auch beim Digitalisieren von Stickobjekten verschiedene Werkzeuge und Methoden zum Einsatz. Diese werden in Verbindung mit Sticharten zum Erstellen von Stickobjekten benutzt. Siehe Digitalisiermethoden.

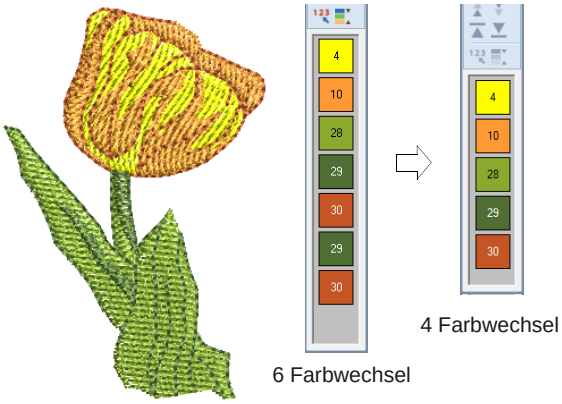
Sticharten auswählen

Bestimmen Sie für jede Form bzw. Objekt die passenden Sticharten. Sie können diese in BERNINA-Sticksoftware jederzeit ändern. Siehe auch Kontur- und Füllstiche.



Reihenfolge Ihrer Stickmuster-Elemente

Die Stickmusterreihenfolge ist die Reihenfolge, in der Objekte erstellt und somit auch ausgestickt werden. Sie können die Objektreihenfolge verändern, um die Ausstickung zu verbessern – beispielsweise um Farbwechsel zu minimieren. Details sollten zuletzt ausgestickt werden. Siehe auch Das Einreihen von Stickobjekten in der Stickfolge.

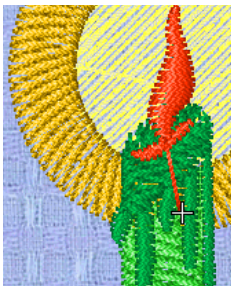


6 Farbwechsel

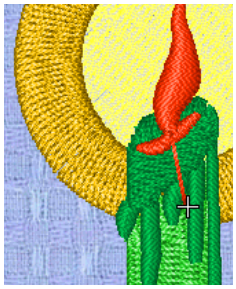
4 Farbwechsel

Verbesserung der Stickqualität

Durch Erfahrung und Ausprobieren bekommen Sie mit der Zeit ein Gefühl dafür, welche Faktoren die Stickqualität beeinflussen. BERNINA-Sticksoftware automatisiert eine Reihe von Qualitätsfaktoren wie etwa das Verziehen des Stoffs um einen Stich herum, den Schrumpfeffekt und Stickereistabilität. Die wichtigste Einstellung ist dabei die Auswahl der Stoffart. Siehe Stoffeinstellungen anpassen.

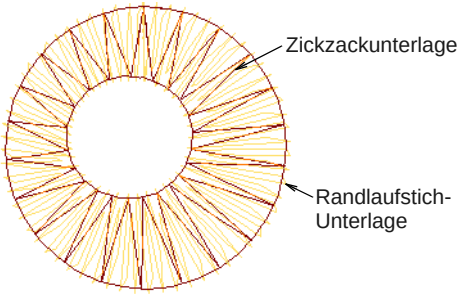


Gewoben, mittleres Gewicht



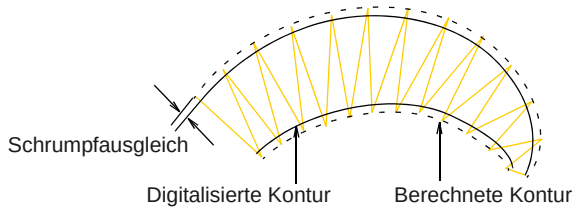
Gewoben, schwer

Dazu kommen andere Faktoren wie die Auswahl des Unterlagentyps. Siehe Stabilisierung mit Unterlagen.



Die andere Stickqualitäts-Einstellung, die Sie bedenken sollten, ist der Schrumpfausgleich, auch

wenn die Standardeinstellungen in der Regel ausreichen. Siehe Stoffdehnung kompensieren.



Benutzung spezieller Stickerei-Funktionen

Wenn Sie das manuelle Digitalisieren beherrschen, sind Sie so weit, dass Sie die gesamte Bandbreite an Sticharten und -effekten nutzen können, die Ihnen BERNINA-Sticksoftware bietet. Viele von ihnen werden Sie schon kennen, da Sie ja vorhandene Stickmuster bereits zu verschiedenen Zwecken adaptiert haben.

Freihand-Stickerei

Einige davon, darunter **Freihand-Stickerei**, können nicht auf vorhandene Objekte angewendet werden, sondern müssen komplett neu digitalisiert werden. Mit dieser Methode können Sie Stickmuster mit handgezeichnetem Aussehen erstellen – etwas, das mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erzeugen ist. Das Ziel ist es, Stickmuster nachzuahmen, die auf einer Stickmaschine durch freihändige Bewegungen entstanden sind. Der Unterschied liegt darin, dass der Stoff in einem Stickrahmen befestigt ist, sodass die Nadel auf dem Stoff ‚zeichnen' kann, genau wie Sie zuvor auf dem Bildschirm. Siehe Handgezeichnete Stickerei erstellen.



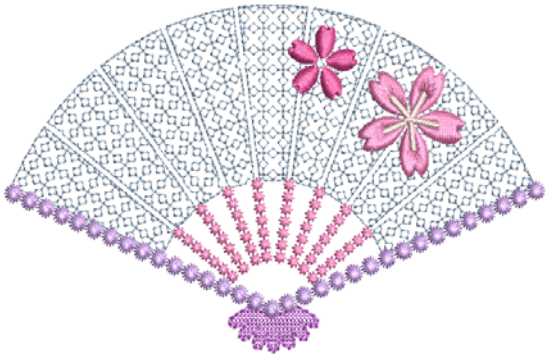
Musterstempel, -laufstiche und -füllungen

Unter Muster sind in diesem Zusammenhang vordefinierte fertige Motive wie Herze, Blätter und Bordüren zu verstehen, die schnell in ein Stickmotiv eingefügt werden können. Im Allgemeinen bestehen sie aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in Kategorien unterteilt und gespeichert. Sie können Sie zum Erstellen gemusterter Umrandungen oder Füllungen oder für sich allein benutzen. Siehe Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.



Konturen und Füllungen mit Handstickarten

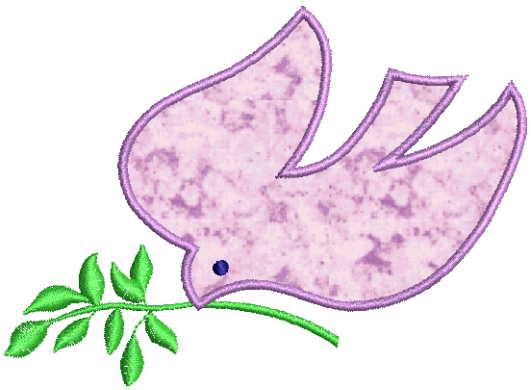
BERNINA-Sticksoftware bietet eine Reihe von ‚Handstickerei'-Arten an, mit denen Sie einige traditionelle Handstickerei-Methoden nachahmen können. Dazu gehören eine breite Auswahl an Schwarzstickerei- und Knötchenstichmustern, die als Kontur und zum Füllen von Flächen verwendet werden können. Siehe Konturen und Füllungen mit Handstickarten.



Applikation

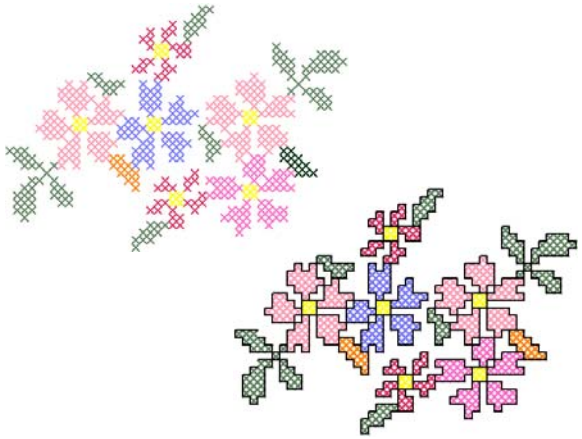
Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die **Applikation**-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Benutzen Sie sie zum Generieren aller Stiche, die Sie

für geschlossene Aplikationsobjekte benötigen. Siehe Digitalisieren von Applikationen.



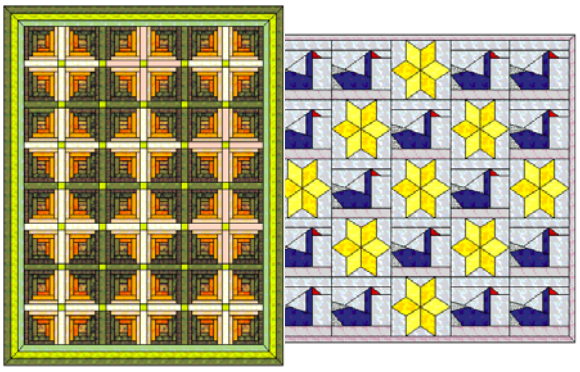
Kreuzstiche

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. Mit derBERNINA-Kreuzstich-Anwendung können Sie reine Kreuzstich-Stickmuster erstellen oder Ihrer Stickerei Kreuzstiche hinzufügen. Für Einzelheiten vergleichen sie bitte dasBERNINA-Kreuzstich-Zusatzpaket.



Quilten

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 mit den Mustern und Farben, die Ihnen das BERNINA-Quilter-Programm bietet, und entwerfen Sie wunderschöne persönliche Quilts. Für Einzelheiten vergleichen Sie bitte das BERNINA-Quilter-Zusatzpaket.



Knopflöcher

Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie voreingestellte Knopflöcher einzeln oder in einer Reihe einfügen. Sie können ihre Größe bestimmen und sie in ein Stickmuster einbinden. Siehe Knopflöcher erstellen.



Kombi-Stickmuster

Mit der Einbindung von CorelDRAW® unterstützt BERNINA-Sticksoftware das Erstellen von Multimedium-Stickmustern. Eine beliebte Methode ist das Kombinieren von digitalem Druck und Stickerei, um Kombi-Stickmuster zu kreieren. Dies soll sowohl digital ausgedruckt als auch ausgestickt werden.



In der Regel wird Transferpapier zusammen mit einem normalen Farbdrucker benutzt. Die Bilder werden seitenverkehrt gedruckt und dann auf das Kleidungsstück aufgebügelt. Überprüfen Sie die verfügbaren Optionen und wählen Sie eine aus, mit der Sie das Bild spiegeln können.

Erhabene Stickerei

Wenn Sie schließlich alle oben skizzierten Arbeitstechniken beherrschen oder ein spezielles Interesse an Textilkunst haben, möchten Sie sich vielleicht daran versuchen, Ihre Stickerei gewissermaßen über den Stoff zu erheben und mit erhabenen oder ‚skulpturierten' Oberflächen arbeiten. Zum Glück bietet BERNINA-Sticksoftware einige intelligente Techniken, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern. Siehe Erhabene Stickerei.



Viel Spaß beim Sticken!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer BERNINA-Maschine und BERNINA-Sticksoftware. Mit dieser Ausrüstung haben Sie alles an der Hand, das Sie brauchen, um hochwertige, absolut professionelle Stickerei zu erstellen. Der einzige Unterschied ist, dass Sie keine Massenware produzieren!

Denken Sie daran: Rom wurde auch nicht an einem Tag erbaut. Es erfordert Übung und Geduld, bis Sie alle oben skizzierten Techniken und Methoden beherrschen. Aber die Ergebnisse werden Sie immer wieder von Neuem für die Zeit belohnen, die Sie in die faszinierende Kunst der Stickerei investiert haben.

Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Stickmuster und Clipart auszunutzen. Wenn Sie unsicher sind, fangen Sie einfach einen Schritt vorher wieder an. Und wenn Sie Ihr Repertoire ausweiten wollen, studieren Sie die Beispiel-Stickmuster sorgfältig, um zu sehen, wie sie erstellt wurden.

Zum Abschluss möchten wir Ihnen noch den Rat mit auf dem Weg geben, zunächst mit der Ausstickung von Beispiel-Stickmustern zu beginnen, bevor Sie sich an Ihre eigenen Kreationen wagen. So lernen Sie am besten, welche Hauptfaktoren Sie bedenken sollten, wenn Sie Ihre eigenen Arbeiten produzieren.

Alles Gute. Und viel Spaß!

KAPITEL 4
GRUNDKENNTNISSE



Zu Beginn der Benutzung von BERNINA-Sticksoftware sollten Sie sich mit grundlegendem Wissen vertraut machen, wie z. B. Programm öffnen, Stickmuster 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 Designfenster 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 X6 sind hier in eine einzige Anwendung integriert, sodass Benutzer nicht nur Stickerei, sondern echte Multimedium-Stickmuster erstellen können. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Designfenster', das im unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist: **Bildleinwand** und **Stickleinwand**. Ein dritter Modus, **Rahmenleinwand**, steht zur Mehrfachrahmung grosser Designs zur Verfügung.

BERNINA-Sticksoftware starten

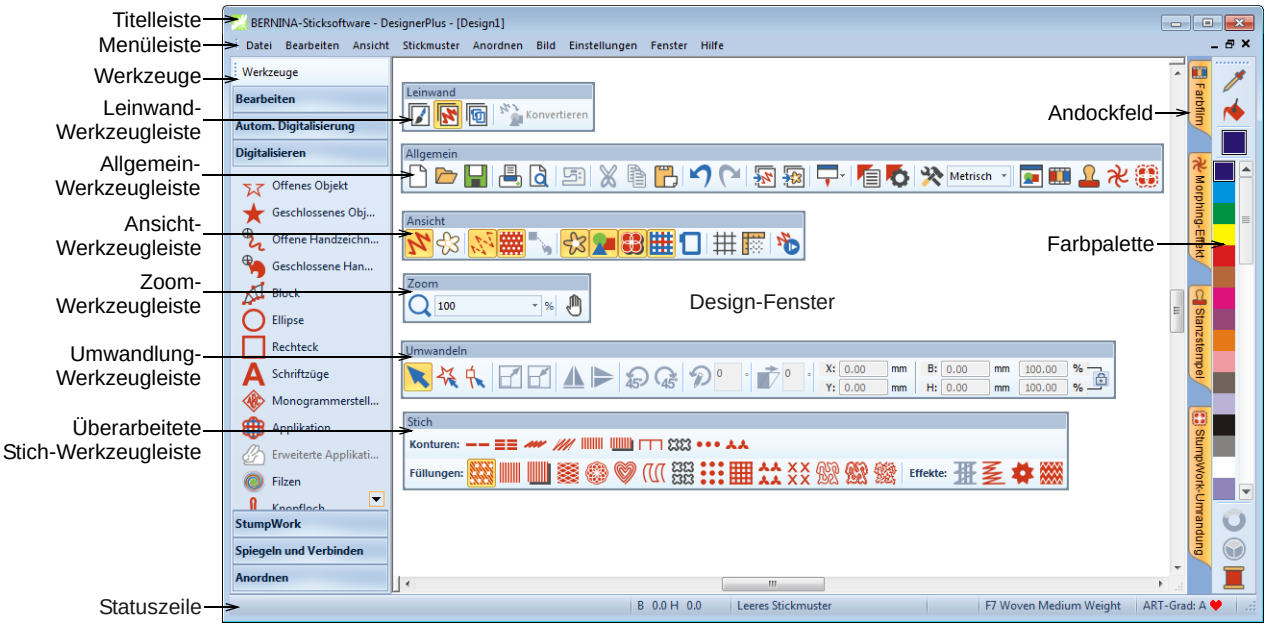
Doppelklick auf das Symbol, um BERNINA®-Sticksoftware zu starten.

BERNINA-Sticksoftware kann über das Desktop–Symbol oder das MS Windows® **Start**-Menü geöffnet werden. Standardmäßig öffnet sich der **Stickleinwand**. Dieser 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 **Stickleinwand** 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.

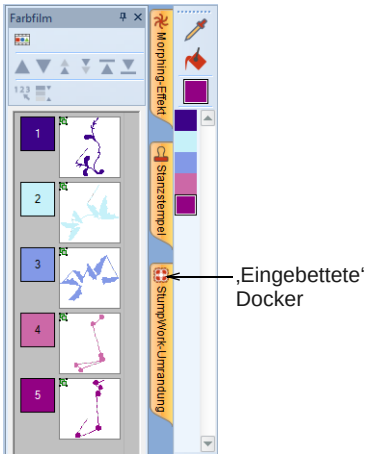


- Das Designfenster kann individuell angepasst werden: Raster ein- oder ausblenden, Rastergröße ändern, Werkzeugleisten ein- oder ausblenden. Siehe Anzeigen des Rasters.
- Werkzeugleisten und Docker in beliebiger Konfiguration andocken oder frei ‚schweben' lassen.

  Die Werkzeugleisten können links, rechts, oben oder unten angedockt oder frei im Designfenster verschoben werden. Die **Farbpalette**- und **Stich**-Werkzeugleisten können zur besseren Bedienbarkeit auch senkrecht angedockt werden. Siehe auch BERNINA-Sticksoftware-Schnellverweis.

Andockfelder

BERNINA-Sticksoftware verfügt über ‚Docker' für wichtige Funktionen. **Der Stickleinwand** verfügt über Dockerfelder für **Farbfilm**, **Stanzstempel**, **Morphing-Effekte** und ein **Übersichtsfenster**. Alle Felder können auf der rechten Seite des Designfensters angedockt werden.

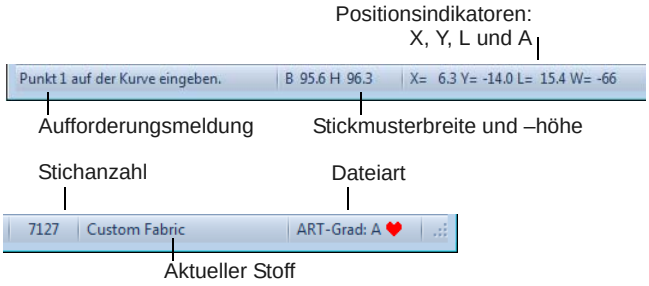


Docker können ‚eingebettet' werden, um die verfügbare Arbeitsfläche zu vergrössern. Wenn die Docker eingebettet sind, erscheinen an der Seite Register für jedes Dialogfeld. Alle Docker können fixiert oder minimiert werden. Wenn Sie die Maus über das Register bewegen, ‚schiesst' ein minimiertes Dockerfeld heraus, das den Zugriff auf die Funktionen erlaubt. Es minimiert sich automatisch, wenn es nicht benutzt wird. Docker können durch auch ‚schweben', und zwar durch ein Verschieben der Titelleiste zum

Designfenster oder durch Doppelklicken des ‚fixierten' Dockers.

Statuszeile

Eine **Statuszeile** am unteren Ende des **Stickleinwand**-Designfenster 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
- Stickmustergröße – Breite 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
- Aktueller Stoff: Die Stoffeinstellungen berücksichtigen die Stoffart, auf der Sie aussticken. Siehe auch Stoffeinstellungen anpassen.
- Dateityp: 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.

Arbeitsmodi

BERNINA-Sticksoftware verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Designfenster', mit dem Sie jedoch in unterschiedlichen Modi oder ‚Leinwände' interagieren. Der Zugriff erfolgt über die **Leinwand**-Werkzeugleiste.

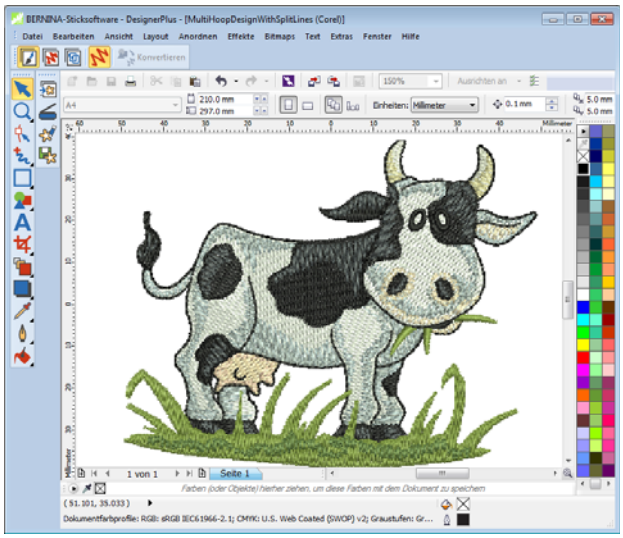


Bildleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Klicken Sie im Bildleinwand auf Leinwand > Stickerei zeigen, um Stickereikomponenten ein- oder auszublenden.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Bildleinwand**-Arbeitsfläche, auf die Sie über die **Leinwand**-Werkzeugleiste zugreifen können. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Vektorgrafiken mithilfe der CorelDRAW® Essentials X6-Werkzeuge, die zahlreiche ausgefeilte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich zu den CorelDRAW® Essentials X6-Werkzeugen bietet der Bildleinwand Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickobjekte. Vektorgrafiken oder -text, die in der **Bildleinwand** erstellt oder importiert wurden, können direkt in Stickmuster konvertiert werden. Sie können **Bildleinwand** 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 Vektorbilder laden.

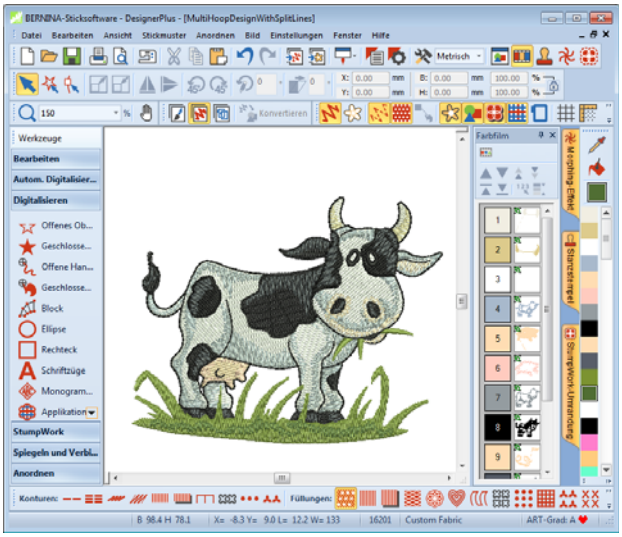
Hinweis Die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung mit einer vollständigen Beschreibung der CorelDRAW® Essentials X6-Werkzeuge lässt sich über Windows **Start > Programme** öffnen. Alternativ

können Sie auch die Oncreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus**-**Hilfe**-Menü verfügbar ist.

Stickleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

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



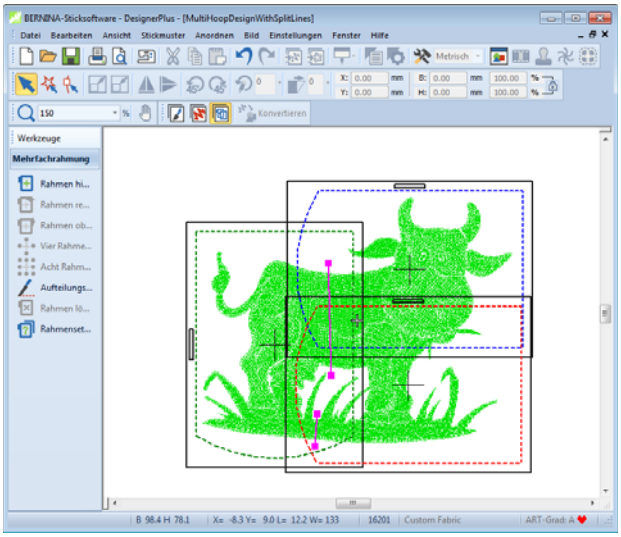
Benutzen Sie diesen Modus, wenn Sie ein Stickmuster per Digitalisierung von ‚Hintergrundvorlagen' erstellen möchten. In BERNINA-Sticksoftware können verschiedene Arten von Bilddateien geladen werden. Siehe auch Digitalisieren mit Hintergründen.

Stickleinwand liefert eine grafische Repräsentation des Aussehens der fertigen Stickerei. Benutzen Sie **Stickansicht zeigen** zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen, wie Ihr Stickmuster ausgestickt aussieht. Siehe auch Hintergründe.

Rahmenleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Rahmenleinwand, um Mehrfachrahmungen anzusehen und zu bearbeiten. Falls das Stickmuster zu groß ist oder mehrere Motive enthält, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

Nachfolgend finden Sie eine Bildschirmabbildung der **Rahmenleinwand**-Arbeitsfläche, auf die Sie über die **Leinwand**-Werkzeugleiste zugreifen können. Falls Ihr Stickmuster 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. Mit **Rahmenleinwand** können Sie die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einrichten. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.



Arbeiten mit Stickdateien

BERNINA-Sticksoftware speichert Stickmuster 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 Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

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 Allgemein > Öffnen, um ein existierendes Stickmuster zu öffnen.

BERNINA-Sticksoftware öffnet ausser den programmeigenen ART-Dateiformaten eine Reihe anderer Stickdateien. Programmeigene

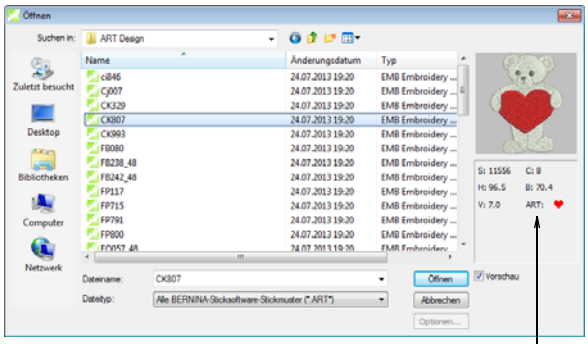
ART-Stickmuster werden in vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe auch BERNINA-Sticksoftware starten.

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

Stickmuster öffnen

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

Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Systemeigenes ART-Stickmuster

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

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

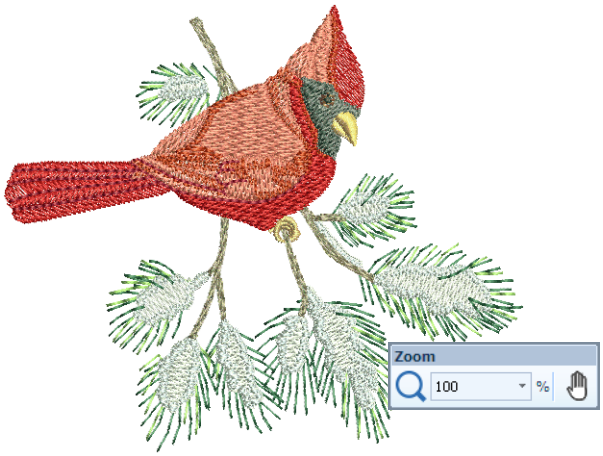
3 Falls sich das Design nicht in dem ART-Format befindet, dann wählen Sie einen Dateityp aus der **Dateiformat**-Liste. Siehe auch Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

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 Für eine Vorschau der Stickmuster (für unterstützte Dateiformate) und der Stickmusterinformationen wählen Sie das **Vorschau**-Kontrollkästchen aus. Dieses beinhaltet Angaben über die Anzahl der Stiche und Farben, die Stickmusterhöhe und –breite sowie die Softwareversion.

6 Klicken Sie auf **Öffnen**.



Hinweis Wenn Sie ein Stickmuster zum ersten Mal in BERNINA-Sticksoftware öffnen, ist es standardmäßig gruppiert. Siehe auch Objekte gruppieren & Gruppierung aufheben.

7 Überprüfen Sie in der **Statusleiste** die Stickmustergröße. Siehe Statuszeile.

8 Legen Sie den Zoomfaktor und andere Ansichteinstellungen wie gewünscht fest. Siehe Stickmuster-Ansicht.

Hinweis Stickmuster können auch von Ihrer Stickmaschine oder BERNINA-Stickkarten importiert werden. Siehe Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

Ein Stickmuster beginnen

Benutzen Sie Allgemein > Neu, um ein neues, leeres Stickmuster zu erstellen.

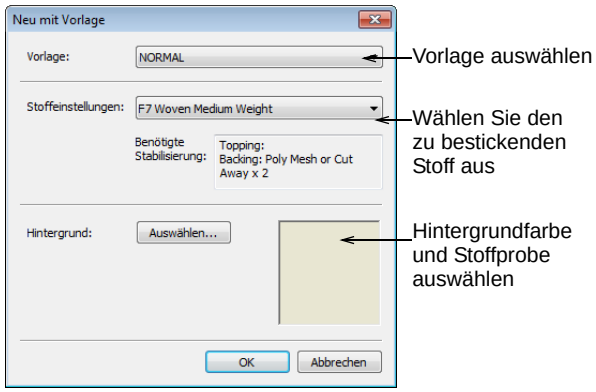
Wenn Sie eine Datei erstellen, werden die Vorlage-Einstellungen in das neue Stickmuster übernommen. Vorlagen enthalten vorprogrammierte Stile, Standardvorgaben oder Objekte, um das Digitalisieren erheblich schneller und einfacher zu machen. Sie haben die Wahl, die Standardvorgaben auf der Basis einer ausgewählten Vorlage und ausgewählten Stoffeinstellungen einzustellen. Optional können Sie zudem einen Stoffhintergrund zur Probe auswählen, der zu den ausgewählten Stoffeinstellungen passt. Siehe auch Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

Um ein Stickmuster zu beginnen

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

  Ein leeres Design, welches auf der normal Vorlage basiert, wird im Designfenster angezeigt.

- Um benutzerdefinierte Einstellungen vorzunehmen, wählen Sie **Datei > Neu mit Vorlage** aus.



- Wählen Sie eine Vorlage aus der Liste aus und klicken Sie auf **OK**. Siehe auch Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.
- Nach Wunsch können Sie eine Stoffart aus dem Dropdown-Menü auswählen.

  Die Stoffeinstellungen sind eine Unterkategorie der Vorlageneinstellungen, die speziell auf verschiedene Stoffarten zugeschnitten sind. Die Auswahl eines passenden Stoffs passt die Objekteigenschaften automatisch an den gewählten Stoff an. Siehe auch Stoffeinstellungen anpassen.
- Optional können Sie zudem einen Stoffhintergrund zur Probe auswählen, der zu den ausgewählten Stoffeinstellungen passt.

Speichern von Stickmustern

Benutzen Sie ‚Allgemein > Speichern', um das aktuelle Design zu speichern.

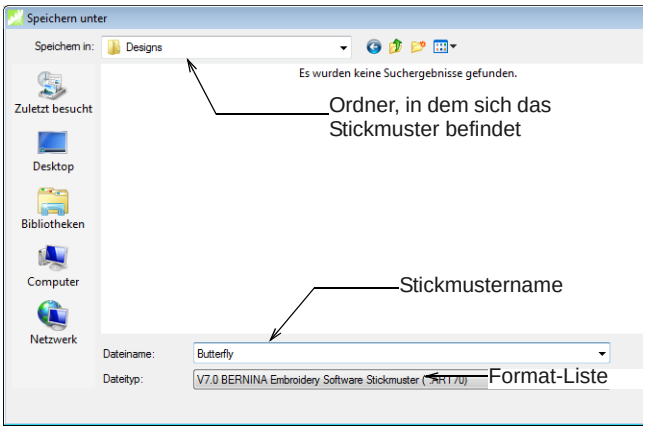
BERNINA-Sticksoftware-Stickmuster können im reinen ART-Format sowie in zahlreichen Fremdformaten gespeichert werden. Beim Speichern eines Stickmusters werden Dateiname, Speicherstelle und Format erfasst und das Stickmuster mit allen von Ihnen vorgenommenen Änderungen aktualisiert. Wenn Sie ein existierendes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

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.

Um ein Stickmuster zu speichern

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

  Beim ersten Speichern eines Stickmusters wird das **Speichern unter**-Dialogfeld geöffnet.



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. Siehe Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

Rahmen, Raster & Lineale

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.

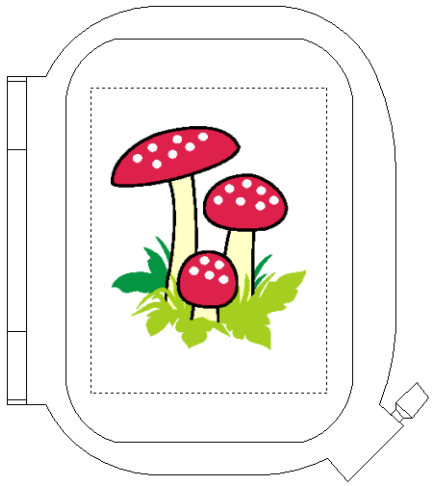
Einblenden des Rahmens

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um den Rahmen ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Beim Erstellen eines neuen Stickmusters erscheint standardmässig im Designfenster 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

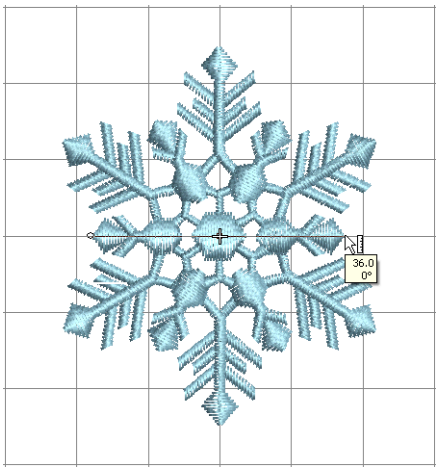
Klicken Sie auf Ansicht > Raster zeigen, um das Raster im Arbeitsbereich ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

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.

Lineale & Hilfslinien anzeigen

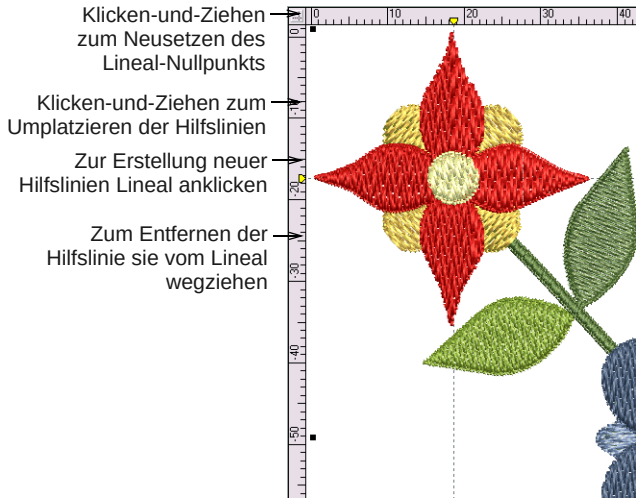
Klicken Sie auf ‚Ansicht > Lineale und Hilfslinien zeigen', um Lineale und Richtlinien ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Sie können den Lineal-Nullpunkt verschieben, um einen neuen Nullpunkt für das Lineal festzulegen.

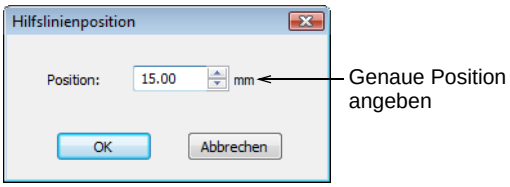
Die Software bietet Ihnen die Möglichkeit, Lineale ein- und auszublenden und Hilfslinien für noch genaueres Digitalisieren zu erstellen. Damit können Sie Position und Größe von Objekten und ganzen Stickmustern genau festlegen. Die Maßeinheit – Millimeter oder Zoll – hängt von den regionalen Einstellungen in der MS Windows®-Systemsteuerung ab. Sie können jedoch innerhalb der Software geändert werden. Siehe auch Das Einstellen der Maßeinheiten.

Um Lineale und Hilfslinien anzuzeigen

- Klicken Sie auf das **Lineale und Hilfslinien zeigen**-Symbol oder drücken Sie auf **Strg+R**.

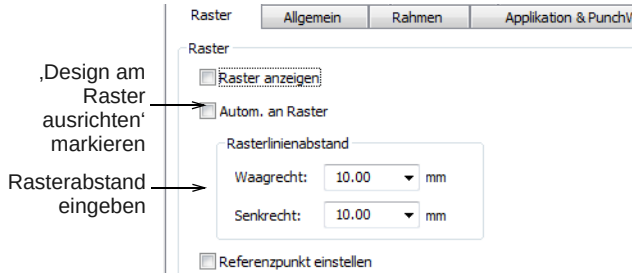


- Sie können den Lineal-Nullpunkt erneut setzen, indem Sie sie das Feld oben links im Design-Fenster anklicken und es zum gewünschten Punkt im Design ziehen.
- Um eine Hilfslinie zu erstellen, müssen Sie eines der Lineale – waage- oder senkrechtes – anklicken und dieses dann zur gewünschten Position ziehen. Multiple Hilfslinien können erstellt und genauso mühelos entfernt werden.
- Für eine akkuratere Positionierung der Hilfslinien, doppelklicken Sie die gelben Griffe. In dem **Hilfslinienposition**-Dialogfeld können Sie eine genaue Entfernung from Nullpunkt eingeben und dann **OK** anklicken.



- Um eine Hilfslinie zu entfernen, ziehen Sie den gelben Hilfsliniengriff einfach aus dem Design-Fenster.

Tipp Sie können **Am Raster ausrichten** und **An der Hilfslinie ausrichten** in dem **Optionen**-Dialogfeld ein- oder ausschalten. Siehe auch Rasteroptionen einstellen.



Messen von Distanzen auf dem Bildschirm

Um die Distanz zwischen zwei Punkten im Designfenster zu messen, benutzen Sie den Befehl **Messen**. Dieser Befehl zeigt Koordinaten, Distanz 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.

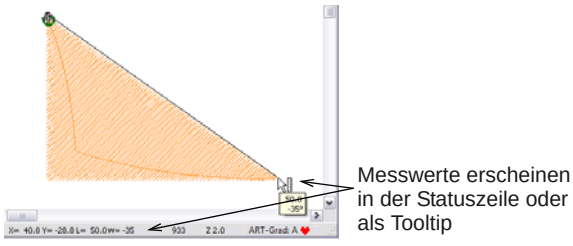
Distanzen auf dem Bildschirm messen

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.

Das Einstellen der Maßeinheiten

Beim ersten Gebrauch von BERNINA-Sticksoftware, wird das Maßsystem die Standardvorgaben benutzen, welche das Betriebssystem verwendet. In BERNINA-Sticksoftwarekönnen Sie problemlos verschiedene Maßeinheiten benutzen, ohne es zuerst beenden zu müssen und die System-Einstellungen zu ändern.

Zugriff auf die Funktion

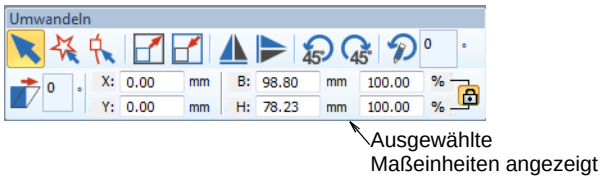
Das Maßsystem kann in der **Allgemein**-Werkzeugleiste mittels eines Dropdownmenüs gewechselt werden:



Hinweis Normalerweise werden Sie bei der Auswahl von ‚U. S. ', werden Sie das britische Maßsytem bekommen – Zoll, Fuß und Yard.

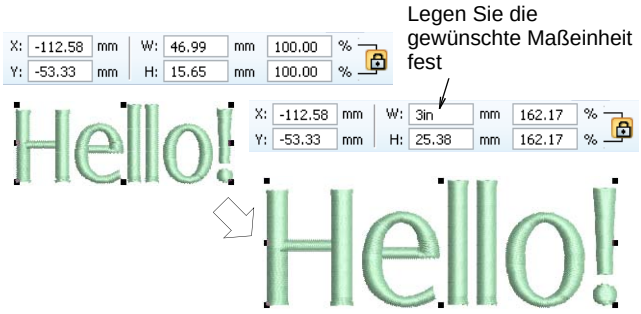
Weitreichende Effekte

Eine Änderung des Maßsystems ändert die Maßeinheiten der meisten Steuerelemente – z. B. in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste.



Das Spezifizieren von Maßeinheiten während des Arbeitens

Als eine Alternative zum allgemeinen Wechsel des in BERNINA-Sticksoftware benutzten Maßsystems, können Sie im Maßeinheit-Steuerungsfeld durch ein Eintippen der benötigten Werte ganz einfach die gewünschte Maßeinheit bestimmen. Die Software konvertiert den eingegebenen Wert automatisch in die Maßeinheit der Steuerung.



Sagen wir mal, dass Sie z. B. das metrische Maßeinheitssystem benutzen, so dass die Höhe Ihrer Buchstaben in Millimeter sind. Sie müssen einfach nur ‚3/4in' oder ‚3/4 in' in dem **Buchstabenhöhe**-Feld eingeben und dies wird dann automatisch zu 19,05mm konvertiert. Unterstützte Einheiten schließen ein:

- Millimeter, mm
- Zoll, in
- Fuß, ft
- Yards, yd
- Zentimeter, cm
- Meter, m

Tipp BERNINA-Sticksoftware gestattet ebenfalls die Eingabe von Maßeinheiten in Textform, sowohl in Englisch als auch in der Sprache, in welcher die Software aktuell läuft.

Gebrauch von Befehlen und Werkzeugen

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

Befehle aus Werkzeugleisten wählen

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

Befehle aus Werkzeugleisten wählen

- Ziehen Sie den Mauszeiger auf ein Symbol, um dessen Namen als ‚Tooltip' zu sehen.
- Klicken Sie auf das Symbol, um den Befehl zu aktivieren.
- Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen anzupassen oder den Sekundärbefehl zu aktivieren.
  - Gibt es zu einem Symbol zwei Befehle, sind die Bezeichnungen mit einem Schrägstrich (/) getrennt. Zum Beispiel: **Um 20% verkleinern/vergrössern** bedeutet, dass mit Linksklick um 20% verkleinert und mit Rechtsklick um 20% vergrössert wird.
  - Bei vielen Funktionen kann mit Rechtsklick auf die aktuellen Einstellungen zugegriffen werden. Zum Beispiel: Linksklick auf **Text/Werte** wählt **Text** als Eingabeart, 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 Arbeiten mit Objekteigenschaften.

Das Rückgängigmachen und Wiederholen von Befehlen

Benutzen Sie Allgemein > Rückgängig, um den letzten Befehl oder eine Reihe von Befehlen rückgängig zu machen.

Benutzen Sie Allgemein > Wiederherstellen, um rückgängig gemachte Befehle erneut anzuwenden.

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.

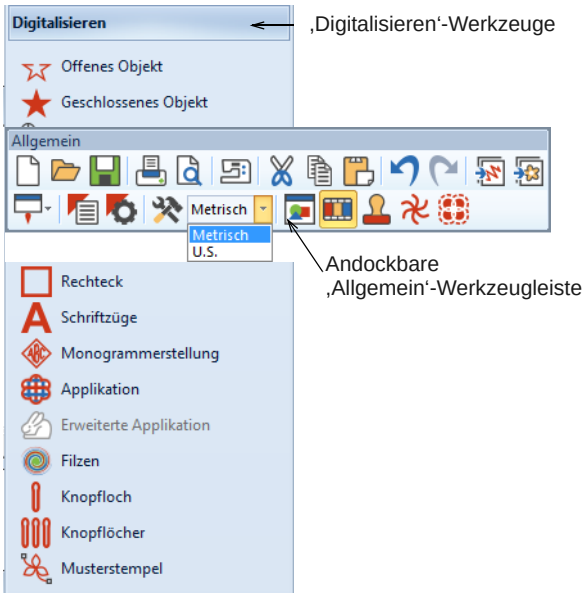
  Hat BERNINA-Sticksoftware keine weiteren Eingaben mehr gespeichert, ist **Rückgängig** abgeblendet.
- Funktion **Wiederherstellen** anklicken, um rückgängig gemachten Befehl wiederherzustellen.

Werkzeuge und Werkzeugleisten

BERNINA-Sticksoftware enthält Werkzeuge, die permanent links am Designfenster angedockt sind. Werkzeugleisten ermöglichen zusätzlich den schnellen und einfachen Zugriff auf die meisten BERNINA-Sticksoftware-Befehle. Werkzeugleisten können angedockt werden. Das bedeutet, dass Sie sie im Designfenster 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 an einer beliebigen Stellen im Designfenster ‚schweben'.



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

Zugriff auf Objekteigenschaften

Benutzen Sie Allgemein > Objekteigenschaften , um die aktuellen Eigenschaften oder die Eigenschaften markierter Objekte einzustellen.

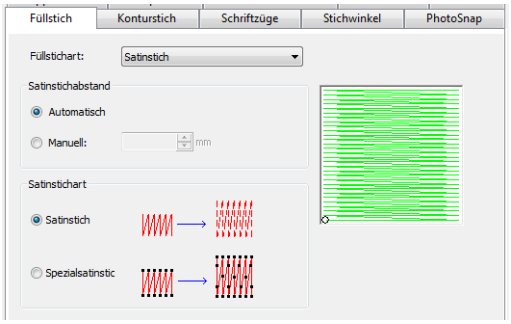
Use General > Effects to Wendet Stickeffekte auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Eigenschaften an.

In BERNINA-Sticksoftware erstellte Stickmuster bestehen aus Stickobjekten. Sie werden als Objekte bezeichnet, da sie individuelle Einheiten bilden, die

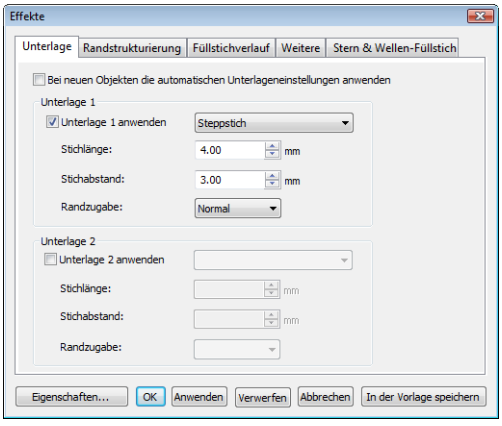
voneinander unabhängig bearbeitet werden können. Jedes Objekt besitzt bestimmte Charakteristiken oder ‚Eigenschaften' wie zum Beispiel, Farbe, Grösse, Position und so weiter. Das wichtigste Dialogfeld in BERNINA-Sticksoftware ist das **Objekteigenschaften**–Dialogfeld. Siehe auch Arbeiten mit Objekteigenschaften.

Um auf die Objekteigenschaften zuzugreifen

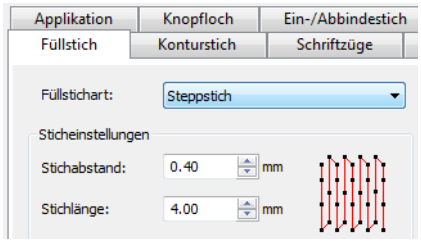
- Öffnen Sie das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld auf eine der folgenden Weisen:
  - Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.
  - Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein beliebiges Objekt im Designfenster.



- 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** kann nach Wahl automatisch geschlossen werden, 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.

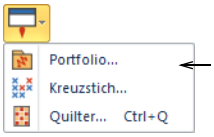
- Geben Sie Einstellungen über das **Anwenden**–Feld am unteren Ende des Dialogfelds ein oder drücken Sie die **Eingabe**–Taste.
  - Falls eines oder mehrere Objekte markiert sind, werden die Änderungen auf alle markierten Objekte angewendet.
  - Falls keine Objekte markiert sind, beziehen sich die Änderungen 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 Arbeiten mit Stickmuster-Vorlagen.
- **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.

Zusatzanwendungen starten

Benutzen Sie Allgemein > Anwendungsstartprogramm, um auf Zusatzanwendungen – Portfolio, Kreuzstich und Quilter – zuzugreifen.

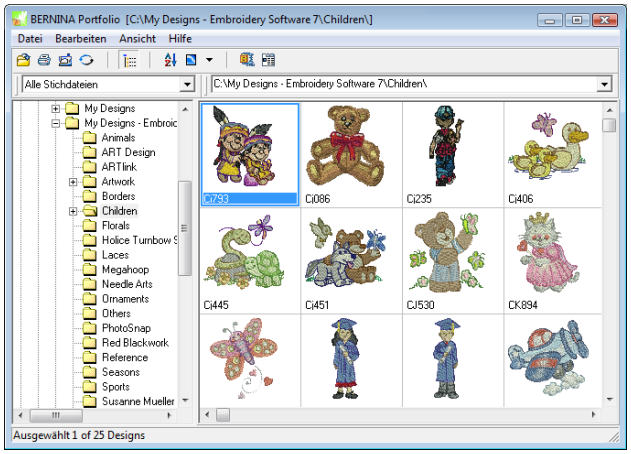
Neben CorelDRAW® enthält BERNINA-Sticksoftware auch eine Reihe von eigenständigen Zusatzanwendungen, die direkt aus dem **Stickleinwand** gestartet werden können. Der Zugriff erfolgt über das **Anwendungsstartprogramm** auf der **Allgemein**-Werkzeugleiste.



Zusatzanwendungen starten

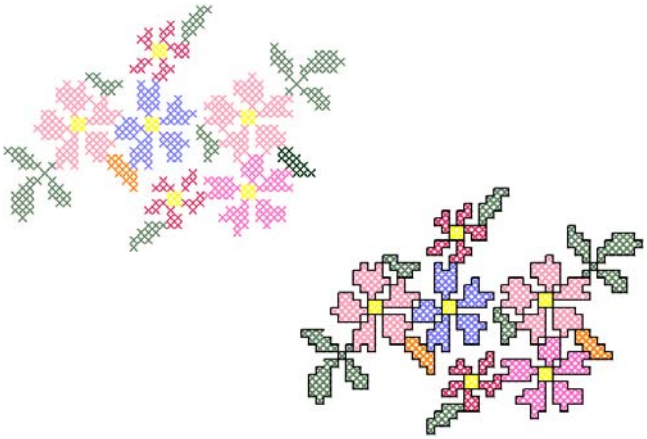
Stickmusterverwaltung mit BERNINA-Portfolio

BERNINA-Portfolio ermöglicht Ihnen das effiziente Begutachten und Verwalten von Stickmustern. Dieses Stickmusterverwaltungs-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. Für Details vergleichen Sie bitte die BERNINA-Portfolio-Hilfe.



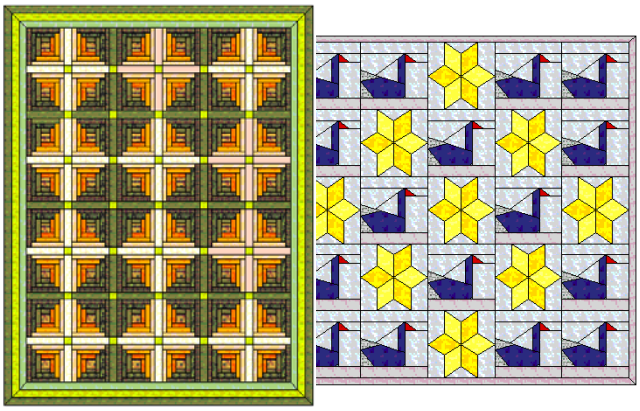
Kreuzstickerei mit BERNINA-Kreuzstich

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. Mit derBERNINA-Kreuzstich-Anwendung können Sie reine Kreuzstich-Stickmuster erstellen oder Ihrer Stickerei Kreuzstiche hinzufügen. Siehe auch Zusatzanwendungen.



Quilten mit BERNINA-Quilter

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. Siehe auch Zusatzanwendungen.



Kapitel 5
Stickmuster-Ansicht

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 Stickmuster-Elemente ein- oder ausblenden. Auch eine Stickmustervorschau 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 Stickmuster-Informationen abrufen. Schon bevor Sie BERNINA-Sticksoftware oder Ihr Stickmuster öffnen, können Sie einige Stickmuster-Informationen für ART-Dateien direkt in MS Windows® Explorer überprüfen. Stickdetails können im Dialogfeld Stickmuster-Eigenschaften eingesehen werden. Auch Druckvorschau enthält wichtige Stickmuster-Informationen wie Stickmustervorschau, Stickmustergröße, Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen.

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

Stickerei-Ansichtseinstellungen

Im **Stickleinwand** können Sie mithilfe einer Reihe von Ansichtseinstellungen Stickelemente 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.

Stickelemente ansehen


Klicken Sie auf Ansicht > Stiche zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden.


Klicken Sie auf Ansicht > Verbindungsstiche anzeigen, um Verbindungsstiche zwischen Stickobjekten ein- oder auszublenden.


Klicken Sie auf ‚Ansicht > Nadelpunkte anzeigen', um die Nadelpunkte in einem Design ein- oder auszublenden.

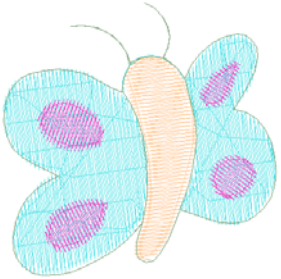

Klicken Sie auf Ansicht > Stickansicht anzeigen, um eine Simulation der ausgestickten Stickerei ein- oder auszublenden.

Sie können Stiche und Objektkonturen während des Arbeitens ein- oder ausblenden. Blenden Sie während des Umformens die Stiche aus, um die Konturen deutlicher sehen zu können. Siehe Objekte umformen & bearbeiten.

Hinweis Um sicherzustellen, dass Ihr Stickmuster in der **Stickansicht** korrekt dargestellt wird, sollten Sie Ihren Bildschirm kalibrieren. Siehe Bildschirm kalibrieren.

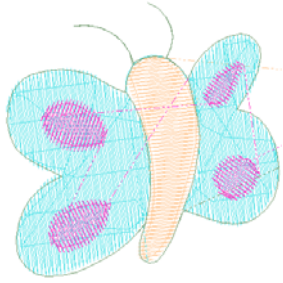
Um Stickelemente anzusehen

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

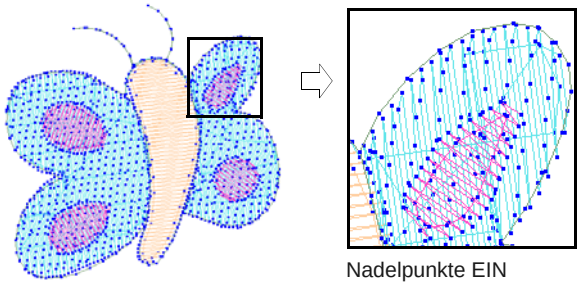

Stiche EIN


Stiche AUS

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


Verbindungsstiche EIN

- Klicken Sie auf **Nadelpunkte**, um Nadelpunkte ein- oder auszublenden.


Nadelpunkte EIN

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



Objekte nach Farbe ansehen

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

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

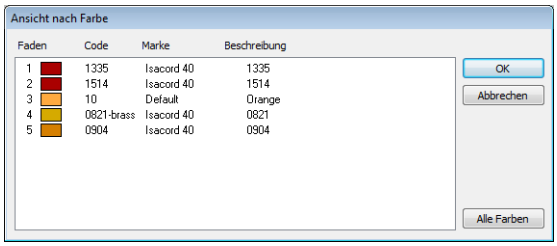
Um Objekte der Farbe nach anzusehen

1 Erstellen oder öffnen Sie ein Stickmuster.



2 Wählen Sie **Ansicht > Ansicht nach Farbe**.

Das **Ansicht nach Farbe**-Dialogfeld wird geöffnet.



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.



Zwei Farben ausgewählt

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.

Zoomen & Schwenken

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

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

Stickmuster im Übersichtsfenster ansehen

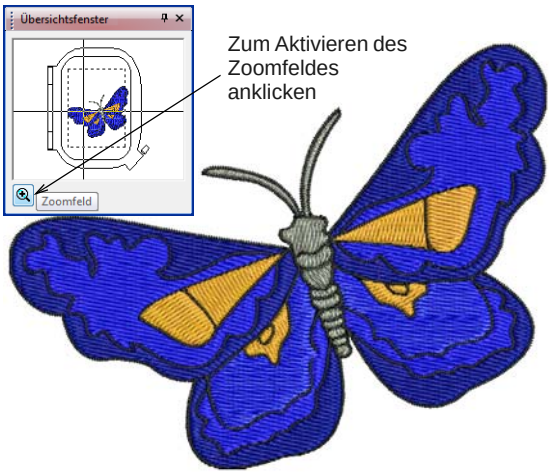
Klicken Sie auf Allgemein > Übersichtsfenster, um den Docker ein- oder auszublenden. Zum Zoomen und Schwenken der Miniaturansicht des aktuellen Stickmusters benutzen.

Benutzen Sie das **Übersichtsfenster**, um Stickmuster-Miniaturansichten zu begutachten. Das Fenster wird stets dann aktualisiert, wann immer Sie eine Veränderung ausführen und es kann dazu benutzt werden, um über das Designfenster zu schwenken oder die Größenansicht zu ändern.

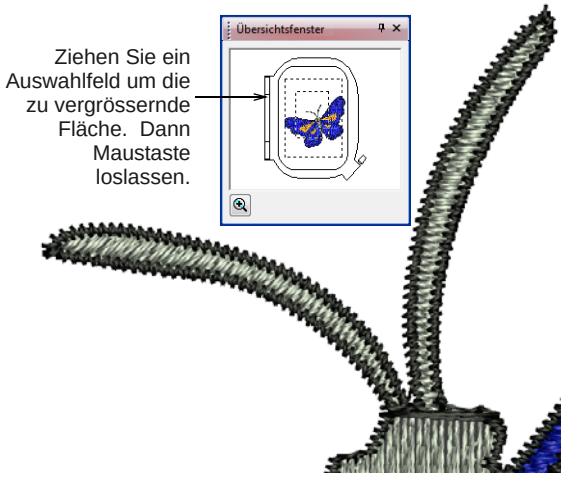
Um Stickmuster im Übersichtsfenster anzusehen

1 Klicken Sie auf die **Übersichtsfenster**-Symbol.

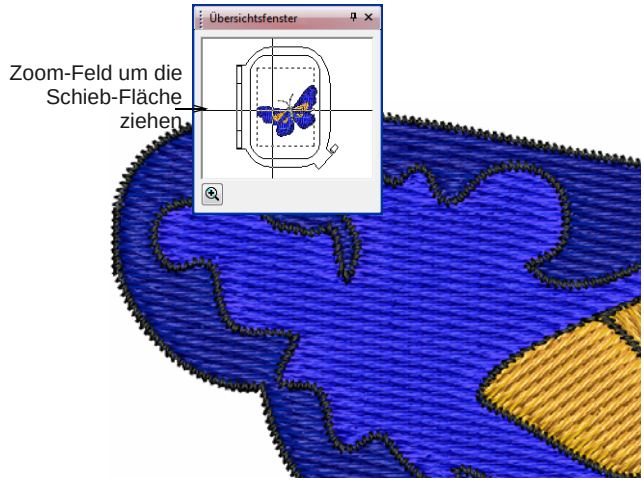
Das **Übersichtsfenster** öffnet sich.



2 Um zu vergrößern oder zu verkleinern, müssen Sie **Zoom**-Taste unten im Fenster anklicken und ein Auswahlfeld um die Zoom-Fläche ziehen.

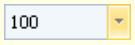


3 Um das Stickmuster mit der Schiebfunktion anzusehen, bewegen Sie den Mauszeiger ins Zoomfeld — er ändert sich zu einem Vier-Pfeil-Mauszeiger – , ziehen ihn und lassen dann die Maustaste los.



Vergrössern und verkleinern

Klicken Sie auf Zoom > Zoom, um mit Linksklick zu Vergrößern, mit Rechtsklick zu Verkleinern oder ein ‚Zoomfeld' zu ziehen.



Benutzen Sie Zoom > Zoomfaktor, um eine voreingestellte Zoomskala aus dem Drop-down-Menü auszuwählen. Drücken Sie <F>, um Ihre eigene Zoomskala festzulegen.

Klicken Sie auf Zoom > Schwenken, um durch Ziehen bei hohem Zoomfaktor über das Stickmuster zu schwenken.

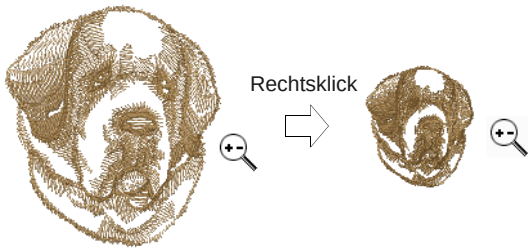
Vergrößern Sie einzelne Bereiche des Designs für eine bessere Ansicht der einzelnen Stiche und anderer Details oder verkleinern Sie die Ansicht, um mehr Bereiche des Designs im Fenster sehen zu können. Siehe auch Tastaturbefehle.

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

Um zu vergrössern und zu verkleinern

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

  Der Mauszeiger wird als Lupe angezeigt.
- Linksklicken Sie zum Vergrößern, rechtsklicken Sie zum Verkleinern.



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

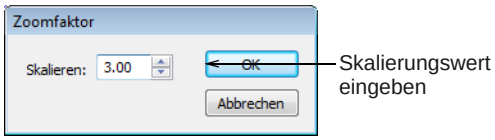
- Klicken und ziehen Sie ein Auswahlfeld um den Zoombereich und lassen Sie dann den Mauszeiger los.



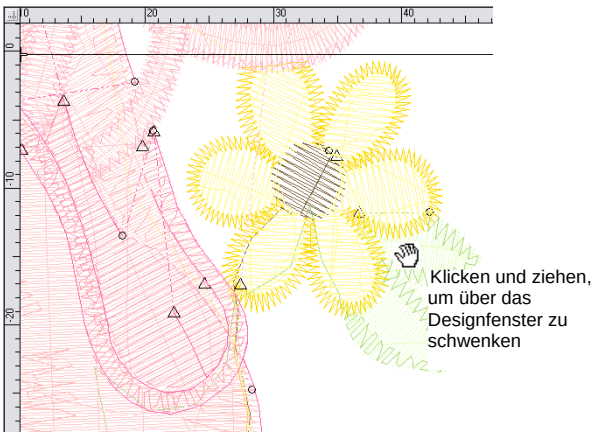
- Wählen Sie **Zoom > Auf Fenstergröße zoomen**, um das gesamte Stickmuster anzuzeigen.

Alternativ können Sie auch den Tastaturbefehl **0** (null) benutzen.

- Um das Stickmuster in Echtgröße anzuzeigen, wählen Sie **Zoom > Zoom 1:1** aus. Siehe auch Bildschirm kalibrieren.
- 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**.



- Um im Designfenster über ein Design zu schwenken können Sie einfach die Bildlaufleisten benutzen. Alternativ können Sie **Schwenken** wählen oder auf **P** drücken und benutzen Sie das 'Greifhand'-Werkzeug. Klicken Sie, um das Designfenster zu 'halten' und ziehen Sie es nach Bedarf.



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

Tipp Benutzen Sie Autom. Bildlauf, um während der Digitalisierung automatisch einen Bildlauf des Designs durchführen. Dies ist u. U. praktischer als Schwenken oder die Benutzung der Bildlaufleisten. Siehe auch Automatische Bildlauf-Optionen einstellen.

Stickreihenfolge, Ansicht

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.

Das Durchlaufen der Designs

Klicken Sie auf Ansicht > Stiche zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden.

Klicken Sie auf Ansicht > Stickansicht anzeigen, um eine Simulation der ausgestickten Stickerei ein- oder auszublenden.

Benutzen Sie die Tastenkombinationen, um Stickmuster nach Objekten oder Farbblöcken zu durchlaufen. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um das Stickmuster um einen oder mehrere Stiche gleichzeitig zu durchlaufen. Siehe auch Tastaturbefehle.

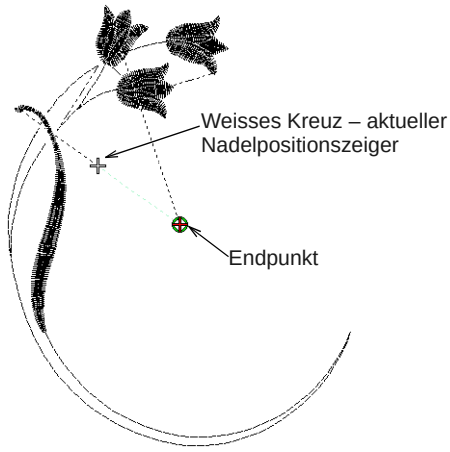
Um ein Design zu durchlaufen

- Vergewissern Sie sich, dass **Stiche zeigen** aktiviert und die **Stickansicht** ausgeschaltet ist. Siehe Stickelemente ansehen.
- Drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass die **Objektauswahl** deaktiviert ist.

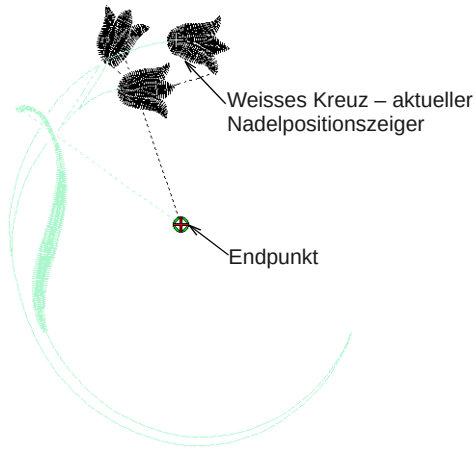
  Die aktuelle Nadelposition wird mit einem weissen Kreuz (Nadelpositionszeiger) angezeigt. Anfangs ist der Zeiger am Ende des Stickmusters positioniert. Die aktuelle Stichnummer erscheint in der **Statuszeile**.
- Um an den Anfang des Stickmusters zu gelangen, drücken Sie die **Home**-Taste.

  Das weiße Kreuz bewegt sich zum ersten Stich und das ganze Stickmuster wird in Schwarz angezeigt.

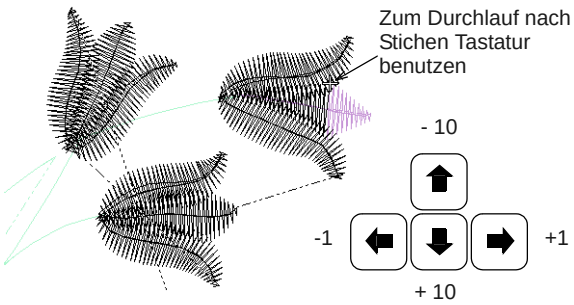
Während Sie das Stickmuster durchlaufen, bewegt sich der Nadelpositionszeiger entsprechend.



- 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 die **Page Down**-Taste.



- Um zur vorhergehenden Farbe zu gelangen, drücken Sie **Page Up**-Taste.
- Zum Durchlauf nach Stichen benutzen Sie die Tastatur.



- Drücken Sie den Pfeil nach links oder rechts, um um jeweils einen Stich vorwärts oder rückwärts zu kommen.
- Drücken Sie den Pfeil nach oben oder unten, um um jeweils 10 Stiche zu durchlaufen.
- Drücken Sie auf dem Ziffernblock **+** oder **-**, um das Stickmuster um 100 Stiche zu durchlaufen.

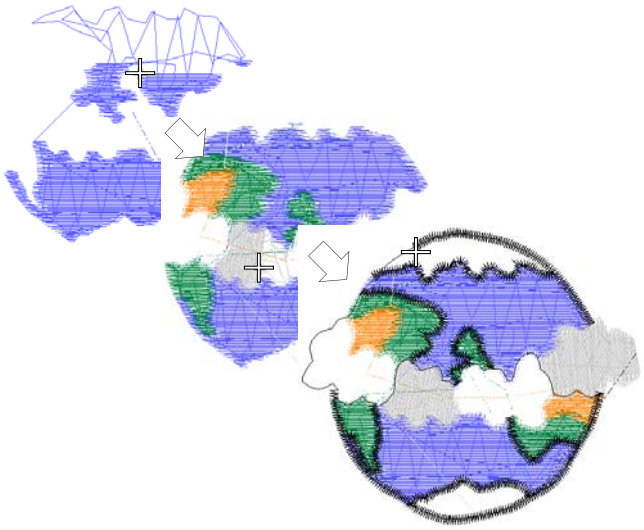
- Um zum Ende des Stickmusters zu gelangen, drücken Sie die **End**-Taste.

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

Ausstickung simulieren

Benutzen Sie Ansicht > Langsames Neuzeichnen, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stich- oder Stickansicht zu simulieren.

Langsames Neuzeichnen ist in BERNINA-Sticksoftware ein sehr wichtiges Werkzeug. Es ermöglicht Ihnen den Ausstickungsvorgang auf dem Bildschirm zu simulieren. 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.



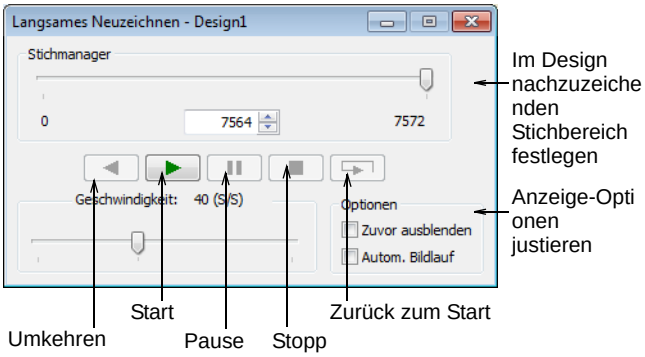
Um die Ausstickung des Stickmusters zu simulieren

- Wählen Sie eine Stickmusteransicht aus, um Ihr Stickmuster zu visualisieren.

  Langsames Neuzeichnen kann jetzt sowohl in **Stickansicht zeigen** **TrueView** als auch in der Stickansicht benutzt werden.

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

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



- Um nur einen Teilbereich des Stickmusters neu zu zeichnen, legen Sie im **Stickbereich**-Feld den ersten und letzten Stich fest.
- Benutzen Sie die Bildlaufleiste, um die Geschwindigkeit der Neuzeichnung zu justieren.
- Einstellungen nach Bedarf anpassen:
  - **Vorheriges ausblenden**: Ausblenden aller Design-Teile, die vor der aktuellen Cursorposition liegen.
  - **Autom. Bildlauf**: Durchführen eines automatischen Bildlaufs bei größeren Designs, so dass die zu stickende Fläche stets auf dem Bildschirm verbleibt.
- Benutzen Sie die Bedienelemente, um das Design mittels der Stiche vorwärts oder rückwärts zu durchlaufen.

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 die Hintergrundfarbe des Designfensters ändern, um sie der Stofffarbe anzupassen.





Hintergründe anzeigen

Benutzen Sie Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen, um alle im Stickmuster enthaltenen Bitmap-Bilder ein- oder auszublenden.

Benutzen Sie Ansicht > Bildvorlage abblenden, um Hintergrundvorlagen abzublenden und die Stiche beim Digitalisieren deutlicher zu sehen.

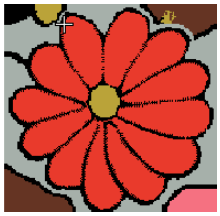
Benutzen Sie Ansicht > Vektorbilder anzeigen, um alle Vektorbilder in einem Stickmuster, wie zum Beispiel CorelDRAW®-Clipart, ein- oder auszublenden.

Benutzen Sie Ansicht > Applikationsstoff anzeigen, um den Hintergrundstoff oder die Hintergrundfarbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder auszublenden.

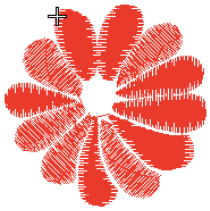
Sie können während des Digitalisierens einen Hintergrund, Bitmap oder Vektor anzeigen lassen oder zeitweilig ausblenden. Das Ausblenden von Hintergründen löscht diese nicht aus dem Stickmuster. Sie können Hintergrundvorlagen auch abblenden, um die Stiche besser sehen zu können. Siehe auch Digitalisieren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

Um einen Hintergrund anzuzeigen

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



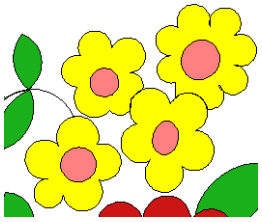
Mit Bilder zeigen EIN



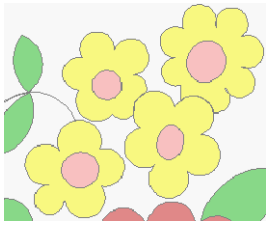
Mit Bilder zeigen AUS

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

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



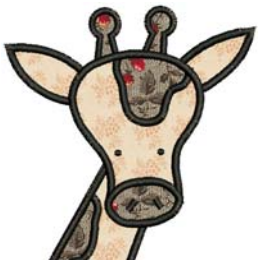
Ursprüngliche Bitmap-Abbildung



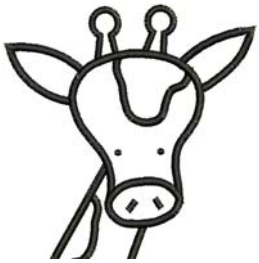
Abgeblendete Bitmap-Abbildung

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.

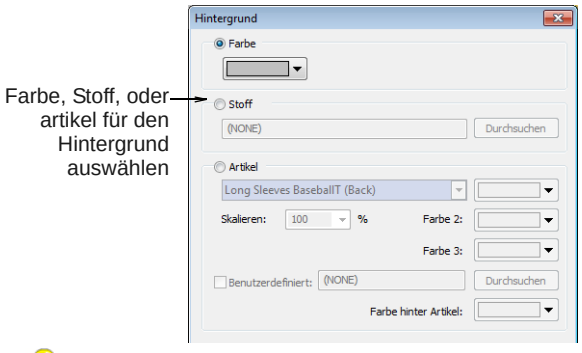
Hintergrundfarben einstellen

Sie können in BERNINA-Sticksoftware die Hintergrundfarbe des Designfensters 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.

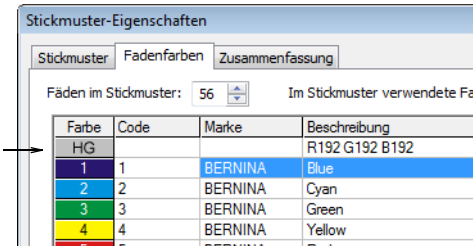
Um die Hintergrundfarben festzulegen

1 Wählen Sie **Stickmuster > Hintergrund** aus.

Das Dialogfeld **Hintergrund** wird geöffnet.



Tipp Sie können auf dieses Dialogfeld auch über das **Stickmuster-Eigenschaften >** **Fadenfarben**-Register zugreifen. Siehe Fadenfarben & Fadentabellen.

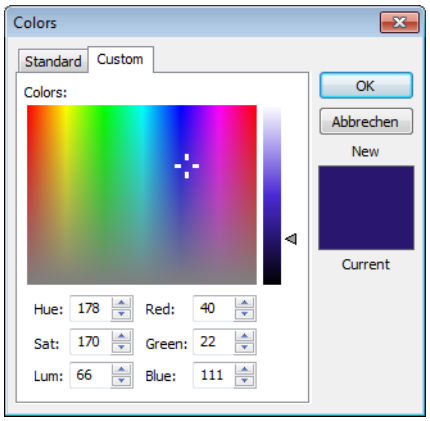


2 Wählen Sie die gewünschte Hintergrundart aus:

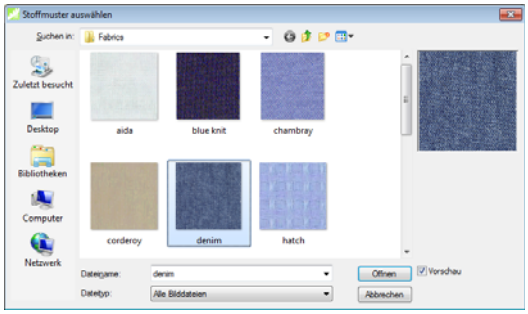
Option	Zweck
Farbe	Hintergrundfarbe des Designfensters festlegen
Stoff	Wählen Sie eine Stoffstruktur aus, die Ihrem gewünschten Stoff entspricht.
Artikel	Wählen Sie ein Bild aus, das dem Artikel entspricht, den Sie besticken möchten. Dieses kann auch auf dem Stickmuster-Arbeitsblatt angezeigt werden.

3 Wählen Sie die gewünschte Farbe oder Stoff aus:

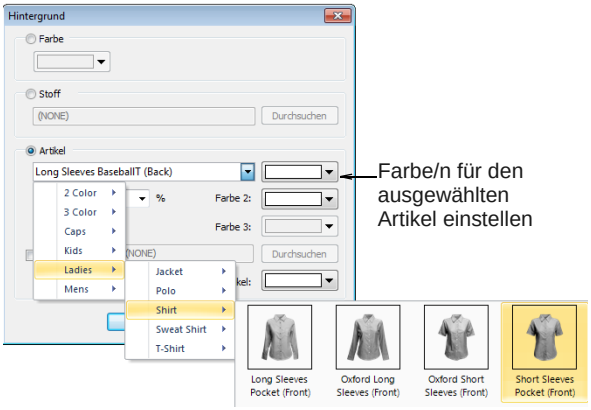
- Um eine Hintergrundfarbe auszuwählen, klicken Sie auf **Bearbeiten** und wählen eine Farbe aus dem **Farbe**-Dialogfeld.



- Um einen Stoff auszuwählen, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie aus dem **Stoffmuster auswählen**-Dialogfeld aus.



- Um ein Bild auszuwählen, das dem Artikel entspricht, auf dem Sie aussticken möchten, wählen Sie **Artikel** aus.



Farbe/n für den ausgewählten Artikel einstellen

4 Klicken Sie auf **OK**.



Brauner Hintergrund



Jeans-Hintergrund

Tipp Auf den Stickmuster-Arbeitsblättern gibt es die Option, Stickmuster mit oder ohne Hintergrund zu drucken. Siehe auch Stickmuster drucken.

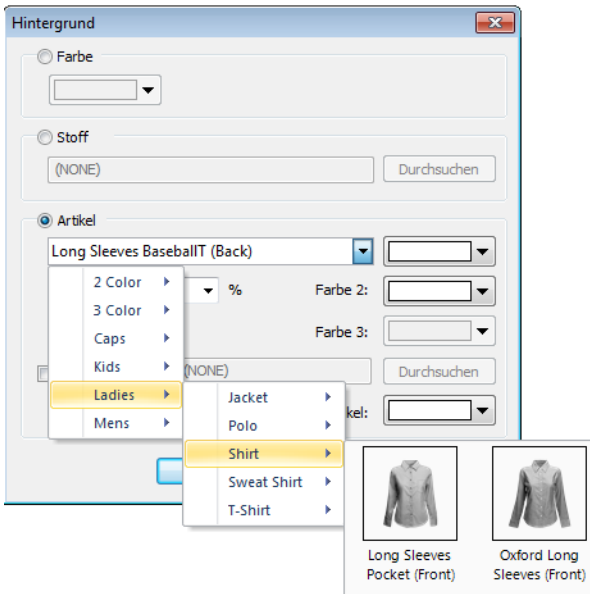
Fertige Artikel visualisieren

In BERNINA-Sticksoftware können Sie einen Artikel als Hintergrund auswählen, auf dem Sie Ihre Dekoration positionieren können. Benutzen Sie diese Funktion, um Positionierung, Größe und Gesamterscheinung zu visualisieren. Die Software enthält ein Archiv mit Artikeln zum Auswählen, darunter auch mehrfarbige Kleidungsstücke. Alternativ können Sie auch Ihr eigenes Foto oder Bild einfügen.

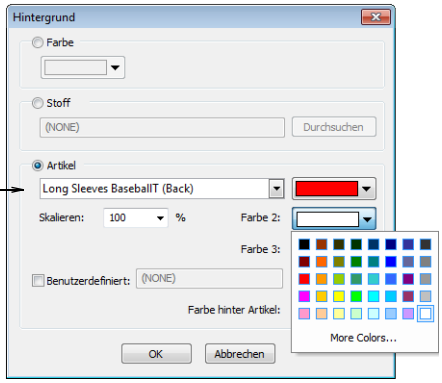
Um fertige Artikel zu visualisieren

- Wählen Sie **Stickmuster > Hintergrund** aus.

  Das Dialogfeld **Hintergrund** wird geöffnet.



- Wählen Sie einen Artikel aus dem **Artikel**-Dropdown-Menü.
- Mithilfe des Farbpalette-Dropdown-Menüs können Sie ihm eine Farbe verleihen. Wenn Sie einen zwei- oder dreifarbigen Artikel ausgewählt haben, werden mehrere Dropdown-Menüs verfügbar.



Artikel mit Dropdown-Menüs einfärben

- Artikelabbildung nach Bedarf skalieren

  Die Größeneinstellung sollte entsprechend der Größe des Kleidungsstücks angepasst werden – XS, S, M, L, XL oder XXL. Faustregel: L = 100%.

Für kleinere Kleidungsstücke sollte die Größeneinstellung etwa 70% betragen.

Tipp Messen Sie das Kleidungsstück mithilfe des **Messen**-Befehls. Siehe auch Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.

- Wenn Sie ein elektronisches Bild Ihres eigenen Artikels haben, wählen Sie die **Benutzerdefiniert**-Option und klicken Sie zum Auffinden des Bildes auf **Durchsuchen**.



Tipp Auf den Stickmuster-Arbeitsblättern gibt es die Option, Stickmuster mit oder ohne Hintergrund zu drucken. Siehe auch Stickmuster drucken.

Stickmuster-Informationen ansehen

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

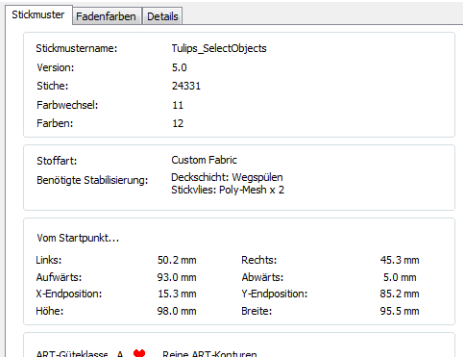
Stickmuster-Eigenschaften ansehen

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

Um die Stickmuster-Eigenschaften anzusehen

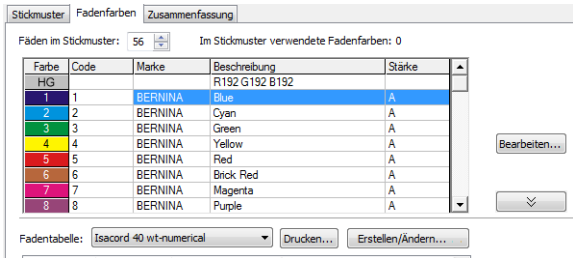
- Wählen Sie **Design > Design-Eigenschaften**.

  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.

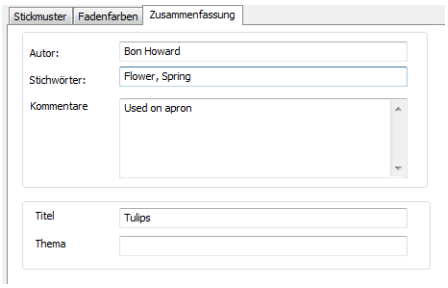


Das **Stickmuster**-Register gibt zudem den Grad des ART-Stickmusters an – BERNINA-Sticksoftware-eigene ART-Stickmuster werden in vier Grade eingeteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Siehe Stickmusterformate.

- Wählen Sie das **Fadenfarben**-Register aus, um die im aktuellen Stickmuster verwendeten Farben und Fadentabellen anzusehen oder zu verändern. Siehe auch Fadenfarben zuweisen.



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



- 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 Stickmuster-Informationen in Windows Explorer ansehen und Stickmustervorschau.

Stickmuster-Informationen in Windows Explorer ansehen

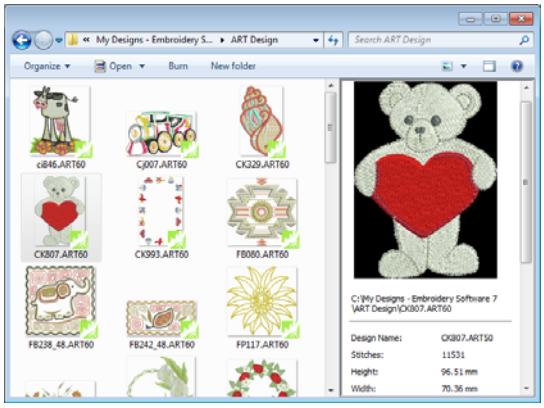
Bevor Sie ART-Dateien öffnen, können Sie Stickmuster-Miniaturansichten und Datei-Informationen in MS Windows® Explorer ansehen. Das Dialogfeld **Eigenschaften** enthält Informationen über Stichanzahl, Farbwechsel usw. Sie können zudem allgemeine Datei-Informationen wie Dateigröße und Datum der Veränderungen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

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

Um Stickmuster-Informationen in Windows Explorer anzusehen

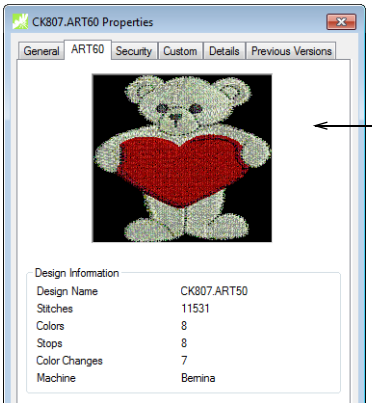
1 Wählen Sie in Windows Explorer den gewünschten Ordner aus.

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 Stickmuster-Informationen oder klicken Sie für allgemeine Datei-Informationen auf weitere Register.

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

4 Klicken Sie auf **OK**.

Stickmustervorschau

Allgemein > Druckvorschau zur Druckansicht auf dem Bildschirm.

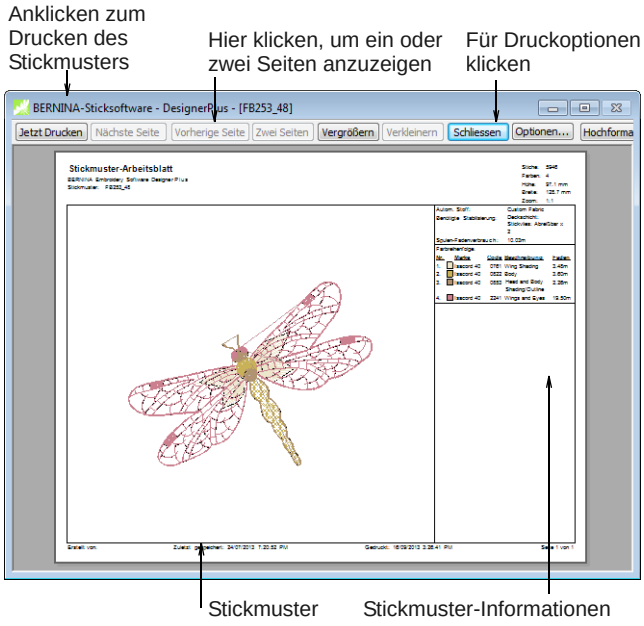
Die **Druckvorschau** enthält eine Stickmustervorschau sowie wichtige Stickmuster-Informationen wie Stickmustergröße,

Farbreihenfolge und etwaige Sonderanweisungen. Siehe auch Stickmuster drucken.

Um Stickmuster in einer Vorschau zu begutachten

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

Die Stickmustervorschau 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 Stickmuster-Informationen oder die Stickmustervorschau 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 6
OBJEKTE MARKIEREN



BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen mehrere 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 Modifikation auswählen. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht die Auswahl von Objektkonturen oder Füllstichen.

Hinweis Sie müssen die Gruppierung des Stickmusters aufheben, bevor Sie Objekte markieren können. Siehe Objekte gruppieren & Gruppierung 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 ausgewählt werden.

Das Auswählen der Objekte per Mausklick

Klicken Sie auf Umwandlen > Objektauswahl, falls nötig (normalerweise standardmässig aktiviert), und klicken Sie Objekte zum Auswählen 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.

Um Objekte per Mausklick auszuwählen

- 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.

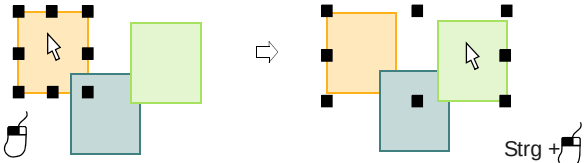


- Das Anklicken der Füllstiche markiert ein Objekt, auch wenn es sich innerhalb eines grösseren Objekts befindet.

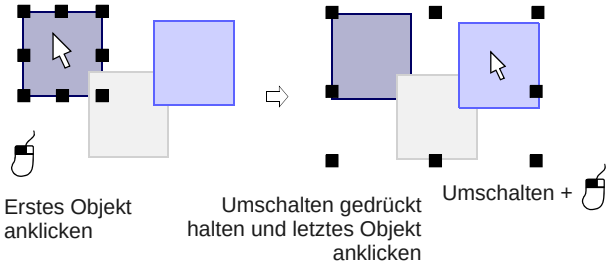


Tipp Um ein Objekt zu markieren, das sich hinter einem anderen Objekt befindet, Ansicht vergrössern und Kontur anklicken. Alternativ platzieren Sie den Zeiger über dem Objekt, halten die **2**-Taste gedrückt und klicken, bis das Objekt markiert ist. Jedes Klicken markiert das nächste überlappende Objekt.

- Um mehrere Objekte in beliebiger Reihenfolge auszuwählen, 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.



Objekte mit Auswahlfeld auswählen

Benutzen Sie Umwandeln > Objektauswahl, um Objekte zu markieren oder Sie mit einem Auswahlfeld zu umschließen und so zu markieren.

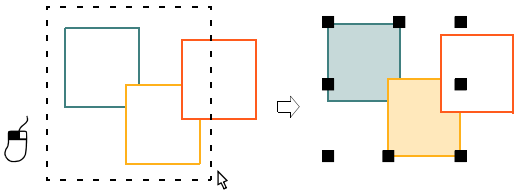
Benutzen Sie Umwandeln > Polygonauswahl, um unregelmäßige Bereiche oder Formen zu markieren - klicken Sie zur Markierung auf die Referenzpunkte.

Wenn das **Objektauswahl**-Werkzeug aktiviert ist, können Sie Objekte durch das Ziehen eines Auswahlfelds markieren, das die Objekte umschließt. Benutzen Sie **Polygonauswahl** , um mehrere Objekte auszuwählen.

Um Objekte per Auswahlfeld auszuwählen

- Symbol **Objektauswahl** anklicken.
- Ziehen Sie ein Auswahlfeld um die auszuwählenden Objekte.

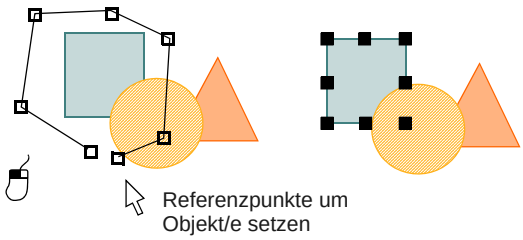
  Die Objekte sind markiert, sobald Sie die Maustaste loslassen.



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 & Gruppierung aufheben.

- Klicken Sie auf das **Polygonauswahl**-Symbol.
- Markieren Sie Referenzpunkte um das oder die auszuwählenden Objekte.

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



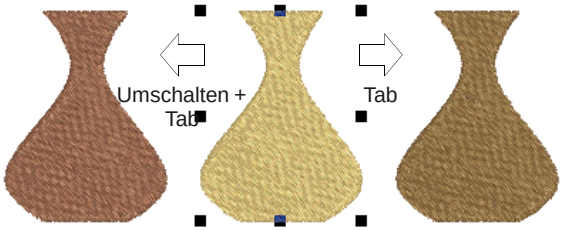
Objekten mit der Tab-Taste markieren

Klicken Sie auf Umwandeln > Objektauswahl 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 angewählt 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 auszuwählen

- 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 auszuwählen.



- 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 auszuwählen.

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

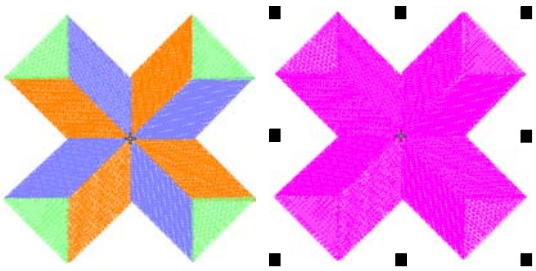
Alle Objekte eines Stickmusters markieren

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. Sie können alle Markierungen in einem Stickmuster aufheben oder einzelne Objekte aus markierten Objektgruppen entfernen. Zum Löschen von Objekten sind verschiedene Methoden verfügbar. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.

Um die Markierung von Objekten aufzuheben oder Objekte zu löschen

- 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.
- Wählen 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 Allgemein > Farbfilm um alle im Design vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten.



Klicken Sie auf Farbfilm > Individuelle Objekte anzeigen, um individuelle Objekte in ihrer Stickreihenfolge zu begutachten.

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, auswählen, verändern und einreihen. Die Farbfilm ist mit dem Designfenster synchronisiert und umgekehrt. Sie wird jedes Mal dynamisch aktualisiert, wenn Sie Objekte markieren, verändern, löschen oder neu erstellen. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.

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.

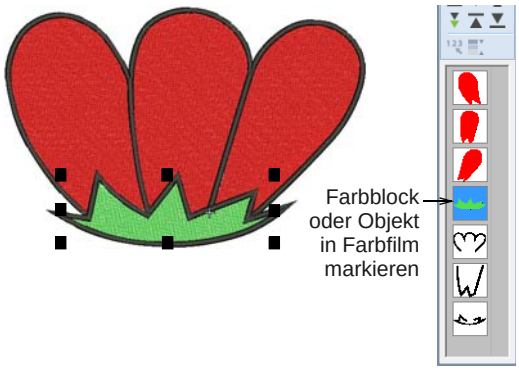


Aufeinander folgende Objekte derselben Farbe bilden einen einzelnen Farbblock

Alle Objekte, die Farbblöcken 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 auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
  - Um mehrere Objekte in beliebiger Reihenfolge auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.



Farbblock oder Objekt in Farbfilm markieren

- Bearbeiten Sie die Farbblöcke wie gewünscht. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.

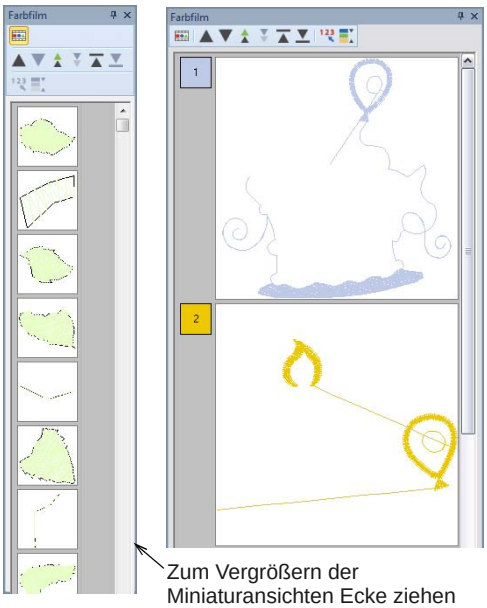
  Das Rechtsklicken auf die entsprechenden Symbole ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf die Befehle des Popup-Menüs, mit denen Sie

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



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

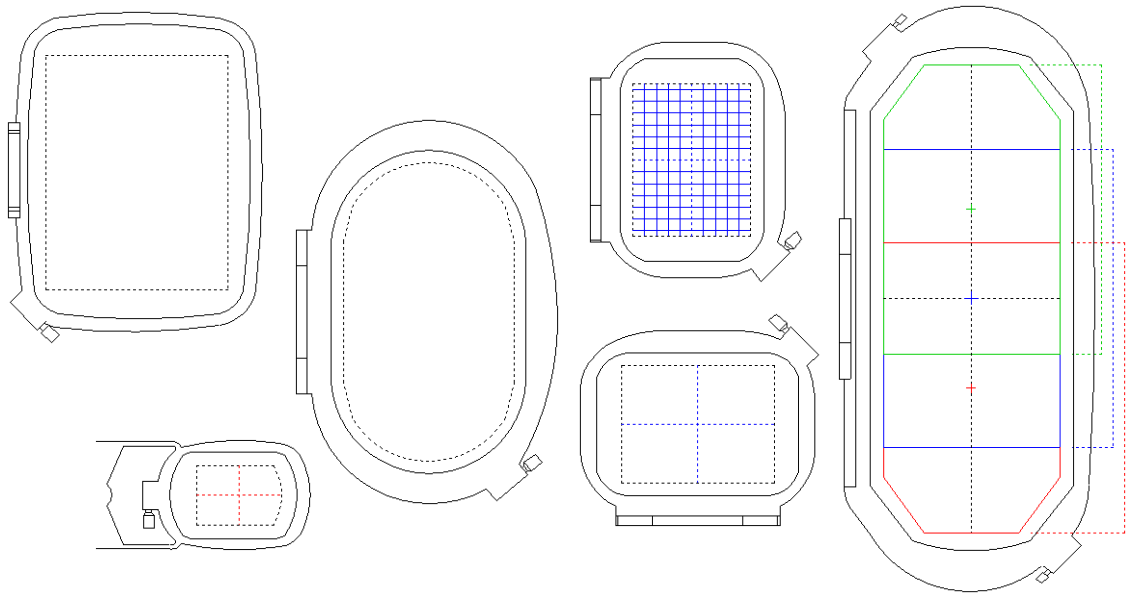
Tipp Um Miniaturansichten von Farbblöcken oder Objekten zu vergrößern, klicken und ziehen Sie die Ecke des Dialogfeldes.



Zum Vergrößern der Miniaturansichten Ecke ziehen

KAPITEL 7
RAHMENSETZUNG FÜR STICKMUSTER

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 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 Design erstellen, wird standardgemäß in der Mitte des Designfensters ein einzelner Rahmen angezeigt, der den Stickrahmen repräsentiert, welcher 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 Stickmuster-Typen verfügbar. Zum einfacheren Digitalisieren können Sie die Rahmenausrichtung auf dem Bildschirm ändern. Siehe auch Ganze Stickmuster automatisch einreihen.

Rahmen ändern

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. 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.

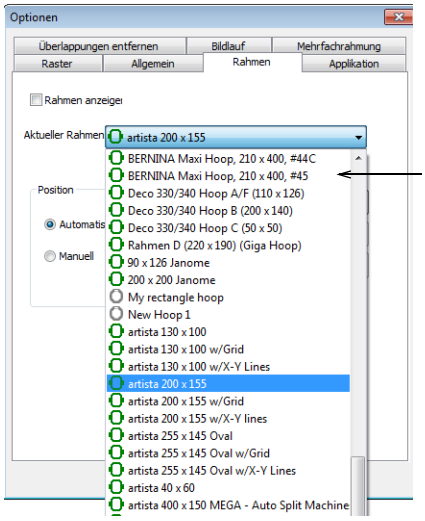


Hinweis Wenn Sie einen neuen Rahmen auswählen, wird dieser zum ‚aktuellen' Rahmen, bis dies in diesem oder einem zukünftigen Arbeitsvorgang geändert wird.

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**.

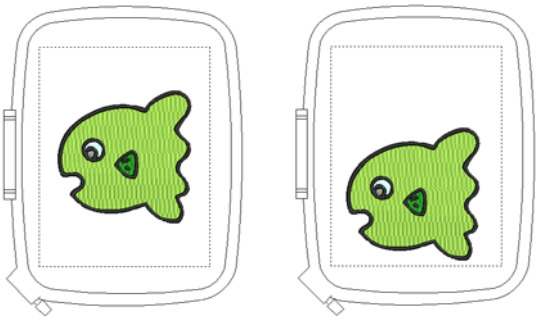
4 Klicken Sie auf **OK**.

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

Rahmenmitte einstellen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. 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.



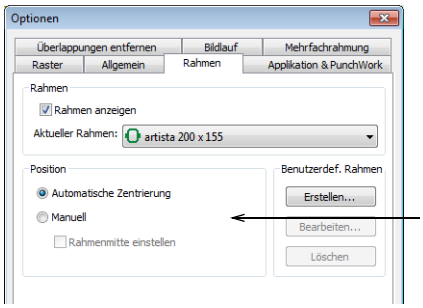
Automatisches Zentrieren | Manuell

Hinweis Diese Einstellungen sind nur Digitalisierungsfunktionen, da die Stickmaschine das Stickmuster auf jeden Fall zentriert. Siehe auch Festlegen automatischer Start- & Endpunkte.

Um die Rahmenmitte einzustellen

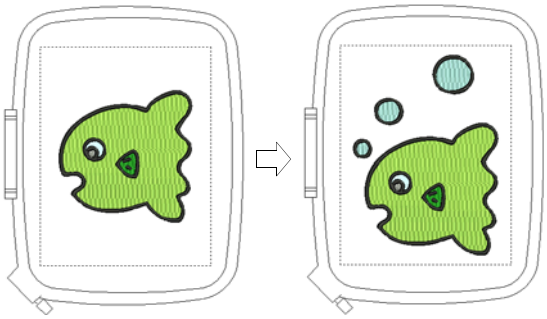
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



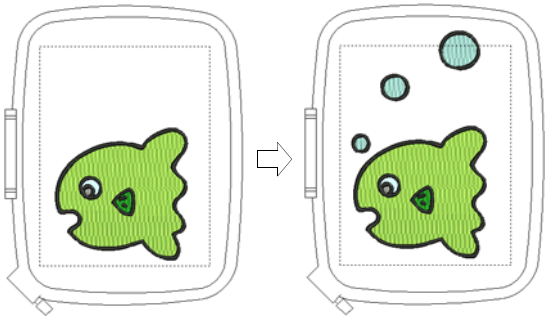
2 Wählen Sie im Feld **Position** aus, wie der Rahmen zentriert werden soll.

- **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.



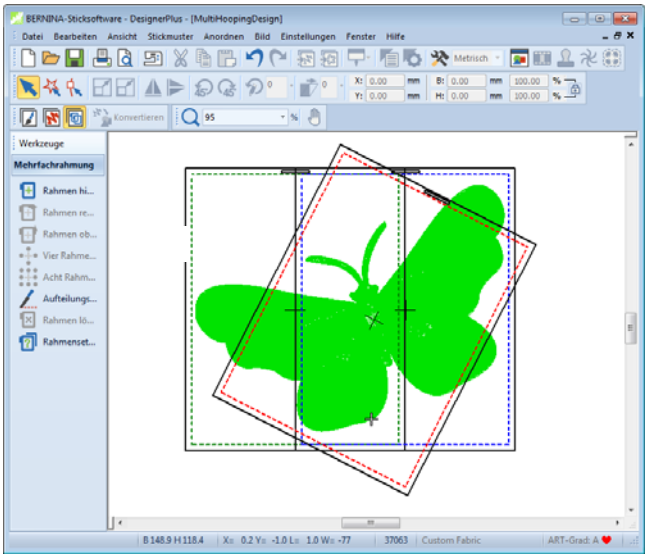
3 Klicken Sie auf **OK**.

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

Rahmensetzung bei grossen Stickmustern

Klicken Sie auf Leinwand > Rahmenleinwand, um Mehrfachrahmungen anzusehen und zu bearbeiten. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, kann es auf mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

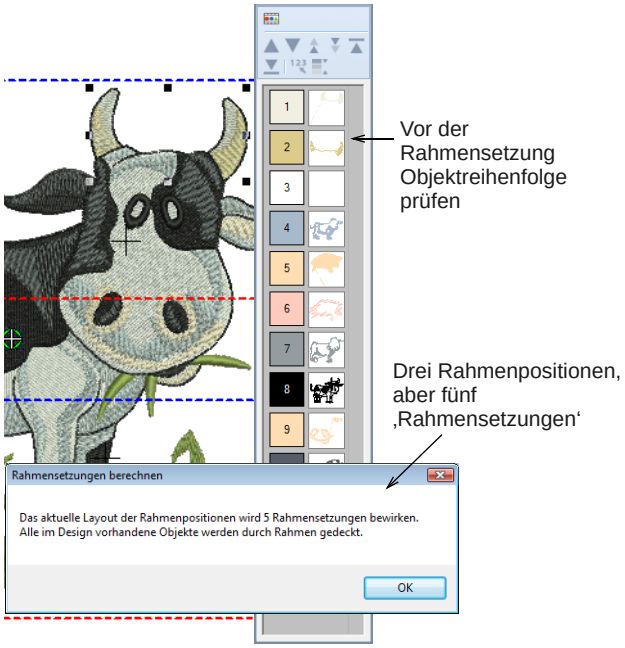
Falls Ihr Stickmuster zu gross ist oder mehrere über einen Artikel verteilte Motive enthält, können Sie es auf mehrere Rahmen aufteilen. Jede dieser Rahmensetzungen enthält ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten, die in einer einzelnen Rahmensetzung ausgestickt werden können. Diese können nacheinander 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.

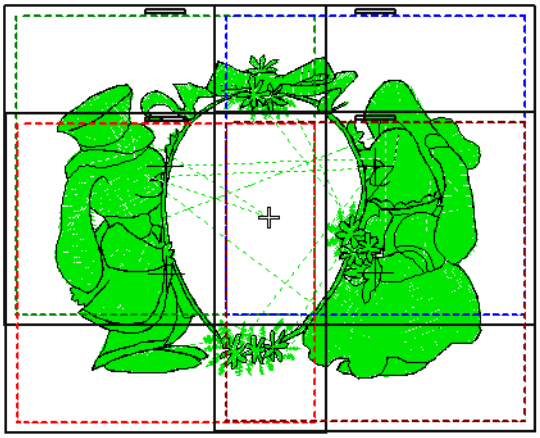
Hinweis ‚Rahmensetzung' ist nicht dasselbe wie ‚Rahmenposition' – Sie können mehr Rahmensetzungen als Rahmenpositionen haben, aber nie weniger. Mit anderen Worten, eine einzelne Rahmenposition kann mehr als eine Rahmensetzung beinhalten, um die Stickmuster-Reihenfolge zu erhalten.

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

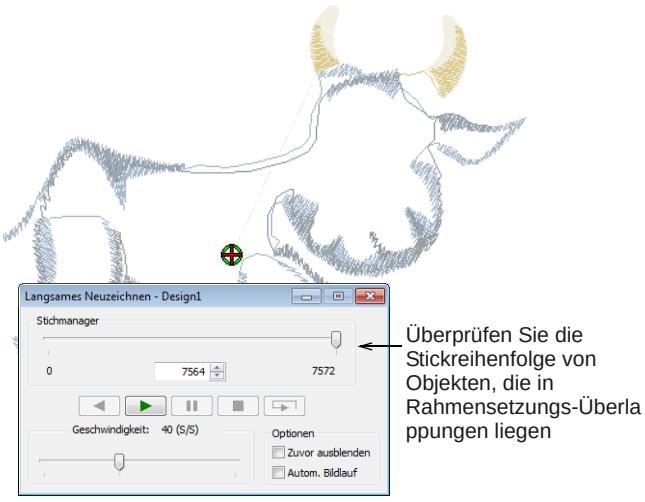
In dem unwahrscheinlichen Fall, dass Sie mehr als acht Rahmensetzungen benötigen, wird die Farbeihenfolge wiederholt, solange keine der zuvor festgelegten Rahmenpositionen gelöscht wird.



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 Stickreihenfolge 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 Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout einen neuen Rahmen hinzuzufügen.


Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen rechts hinzufügen, um rechts neben dem ausgewählten Rahmen eine neue Rahmensetzung hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.


Benutzen Sie ‚Mehrfachrahmung > Rahmen oben hinzufügen', um neue Rahmen unmittelbar oberhalb des markierten Rahmens zu platzieren.



Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Vier/acht Rahmen hinzufügen, um vier/acht Rahmensetzungen um einen ausgewählten Rahmen herum hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.


Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Aufteilungslinien, um in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien zu digitalisieren, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.


Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen löschen, um den markierten Rahmen aus dem Rahmenlayout zu entfernen.

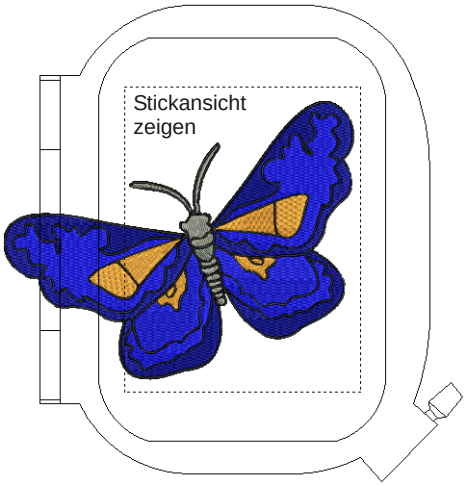

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmensetzungen berechnen, um die aus dem aktuellen Layout resultierenden Rahmensetzungen zu berechnen.

BERNINA-Sticksoftware bietet einen eigenen **Rahmenleinwand**, in dem Sie mehrere Rahmensetzungen erstellen können. Dies bedeutet, dass Sie Stickmuster aussticken können, die grösser als der grösste verfügbare Rahmen sind. Der **Rahmenleinwand** erlaubt Ihnen, mehrere 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

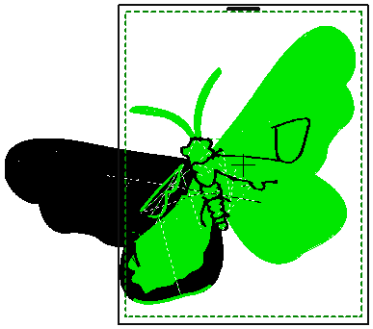
1 Wählen Sie im **Stickleinwand** den gewünschten Rahmen aus. Siehe Rahmen ändern.



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

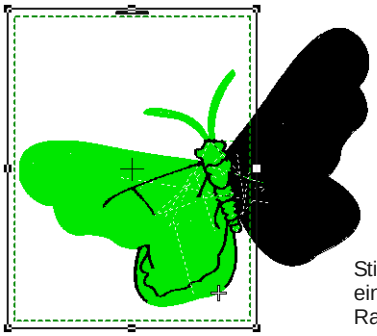
2 Wechseln Sie in den **Rahmenleinwand**. Siehe Arbeitsmodi.

Wenn Sie den **Rahmenleinwand**-Modus beginnen, werden gedeckte Objekte – solche, welche komplett in denRahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – die **nicht** hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.



Hinweis Im **Rahmenleinwand**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder manipuliert werden.

3 Wählen Sie eine Rahmenkontur aus und verschieben Sie sie, bis sie das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.



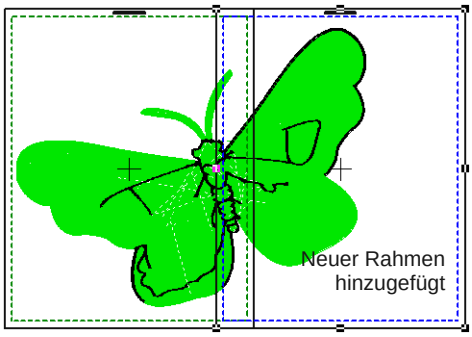
Stickmuster nicht eingefasst, mehr Rahmensetzungen nötig

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.

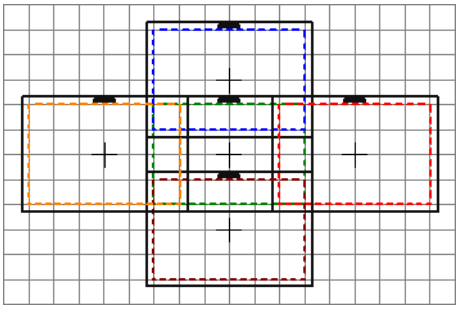
- Klicken Sie auf das **Rahmen hinzufügen**-Symbol, um einen neuen Rahmen im Designfenster im Hochformat hinzuzufügen.
- Benutzen Sie das **Rahmen rechts hinzufügen**-Werkzeug, um einen neuen Rahmen unmittelbar rechts neben dem markierten Rahmen zu platzieren und 10mm

Überlappung zwischen den Stickbereichen einzuhalten.

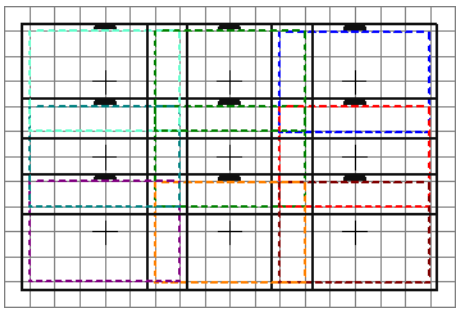


- Genauso können Sie das **Rahmen oben hinzufügen**-Werkzeug benutzen, um einen neuen Rahmen direkt oberhalb eines markierten Rahmens zu platzieren.

Die **Vier benachbarte Rahmen hinzufügen**- und **Acht Rahmen kreisartig anlegen**-Werkzeuge werden verfügbar, sobald ein einzelner Rahmen im Designfenster markiert ist. 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 Designfenster zu löschen.

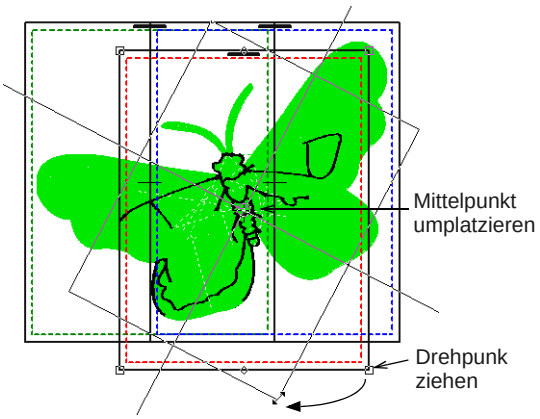
Durch Löschen einer Rahmenposition verändern sich die Farben der verbleibenden Rahmen nicht.

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:

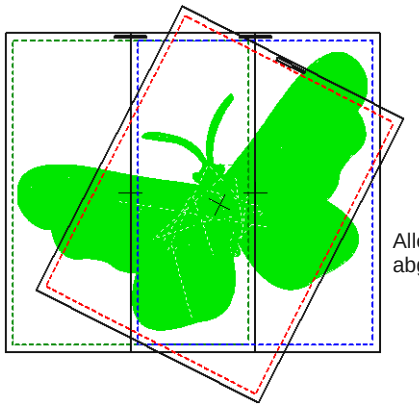
- Klicken Sie auf die Rahmenkontur und halten Sie **Strg** gedrückt, um die Auswahl ein- und auszuschalten.
- Klicken Sie auf die Rahmenkontur und halten Sie **Umschalten** gedrückt, um eine Reihe von Rahmen auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie mit dem Mauszeiger ein Viereck, um alle Rahmen auszuwählen, 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. Siehe auch Objekte drehen.



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

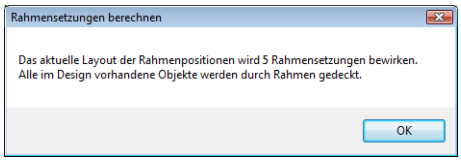
- Benutzen Sie die Pfeiltasten, um markierte Rahmen genau einzupassen.



Alle Objekte abgedeckt

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. 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.



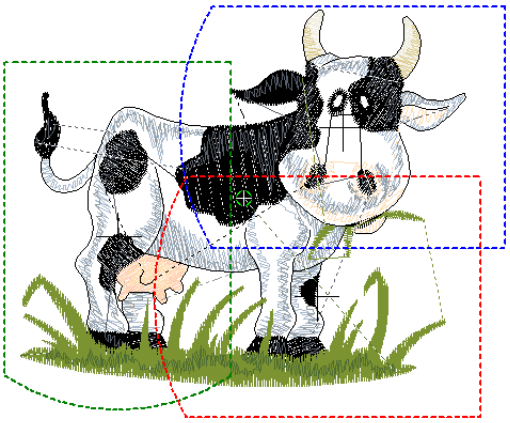
Je nach dem, ob Sie manche Objekte zwischen Rahmensetzungen aufgeteilt haben, wird die Datei in mindestens so viele Dateien aufgeteilt, wie es Rahmsetzungen gibt, Sie können das Stickmuster jetzt als eine oder mehrere Dateien speichern oder an Ihre Stickmaschine senden. Siehe Mehrfach gerahmte Stickmuster 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 Mehrfachrahmung > Aufteilungslinien, um in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien zu digitalisieren, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.

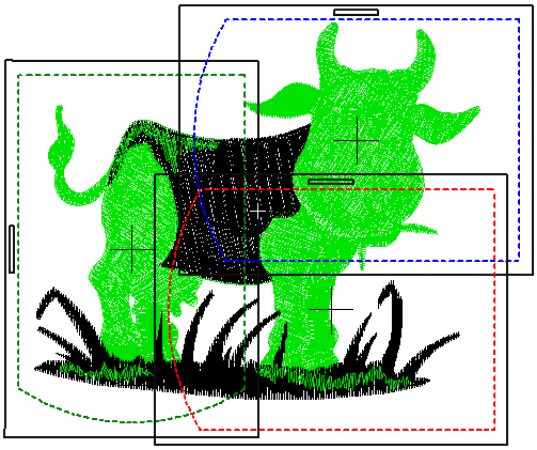
Das **Aufteilungslinie**-Werkzeug ermöglicht Ihnen, Objekte aufzuteilen, die sonst nicht in eine Rahmensetzung passen würden. Dies bedeutet, dass Sie in einem mehrfach gerahmten Stickmuster eine oder mehrere Aufteilungslinien digitalisieren können, bevor Sie es an eine Datei, Stickmaschine oder Speicherkarte ausgeben. Obwohl die Aufteilungslinien nur in der **Rahmenleinwand** 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 **Rahmenleinwand**.

Im Designfenster exisitert bereits ein Stickmuster mit mehrfachen Rahmensetzungen und ungedeckten Objekten.



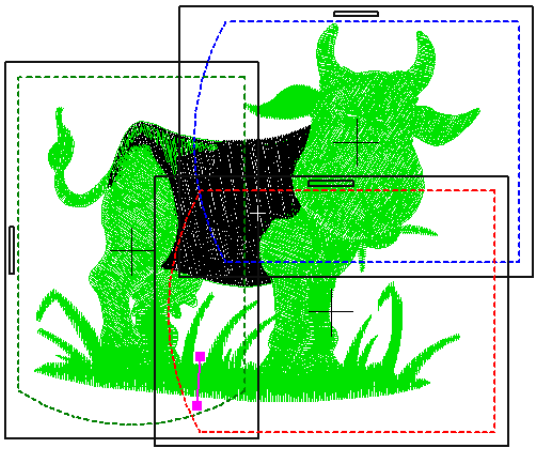
2 Wählen Sie das **Aufteilungslinie**-Werkzeug.

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



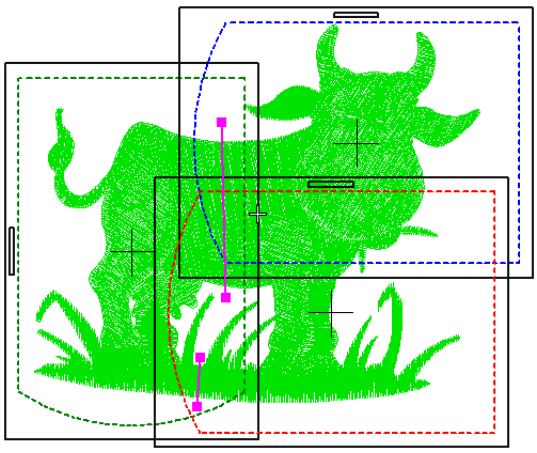
3 Digitalisieren Sie die Aufteilungslinien genau wie offene Kurven-Objekte, mit Rechtsklicks für Kurven und Linksklicks für Eckpunkte.

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

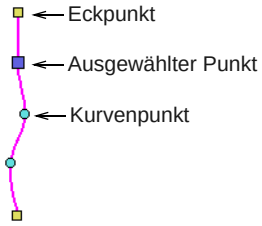


Linien, die vollständig über noch nicht abgedeckte Objekte verlaufen, werden bei der Ausgabe aufgeteilt. Die Aufteilung erfolgt nicht unbedingt entlang der digitalisierten Linie. Stattdessen wird sie so unauffällig wie möglich angelegt. Die resultierenden Objekte behalten ihre ursprüngliche Objektart,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

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



Hinweis Aufteilunglinien können mit dem **Umformen**-Werkzeug umgeformt werden. Siehe auch Objekte umformen.



Ausgabe von Passkreuzen

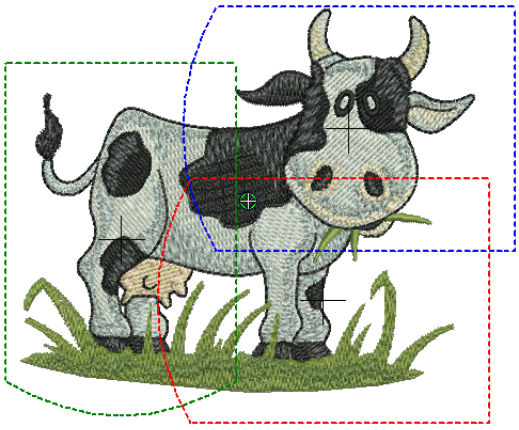
Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf die Anwendungsoptionen für Systemeinstellungen, Raster & Hilfslinien, Mehrfachrahmung und andere Einstellungen zuzugreifen.

Um Ihnen während der Ausstickung bei der korrekten Ausrichtung mehrerer Rahmensetzungen zu helfen, kann BERNINA-Sticksoftware Passkreuze für jede Rahmensetzung aussticken. Diese sind kein Bestandteil des Designs und werden nicht in der Design-Datei gespeichert. Sie werden bei der Ausgabe hinzugefügt und können in der Rahmenliste auf dem Produktionswerkblatt eingesehen werden.

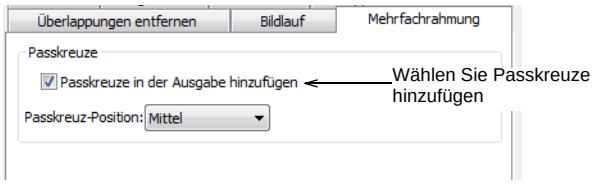
Tipp Die korrekte Ausrichtung mehrfach gerahmter Designs erfordert etwas Übung. Im Internet finden Sie Trainingsprogramme anderer Firmen, die die richtige Methode demonstrieren. Die meisten empfehlen die Verwendung eines ankleb- und abreißbaren Stabilisators, der schwer genug ist, dass die Passkreuze keine Risse verursachen. Stecken Sie Stecknadeln durch die Passkreuze einer Rahmensetzung, um die zugehörigen Markierungen der nächsten Rahmensetzung auszurichten.

Um Passkreuze auszugeben

1 Öffnen oder erstellen Sie das große Design oder Design-Layout, das gestickt werden soll. Siehe auch Objekte anordnen und umwandeln.



2 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Mehrfachrahmung**-Register aus.

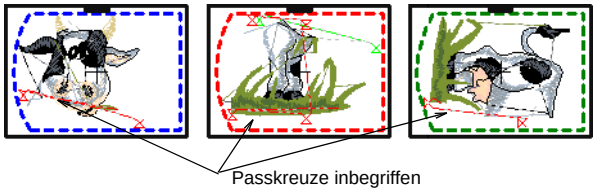


3 Wählen Sie das **Mehrfachrahmung**-Register und dann die Option **Passkreuze in der Ausgabe hinzufügen** aus.

4 Passen Sie die Randzugaben-Einstellungen nach Bedarf an.

Je größer die Randzugabe, desto größer der Abstand zwischen der Passkreuze und dem maximalen Stickbereich des Rahmens. Dies erleichtert die Ausrichtung, kann jedoch zu etwas geringerer Präzision führen.

Tipp Um zu überprüfen, dass die Passkreuze hinzugefügt wurden, aktivieren Sie in der **Druckvorschau** die Rahmenliste. Siehe Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben.

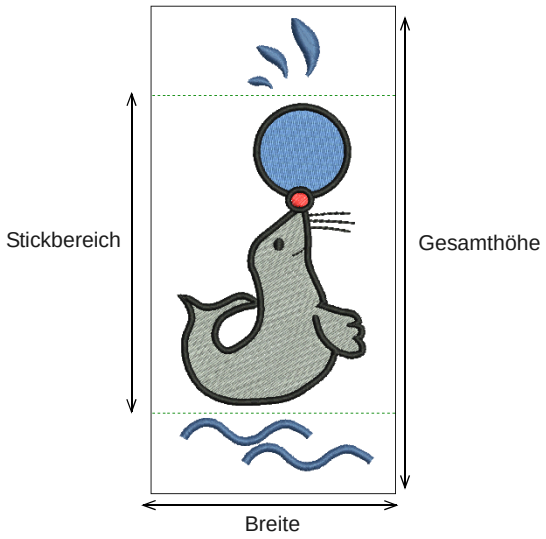


Stickmuster mit Flexi-Rahmen erstellen

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout einen neuen Rahmen hinzuzufügen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen löschen, um den markierten Rahmen aus dem Rahmenlayout zu entfernen.

Flexi-Rahmen sind speziell einstellbare Rahmen für unübliche Stickmustergrößen. 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.

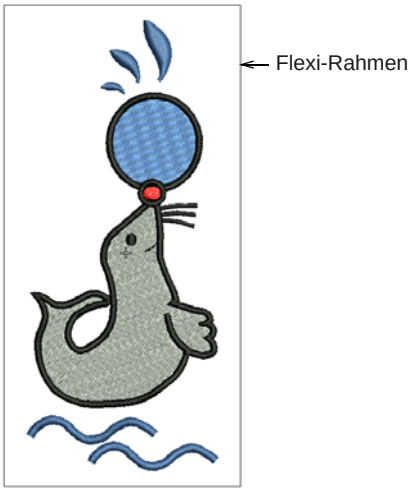


Hinweis Sie können Ihren eigenen Flexi-Rahmen festlegen, damit er zu dem Rahmen passt, mit dem Sie arbeiten. Siehe Festlegen von Flexi-Rahmen.

Um ein Stickmuster mit Flexi-Rahmen zu erstellen

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

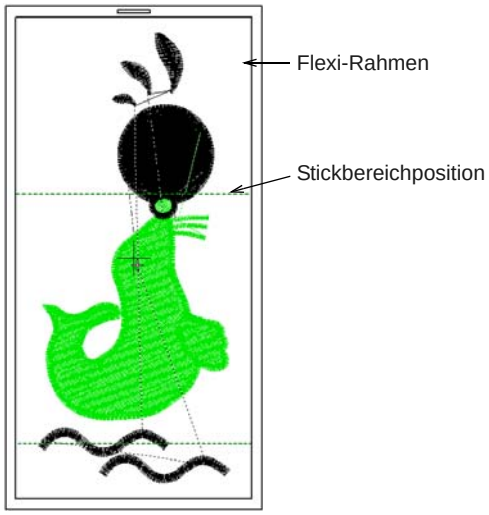
Die gesamte Umrandung erscheint in Schwarz.



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 in den **Rahmenleinwand**. Siehe Arbeitsmodi.

Wenn Sie in den **Rahmenleinwand**-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 **Rahmenleinwand**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder manipuliert werden.

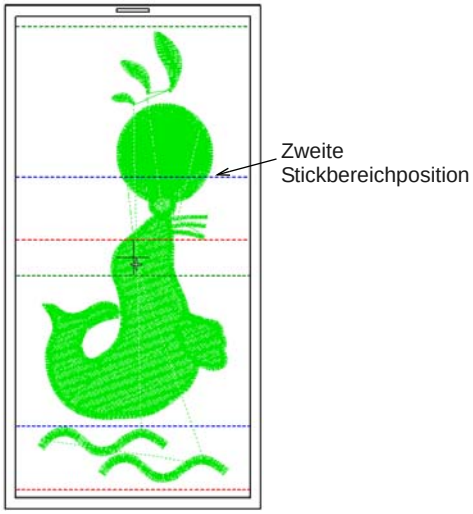
3 Klicken und ziehen Sie die gepunktete Kontur, bis sie das größte Objekt im Stickmuster abdeckt.

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

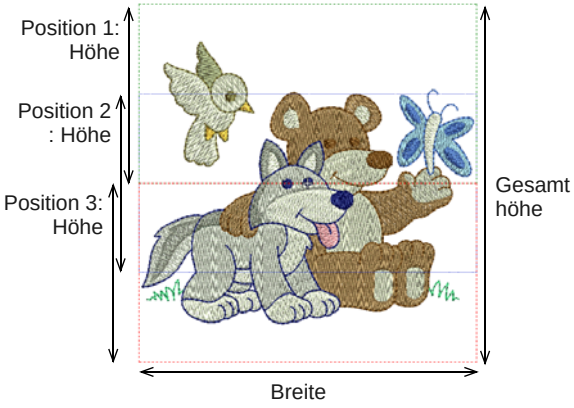
Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen hinzufügen, um einem Mehrfachrahmungs-Layout einen neuen Rahmen hinzuzufügen.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen rechts hinzufügen, um rechts neben dem ausgewählten Rahmen eine neue Rahmensetzung hinzuzufügen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.

Benutzen Sie ‚Mehrfachrahmung > Rahmen oben hinzufügen', um neue Rahmen unmittelbar oberhalb des markierten Rahmens zu platzieren.

Benutzen Sie Mehrfachrahmung > Rahmen löschen, um den markierten Rahmen aus dem Rahmenlayout zu entfernen.

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 Nähflächen 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.

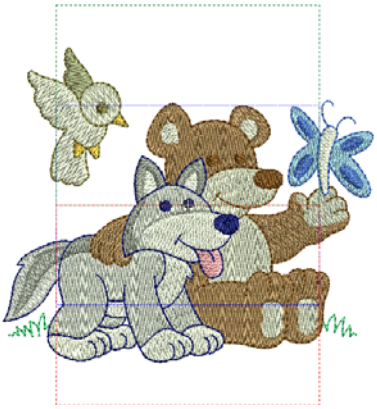


Hinweis 3Sie können Ihren eigenen 3-Positionsrahmen festlegen, damit er zu dem Rahmen passt, mit dem Sie arbeiten. Siehe Festlegen von 3-Positionsrahmen.

Um ein Stickmuster mit 3-Positionsrahmen zu erstellen

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

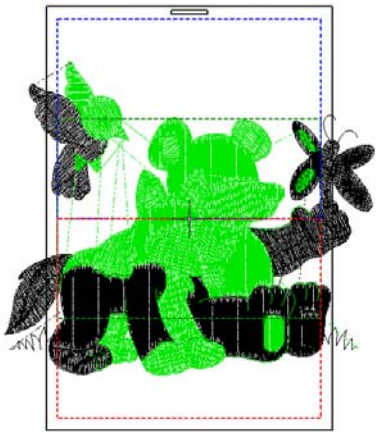
Die gesamte Umrandung erscheint in Schwarz, mit einer gepunkteten Kontur für jeden Stickbereich.



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 in den **Rahmenleinwand**. Siehe Arbeitsmodi.

Wenn Sie den **Rahmenleinwand**-Modus beginnen, werden gedeckte Objekte – solche, welche komplett in denRahmen passen – mit grünen Stichen angezeigt. Ungedeckte Objekte – die **nicht** hineinpassen – werden mit schwarzen Stichen angezeigt.

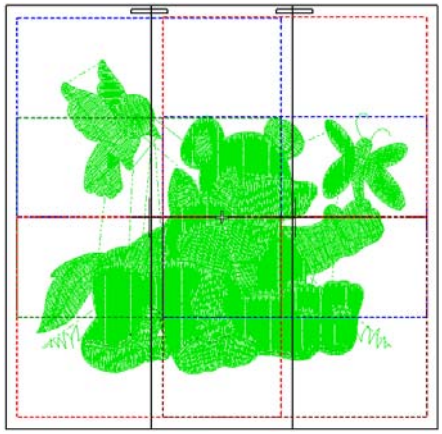


Hinweis Im **Rahmenleinwand**-Modus kann kein Stickobjekt markiert oder manipuliert werden.

3 Klicken und ziehen Sie die Rahmenkontur, bis sie 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

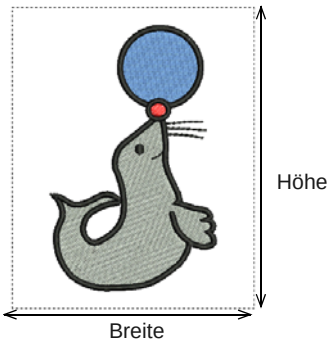
Wenn Sie eine Rahmengrösse benutzen, die nicht in der Liste der Stickrahmen vertreten ist, können Sie Ihre eigenen Rahmen festlegen und diese zur späteren Benutzung speichern. Sie können vier Stickrahmenarten selbst erstellen oder bearbeiten: viereckig, oval, Flexi-Rahmen und 3-Positionsrahmen.

Festlegen rechteckiger Rahmen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

Rechteckige Stickrahmen werden als gepunktete schwarze Linien angezeigt. Sie können die Höhe und

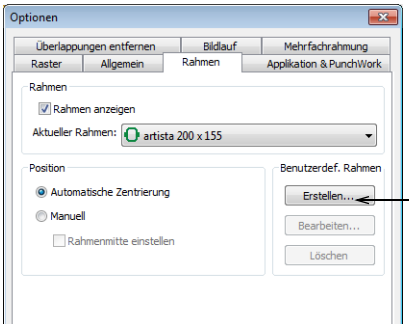
die Breite des Rechtecks gemäss der Ausmasse des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen rechteckigen Rahmen festzulegen

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

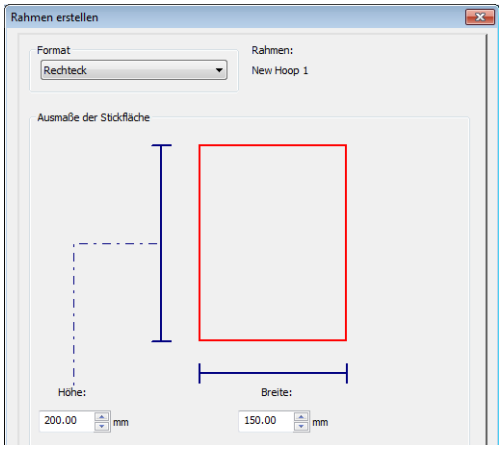
Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld erscheint.



Zum Erstellen eines neuen Rahmens klicken

2 Klicken Sie auf **Erstellen**.

Das Dialogfeld **Erstellen** wird geöffnet.



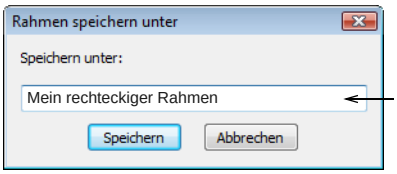
3 Wählen Sie im Feld **Format Rechteck** aus.

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

5 **Rahmen speichern** anklicken.

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

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.



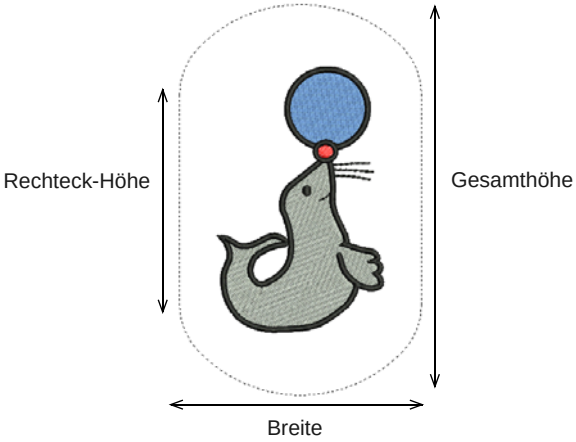
Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben

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

Festlegen ovaler Rahmen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

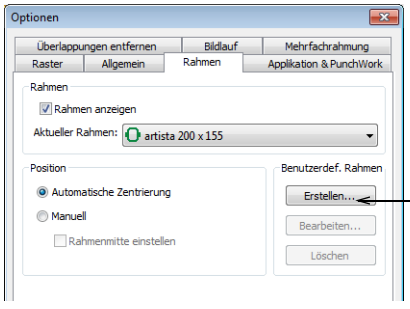
Ovale Stickrahmen werden als gepunktete schwarze Umrisse angezeigt. Sie können die Höhe und die Breite des Ovals gemäss der Ausmasse des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen ovalen Rahmen festzulegen

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

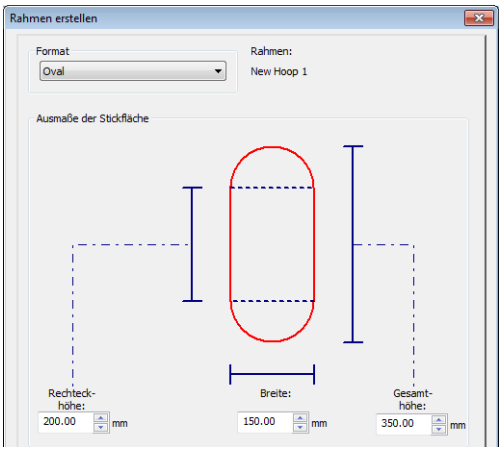
Das **Optionen > Rahmen**-Dialogfeld erscheint.



Zum Erstellen eines neuen Rahmens klicken

2 Klicken Sie auf **Erstellen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen** wird geöffnet.



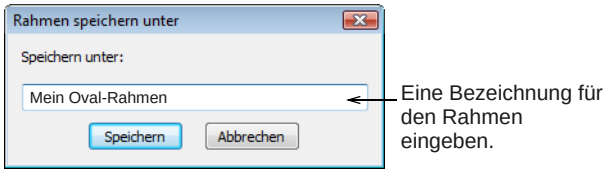
3 Wählen Sie im Feld **Format Oval** aus.

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

5 **Rahmen speichern** anklicken.

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

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.

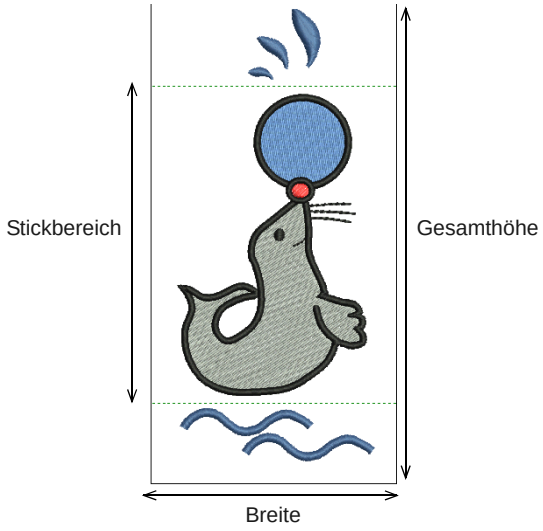


7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Festlegen von Flexi-Rahmen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

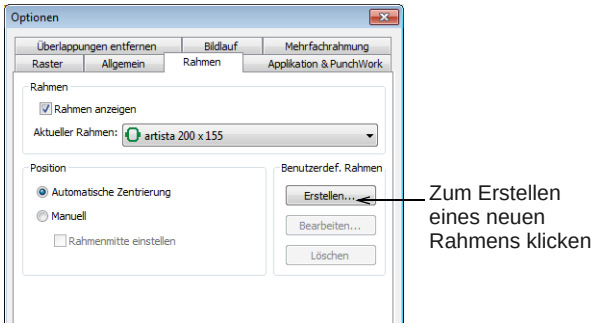
Flexi-Rahmen sind speziell einstellbare Rahmen für unübliche Stickmustergrößen. Sie können die Höhe und die Breite des Rahmens sowie den innenliegenden Stickbereich entsprechend der Ausmasse des von Ihnen benutzten Rahmens festlegen.



Um einen Flexi-Rahmen festzulegen

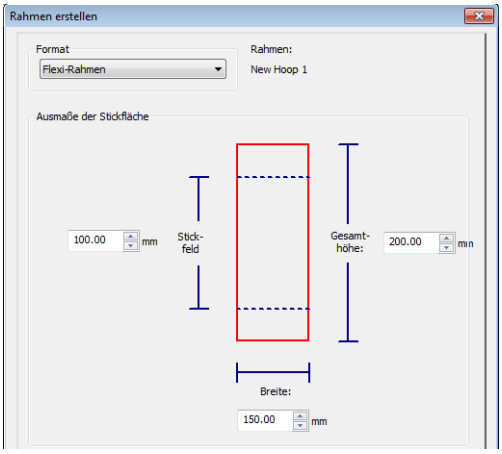
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Erstellen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen** wird geöffnet.



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

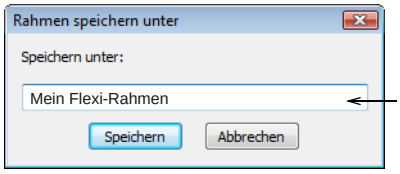
4 Unter **Dimensionen** geben Sie **Stickbereich, Gesamthöhe** und **Breite** des Rahmens ein.

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** anklicken.

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

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.

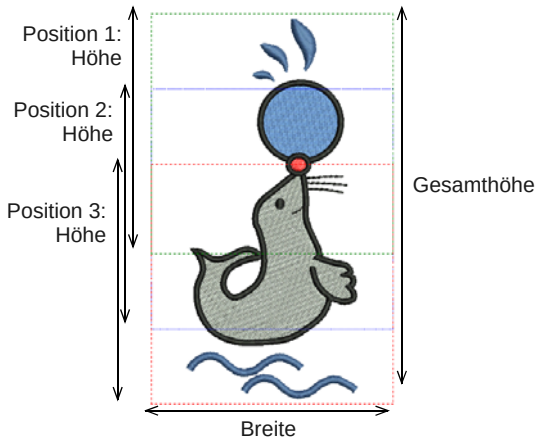


7 Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Rahmen speichern**.

Festlegen von 3-Positionsrahmen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

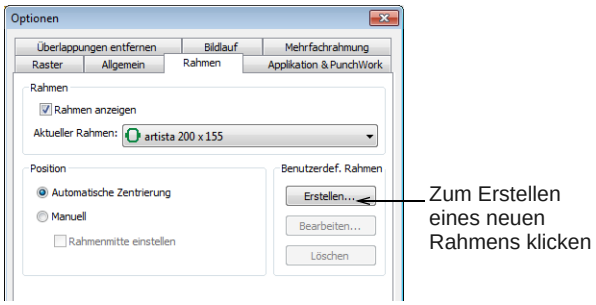
3-Positionsrahmen ermöglichen die manuelle Aufteilung von grossen Stickmustern in 3 Teile und ein Aussticken ohne die üblichen Erfassungsprobleme. Im Gegensatz zu Flexi-Rahmen befinden sich die Stickbereiche in fixen Positionen mit bekannten Dimensionen, was die Erfassung von gestickten Objekten in jeder 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 Ausmasse des von Ihnen benutzten Rahmens einstellen.



Um einen 3-Positionsrahmen festzulegen

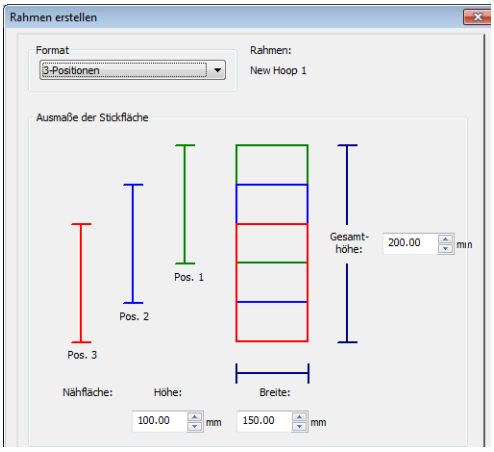
1 Rechtsklicken Sie auf das **Rahmen zeigen-**Symbol oder wählen Sie **Ansicht > Rahmen**.

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



2 Klicken Sie auf **Erstellen**.

Das Dialogfeld **Rahmen erstellen** wird geöffnet.



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

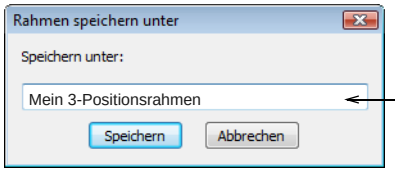
4 Unter **Dimensionen** geben Sie die **Gesamthöhe**, die Höhen für die **Positionen 1, 2** und **3** sowie die Rahmen-**Breite** ein.

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** anklicken.

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

6 Eine Bezeichnung für den Rahmen eingeben.



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

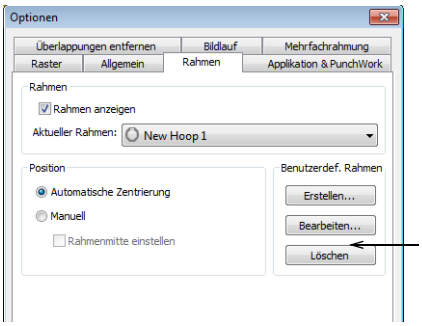
Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

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.

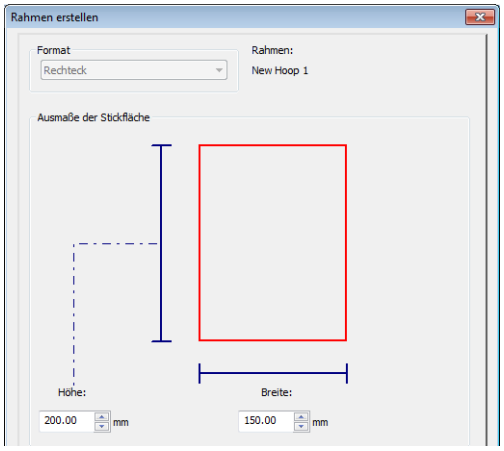


Zum Bearbeiten des Rahmens klicken

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

3 Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

Das Dialogfeld **Erstellen** wird geöffnet.



4 Neue Ausmasse eingeben.

5 **Rahmen speichern** anklicken.

Rahmen löschen

Klicken Sie auf Ansicht > Rahmen zeigen, um die Stiche ein- oder auszublenden. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

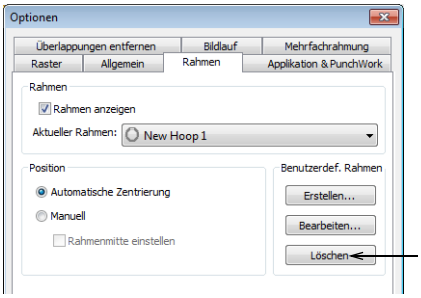
Wenn Sie eine Rahmenart löschen, wird diese permanent entfernt. Nur benutzerdefinierte Rahmen können gelöscht werden.

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 8
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, Stickmusterinformationen-Anzeige, des Designfensters usw.

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Stickmaschine und Scanner einrichten und den Bildschirm kalibrieren. Zusätzlich wird beschrieben, wie Rasterabstand 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

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

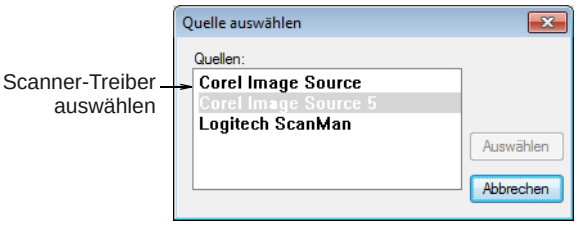
1 Scanner gemäss der beiliegenden Anleitung anschliessen.

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.

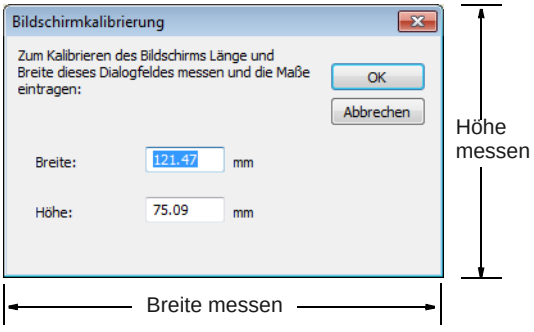
Bildschirm kalibrieren

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 Wählen Sie **Einstellungen > Bildschirmseichung**.

Das **Bildschirmeichung**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Messen Sie die Höhe und Breite des Dialogfeldes.

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

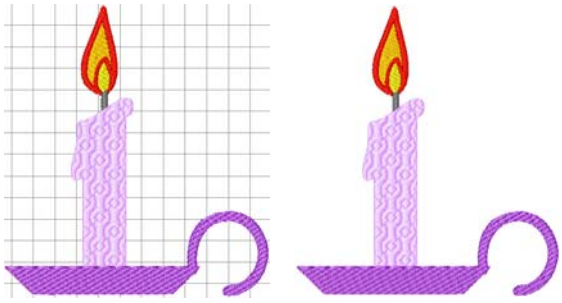
4 Klicken Sie auf **OK**.

Rasteroptionen einstellen

Rechtsklicken Sie ‚Ansicht > Raster zeigen', um den Referenzpunkt und den Rasterabstand festzulegen.

Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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.



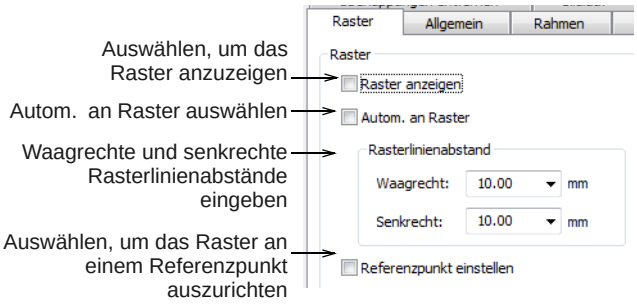
Das Raster kann durch Setzen eines Referenzpunkts an diesem spezifischen Punkt im Stickmuster ausgerichtet werden - zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass sich die Rasterlinien im Stickmustermittelpunkt überschneiden oder dass eine waagrechte Rasterlinie unter einem bestimmten Objekt verläuft.

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 einstellen**-Kontrollkästchen, um einen wichtigen Punkt im Stickmuster an einer Rasterlinie oder einem Rasterpunkt an auszurichten.

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

4 Geben Sie die **Rasterabstand**-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 einstellen** markiert haben, markieren Sie den Referenzpunkt in Ihrem Stickmuster. Das Raster wird so ausgerichtet, dass sich waagrechte und senkrechte Rasterlinien an diesem Punkt überschneiden.

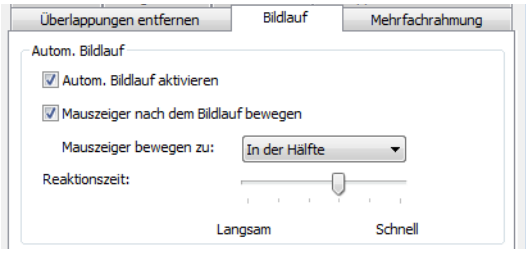
Automatische Bildlauf-Optionen einstellen

Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Bildlauf**-Register aus.



2 Markieren Sie das **Autom. Bildlauf aktivieren**-Kontrollkästchen, um die Funktion zu aktivieren.

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

4 Passen Sie das Feld **Reaktionszeit** nach Bedarf an.

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 **Zeiger verschieben 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 Designfenster führt automatisch einen Bildlauf durch, um der aktuellen Cursorposition zu folgen.

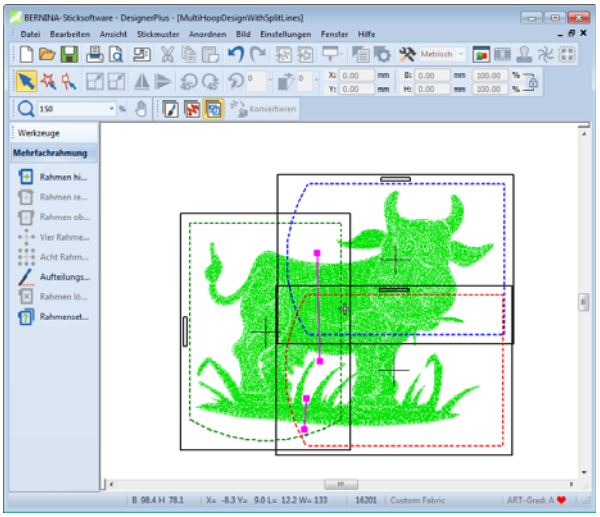
Tipp Um Autom. Bildlauf zeitweilig zu deaktivieren, halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt.

Rahmenoptionen einrichten

Rechtsklicken Sie auf Ansicht > Rahmen anzeigen, um die Rahmeneinstellungen zu ändern.

Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

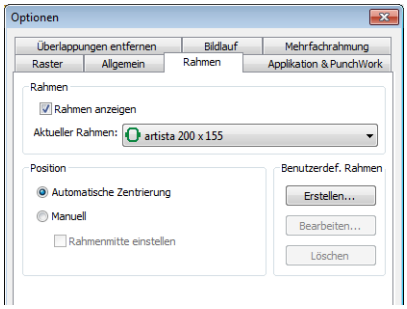
Ihnen steht eine breite Auswahl an Rahmen zur Verfügung, die zur Größe Ihres Stickmusters sowie zu einer Anzahl von Stickmaschinen passen. Wählen Sie den jeweils kleinstmöglichen Rahmen für Ihr Stickmuster, so dass Ihr Stickmuster gerade noch gut Platz hat. Dadurch wird der Stoff beim Aussticken schön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



Um die Rahmenoptionen einzurichten

1 Wählen Sie **Einstellungen > Optionen** und dann das **Rahmen**-Register aus oder rechtsklicken Sie auf das **Rahmen anzeigen**-Symbol.

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



Tipp Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Rahmen anzeigen**, 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 **Erstellen**, um benutzerdefinierte Rahmen zu erstellen. Siehe Festlegen benutzerdefinierter Rahmen.

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

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

7 Klicken Sie auf **OK**.

Einstellen der Applikationsoptionen

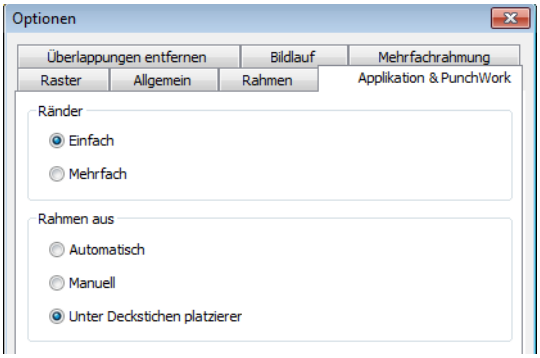
Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

Benutzen Sie **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 Applikation-Optionen einzustellen

1 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie 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.
Mehrfach	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 Rahmen-aus gesetzt.

4 Klicken Sie auf **OK**.

Einstellen der ‚Überlappungen entfernen'-Optionen

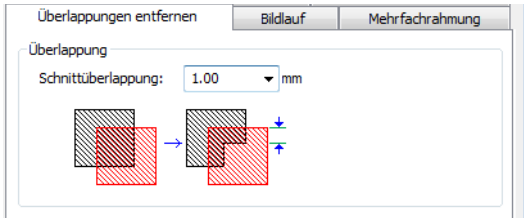
Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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.

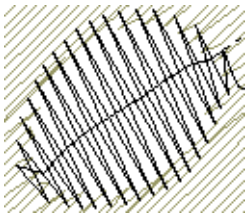
Um die ‚Überlappungen entfernen'-Optionen einzustellen

1 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Überlappungen entfernen**-Register aus.

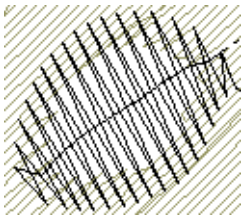
Das **Optionen > Überlappungen entfernen**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Geben Sie den gewünschten Überlappungsbetrag im Feld **Schnittüberlappung** 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

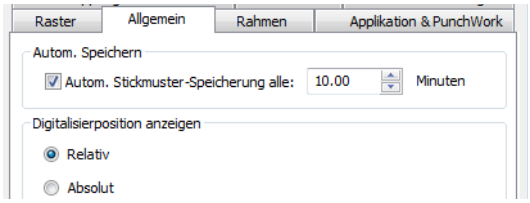
Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.

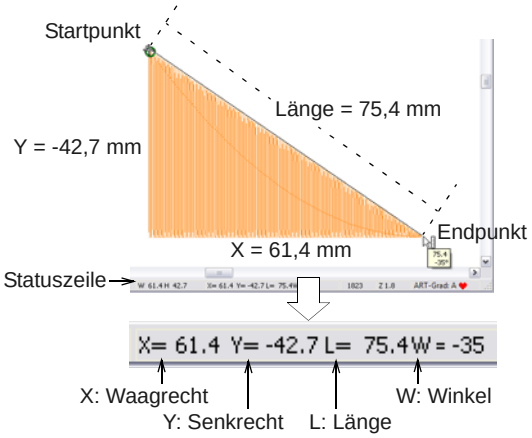


2 Markieren Sie das **Autom. Stickmuster-Speicherung**-Kontrollkästchen und geben Sie ein, wie oft automatisch gespeichert werden soll.

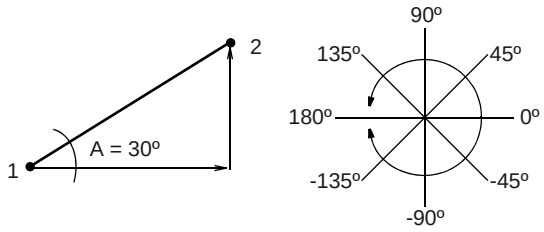
3 Klicken Sie auf **OK**.

Mauszeigerpositionswerte interpretieren

Die **X**- und **Y**-Werte geben die waag- und senkrechte Entfernung des 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.

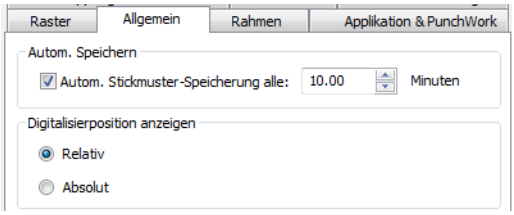
Optionen für die Mauszeigerpositionsanzeige einstellen

Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.



2 Bestimmen Sie eine relative oder absolute Einstellung für den Zeiger.

Option	Zweck
Relativ	Zeigt die Zeigerposition relativ zu dem zuletzt digitalisierten Punkt oder Stichpunkt. Sehr hilfreich beim Digitalisieren oder Bearbeiten von Stichen.
Absolut	Zeigt die Mauszeigerposition als absoluten Wert von dem 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

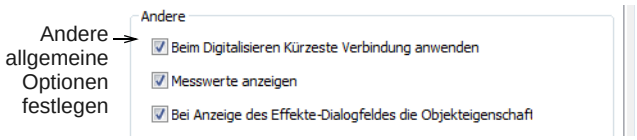
Benutzen Sie Allgemein > Optionen, um auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Einstellungen zuzugreifen.

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

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

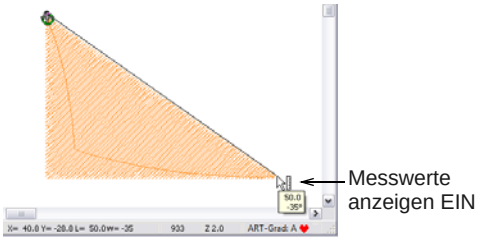
Um andere allgemeine Optionen festzulegen

1 Klicken Sie auf das **Optionen**-Symbol und wählen Sie das **Allgemein**-Register aus.



2 Wählen Sie eine oder mehrere dieser Optionen aus:

- **Beim Digitalisieren Kürzeste Verbindung anwenden**: Die **Kürzeste Verbindung**-Methode (=Standardeinstellung) 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 beim 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 Stickmuster-Elementen liegen. Siehe Arbeiten mit Stickdateien.

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

Teil II
Digitalisiermethoden

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 Satinfüllung und der Steppstichfüllung. 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 & 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.

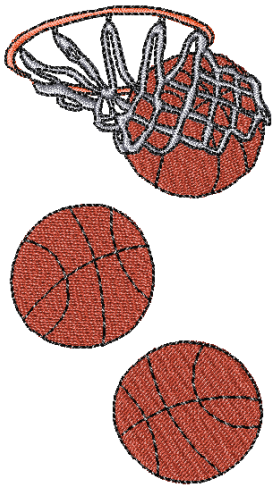
Objekteigenschaften und Vorlagen

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

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.

KAPITEL 9
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 Satinfüllung und der Steppstichfüllung. 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 Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

Konturstiche auswählen

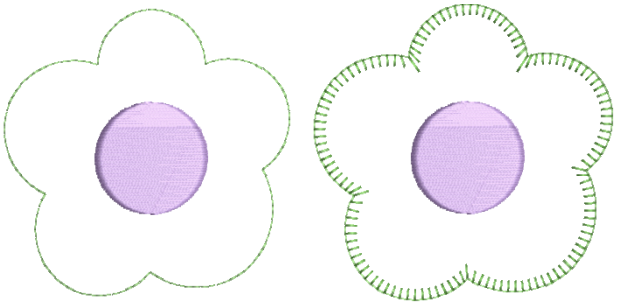
Benutzen Sie Stich > Einzelkontur, um eine einzelne Stichreihe entlang einer digitalisierten Kontur zu erstellen - ideal für Umrandungen oder Details.

Benutzen Sie Stich > Dreifachkontur, um eine breitere Kontur zu erstellen, indem jeder Stich dreimal wiederholt wird - ideal für breitere Umrandungen oder Details.

BERNINA-Sticksoftware bietet grundlegende Einfach-, Dreifach-, Satin- und Pariser-Konturstichsticharten sowie dekorativere Sticharten. Sie können diese Sticharten jedoch jederzeit ändern.

Um einen Konturstich auszuwählen

1 Markieren oder digitalisieren Sie ein offenes oder geschlossenes Objekt. Siehe auch Digitalisiermethoden.



2 Wählen Sie eine **Kontur**-Stichart aus der **Stich**-Werkzeugleiste. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

Die ausgewählte Stichart wird angewendet.

Tipp Wählen Sie eine Stichart aus, ohne dass ein Objekt markiert ist, um sie zur aktuellen Stichart für neue Objekte zu machen.

Füllstiche auswählen

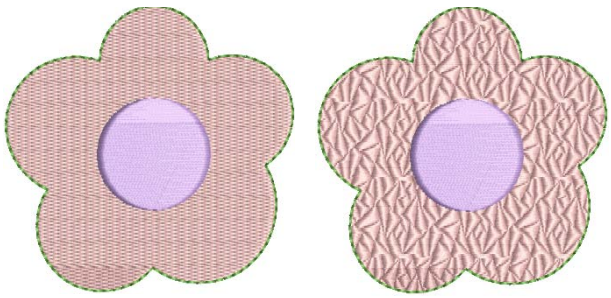
Benutzen Sie Stich > Steppstichfüllung, um Füllstiche für größere, unregelmäßige Formen zu erstellen.

Benutzen Sie Stich > Satinfüllung, um Füllstiche für schmale Formen zu erstellen.

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

Um einen Füllstich auszuwählen

1 Markieren oder digitalisieren Sie ein geschlossenes Objekt. Siehe auch Geschlossene Formen digitalisieren.



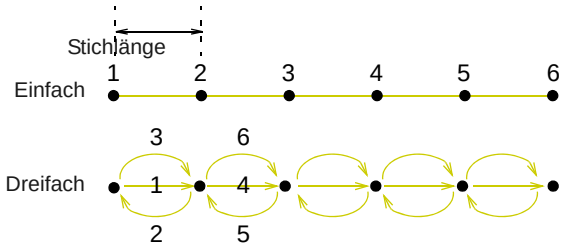
2 Wählen Sie eine **Füll**-Stichart aus der **Stich**-Werkzeugleiste. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

Die ausgewählte Stichart wird angewendet.

Tipp Wählen Sie eine Stichart aus, ohne dass ein Objekt markiert ist, um sie zur aktuellen Stichart für neue Objekte zu machen.

Konturen mit Einfach- und Dreifachstichen 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 Stickmusterumrandungen 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 Das Durchlaufen der Designs.

Konturen mit Einfach- und Dreifach-Konturstich erstellen

Benutzen Sie Stich > Einzelkontur, um eine einzelne Stichreihe entlang einer digitalisierten Kontur zu erstellen - ideal für Umrandungen oder Details.

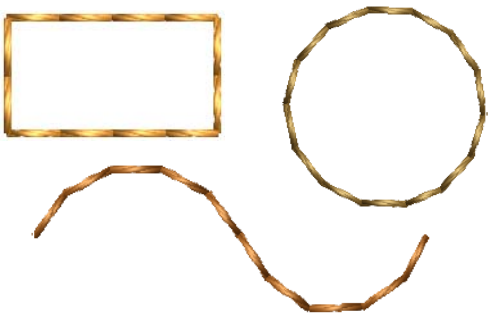
Benutzen Sie Stich > Dreifachkontur, um eine breitere Kontur zu erstellen, indem jeder Stich dreimal wiederholt wird - ideal für breitere Umrandungen oder Details.

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 Wählen Sie **Einfach** oder **Dreifach** aus der **Stich**-Werkzeugleiste. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

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

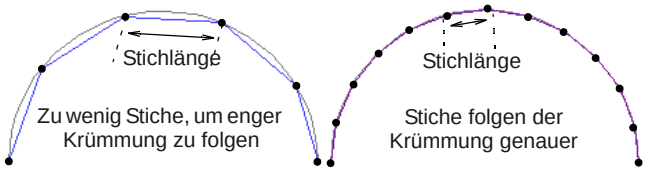


Hinweis Die Kontur wird mit den Standardeinstellungen für Einfach- oder Dreifach-Stiche erstellt. Die Stichlänge kann vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anpassen.

Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anpassen

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften, um die Sticheinstellungen anzupassen.

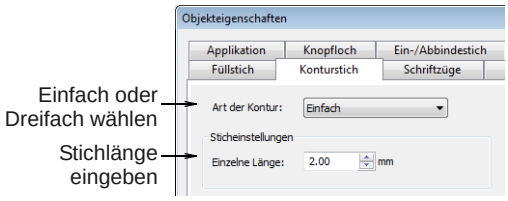
Sie können die Stichlänge im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld vor oder nach der Digitalisierung ändern. Legen Sie die Stichlänge von Einfach- und Dreifach-Stichen so fest, dass Sie zur digitalisierten Form passen. Bei Objekten mit engen Krümmungen sollte eine kürzere Stichlänge gewählt werden. Um die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



Um die Stichlänge für Einfach- oder Dreifach-Stiche anpassen

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.

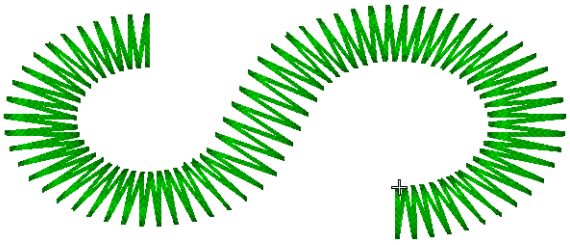
Bei engen, spitzen Krümmungen reduzieren Sie die Läänge, z. B. auf 1,8mm, damit die Stiche der Linie folgen.

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**.

Satinstich-Konturen 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.



Konturen mit Satinstich erstellen

Benutzen Sie Stich > Satinstich-Kontur, um breitere Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite zu erstellen.

Benutzen Sie Stich > Mehrlagiger Satinkontur, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen - kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

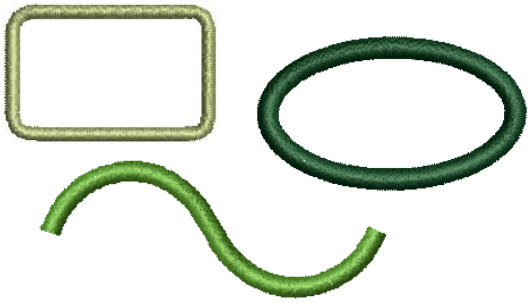
Verwenden Sie Satinkonturstichcharten zur Gestaltung von dickeren Umrandungen.

Um eine Satinstich-Kontur zu erstellen

1 Wählen Sie **Satinstich-Kontur** aus der **Stich**-Werkzeugleiste aus. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

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

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.



Tipp In Kombination mit der **Erhabener Satinstich Kalligraphie**-Einstellung kann **Freihand Offen** benutzt werden, um gestickte Kalligraphie zu erstellen. Für ein optimales Ergebnis können eine höhere Satinstichbreite und mehr Lagen als in den Standardeinstellungen erforderlich sein. Siehe Handgezeichnete Stickerei erstellen.

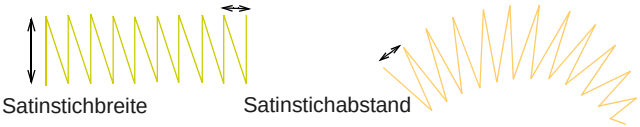


Dick-dünn Kalligraphie-Effekt

Abstand und Breite von Satin-Konturstichen anpassen

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften, um Stichabstand und Stichbreite anzupassen.

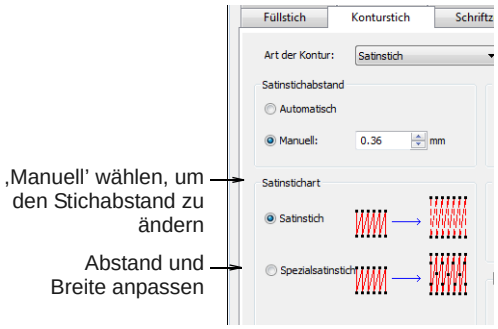
Der Stichabstand ist die Entfernung in Millimeter zwischen zwei Nadeldurchdringungen auf derselben Seite einer Form. Ändern Sie die Stichdichte bei Satinstich-Konturen, indem Sie die Einstellung des Stichabstands anpassen. Je grösser der Abstand zwischen den Stichen, desto niedriger die Dichte. Je kleiner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

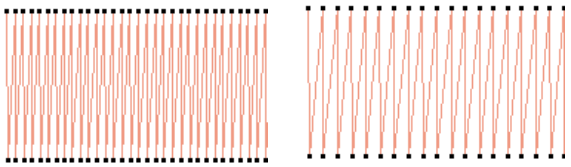
2 Option **Manuell** wählen.

Das **Stichabstand**-Feld wird aktiviert.

Hinweis Wenn **Automatisch** ausgewählt wird, wird das **Stichabstand**-Feld deaktiviert. Siehe Automatischen Abstand auf 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**.

Automatischen Abstand auf Satinstich-Konturen anwenden

Allgemein > Objekteigenschaften 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 auf Satinstich-Konturen anzuwenden

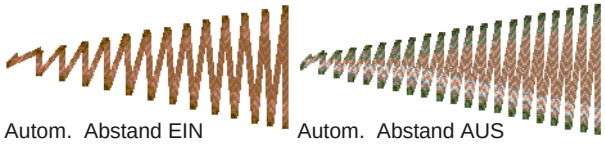
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinstich-Konturobjekt.

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.

Stichversetzungen bei Satinstich-Konturen anpassen

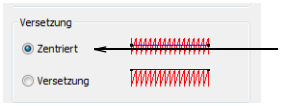
Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften zum Einstellen der Stichversetzungen.

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

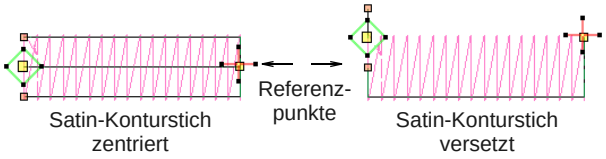
Um Stichversetzungen bei Satinstich-Konturen anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinstich-Konturobjekt.

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



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



Konturen mit Pariserstich erstellen

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

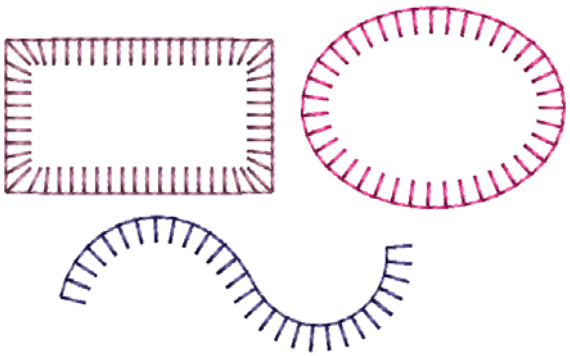
Verwenden Sie die **Pariserstich**-Konturstichart zum Erstellen von langen, schmalen Umrandungen mit ‚kammartigem' Effekt.

Um eine Pariserstich-Kontur zu erstellen

1 Wählen Sie **Pariserstich-Kontur** aus der **Stich**-Werkzeugleiste aus. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

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

Die Kontur verwendet die Standard-Sticheinstellungen für Pariserstich. Stichabstand und Stichbreite können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand und Breite von Pariserstichen anpassen.

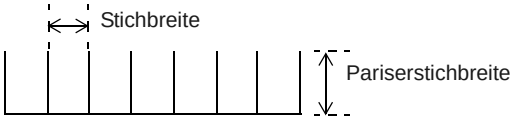


Tipp Wenn eine offene Form von links nach rechts digitalisiert wird, orientiert sich der Pariserstich nach unten. Wenn von rechts nach links digitalisiert wird, orientiert er sich nach oben.

Abstand und Breite von Pariserstichen anpassen

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften, um Stichabstand und Stichbreite anzupassen.

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



Um Abstand und Breite von Pariserstichen anpassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Pariserstich-Konturobjekt.

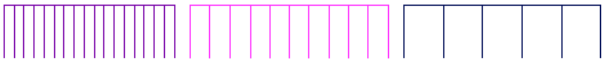
Das **Objekteigenschaften > Konturstich > Pariserstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



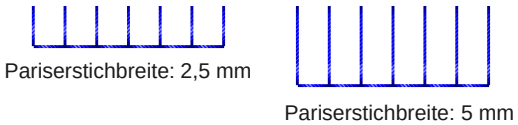
Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

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

Dieser Wert ist die Entfernung 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

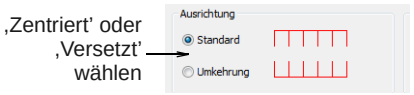
Allgemein > Objekteigenschaften anklicken, um die Versetzungen beim Pariserstich einzustellen.

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

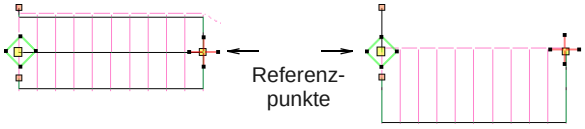
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Pariserstich-Konturobjekt.

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



2 Wählen Sie eine Versetzungsoption:

- Zentriert
- Versetzt



Pariserstich zentriert | Pariserstich versetzt

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

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Satinfüllstiche 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 Satinfüllung 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.

Das Erstellen von Stichauffüllungen mit Plattstich

Benutzen Sie Stich > Satinfüllung, um Füllstiche für schmale Formen zu erstellen.

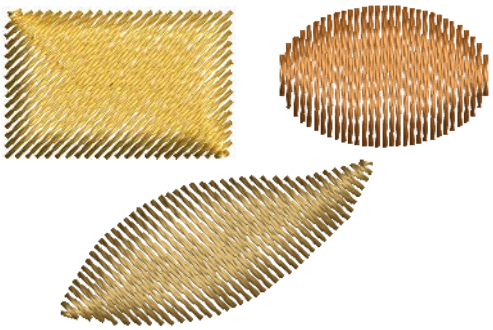
Benutzen Sie Stich > Erhabener Satinfüllung, um erhabene Oberflächen zu erstellen - eignet sich für Schriftzüge oder, in Kombination mit Trapunto, für Quilt-Effekte.

Verwenden Sie den **Satinfüllung** zum Erstellen von schmalen Umrandungen und Formen. Benutzen Sie Erhabener Satinfüllung, um erhabene Stickmuster zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstiche bestehen. Siehe auch Quiltstickerei.

Um einen Satinfüllung zu erstellen

1 Wählen Sie **Satinfüllung** aus der **Stich**-Werkzeugleiste aus. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

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

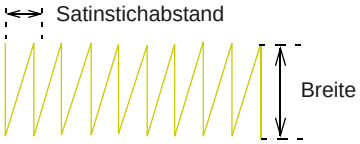


Hinweis Das gefüllte Objekt wird mit den Standardeinstellungen erstellt. Die Stichlänge kann vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand für Satinfüllstiche anpassen.

Abstand für Satinfüllstiche anpassen

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften, um den Abstand für Satinfüllstiche anzupassen.

Der Stichabstand ist die Entfernung 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.

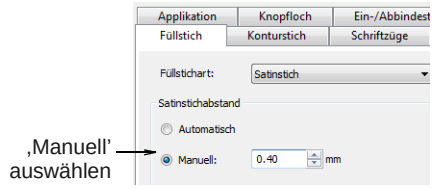


Sie können die Stichdichte bei Satinfüllstichen jederzeit verändern. Je grösser der Abstand, desto geringer die Dichte. Je kleiner der Abstand, desto höher die Dichte.

Um den Abstand für Satinfüllstiche anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

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

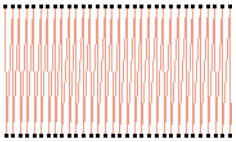


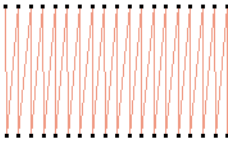
Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

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. 0mm


Stichabstand 1. 8mm

4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Automatischen Abstand bei Satinfüllstichen anwenden

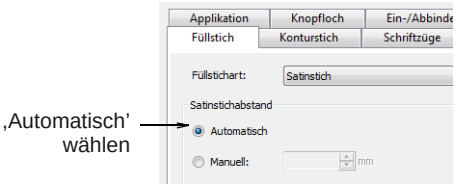
Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften, um den Automatischen Abstand für Satinfüllung einzustellen.

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

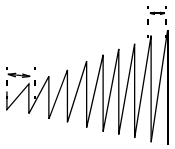
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

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

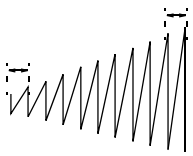


2 Wählen Sie **Automatisch** aus.

Automatische Stichabstände


Je nach Form unterschiedliche Abstände

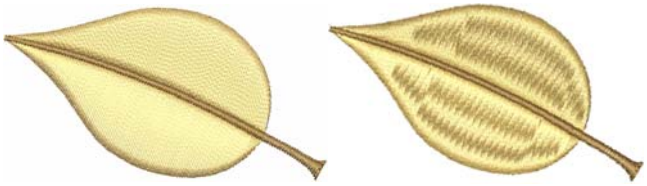
Manuell eingestellter Stichabstand


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 Steppstichfüllung benutzt werden. **Spezialsatinstich** ähnelt optisch dem Satinstich und funktioniert gut mit sich wendenden Stichen, da er weiche Linien und mehr Struktur erzielt. Im Gegensatz dazu ist der Steppstichfüllung flach und kann bei engen Krümmungen unerwünschte Muster aufweisen. Siehe auch Beibehalten langer Stiche.

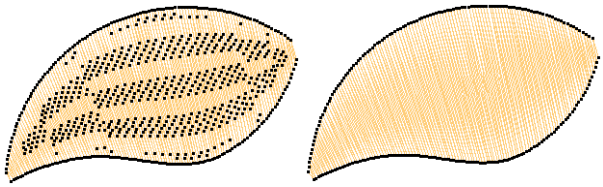
Um lange Stiche bei Satinfüllstichen aufzuteilen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Satinfüllstichobjekt.

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



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



Spezialsatinstich aktiviert | Spezialsatinstich deaktiviert

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Steppstich-Füllungen 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 **Farbpalette** zugegriffen werden. Zudem gibt es eine eigene **Handstickerei**-Werkzeugleiste.



Der Steppstichfüllung 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.

Das Erstellen von Stichauffüllungen mit Steppstich

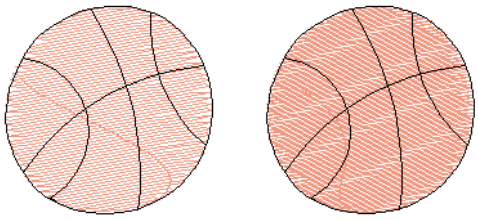
Benutzen Sie Stich > Steppstichfüllung, um Füllstiche für größere, unregelmäßige Formen zu erstellen.

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

Um Steppstichfüllungen zu erstellen

1 Wählen Sie **Steppstichfüllung** aus der **Stich**-Werkzeugleiste. Siehe auch Stich-Werkzeugleiste.

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

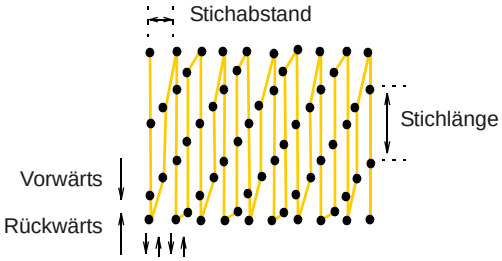


Hinweis Das gefüllte Objekt wird mit den Standardeinstellungen für Steppfüllstiche erstellt. Stichabstand und Stichbreite können vor oder nach der Digitalisierung angepasst werden. Siehe Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen.

Abstand und Länge von Steppfüllstichen anpassen

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften zum Einstellen der Stichabstände des Steppfüllstichs.

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

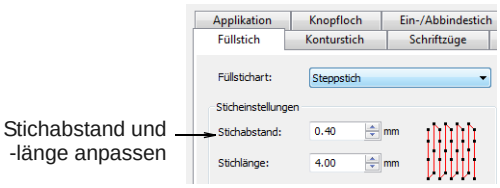


Sie können auch die Stichlänge des Steppfüllstichs festlegen. Diese variiert etwas, um sicher zu stellen, dass an den Rändern keine kleinen Stiche generiert werden.

Um Abstand und Länge von Steppfüllstichen anzupassen

1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Steppfüllstichobjekt.

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

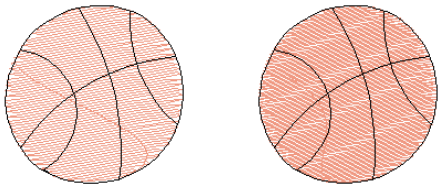


Tipp Sie können die Sticheinstellungen vor dem Digitalisieren festlegen. Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol, um jederzeit auf das Dialogfeld zuzugreifen.

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

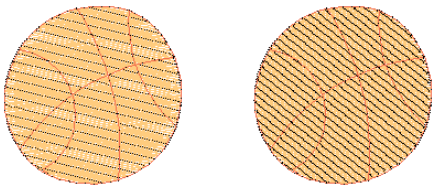
Dieser Wert stellt die Entfernung zwischen jeder vorwärts verlaufenden Reihe von Stichen dar.

- 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

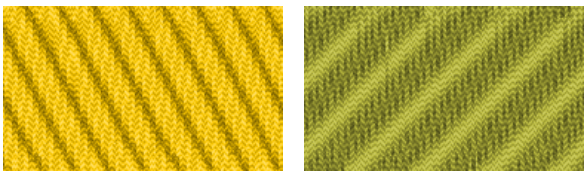
4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Steppstichmuster anwenden

Klicken Sie auf Allgemein > Objekteigenschaften 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 Dekorfüllstiche erstellen.

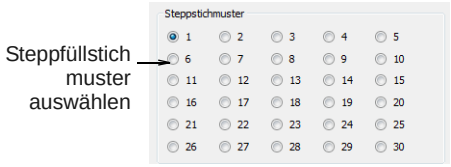


Weitere voreingestellte Muster sind verfügbar. Experimentieren Sie ein bisschen, um das für Ihre Zwecke am besten geeignete Muster zu finden. Siehe Beispiel-Steppfüllstiche.

Um ein Steppstichmuster anzuwenden

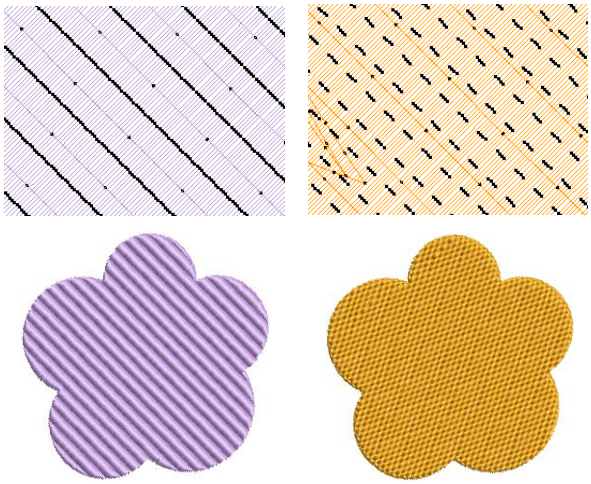
1 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf ein Steppfüllstichobjekt.

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



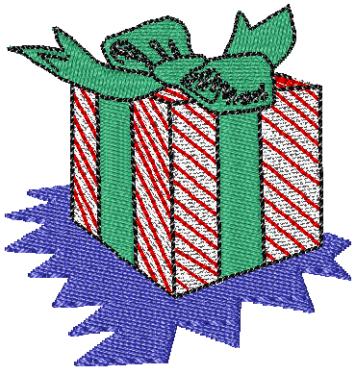
2 Wählen Sie ein Muster aus.

Es erscheint eine Vorschau des Musters.



3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

KAPITEL 10
DIGITALISIERMETHODEN





In BERNINA-Sticksoftware erstellen Sie Stickmuster 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 Stickmustervorlage gespeichert. Sie können auch ‚aktuelle' Eigenschaften bestimmen, die dann auf alle Objekte, die Sie im aktuellen Stickmuster erstellen, angewendet werden. Siehe Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

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 Digitalisiermethoden oder ‚-werkzeuge' eignen sich zum Erstellen verschiedener Formen oder Stickmuster-Elemente. Digitalisiermethoden können grob in zwei Kategorien gegliedert werden – Konturstiche und Füllstiche.

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

Digitalisierwerkzeuge auswählen

Benutzen Sie Digitalisieren > Offenes Objekt, um Stickobjekte zu digitalisieren.


Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossenes Objekt, um geschlossene Stickobjekte zu digitalisieren.


Benutzen Sie Digitalisieren > Ellipse, um elliptische oder kreisförmige Stickobjekte zu digitalisieren.


Benutzen Sie Digitalisieren > Rechteck, um rechteckige oder quadratische Stickobjekte zu digitalisieren. Für Quadrate <Strg> drücken.

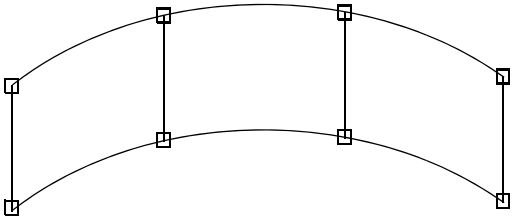

Benutzen Sie Digitalisieren > Block, um Spalten mit Wendestichen zu digitalisieren.

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**, **Ellipse** 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**-, **Ellipse**- 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:

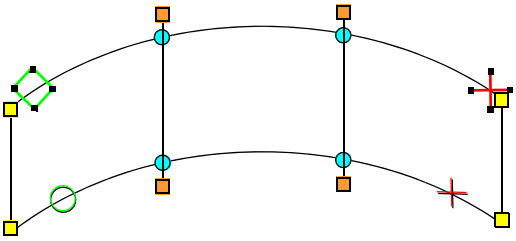
- Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
- Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.



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.

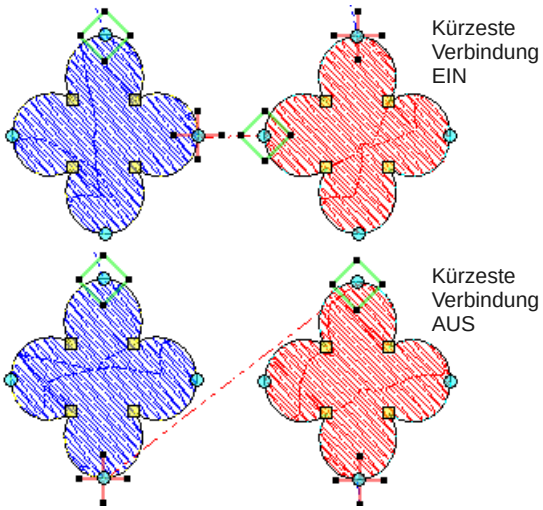


Hinweis Die meisten Umformungspunkte können hinzugefügt, gelöscht, bewegt oder in Eck- oder Kurvenpunkte umgewandelt werden. Einige Umformungspunkte haben eine bestimmte Funktion und können nicht gelöscht werden — ein Beispiel dafür ist die Anfangspunktmarkierung. Siehe auch Objekte umformen & bearbeiten.

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

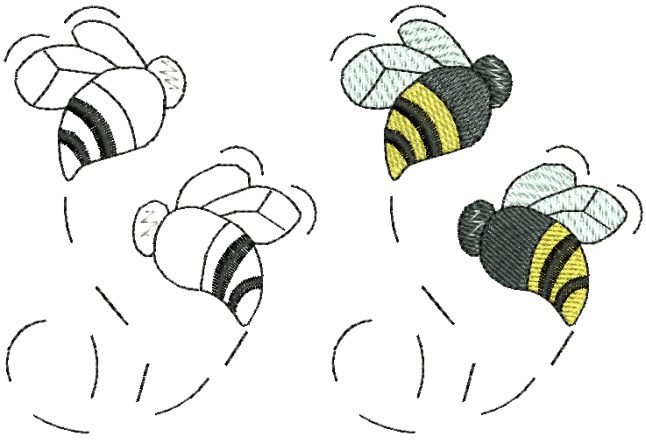
geschlossenen Objekten die Anfangs- und Endpunkte festlegen. Siehe Allgemeine Optionen einstellen.



Offene Formen digitalisieren

Benutzen Sie Digitalisieren > Offenes Objekt, 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.



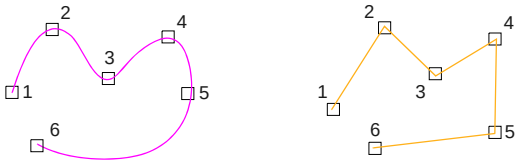
Um offene Formen zu digitalisieren

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.

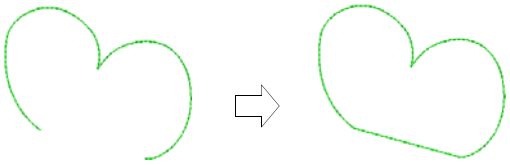
- Linksklicken, um Eckpunkte einzugeben.
- Rechtsklicken, um Kurvenpunkte einzugeben.



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 **Bearbeiten > Objekt Kurve mit . . . Linie schließen**-Befehl, mit der Option, Geraden- oder Kurvenpunkte zu benutzen.



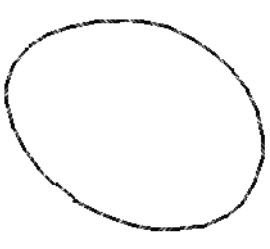
Offenes Objekt Objekt schliessen benutzt

Geschlossene Formen digitalisieren

Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossenes Objekt, um 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.

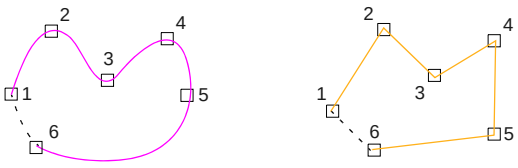
2 Wählen Sie das **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug und digitalisieren Sie den Umriss der Form, indem Sie Referenzpunkte um ihre Kontur setzen:

- 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**.



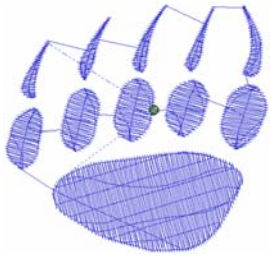
Objekte werden automatisch geschlossen

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 Digitalisieren > Block, um Spalten mit Wendestichen zu digitalisieren.

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

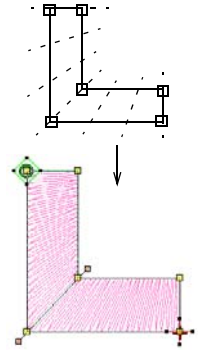
1 Wählen Sie eine **Füllstich**-Art aus. Siehe Füllstiche auswählen.

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

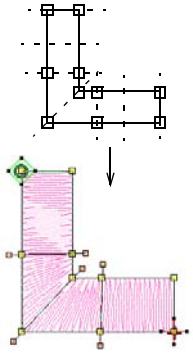
3 Digitalisieren Sie die Spalte durch Markieren von Referenzpunkten auf alternierenden Seiten der Spalte.

- 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.

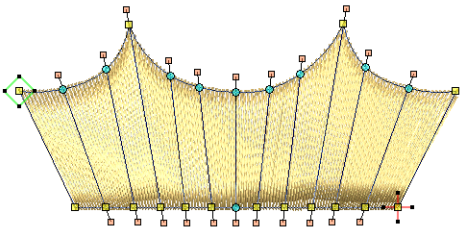


Graduelle Änderung des Stichwinkels



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.



Mischung von Kurven- und Eckpunkten innerhalb desselben Paars

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

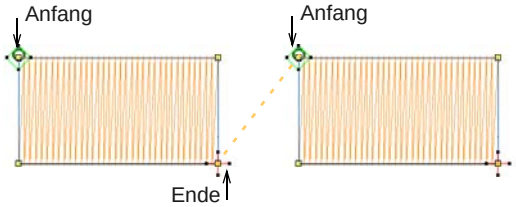
4 Drücken Sie zur Fertigstellung auf **Eingabe**.

5 Zum Erstellen weiterer Objekte nach Bedarf wiederholen.

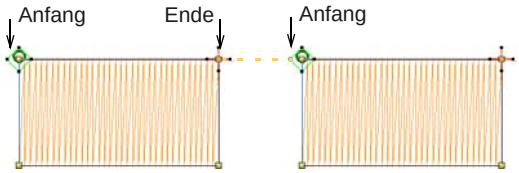
Standardmässig werden Objekte mit der **Kürzeste Verbindung**-Methode verbunden. Wenn sie deaktiviert ist, werden alle neu digitalisierten Objekte mit der **Wie digitalisiert**-Methode verbunden. Dies bedeutet, dass Sie anhand der Aufforderungen in der Statuszeile die Anfangs- und Endpunkte festlegen 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.

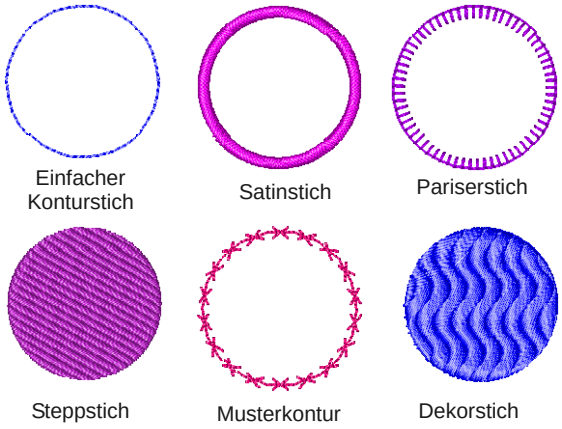
Digitalisierung regulärer Formen

BERNINA-Sticksoftware bietet Digitalisierwerkzeuge für die schnelle Erstellung regulärer Formen wie Kreise, Quadrate, Ovale und Rechtecke.

Kreise und Ovale digitalisieren

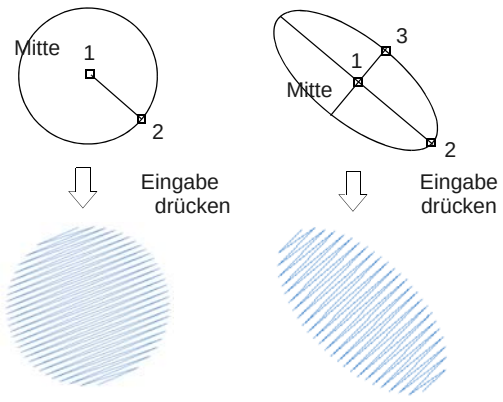
Benutzen Sie Digitalisieren-Werkzeugleiste > Ellipse, um elliptische oder kreisförmige Stickobjekte zu digitalisieren.

Kreise und Ovale können mit wenigen Klicks digitalisiert werden. Sie können eine beliebige Füll- oder Konturstichart benutzen.



Um einen Kreis oder ein Oval zu digitalisieren

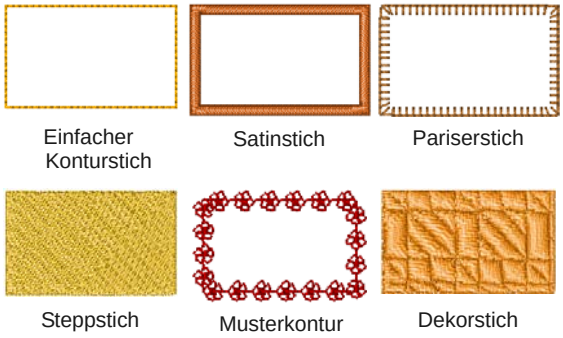
1. Wählen Sie eine **Kontur-** oder **Füllstich-**Art aus. Siehe Stiche auswählen und ändern.
2. Klicken Sie auf das **Ellipse**-Symbol.
3. Kreis- oder Ovalform digitalisieren.
   - Klicken, um den Mittelpunkt des Kreises oder Ovals zu markieren. Der Mauszeiger wird mit einer Kreislinie versehen.
   - 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**.



Das Digitalisieren von Quadraten und Rechtecken

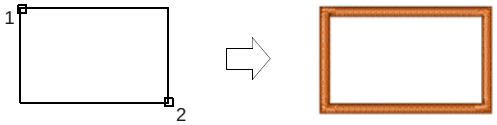
Benutzen Sie Digitalisieren > Rechteck, um rechteckige oder quadratische Stickobjekte zu digitalisieren. Für Quadrate <Strg> drücken.

Quadrate und Rechtecke können mit wenigen Klicks digitalisiert werden. Sie können eine beliebige Füll- oder Konturstichart 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 11
FADENFARBEN & FADENTABELLEN



Beim Digitalisieren wählen Sie für jedes von Ihnen erstellte Objekt eine Fadenfarbe aus der Farbpalette im Designfenster. 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 Stickmusterfarben abgleichen.

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

Fadenfarben ändern

BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen eine Reihe von Methoden, um Farben individuell oder für ganze Stickmuster auszuwählen und zu ändern.

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

Ausgewählte Objektfarben ändern

Benutzen Sie Farbpalette > Farbwähler, um eine Farbe in einem vorhandenen Objekt aufzugreifen und zur aktuellen Farbe zu machen.

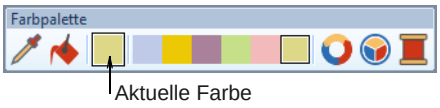
Benutzen Sie Farbpalette > Aktuelle Farbe anwenden, um die aktuell ausgewählte Palettenfarbe auf die Stickobjekte anzuwenden.

Benutzen Sie die Farbpalette zum Einstellen der aktuellen Farbe.

Neue Objekte werden mit der auf der **Farbpalette** ausgewählten Farbe digitalisiert. Sie können die Farben jederzeit ändern. Wenn Sie ein neues Objekt digitalisieren, nimmt es automatisch die ‚aktuelle' Farbe an.

Um die ausgewählten Objektfarben zu ändern

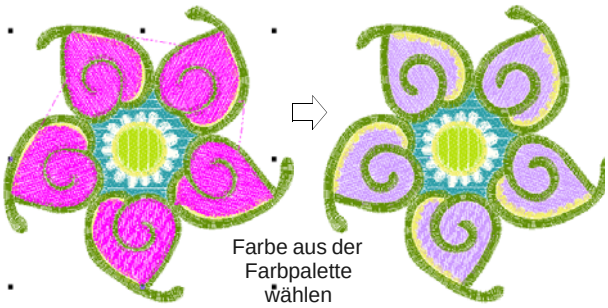
- Heben Sie die Auswahl aller Objekte auf. Die aktuell ausgewählte (Standard-)Farbe wird in der Werkzeugleiste angezeigt.



- Wählen Sie eine Farbe von der **Farbpalette**aus.

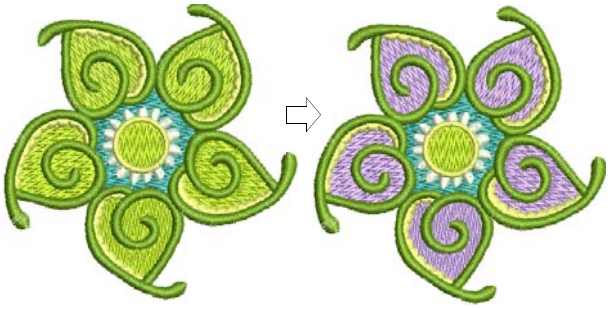
  Diese Farbe wird für alle neu digitalisierten Objekte zur aktuellen Farbe.

- Wählen Sie das/die Objekt/e aus, denen eine neue Farbe zugeordnet werden soll.

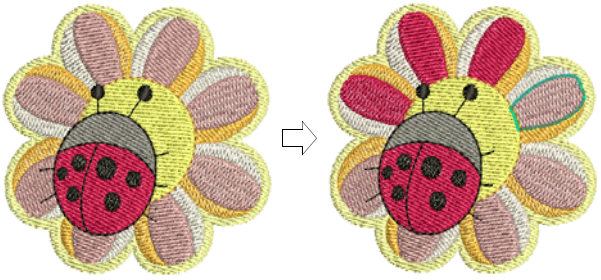


- Wählen Sie eine Farbe von der **Farbpalette** aus.

  Die markierten Objekte ändern sofort ihre Farbe.



- Greifen Sie mit dem **Farbwähler**-Werkzeug Farben aus existierenden Objekten auf und übertragen Sie diese mit dem **Aktuelle Farbe anwenden**-Werkzeug auf andere Objekte.



Farbspektren ändern

Benutzen Sie Farbpalette > Benutzte Farben durchlaufen, um Kombinationen benutzter Farben zu durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.

Benutzen Sie Farbpalette > Farbrad, um mit dem Farbrad Kombinationen verwandter Farben auszuprobieren.

Mit dem **Farbrad** können Sie ganze Farbspektren ausprobieren und ändern. 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.

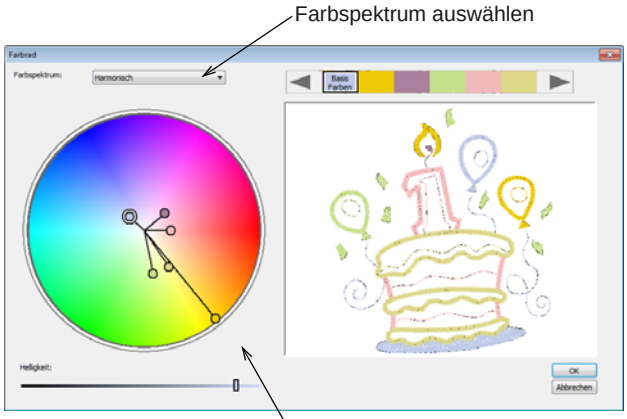
Um die Farbspektren zu ändern

- Benutzen Sie das **Benutzte Farben durchlaufen**-Werkzeug, um verschiedene Kombinationen aus den verfügbaren Fäden auszuprobieren.

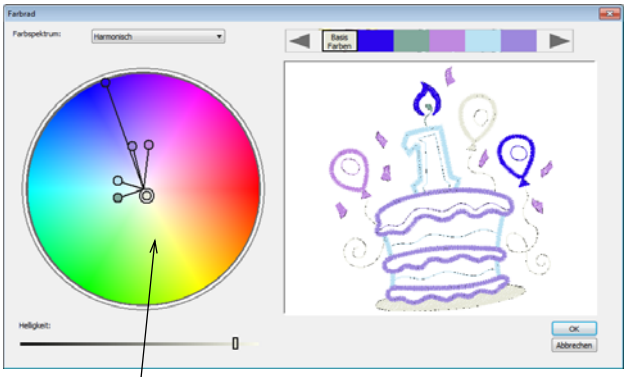


- Wählen Sie das **Farbrad** aus der Palette.

  Damit können Sie zahlreiche Farbkombinationen mithilfe voreingestellter Farbspektren durchlaufen, darunter **Analog**, **Komplementär**, **Harmonisch** etc.



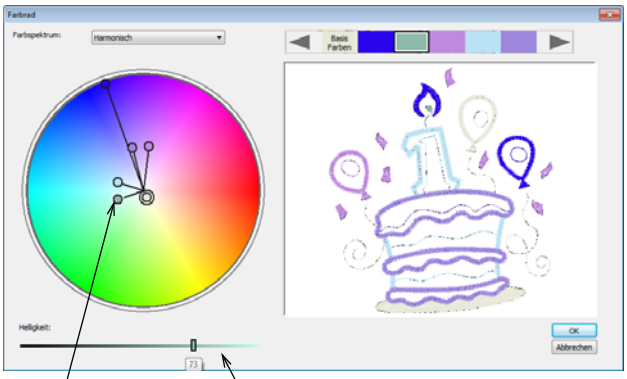
- Klicken und ziehen Sie den ‚Grundfarbe'-Punkt, um verschiedene Kombinationen innerhalb derselben Farbkombination auszuprobieren.



Grundfarbe-Punkt klicken und ziehen, um alles anzupassen

Hinweis Die Grundfarbe bezieht sich nominal auf den ausgewählten Stoff.

- Klicken und ziehen Sie zum Anpassen individuelle Farbpunkte.
- Benutzen Sie die **Helligkeit**-Steuerung, um die ausgewählten Farben weiter anzupassen.



Individuellen Farbpunkt anpassen

Helligkeit der ausgewählten Farbe einstellen

- Um die Helligkeit des gesamten Stickmusters einzustellen, wählen Sie den Grundfarbenpunkt aus und passen Sie die **Helligkeit**-Steuerung an.
- Klicken Sie auf **OK**,um die Änderungen zu bestätigen.

Das Stickmuster ändert sich und spiegelt die neue Farbzusammenstellung wider.



Hinweis Wenn in der Farbtabelle ausreichend bereits definierte Farben vorhanden sind, werden diese automatisch abgeglichen.

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

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

Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um nach Fäden aus verschiedenen Tabellen zu suchen und sie abzugleichen.

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-

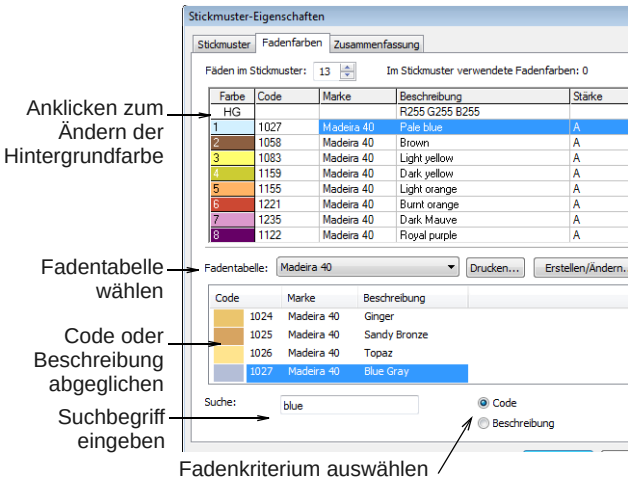
oder Nähbedarfladen zu erleichtern. Sie können Farben nach Ton oder Nummer auswählen. Wählen Sie die Fadentabelle für die Fadenmarke, die Sie zuhause haben, oder wählen Sie einfach eine Tabelle aus, die Ihnen farblich gefällt.

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

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



Tipp Ändern Sie Hintergründe über die **HG**-Schaltfläche oben im Feld **Fäden im Stickmuster**. Siehe Hintergrundfarben einstellen.

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 **Suchen** 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 eine Farbe aus dem **Fäden im Stickmuster**-Feld und klicken Sie auf **Zuweisen** oder doppelklicken Sie auf den Faden.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**, um alle Änderungen direkt im Designfenster zu sehen.

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

Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um nach Fäden aus verschiedenen Tabellen zu suchen, sie abzugleichen und zur Benutzung zuzuweisen.

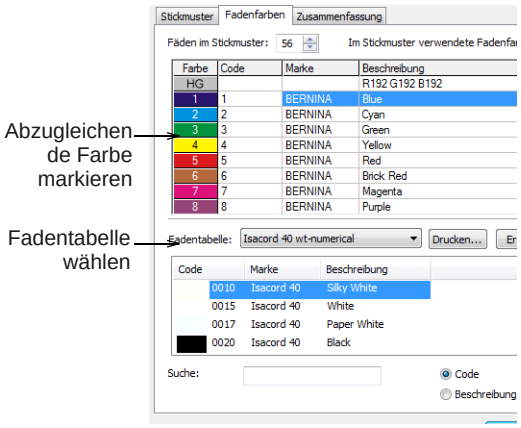
Verwenden Sie den **Anpassen**-Befehl, um eine ausgewählte Stickmusterfarbe mit einer Farbe in der aktuellen Fadentabelle abzugleichen. Alternativ gleicht die **Alles anpassen & zuweisen** -Option **alle** Stickmusterfarben mit den treffendsten Fäden ab und ersetzt sie automatisch.

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

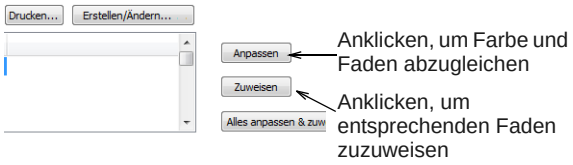
Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet. Alle im aktuellen Stickmuster enthaltenen Farben werden im **Fäden im Stickmuster**-Feld angezeigt.



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

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

Die **Anpassen**-Schaltfläche ist aktiviert.



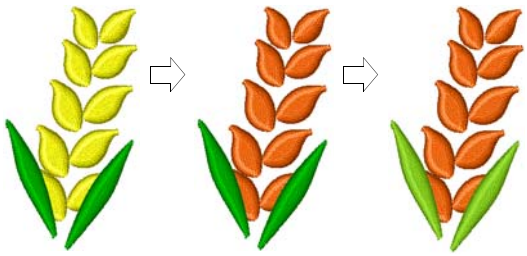
4 Klicken Sie auf **Anpassen**.

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 am besten passende Fadenfarbe ersetzt.

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



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 Designfenster zu sehen.

8 Zum Schließen **OK** anklicken.

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.

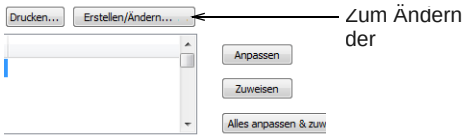
Fadendaten ändern

Ändern Sie Code, Marke oder Beschreibung bestehender Fäden.

Um Fadendaten zu ändern

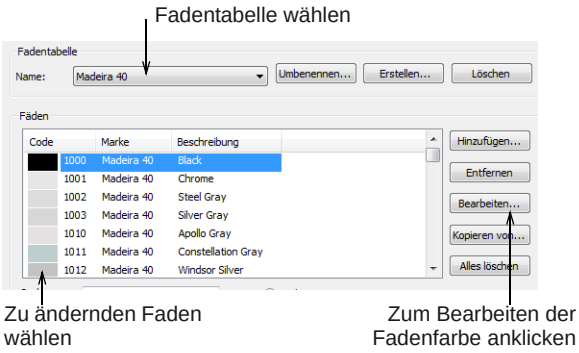
1 Wählen Sie **Stickmuster > Fadenfarben** oder klicken Sie auf den Link im **Farbpalette**-Dialogfeld.

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



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

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

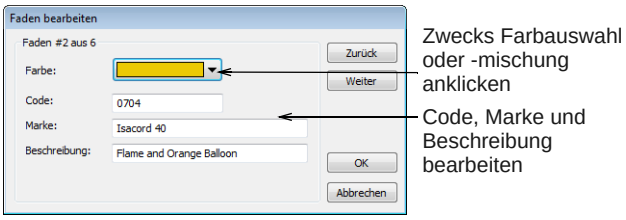


3 Wählen Sie die zu verändernde Tabelle aus der **Name**-Liste.

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

5 Klicken Sie auf **Bearbeiten**.

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



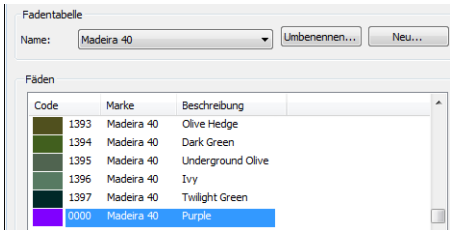
6 Bearbeiten Sie nach Bedarf die Details von Code, Marke, und Beschreibung der Fadenfarbe.

Mit Code ist die Identifikationsnummer einer Fadenfarbe einer Marke gemeint.

7 Klicken Sie auf das **Farbe**-Dropdown-Menü, um die Faden-**Anzeigefarbe** auszuwählen. Siehe Eigene Fadenfarben mischen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

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



Eigene Fadenfarben mischen

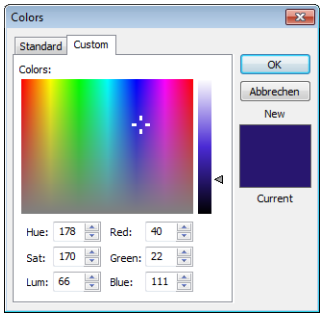
Sie können die Farbe, die für einen bestimmten Faden angezeigt wird, ändern oder über das **Farbe**-Dialogfeld neue Fadenfarben erstellen.

Eigene Fadenfarben mischen

1 Klicken Sie im Dialogfeld **Faden hinzufügen** oder **Faden bearbeiten** auf **Mehr Farben** im **Farbe**-Dropdown-Menü.

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

Das **Farben**-Dialogfeld wird geöffnet – dieses kann je nach Betriebssystem leicht variieren.



2 Wählen Sie aus den standardgemäßen (vordefinierten) Farben oder mischen Ihre eigenen.

3 Um Ihre Farbwahl weiter zu verfeinern, müssen Sie das Fadenkreuz im Farbspektrum-Feld entsprechend verschieben.

4 Um die Farbhelligkeit zu justieren, müssen Sie den Pfeil der Reglerleiste entsprechend verschieben.

5 Alternativ, können Sie auch die von Ihnen benötigten, genauen FHS- oder RGB-Werte festlegen.

6 Klicken Sie auf **OK**.

Die neue Farbe erscheint im **Farbe**-Vorschaufeld.

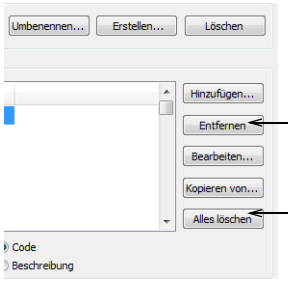
Fäden aus Tabellen entfernen

Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um nach Fäden aus verschiedenen Tabellen zu suchen, sie abzugleichen und zur Benutzung zuzuweisen.

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.



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**.

Tipp Zur Entfernung aller Fadenfarben einer Tabelle **Alles löschen** anklicken.

Fadentabellen umbenennen

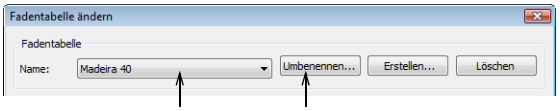
Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um Fadentabellen umzubenennen.

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.



Fadentabelle wählen — Klicken Sie, um die markierte Tabelle umzubenennen

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

3 Klicken Sie auf **Umbenennen**.

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

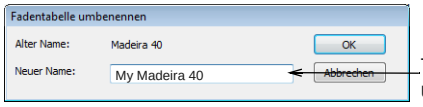


Tabelle umbenennen

4 Neue Bezeichnung der Fadentabelle eingeben, dann auf **OK** klicken.

Fadentabellen löschen

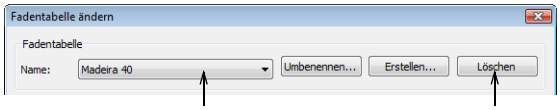
Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um Fadentabellen zu löschen.

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.



Fadentabelle wählen — Zum Löschen der Tabelle anklicken

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

Benutzen Sie Farbpalette > Fadenfarben, um neue Fadentabellen zu erstellen.

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.

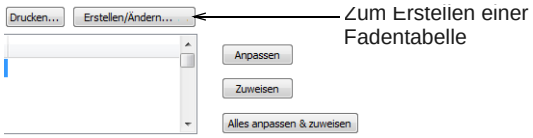
Neue Fadentabellen erstellen

Mit dem Erstellen einer Fadentabelle steht Ihnen eine gespeicherte Auswahl an Farben zur Verwendung in Ihren Stickmustern zur Verfügung. Zum Beispiel könnte es sein, dass Sie Tabelle aus bereits in Ihrer Sammlung vorhandenen Fäden erstellen möchten. Diese kann mehrere Fadenmarken beinhalten. Eine bereits sortierte Liste in Ihrer eigenen benutzerdefinierten Fadentabelle erleichtert das Abgleichen und Ersetzen von Stickmusterfarben mit den verfügbaren Fäden.

Um eine neue Fadentabelle zu erstellen

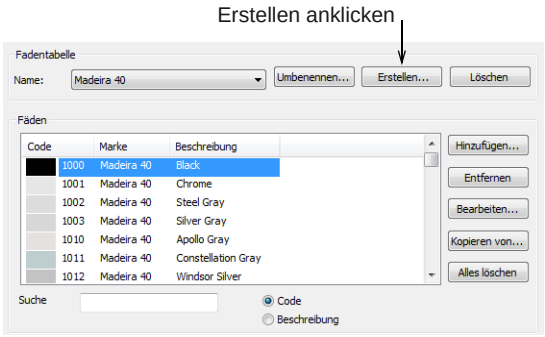
1 Wählen Sie **Stickmuster > Fadenfarben** oder klicken Sie auf das Icon im **Farbpalette**-Dialogfeld.

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



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

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



3 Klicken Sie auf **Erstellen**.

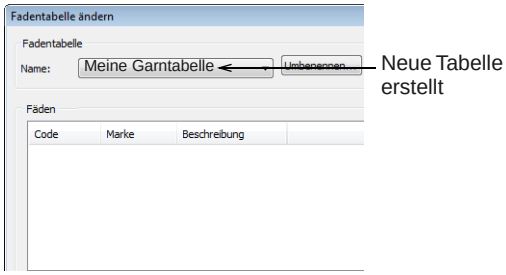
Das **Garntabelle erstellen**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Geben Sie einen Namen für die Tabelle an und klicken Sie auf **OK**.

Hinweis Verwenden Sie bei Erstellen eigener Farbtabellen, oder beim 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**.

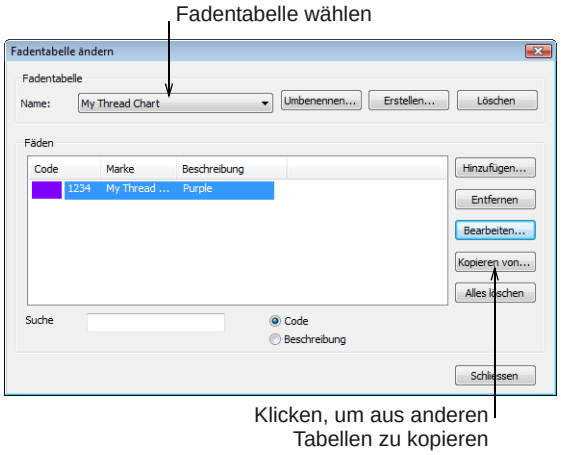
Die neue Tabelle ist erstellt und bereit zur Verwendung.

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

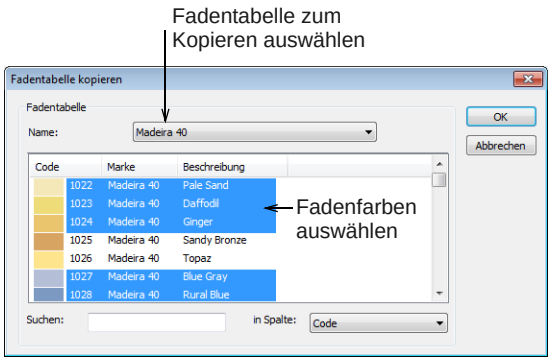
1 Öffnen Sie das **Fadentabelle ändern**-Dialogfeld. Siehe Neue Fadentabellen erstellen.



2 Wählen Sie eine Tabelle aus der Liste unter **Fadentabelle > Name**.

3 Klicken Sie **Kopieren**.

Das **Garntabelle kopieren**-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 nachfolgender 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

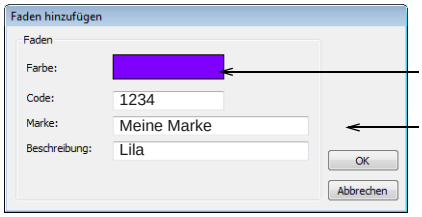
Sie können Fadentabellen Farben hinzufügen, indem Sie Farben aus anderen Tabellen oder selbstgemischte Farben verwenden.

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.



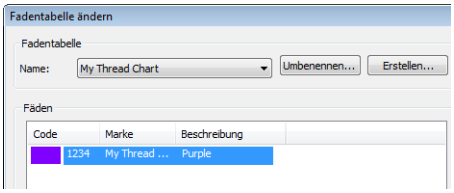
3 Klicken Sie auf das **Farbe**-Dropdown-Menü, um die Faden-**Anzeigefarbe** auszuwählen. Siehe Eigene Fadenfarben mischen.

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.

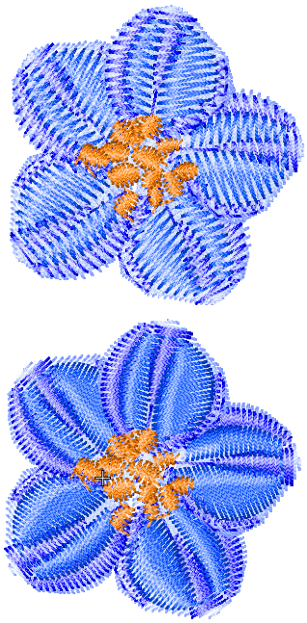


KAPITEL 12
EIGENSCHAFTEN, STOFFE UND VORLAGE

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 Stickmustervorlage 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 Stickmuster ändern und in BERNINA-Sticksoftware Vorlagen anwenden, erstellen und verwalten.



Arbeiten mit Objekteigenschaften

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 Stickmustervorlage 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

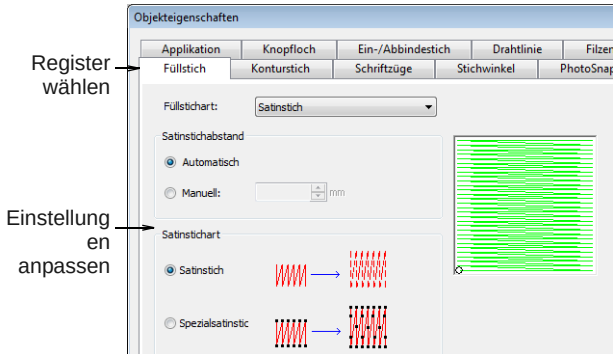
Benutzen Sie Allgemein-Werkzeugleiste > Objekteigenschaften zum Einstellen der aktuellen Eigenschaften.

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.

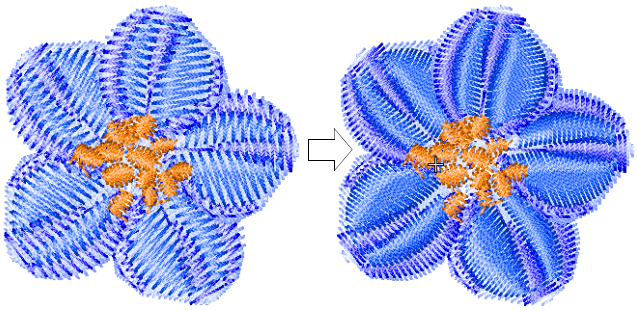
2 Klicken Sie zum Ansehen und Ändern der aktuellen Einstellungen auf ein Register.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Eigenschaften von markierten Objekten ändern

Benutzen Sie Allgemein-Werkzeugleiste > Objekteigenschaften zum Einstellen der aktuellen Eigenschaften.

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 Wählen 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.

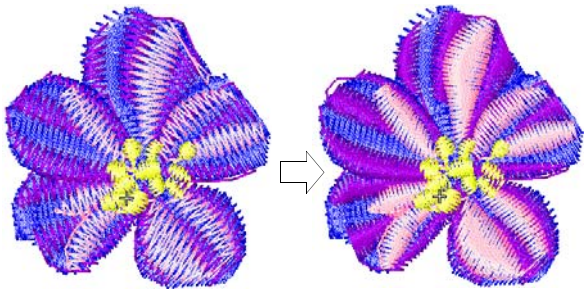
4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Standard-Objekteigenschaften ändern

Benutzen Sie Allgemein-Werkzeugleiste > Objekteigenschaften zum Einstellen der aktuellen Eigenschaften.

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

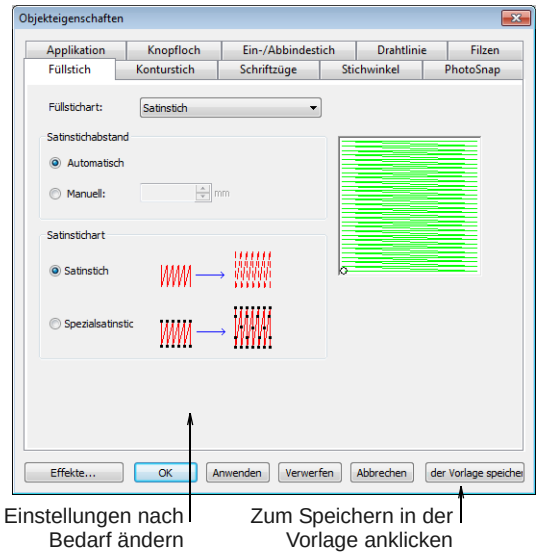
Hinweis Die Änderungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die mit dieser Vorlage erstellt werden. Falls die Änderungen nur für das Stickmuster gelten sollen, an dem Sie gerade arbeiten, ändern Sie die **aktuellen** und nicht die **Standard**-Eigenschaften. Siehe Aktuelle Objekteigenschaften einstellen.

Um Standard-Objekteigenschaften zu ändern

1 Wählen Sie das/die Objekt/e aus, auf dem/denen die Standardvorgaben beruhen sollen.

2 Doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



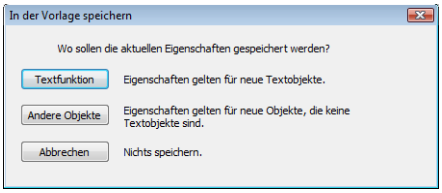
Einstellungen nach Bedarf ändern

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**.

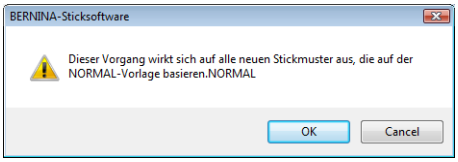
Das **In der Vorlage speichern**-Dialogfeld wird geöffnet.



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.
- **Alle Objekte**: die geänderten Einstellungen betreffen alle neuen Objekte werden.

Eine Bestätigungsmeldung erscheint.



6 Klicken Sie auf **OK**, um die Vorlage zu aktualisieren.

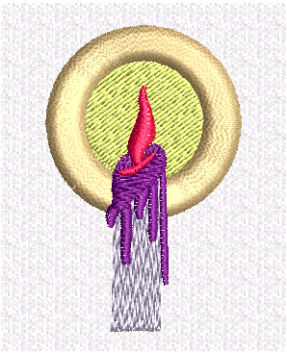
Die Objekteigenschaften werden in der aktuellen Vorlage gespeichert und auf alle neuen Objekte der angegebenen Art angewendet, die auf dieser Vorlage basieren.

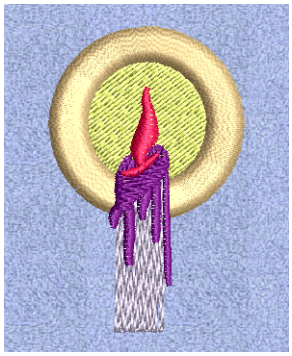
Hinweis Sie können auch eine neue Vorlage erstellen, indem Sie die geänderten Objekteigenschaften als Standardvorlage verwenden. Siehe Arbeiten mit Stickmuster-Vorlagen.

Arbeiten mit Stoffen

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. Damit ein Objekt korrekt ausgestickt wird, muss es über den richtigen Stichabstand und ausreichend Schrumpfausgleich sowie über eine geeignete Unterlage für die jeweilige Kombination aus Deckstichart, Objekttyp, Objektform und Stoff verfügen. BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen, die Stoffeinstellungen zu ändern,

damit die Stickmaschine die verwendete Stoffart beim Sticken berücksichtigt.





Stoffe sind ein entscheidendes Designelement und werden über Werte aus Vorlagen separat gesteuert.

Es gibt weniger Stoffeinstellungen als die in den Vorlagen enthaltenen. Vorlagen legen globale Werte für Stickmuster fest; jedoch erfordert jedes Stickmuster seine eigenen Stoffeinstellungen, die zusammen mit dem Stickmuster gespeichert werden.

Stoffe ändern

Normalerweise wählen Sie einen Stoff aus, wenn Sie ein Stickmuster beginnen. Sie können ihn jedoch jederzeit ändern. Die Stoffeinstellungen wirken sich auf alle Objekttypen außer Schriftzüge, Musterfüllungen, Applikationen und Konturen aus.

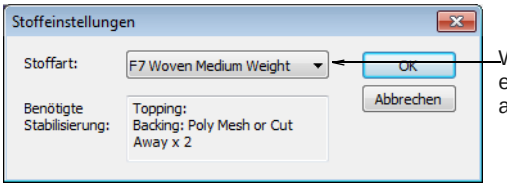
Die Sticheinstellungen für verschiedene Stoffarten werden in der nachfolgenden Tabelle zusammengefasst.

Gewicht	Stoffe	Schrumpfausgleich (mm)	Abstände (mm)				
			Satinstich (Manuell)	Satinstich (Autom.)	Steppstich	Zickzack-Unterlage	Stepp-stichunterlage
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 / Polyester	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

Um Stoffe zu ändern

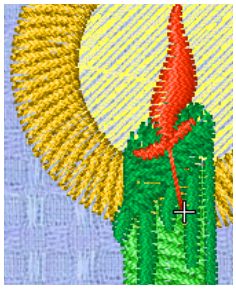
1 Wählen Sie **Stickmuster > Stoffeinstellungen**.

Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.

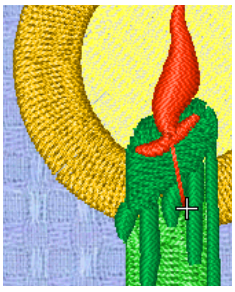


Wählen Sie einen Stoff aus

2 Wählen Sie aus dem **Stoffart**-Dropdown-Menü eine Stoffart aus, die dem Stoff, mit dem Sie arbeiten möchten, möglichst genau entspricht.



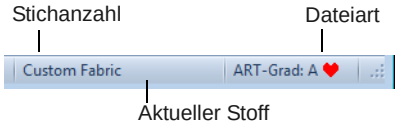
Mitteldicker Stoff



Schwerer, dichter Stoff

3 Klicken Sie auf **OK**.

Die ausgewählten Stoffeinstellungen werden auf alle im Stickmuster enthaltenen Objekte angewendet. Der aktuelle Stoff wird in der **Statusleiste** am unteren Ende des **Stickleinwand** angezeigt.



Hinweis Das Ändern des aktuellen **Autom. Stoffs** wirkt sich auf alle Farbkombinationen im Stickmuster aus. Das Gegenteil ist jedoch nicht der Fall. Während Farbkombinationen Ihnen erlauben, verschiedene Stoffmuster auszuwählen, haben diese keine Einfluss auf die **Autom. Stoff-Einstellungen**.

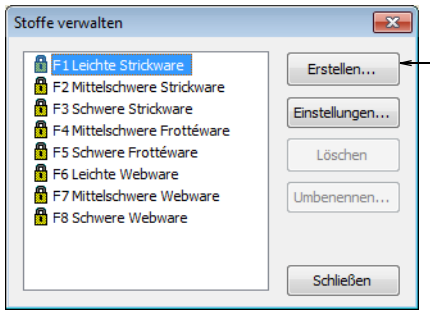
Stoffe verwalten

Zusätzlich zu den vordefinierten Stoffen können Sie für spezielle Zwecke auch benutzerdefinierte Stoffe erstellen. Mit wachsender Erfahrung stellen Sie möglicherweise fest, dass bestimmte Einstellungen für bestimmte Stoffe besser funktionieren. Wenn Sie merken, dass Sie für jedes Stickmuster immer wieder dieselben Einstellungen ändern, kann es sich lohnen, einen benutzerdefinierten Stoff einzurichten, den Sie auf alles anwenden können.

Um einen neuen Stoff zu definieren

- **Einstellungen > Stoffe verwalten** wählen.

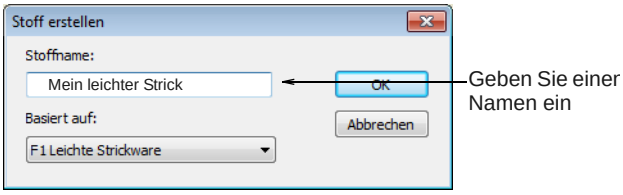
  Das **Autom. Stoffe verwalten**-Dialogfeld öffnet sich.



Hinweis Wenn Sie bereits benutzerdefinierte Stoffe erstellt haben, können Sie diese nach Wunsch bearbeiten, umbenennen oder löschen.

- Wählen Sie einen Stoff aus, den Sie ändern oder als Basis für einen benutzerdefinierten Stoff verwenden möchten.
- Um einen bereits vorhandenen benutzerdefinierten Stoff zu verändern, klicken Sie auf **Einstellungen**.
- Um eine neue Stoffart zu erstellen, klicken Sie auf **Erstellen**.

  Das **Autom. Stoff erstellen**-Dialogfeld öffnet sich.



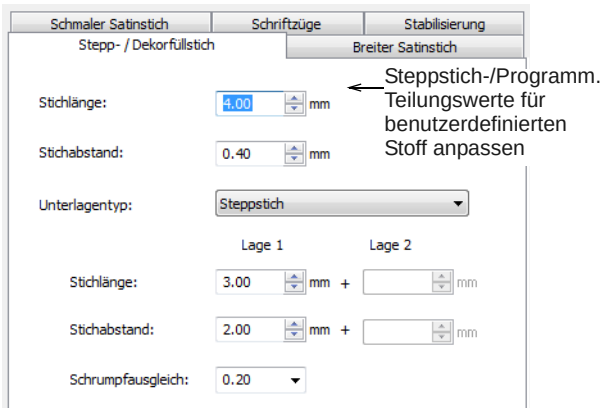
- Geben Sie einen aussagekräftigen Namen für den Stoff ein. Verändern Sie die **Basiert auf**-Einstellung wie gewünscht.

Tipp Sie können sowohl für gesperrte als auch für benutzerdefinierte Stoffe die Einstellungen einsehen, gesperrte Stoffe jedoch nicht verändern. Wenn Sie dies dennoch tun möchten, basieren Sie einen benutzerdefinierten Stoff auf dem gesperrten Stoff und bearbeiten Sie diesen dann nach Wunsch.

Um Steppstich- / Dekorfüllstich-Objektwerte festzulegen

- Klicken Sie auf **OK**.

  Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet. Mit diesem Dialogfeld können Sie die Stoffwerte für vier Objektgruppen festlegen – Steppstich/Dekorfüllstich, Breiter Satinstich, Schmaler Satinstich und Schriftzüge – sowie die Details einer beliebigen empfohlenen Stabilisierung eingeben.



- Passen Sie die Einstellungen für **Stichlänge** und **Stichabstand** wie gewünscht an:

- Steppstich besteht aus Reihen von Laufstichen und eignet sich zum Füllen großer, unregelmäßiger Formen. Siehe auch Steppstich-Füllungen erstellen.
- Dekorfüllstich ist eine dekorative Stichart. Verwenden Sie ihn zum Füllen großer, breiter Flächen mit einzigartigen kunstvollen Effekten, die dennoch die Fläche vollständig und dicht mit Stichen füllen. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.

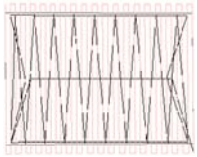
- Stellen Sie einen geeigneten Unterlagentyp für Steppstich-/Dekorfüllstich-Objekte ein. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.
- Stellen Sie eine Schrumpfausgleich-Zugabe für diese Objekte ein. Siehe auch Stoffdehnung kompensieren.



Stoff: Jeansstoff
Schrumpfausgleich: niedrig



Stoff: Seide
Schrumpfausgleich: mittel

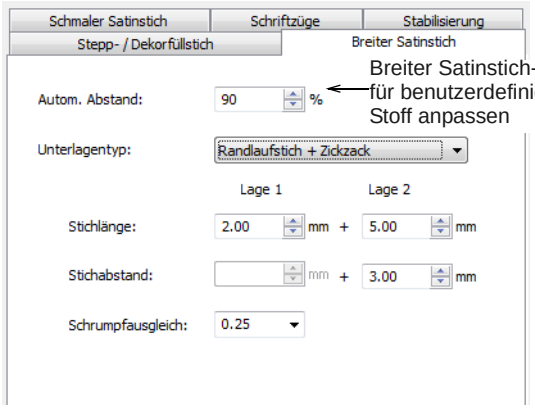


Stoff: Frottierware
Schrumpfausgleich: hoch

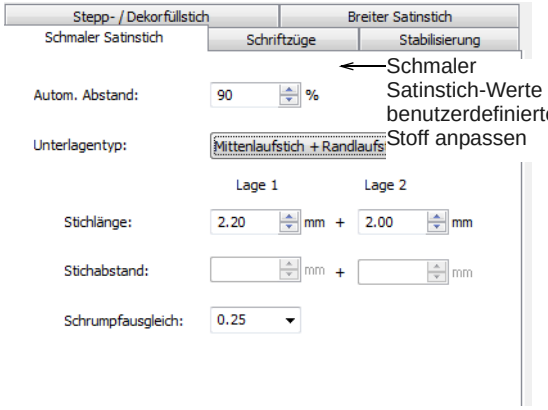
Um die Satinstich-Objektwerte einzustellen

- Klicken Sie auf das Register, um auf die **Breiter Satinstich**-Einstellungen zuzugreifen.

  Diese Einstellungen werden zu den Standardeinstellungen für größere Satinstichobjekte.

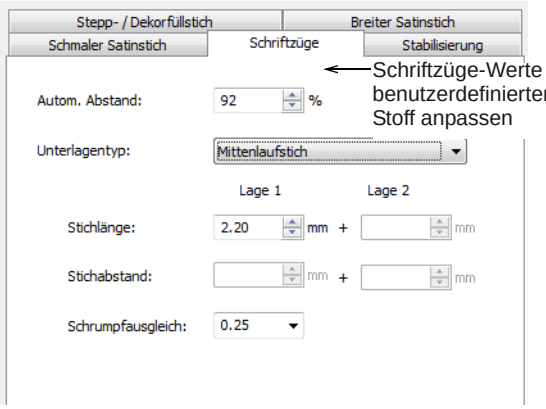


- Passen Sie die **Breiter Satinstich**-Einstellungen analog zu denen für Steppstich-/Dekorfüllstich-Objekte an. Siehe auch Satinfüllstiche erstellen.
- Klicken Sie auf das Register, um auf die **Schmaler Satinstich**-Einstellungen zuzugreifen und Sie analog zu denen für Breiter Satinstich-Objekte anzupassen. Siehe auch Satinfüllstiche erstellen.



Um Schriftzüge-Objektwerte einzustellen

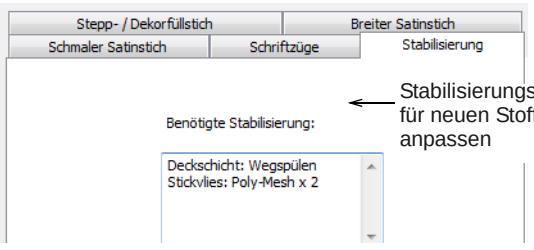
- Klicken Sie auf das Register, um auf die **Schriftzüge**-Einstellungen zuzugreifen.



- Passen Sie die Einstellungen analog zu denen für Satinstich-Objekte an. Siehe auch Verschiedene Sticharten und Effekte auf Schriftzüge anwenden.

Um die Stabilisierungseinstellungen festzulegen

- Klicken Sie auf das Register, um auf die **Stabilisierungs**-Einstellungen zuzugreifen.

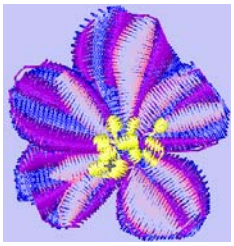


- Geben Sie in das **Benötigte Stabilisierung**-Feld eine oder mehrere Stabilisierungen ein, zusammen mit einer Beschreibung oder anderen

relevanten Informationen über die Stabilisierung für den benutzerdefinierten Stoff. Diese Informationen werden dann unter **Stoffeinstellungen** angezeigt. Siehe auch Ein Stickmuster beginnen.

Arbeiten mit Stickmuster-Vorlagen

Vorlagen sind spezielle Dateien zum Speichern der Standardeinstellungen. Verwenden Sie Vorlagen zum Digitalisieren häufig benutzter Stickmuster-Typen, 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.

Stickmustervorlagen 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.

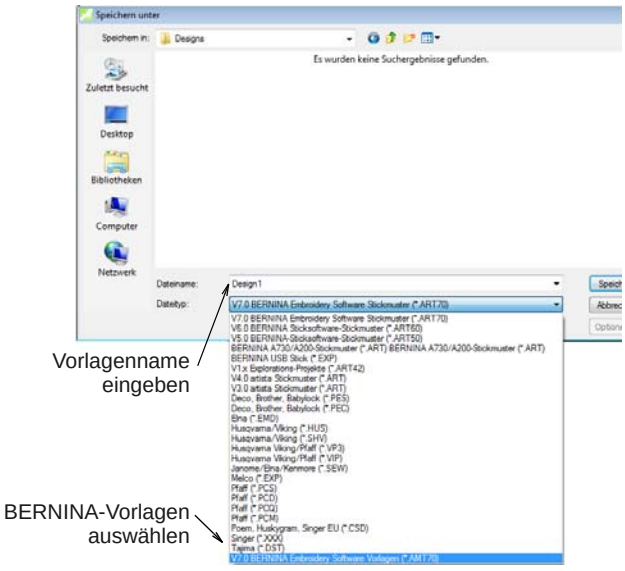
Hinweis Sie können Vorlagen nicht versehentlich überschreiben. Jedes Mal, wenn Sie ein neues Stickmuster aus einer Vorlage erstellen, öffnet BERNINA-Sticksoftware ein Duplikat. Wenn Sie das Stickmuster zum ersten Mal speichern, wird das Speichern unter-Dialogfeld geöffnet, so dass Sie die Vorlage unter einem neuen Namen speichern können.

Um eine Stickmustervorlage 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 Grundlinien auf Schriftzüge anwenden.
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 7\Vorlage**. Die Stickmustervorlagen müssen hier gespeichert werden, sonst erscheinen sie nicht in der Vorlagen-Liste, wenn Sie ein neues Stickmuster beginnen.
6. Geben Sie im Feld **Dateiname** einen Namen für die Vorlage ein.
7. Klicken Sie auf **Speichern**.

Stickmustervorlagen 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 7\Vorlage**.

Um Stickmustervorlagen zu ändern

1 Wählen Sie **Datei > Öffnen**.

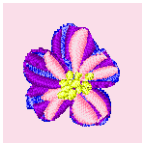
Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Navigieren Sie zum **..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7\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 7\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 Arbeiten mit Objekteigenschaften.

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 **Schliessen** anklicken, um zum Designfenster 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.

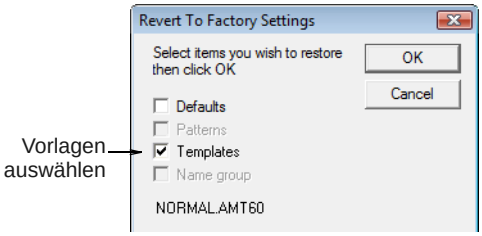
Um zur NORMAL-Vorlage zurückzukehren

1 Schliessen Sie BERNINA-Sticksoftware.

2 Klicken Sie auf die MS Windows® **Start**-Schaltfläche und gehen Sie zum BERNINA-Sticksoftware-Programmordner.

3 Wählen Sie den **Werkzeuge**-Ordner aus und klicken Sie auf das **Zurücksetzen**-Symbol.

Das **Zurückkehren zur Herstellervorlage**-Dialogfeld wird geöffnet.

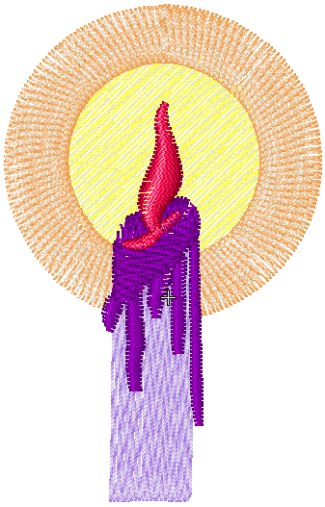


Hinweis Es kann unter Umständen 1 oder 2 Minuten dauern, bis sich das Dialogfeld öffnet.

4 Markieren Sie das **Vorlagen**-Kontrollkästchen und klicken Sie auf **OK**.

Die Originaleinstellungen für die NORMAL-Vorlage sind wiederhergestellt.

Kapitel 13
Stickqualität



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. Einbindestiche werden am Objekta

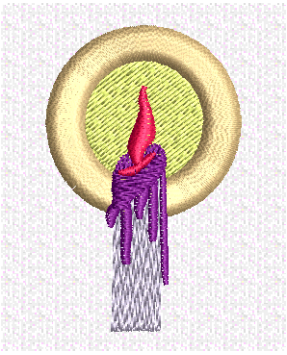
nfang standardmäßig automatisch eingefügt, um ein Auftrennen der Fäden zu verhindern. Sie können die Einstellungen für Ein-/Abbindestiche für ganze Stickmuster oder einzelne Objekte festlegen. Benutzen Sie Start-/Endpunkt-Position zum Einstellen der Position der ersten und letzten Stiche im Stickmuster. Alle diese Funktionen sind Objekteigenschaften, die jederzeit angewendet, entfernt oder geändert werden können.

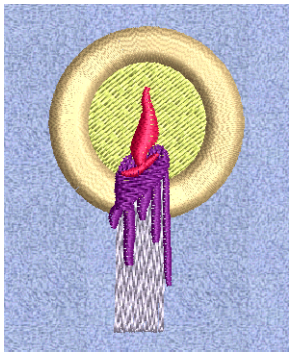
Dieser Abschnitt umfasst das Anpassen der Stoffeinstellungen, das Stabilisieren der Ausstickung durch Unterlagen und das Kompensieren etwaiger Stoffverformungen. Er beschreibt zudem, wie Sie lange Stiche beibehalten, die Einstellungen für Ein-/Abbindestiche anpassen und automatische Start- und Endpunkte 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	Stepp-stichunterlage
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 / Polyester	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.

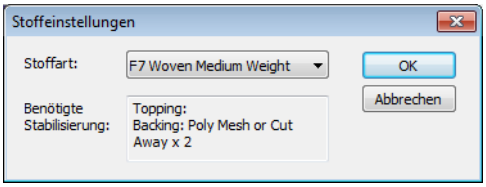
Um die Stoffeinstellungen anzupassen

1 **Bearbeiten > Alles markieren** wählen.

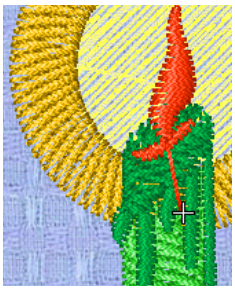
Das gesamte Stickmuster wird markiert.

2 Wählen Sie **Stickmuster > Stoffeinstellungen**.

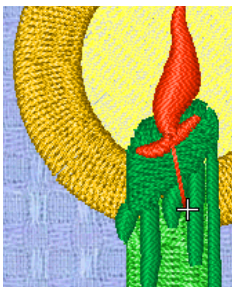
Das **Stoffeinstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



3 Wählen Sie einen Stoff aus der **Stoffart**-Liste aus.



Mitteldicker Stoff



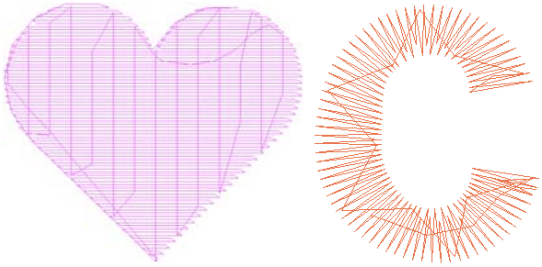
Schwerer, dichter Stoff

4 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 aufrund 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 setzen

Benutzen Sie Sticken > Autom. Unterlage, um Objekte mit Unterlagenstichen zu verstärken und zu stabilisieren.

Use Allgemein > Effekte to Wendet Stickeffekte auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Eigenschaften an.

Das **Autom. Unterlage**-Werkzeug erstellt auf der Grundlage der aktuellen Einstellungen Unterlagen-Stiche für Objekte. Sie können benutzerdefinierte Unterlage-Einstellungen für alle neu erstellten Objekte in Ihrem Stickmuster voreinstellen oder nur auf markierte Objekte anwenden.

Um Unterlagen zu setzen

- Klicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol, um die Funktion zu aktivieren.

Tipp Um die Unterlageneinstellungen vorab einzustellen, klicken Sie auf das **Effekte**-Symbol, um auf das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld zuzugreifen.

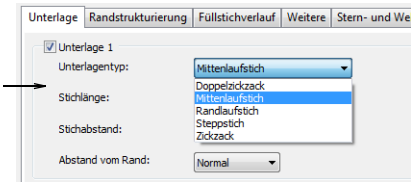
- Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat. Siehe Digitalisiermethoden.

  Das Objekt wird mit den aktuellen Einstellungen digitalisiert.

- Wenn Sie die Unterlage-Einstellungen ändern möchten, markieren Sie das Objekt und rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

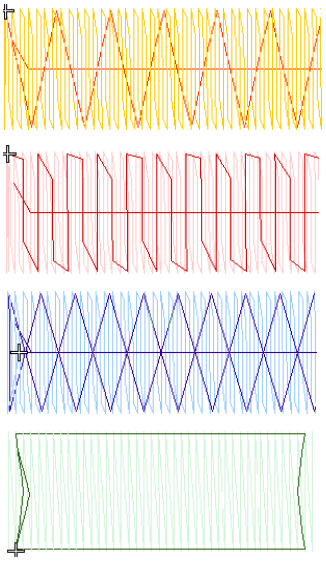
  Das **Effekte > Unterlage**-Dialogfeld wird geöffnet. Dieses Register ermöglicht Ihnen die Auswahl zwischen einer einzelnen Unterlage und einer Kombinationen aus erster und zweiter Unterlage.

Unterlage und Stichart wählen →



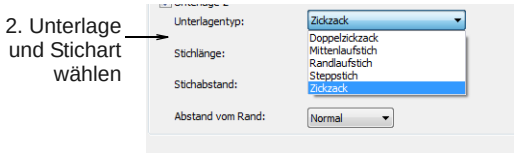
- Wählen Sie **Unterlage 1 anwenden** und wählen Sie eine Unterlagenart aus der Dropdown-Liste.

Die Unterlagenart hängt von ihrem Zweck ab.



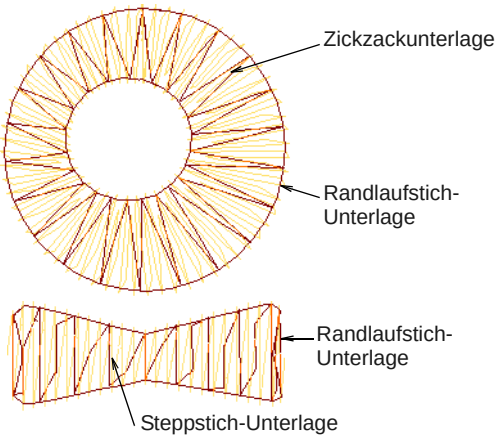
- Passen Sie nach Bedarf Stichlänge und Seitenrand-Einstellungen an. Beziehen Sie sich für Einzelheiten auf die nachfolgenden Details.

  Alle für Unterlage 1 verfügbaren Unterlagenarten stehen auch für Unterlage 2 zur Verfügung.



- Wählen Sie zur zusätzlichen Stabilisierung eine zweite Unterlage.

  Es kann jede Kombination von Unterlagenarten benutzt werden.

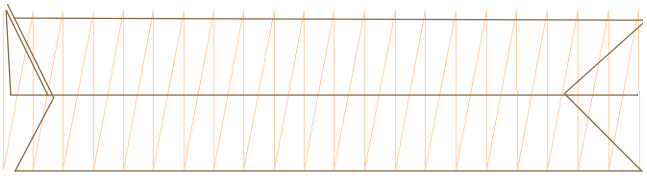


- Um Ihre benutzerdefinierten Einstellungen dauerhaft zu speichern, klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**. Siehe Aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage speichern.

Setzen von Unterlagen mit Mitten- & Randlaufstichen

Rechtsklicken Sie auf Stickeffekte > Autom. Unterlage, um Objekte mit Unterlagenstichen zu verstärken und zu stabilisieren.

Eine **Mittenlaufstich**-Unterlage platziert eine Reihe von Stichen entlang der Mitte einer Spalte. Sie wird zur Stabilisierung schmaler Spalten verwendet – z. B. 2-3 mm breit. Der **Randlaufstich** platziert Stiche um den Rand eines Objekts. Bei der Digitalisierung großer Formen sollten Sie den Randlaufstich zusammen mit Zickzack- oder Steppstich-Unterlagen benutzen.



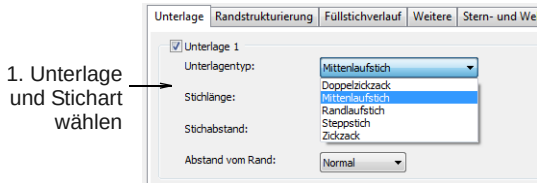
Mitten- und Randlaufstich-Unterlage zusammen benutzt

Hinweis Die Sticheinstellungen für Randlaufstich-Unterlagen werden separat gespeichert und haben keinen Einfluss auf die Deckstichеinstellungen.

Um Mitten- und Randlaufstich-Unterlagen zu setzen

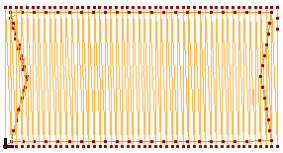
1. Können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.
2. Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

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

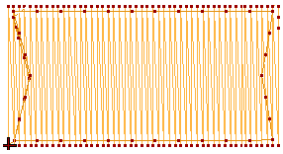


3. Klicken Sie (je nach Bedarf) das erste und zweite **Unterlage**-Kontrollkästchen an und wählen Sie als Unterlagentyp **Mittenlaufstich** und/oder **Randlaufstich** aus.
4. Die Stichlänge der -Unterlagen muss so angepasst werden, dass die Unterlagenstiche Kurven gut

folgen und im fertigen Stickmuster nicht sichtbar sind.



Randlaufstich Stichlänge: 1,5mm



Randlaufstich Stichlänge: 3,5mm

5 Passen Sie die Unterlagenränder nach Bedarf an, um zu verhindern, dass Unterlagenstiche über die Deckstiche hinausragen. Siehe Unterlagen-Randzugaben einstellen.

6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Zickzack-Unterlagenabstände anpassen

Benutzen Sie Sticken > Autom. Unterlage, um die automatischen Unterlageneinstellungen zu ändern.

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.

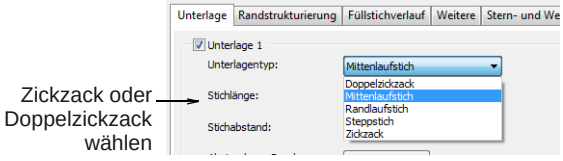
Hinweis Zickzack-Unterlagen-Einstellungen werden separat gespeichert und haben keinen Einfluss auf die Zickzack-Deckstich-Einstellungen.

Um Zickzack-Unterlagenabstände anzupassen

1 Können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

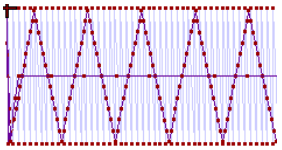
2 Rechtsklicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

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

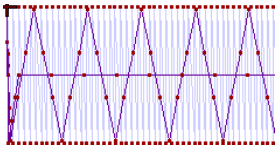


3 Markieren Sie das **Unterlage 1 anwenden**-Kontrollkästchen und wählen Sie **Zickzack** oder **Doppelzickzack** als Unterlagenart.

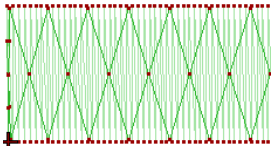
4 Gewünschte Stichlänge eingeben.



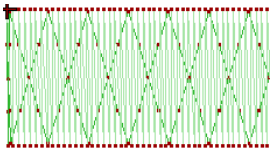
Zickzack-Stichlänge: 2,5 mm



Zickzack-Stichlänge: 5 mm



Doppelzickzack-Stichlänge: 7 mm



Doppelzickzack-Stichlänge: 3,5 mm

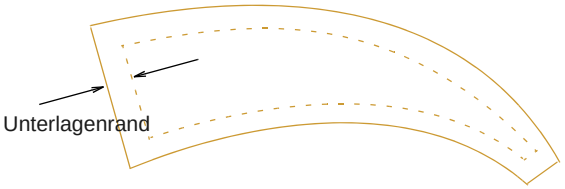
5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Markierte Objekte werden mit den angepassten Einstellungen aktualisiert.

Unterlagen-Randzugaben einstellen

Benutzen Sie Sticken > Autom. Unterlage, um die automatischen Unterlageneinstellungen zu ändern.

Der ‚Unterlagenrand' stellt die Entfernung zwischen einer Objektkontur und dem Ende der Unterlage dar. Der Randabstand kann vergrössert werden, damit Unterlagenstiche nicht über die Deckstiche hinausgehen.

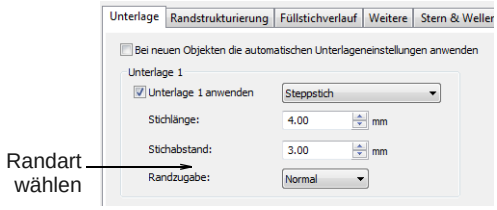


Um Unterlagenränder festzulegen

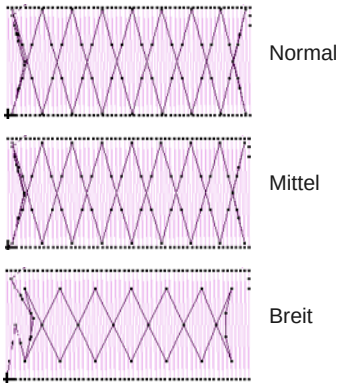
1 Können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

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

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



3 Wählen Sie eine **Randart** aus der Dropdown-Liste.



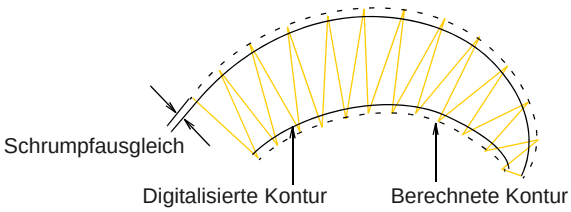
4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

Stoffdehnung kompensieren

Benutzen Sie Allgemein > Objekteigenschaften, 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. Sie können den Schrumpfausgleich für den verwendeten Stoff auch über **Einstellungen > Stoffeinstellungen** anpassen. Siehe auch 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

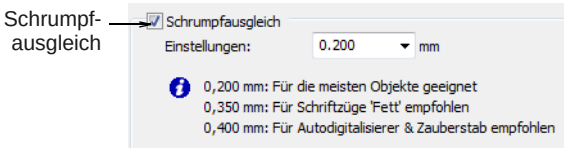
1 Können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

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

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

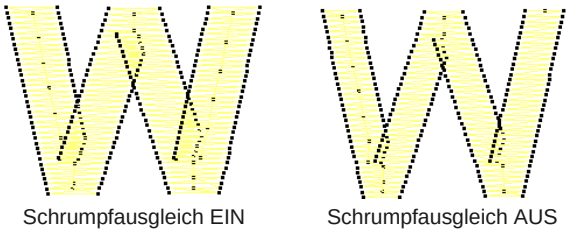
3 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Andere**-Register.

4 Markieren Sie das **Schrumpfausgleich**-Kontrollkästchen.



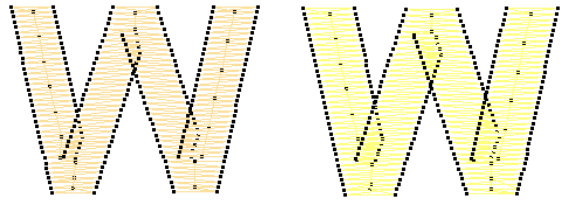
5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die neuen Einstellungen.



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**.

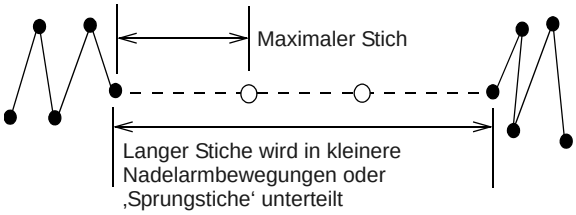
Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

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 Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

Beibehalten langer Stiche

Benutzen Sie Allgemein > Objekteigenschaften, 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 Obbjekt beibehalten, indem Sie 'diese' in 'eine' Folge von Sprungstichen umwandeln. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.



Um schmale Spalten zu erstellen, welche mehr 'Erhebung' als der normale 'Satinstich' besitzen soll, sollten Sie den Autom. Sprungstich – z. B. 6mm gestellt werden sollte. 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.

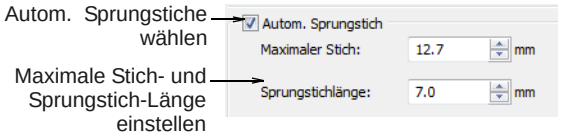
Um Autom. Sprungstiche anzuwenden

1 Können Sie eines oder mehrere Objekte zum Anpassen ihrer jeweiligen Einstellungen markieren.

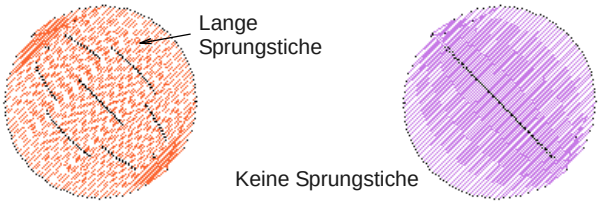
2 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Weitere**-Register.

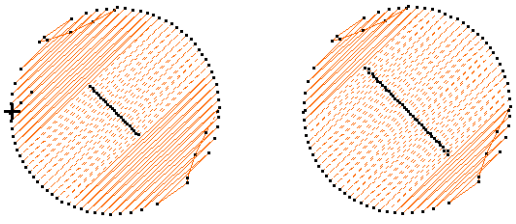


4 Wählen Sie **Autom. Sprungstiche**, falls noch nicht ausgewählt, und klicken Sie auf **Anwenden**.



5 Geben Sie im Feld **Maximaler Stich** nach Bedarf die maximale Stichlänge ein.

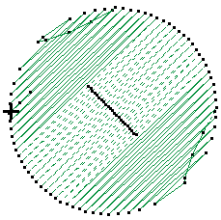
Bei Stichen, die diesen Wert überschreiten, wird der **Autom. Sprungstich** angewendet.



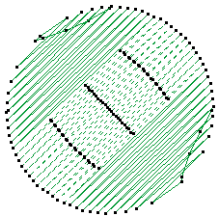
Max. Stichlänge: 10 mm Max. Stichlänge: 12,1 mm

Tipp Geben Sie als maximale Stichlänge einen grösseren Wert ein als den längsten im Stickmuster gewünschten Satinfüllung. Andernfalls werden einige Satinstiche in zwei oder mehr Stiche unterteilt.

6 Geben Sie im Feld **Sprungstichlänge** die Länge jedes Sprungstichs ein.



Sprungstichlänge: 7 mm



Sprungstichlänge: 4 mm

Tipp Kürzere Zwischensprünge verlängern die benötigte Ausstickzeit, führen jedoch zu einer gleichmässigeren Bewegung des Rahmens über das Stickmuster.

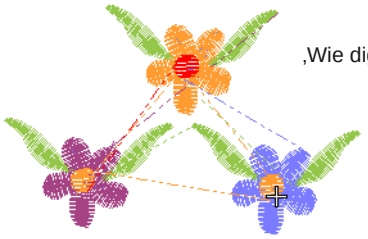
7 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Neue oder markierte Objekte benutzen die angepassten Einstellungen.

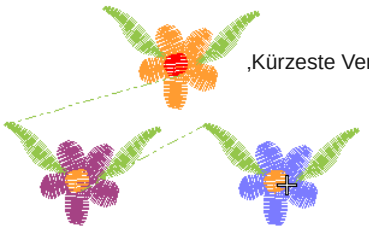
Tipp Klicken Sie auf **In der Vorlage speichern**, bevor Sie dieses Dialogfeld schliessen, um die Einstellungen dauerhaft zu speichern. Gespeicherte Einstellungen werden auf alle neuen Stickmuster angewendet, die auf der aktuellen Vorlage basieren. Siehe Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

Stickobjekte verbinden

Einzelne Objekte in einem Stickmuster werden mit Verbindungsstichen verbunden. Diese sind ‚Transportstiche' oder ‚Sprungstiche' und werden in der Stiche zeigen , nicht jedoch in der **Stickansicht zeigen** angezeigt. Idealerweise planen Sie Ihr Stickmuster so, dass Verbindungsstiche später von Stickmuster-Elementen überdeckt werden. Falls ein Verbindungsstich nicht überdeckt wird, muss er nach der Ausstickung abgeschnitten werden.



‚Wie digitalisiert'-Verbindungsstiche



‚Kürzeste Verbindung'-Verbindungsstiche



Verbindungsstiche in der Stickansicht zeigen nicht angezeigt

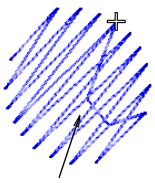
Verbindungsstiche werden automatisch generiert, Sie können jedoch die Objekte neu einreihen, um Fadenschnitte zu minimieren. Sie können sogar Anfangs- und Endpunkte ändern, die **Kürzeste Verbindung**-Einstellung (Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren jedoch automatisch die kürzeste Verbindung 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



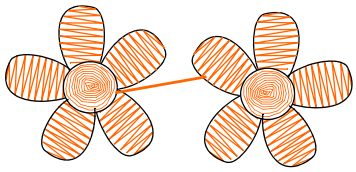
Anfangspunkt geändert – keine Transportstiche

Transportstiche werden durch das Anpassen der Anfangs- und Endpunkte aufeinanderfolgender Objekte minimiert. Sie können Anfangs- und

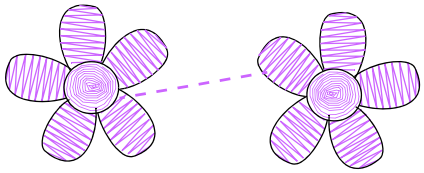
Endpunkte mit der **Wie Digialisier**-Methode manuell einstellen, die **Kürzeste Verbindung**-Einstellung (Standardvorgabe) berechnet beim Digitalisieren jedoch automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten. Siehe Andere allgemeine Optionen einstellen.

Sprungstiche

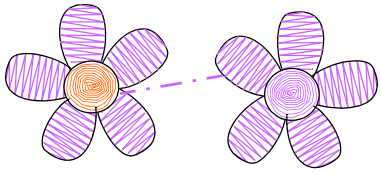
Sprungstiche verschieben den Stickrahmen ohne Nadeleinstiche von einem Teil des Stickmusters zu einem anderen. Die Verbindungsfäden müssen normalerweise abgeschnitten werden. Sprungstichverbindungen werden im **Stiche zeigen** als gepunktete oder durchgehende Linie angezeigt – durchgehende Linien für kurze Verbindungsstiche, gepunktete Linien für lange Verbindungsstiche (länger als 12,1 mm). Gestrichelte Linien weisen auf Farbwechsel hin.



Kurzer Verbindungsstich: durchgehende Linie



Langer Verbindungsstich: gepunktete Linie



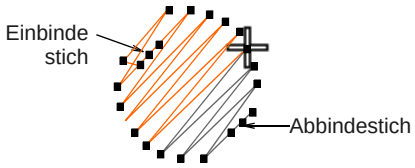
Farbwechsel: gestrichelte Linie (Fadenschnitt nicht nötig)

Lange Verbindungen erzeugen Nadelsprünge von bis zu 7 mm. Dies verlangsamt normalerweise die Stickmaschine, während der Stickrahmen zum nächsten Nadeleinstichpunkt bewegt wird.

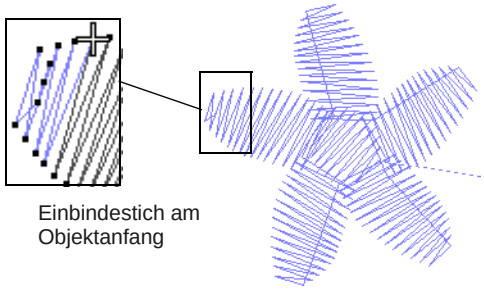
Hinweis Die Standard-Verbindungsstichlänge ist die gleiche, die für **Autom. Sprungstiche** eingestellt ist.

Ein- und Abbindestiche

Ein- und Abbindestiche 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.



Einbindestiche 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 Abbindestiche automatisch vor Verbindungsstichen oder vor einem Farbwechsel eingefügt.



Tipp Durchlaufen Sie das Stickmuster Stich für Stich, um festzustellen, wo sich Ein- und Abbindestiche befinden. Siehe Das Durchlaufen der Designs.

Einstellungen für Ein- und Abbindestiche anpassen

Benutzen Sie Allgemein > Objekteigenschaften, um die Ein- und Abbindestich-Einstellungen anzupassen.

Einbindestiche werden standardmäßig zu Stickbeginn bei Objekten eingefügt, um ein Lösen der Stickfäden zu verhindern. Es gibt jedoch Fälle, in denen ganze Stickmuster eventuell keine Einbindestiche beinhalten oder bestimmte Objekte wie z. B. Textobjekte sie nicht einschließen. Mit BERNINA-Sticksoftware haben Sie die Kontrolle über die Ein- und Abbindestich-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 Abbindestiche. Auch für manche dekorativen Stickereien können Abbindestiche nicht benutzt werden. In diesen Fällen können Sie Ein- und/oder Abbindestiche abschalten und ein Auflösen der Fäden verhindern, indem Sie die Stickfäden lang lassen und durchziehen. Siehe auch Start- und Endpunkte anpassen.

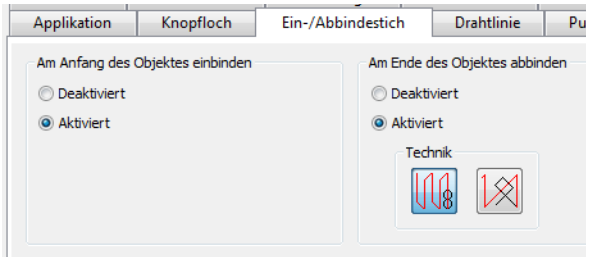
Um die Ein-/Abbindestich-Einstellungen anzupassen

1 Sie können auf die **Ein-/Abbindestiche**-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 **Ein-/Abbindestiche**-Register aus.

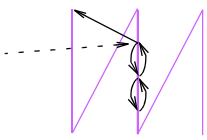
Das Register enthält zwei Felder – **Vor dem Objekt vernähen** und **Am Objektende vernähen** –, mit denen Sie die jeweilige Option ein- oder ausschalten können.



Hinweis Bereits existierende Stickmuster, die mit früheren Version en 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:

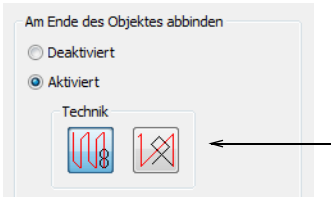
- Ist sie deaktiviert, werden für externe oder interne Verbindungsstiche keine Einbindestiche eingefügt.
- Ist sie aktiviert, werden Einbindestiche eingefügt, wenn die Verbindungsstiche vor einem Objekt länger als 2 mm sind.



Einbindestich mit zwei Stichen

4 Passen Sie die **Am Objektende vernähen**-Einstellung nach Wunsch an:

- Ist sie deaktiviert, werden für externe oder interne Verbindungsstiche keine Abbindestiche eingefügt.
- Ist sie aktiviert, werden Abbindestiche eingefügt, wenn die Verbindungsstiche nach einem Objekt länger als 2 mm sind.



5 Wählen Sie eine Abbindestich-Methode aus:

- Die erste Methode fügt Abbindestiche entlang dem letzten Stich ein.
- Die zweite Methode fügt Abbindestiche 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.

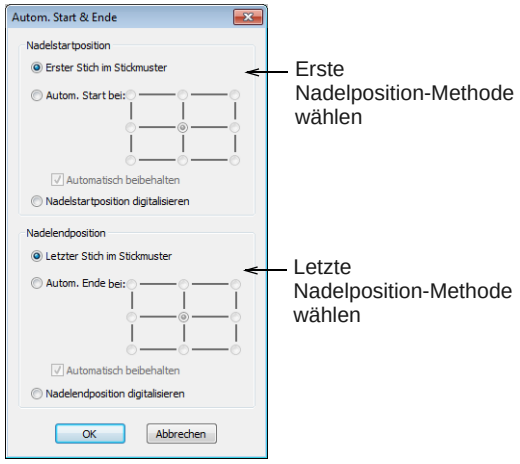
Festlegen automatischer Start- & Endpunkte

Bei einigen Stickmaschinen muss die Nadel vor Stickbeginn exakt über dem ersten Nadeleinstich platziert werden. Benutzen Sie **Start-/Endpunkt-Position** zum Einstellen der Position der ersten und letzten Stiche im Stickmuster.

Um automatische Start- und Endpunkte festzulegen

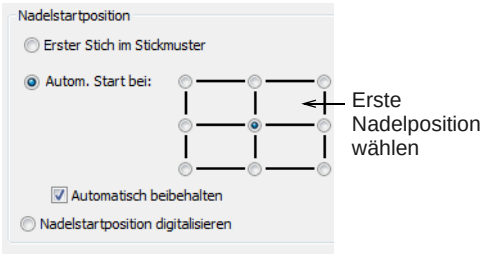
1 Wählen Sie **Stickmuster > Autom. Start & Ende** aus.

Das **Autom. Start und Ende**-Dialogfeld wird geöffnet.

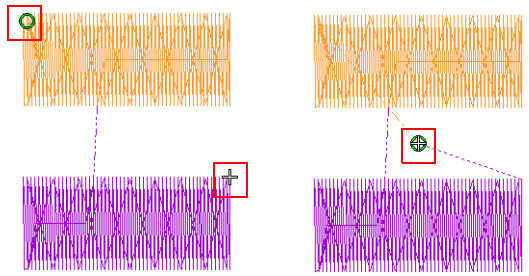


2 Wählen Sie eine **Erste Nadelposition**-Methode:

- **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 Bildverarbeitung.

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 14
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 X6 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.

Stickmusterhintergründe 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 mit entsprechenden Digitalisierwerkzeugen Formen und Linien über dem Bild 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 **Autodigitalisierer**.

  Wählen Sie das Bild aus, und **Autodigitalisierer** ermittelt automatisch die zur Digitalisierung des Stickmusters benötigten Formen und Stiche. Siehe Autom. Digitalisierung mit Autodigitalisierer.
- Digitalisieren von Fotografien mit **PhotoSnap**.

  Wählen Sie das Bild aus, und **PhotoSnap** ermittelt automatisch die zur Digitalisierung des Stickmusters benötigten Formen und Stiche. Siehe Autom. Digitalisierung mit 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.

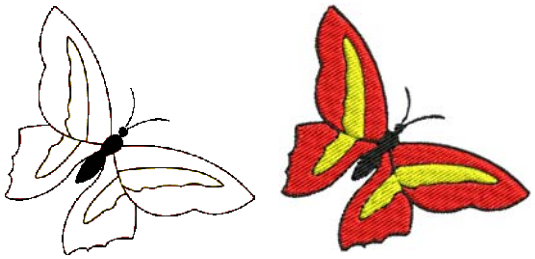
- **Bitmap-Bilder** bestehen aus farbigen Punkten oder Pixeln. Beim Vergrössern kleiner Flächen werden die Umrisse unscharf und als Reihe farbiger Quadrate oder Pixel angezeigt.

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 Stickmuster 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 Stickmuster 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

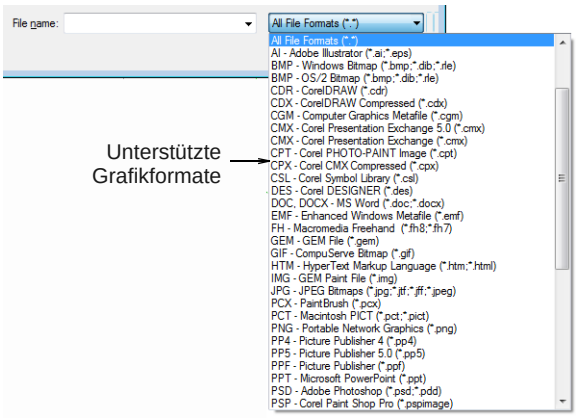
Bitmap-Bilder können als Hintergrund in BERNINA®-Sticksoftware geladen oder eingescannt werden. Für manuelles wie automatisches Digitalisieren sind deutliche Bilder, manchmal ‚Cartoons' genannt, am besten geeignet. Solche Bilder verfügen über eine beschränkte Anzahl einfarbiger Farben, die zudem deutliche 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 die CorelDRAW® Essentials X6-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 – **Autodigitalisierer** 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 Autom. Digitalisierung mit Zauberstab und Autom. Digitalisierung mit Autodigitalisierer.

Automatisches Digitalisieren ist auch mit Bildern aus anderen Quellen möglich, kann jedoch eine aufwändigere Vorbereitung erfordern. Der Grund liegt darin, dass viele 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



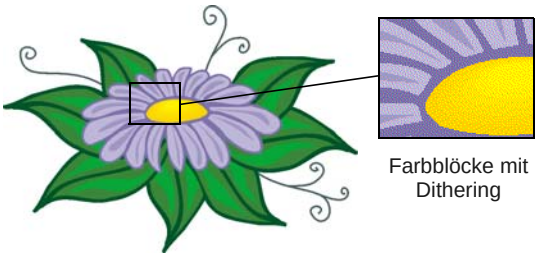
Bild mit zahlreichen Scanner-Ungenauigkeiten

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 Bildverarbeitung.

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 Bildverarbeitung.

Bilder mit Anti-Aliasing



Konturen 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.

Wurde Anti-Aliasing absichtlich eingesetzt, um Konturen zu verwischen, müssen diese vor dem automatischen Digitalisieren 'verschärft' werden. Siehe Bildverarbeitung.

Bildmaterial 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

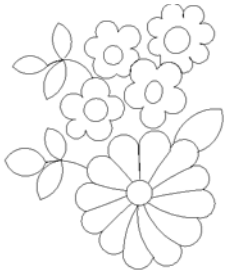
‚Weniger ist mehr' gilt auch für Stickmuster. Sie benötigen nicht jedes Detail einer Abbildung, um ein Stickmuster zu erstellen. Sie benutzen die ‚Struktur' des Bildes, aber nicht die detaillierte Beschaffenheit oder Farbe.

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	Die 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

* Unterschiedliche Scanner-Softwares benutzen unterschiedliche Bezeichnungen für denselben Modus.

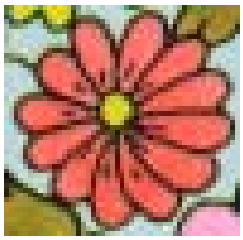
Original-Bildvorlage	Beispiel	Beschreibung	Empfohlener Farb-Modus *	Anzahl der Farben im gescannten Bild
Farbfoto		Vielfarbig	RGB Farbfoto	16 Millionen 256
Farbbild		Zwei oder mehr Farben	RGB 16 Bit Farbgrafik	16 Millionen 16 Millionen 2 - 256

* 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!

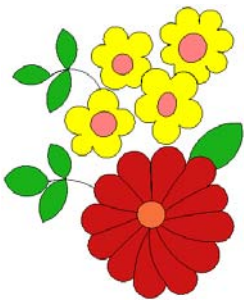

mit Scharfeinstellung gescannt


ohne Scharfeinstellung gescannt

Bilder 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 Stickmuster oder umgekehrt – hat keinen Einfluss auf bestehenden Urheberschutz.

Bildmaterial scannen

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Benutzen Sie ‚Bild > Bitmap Scannen', um ein Bild in BERNINA-Sticksoftware einzuscannen.

Sie können Bildmaterial direkt in BERNINA-Sticksoftware zur Verwendung als Digitalisierhintergrund 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 Hintergrundfarben einstellen.

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. Wechseln Sie zur **Bildleinwand**.
4. Klicken Sie auf das Symbol **Bitmap scannen**.
5. 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.

6. Bild-Vorschau in der Scanner-Software begutachten.
7. Zu scannenden Bereich bestimmen und Bild einscannen.
8. 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.

Bitmap-Bilder einfügen

Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

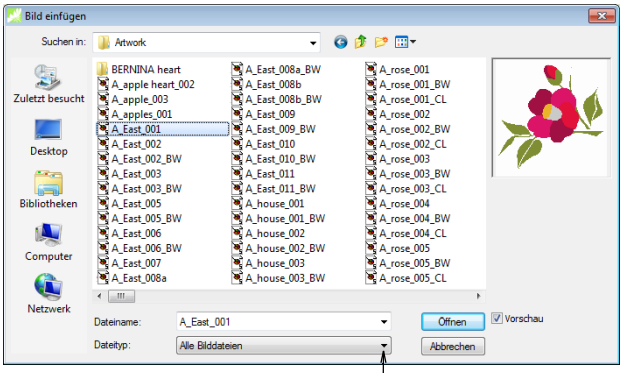
Benutzen Sie Allgemein > Bild einfügen, um ein Bild als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einzufügen.

Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen', um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden.

Sie können Bitmap-Bilder in verschiedenen Formaten zur Verwendung als Digitalisier-Hintergründe zum manuellen oder automatischen Digitalisieren laden.

Um Bitmap-Bild einzufügen

1 Wechseln Sie in den **Stickleinwand** und klicken Sie auf das **Bild einfügen**-Symbol.



2 Wählen Sie einen Ordner und dann eine Dateiart aus der **Dateiformat**-Liste aus – z. B. BMP.

3 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.

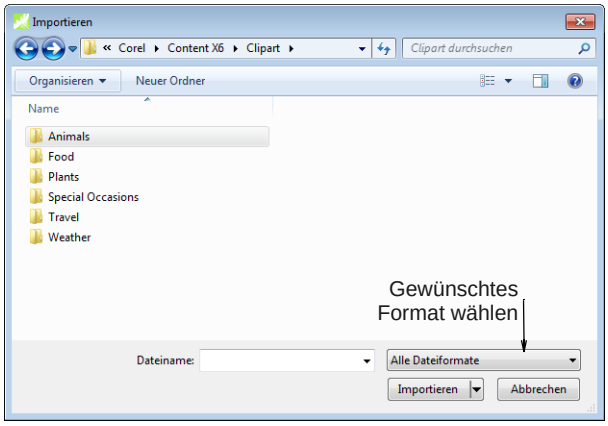
4 Wählen Sie eine Digitalisiermethode aus:

- Benutzen Sie das Bild als Digitalisier-Hintergrund: Siehe Digitalisiermethoden.
- Bitmap in Stickerei konvertieren: Siehe Automatisches Digitalisieren.

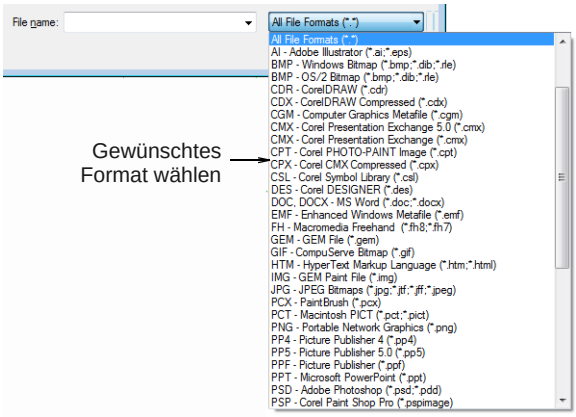
Hinweis Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bitmap-Bilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe auch Hintergründe anzeigen.

Um Vektorbilder zu laden

1 Wechseln Sie in dei **Bildleinwand** und klicken Sie auf das **Bild einfügen**-Symbol.



2 Wählen Sie einen Ordner und dann eine Dateiart aus der **Dateiformat**-Liste aus – z. B. CDR



3 Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf **Importieren**.

4 Positionieren Sie den Mauszeiger im Designfenster und drücken Sie **Eingabe**.

5 Wählen Sie eine Digitalisiermethode aus:

- Konvertieren von Vektoren zu Stickerei: Siehe Digitalisieren mit Vektorbild.
- Wechseln Sie in den **Stickleinwand** und benutzen Sie das Bild als Digitalisier-Hintergrund: Siehe Digitalisiermethoden.

Hinweis Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Vektorbilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe auch Hintergründe anzeigen.

Vektorbilder laden

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Benutzen Sie Bild > Bild einfügen, um Bilder in einer Grafikanwendung zu bearbeiten.

Benutzen Sie Ansicht > Vektorbilder anzeigen, um alle Vektorbilder in einem Stickmuster, wie zum Beispiel CorelDRAW®-Clipart, ein- oder auszublenden.

Sie können Vektor-Bilder in verschiedenen Formaten zur Verwendung als Digitalisier-Hintergründe zum manuellen oder automatischen Digitalisieren laden.

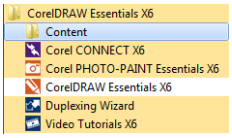
Tipp Wird ein Sperren von Hintergrund-Abbildungen dafür sorgen, dass diese während der Digitalisierung, Umwandlung oder Umformung von nahe liegenden Stickobjekten an selbem Platz verbleiben. Gesperrte Objekte können jederzeit zwecks Modifizierung entsperrt werden. Siehe auch Das Sperren & Entsperren der Objekte.

Clipart durchsuchen

CorelDRAW® Essentials X6 beinhaltet eine Auswahl an Clipart, die als Digitalisiervorlage 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 X6-Ordner über Windows **Start > Programme** zu.



2 Wählen Sie den **Inhalte**-Ordner und wählen Sie **Clipart** aus.



3 Durchsuchen Sie die Ordner nach interessanter Clipart.

Hinweis Das Öffnen von Clipart in BERNINA-Sticksoftware muss über den **Bildleinwand** geschehen. Siehe auch Vektorbilder 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 7**-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 Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

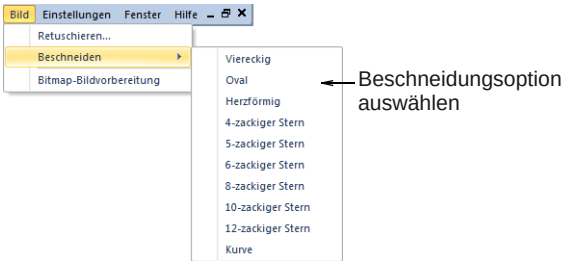
Beschneiden der Bitmaps zwecks Digitalisierung

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 ein Bitmap-Bild zum Digitalisieren zu beschneiden

1 Scannen oder laden Sie das Bild, das Sie benutzen möchten. Siehe Bilder importieren.

2 Wählen Sie das Bitmap-Bild und ein Beschneidungsoption aus dem **Bild > Beschneiden**-Menü.



- Digitalisieren Sie um den gewünschten Bildbereich Kontrollpunkte, um eine Zuschneidekontur zu erstellen, und drücken Sie dann **Eingabe**.



Rechteck



Herz



10-eckiger Stern



Kurve

Beschnittene Bitmap-Bilder umformen

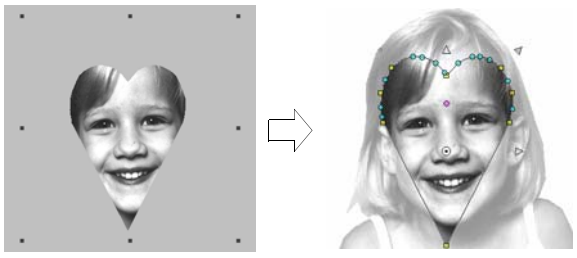
Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um ein Bild freihändig zuzuschneiden.

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 Beschneiden Sie ein Bild und markieren Sie es. Siehe Beschneiden der Bitmaps zwecks Digitalisierung.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



3 Passen Sie die Umformungspunkte zum Ändern der Form an und drücken Sie **Eingabe**.

Die Zuschnittkontur des Bildes wird mit Umformungspunkten angezeigt.





4 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Das Bearbeiten von Bildmaterial in Grafikanwendungen

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Benutzen Sie ‚Bild > Bitmap retuschieren', um Bilder in einem Grafikpaket zu bearbeiten.

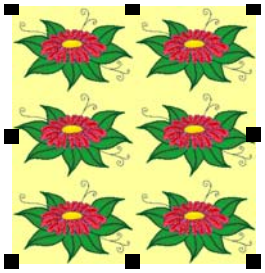
Sie können aus BERNINA-Sticksoftware Bilder in anderen Grafikprogrammen öffnen, um das Verbessern Ihrer eingescannten Bilder zu vereinfachen. Dazu gehören das Eliminieren von Hintergründen, das Auffüllen von Flächen mit Farbe, das Hinzufügen von Konturen, das Schliessen von Lücken und das Verstärken 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 X6.

Um Bilder in einer Grafikanwendung zu bearbeiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

2 Wählen Sie im **Bildleinwand**-Modus ein Bild aus.



Benutzen Sie ein Grafikprogramm, um den zu stickenden Bestandteil auszuschneiden.

3 Klicken Sie auf das **Bitmap retuschieren**-Symbol.

Das Bild wird im Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6-Programm geöffnet.

4 Bearbeiten Sie das Bild wie gewünscht.



Bild zugeschnitten



Hintergrund entfernt



Konturen hinzugefügt

5 Wählen Sie **Datei> Stickmuster aktualisieren**.

Das Bild wird in BERNINA-Sticksoftware angezeigt, ist aber mit Streifen überzogen. Dies bedeutet, dass es im Grafikprogramm noch geöffnet ist.

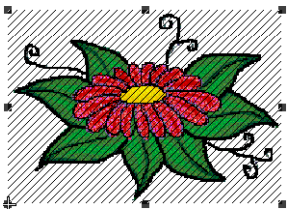


Bild noch im Grafikprogramm geöffnet

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

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

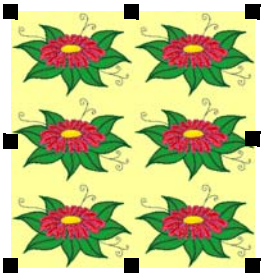
Benutzen Sie Bild > Bild speichern zum Speichern von Hintergründen als separate Datei.

Alle im Designfenster 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

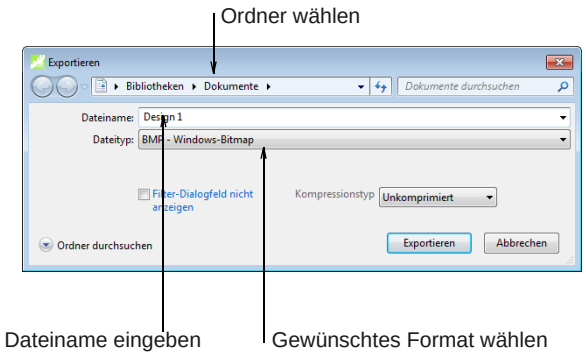
1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

2 Wählen Sie im **Bildleinwand**-Modus ein Bild aus.



3 Klicken Sie auf das Symbol **Bild speichern**.

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.

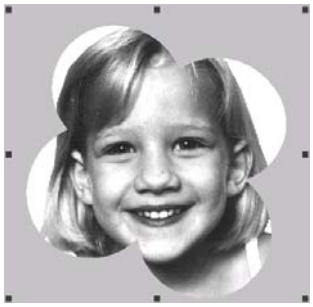
5 Geben Sie einen neuen Dateinamen an und klicken Sie auf **Exportieren**.

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 15
Bildverarbeitung



BERNINA-Sticksoftware unterstützt das halb- und vollautomatische Digitalisieren von Bitmap-Bildern. Die Qualität der fertigen Stickmuster hängt maßgeblich von der Art und Qualität der Original-Bilder 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. **Autodigitalisierer** 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 **Autodigitalisierer** 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 **Bitmap-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.

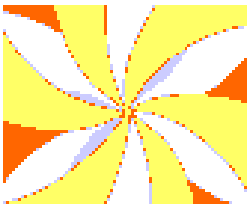


Bild vor der Farbreduzierung

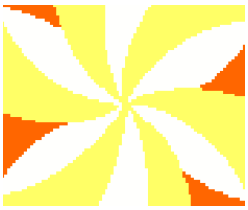


Bild nach der Farbreduzierung

Vergewissern Sie sich, dass Sie die Bilder richtig scannen, um so die besten Ergebnisse zu erzielen. Siehe Bildmaterial scannen.

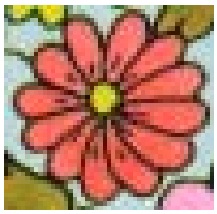


Bild im RGB-Farben-Modus gescannt



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 Das Bearbeiten von Bildmaterial in Grafikanwendungen.

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, damit die Software die 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
Bildvorbereitungswerkzeug 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 • Autodigitalisierer	• Manuell • Zauberstab • Autodigitalisierer	PhotoSnap

Vorbereiten nicht-umrandeter Bitmaps



Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

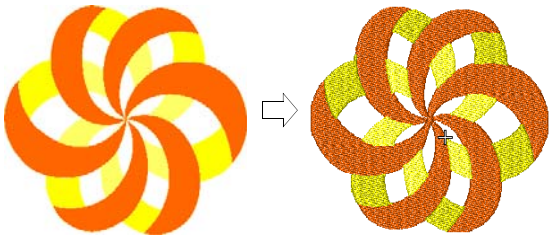


Benutzen Sie Allgemein > Bild einfügen, um ein Bild als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einzufügen.

Der **Stickleinwand** bietet eine **Bitmap-Bildvorbereitung**-Option, um nicht-konturierte Bilder zur automatischen Digitalisierung vorzubereiten. Das Werkzeug reduziert Farbblöcke in Bitmap-Abbildungen automatisch auf eine einzelne Farbe, wobei Konturenglättungen vorgenommen und Störungen entfernt werden. 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 Das Bearbeiten von Bildmaterial in Grafikanwendungen.



Vorbereitetes Bild Digitalisiertes Bild

Um nicht-konturierte Bitmap vorzubereiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

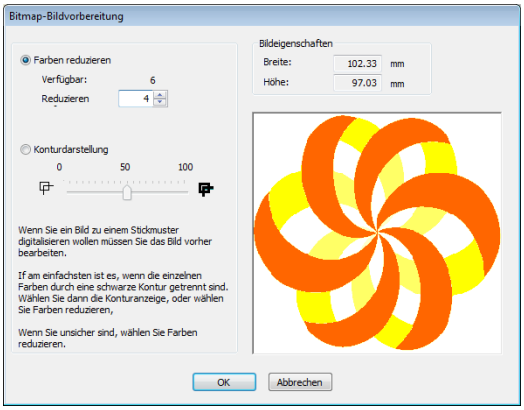
2 Wählen Sie im **Bildleinwand**-Modus das Bild aus und bearbeiten oder schneiden Sie es wie gewünscht zu. Siehe Importierte Bilder bearbeiten.

3 Wechseln Sie zum **Stickleinwand**-Modus und wählen Sie das Bild aus.



4 Auswählen Sie **Bild > Bitmap-Bildvorbereitung**.

Das **Bitmap-Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Überprüfen Sie die **verfügbaren** 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 Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Benutzen Sie Allgemein > Bild einfügen, um ein Bild als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einzufügen.

Der **Stickleinwand** bietet eine **Bitmap-Bildvorbereitung**-Option, um konturierte Bilder zur automatischen Digitalisierung vorzubereiten. Das Werkzeug verschärft Konturen und reduziert Störungen automatisch. 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.

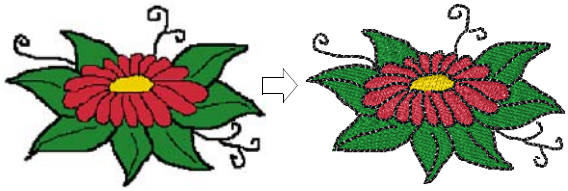


Bild mit einfarbigen Einzelfarben

Digitalisiertes Bild

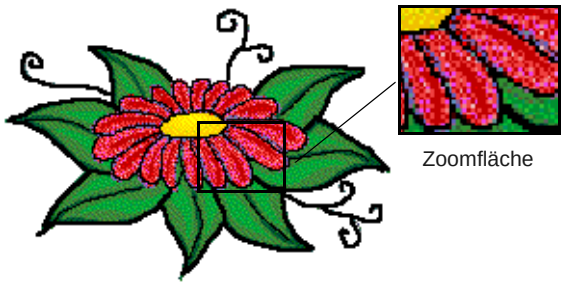
Tipp Je nach Qualität des eingescannten Bildes muss es vor der Verarbeitung in BERNINA-Sticksoftware manuell bearbeitet werden. Normalerweise ist dies der Fall, wenn ein Bild zugeschnitten, der Hintergrund entfernt, zusammenhängende Bereiche mit einer Farbe gefüllt, Konturen hinzugefügt, Lücken geschlossen oder Konturen verstärkt werden sollen. Siehe Importierte Bilder bearbeiten.

Um ein konturierte Bild vorzubereiten

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

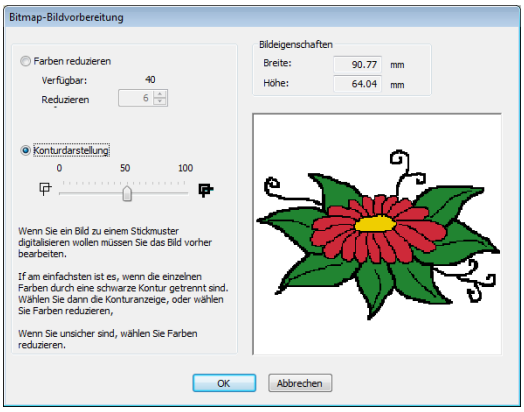
2 Wählen Sie im **Bildleinwand**-Modus das Bild aus und bearbeiten oder schneiden Sie es wie gewünscht zu. Siehe Importierte Bilder bearbeiten.

3 Wechseln Sie zum **Stickleinwand**-Modus und wählen Sie das Bild aus.

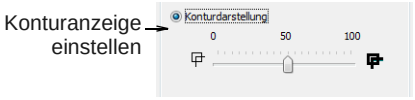


4 Auswählen Sie **Bild > Bitmap-Bildvorbereitung**.

Das **Bitmap-Bildvorbereitung**-Dialogfeld wird geöffnet.

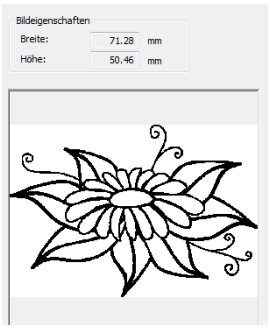


Das Bild erscheint in der Vorschau. Das **Verfügbar**e-Farben-Feld zeigt die Anzahl der Bildfarben an.



5 Die Konturanzeige wird mit dem Schieberegler eingegeben.

Dies erzeugt eine Schwarz-Weiss-Vorschau der erkannten Konturen.

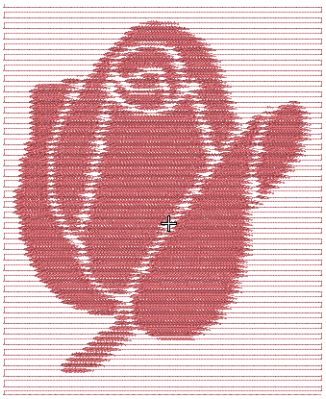


Tipp Schieben Sie den Regler nach rechts, bis die Konturen zu schwarz erscheinen, dann langsam wieder nach links. Halten Sie an, wenn das Bild alle gewünschten Konturen aufweist.

6 Zur Bestätigung der Eingaben **OK** anklicken.

Das Bild ist jetzt zur automatischen Digitalisierung bereit. Siehe Automatisches Digitalisieren.

KAPITEL 16
AUTOMATISCHES DIGITALISIEREN



Durch seine Integration mit CorelDRAW® bietet BERNINA-Sticksoftware eine leistungsfähige wechselseitige Konvertierung von Vektor- und Stickobjekten. Das **Vektoren in Stickerei konvertieren**-Werkzeug kann sowohl auf Text als auch auf Vektorbilder angewendet werden.

BERNINA-Sticksoftware bietet außerdem ein **Zauberstab**-Werkzeug, um einfache Stickerei direkt aus elektronischem Bildmaterial zu generieren. Dies wiederum gibt Ihnen mehr Spielraum, Zeit mit dem Bearbeiten der komplizierteren Anteile Ihres Design zu verbringen oder aber auch der Gebiete, welche eine künstlerischen Handhabung benötigen.

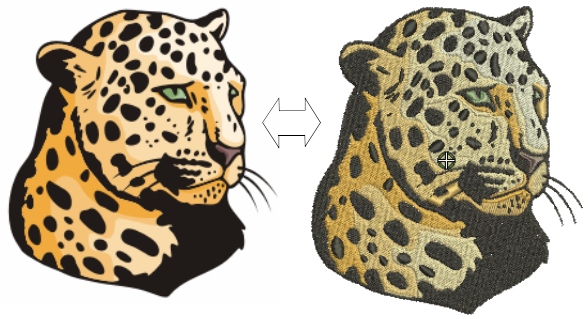
Das **Autodigitalisierer**-Werkzeug wandelt Bildmaterial fast oder komplett selbstständig automatisch in vollständig digitalisierte Stickerei um. Mit diesem Werkzeug können auch Stickerei-Neulinge schnell und einfach unkomplizierte Stickmuster erstellen.

Mit **PhotoSnap** können Sie Stickerei aus Fotos und anderen Bildern erstellen.

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie mit den zur Verfügung stehenden Techniken Vektorgrafiken und Bitmap-Bilder automatisch in Stickmuster konvertieren. Er beschreibt zudem, wie Sie aus Fotografien Stickerei erstellen.

Digitalisieren mit Vektorbild

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 Stickmuster oder umgekehrt – hat keinen Einfluss auf bestehenden Urheberschutz.

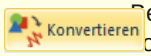
Konvertierungsbeschränkungen

Beim Konvertieren einiger CorelDRAW®-Vektoren in 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.



Falls es jedoch kein Stickerei-Äquivalent gibt, wird das Objekt nur einfarbig konvertiert. Hüllkurventext wird in Stickobjekte statt in Stickereitext konvertiert.

Vektoren in Stickerei konvertieren



Benutzen Sie Leinwand > Bild in Stickerei konvertieren, um markierte Vektor- oder Bitmap-Bilder in Füll- oder Konturstiche zu konvertieren.

Das **Vektorbild zu Stickerei konvertieren**-Werkzeug konvertiert Eigenschaften von Füll- oder Konturstichen ausgewählter Vektorgrafiken in die entsprechenden Füll- oder Konturstichar ten. Dies kann auf Schriftzüge wie auf Vektorbild angewendet werden. Siehe auch Text zu Stickerei konvertieren.

Hinweis Bitmaps können nicht mit dem **Bild in Stickerei konvertieren**-Werkzeug in Stickerei umgesetzt werden, da sie vor der Umsetzung bearbeitet werden müssen. Siehe Bildverarbeitung.

Um Vektoren in Stickerei zu konvertieren

1 Wechseln Sie zur **Bildleinwand**.

2 Scannen, laden oder erstellen Sie die Bildvorlage und/oder den Schriftzug, mit der/dem Sie arbeiten möchten. Siehe auch Bilder importieren.

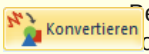


3 Klicken Sie auf **Bild in Stickerei konvertieren**.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch in den **Stickleinwand**.



Stickerei in Vektoren konvertieren

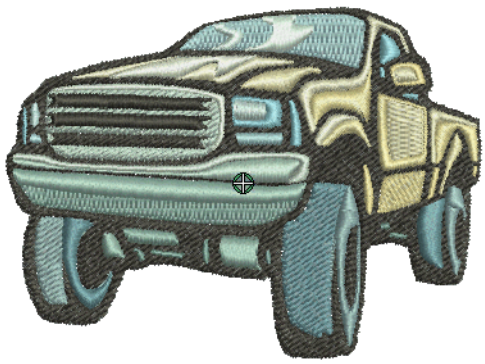


Benutzen Sie Leinwand > Stickerei in Bild konvertieren, um markierte Stickobjekte in Vektorbilder zu konvertieren.

Das **Stickerei in Bild konvertieren**-Werkzeug konvertiert markierte Stickobjekte in Vektoren.

Um Stickerei in Vektoren zu konvertieren

1 Wechseln Sie zur **Stickleinwand**.



2 Markieren Sie Stick- und/oder Schriftobjekte und klicken Sie auf **Stickerei in Bild konvertieren**.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch in den **Bildleinwand**.



Autom. Digitalisierung mit Zauberstab


Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.


Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.


Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Zauberstab, um gefüllte Flächen in Vektor- oder Bitmap-Bildern automatisch zu digitalisieren.


Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen', um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden.

Das **Zauberstab**-Werkzeug bietet alles, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch zu digitalisieren.

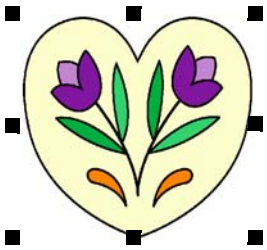
Um Formen automatisch zu digitalisieren

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bitmap-Bilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe auch Hintergründe anzeigen.

2 Wechseln Sie in den **Stickleinwand** und wählen Sie **Zauberstab** aus.

Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Designfenster vorhanden ist.

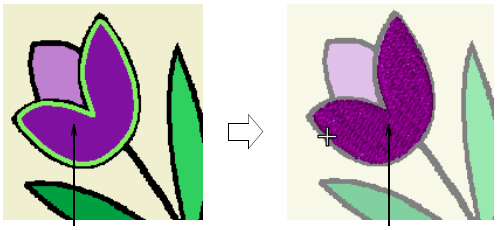

Bild bearbeitet

3 Klicken Sie auf Aufforderung auf eine Fläche des Bildes.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bitmap-Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Legen Sie Fadenfarbe und Stichart wie gewünscht fest. Siehe Fadenfarben zuweisen.

5 Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Fläche des Bildes und klicken Sie darauf.


Bereich anklicken

Mit Stichen gefüllter Bereich

6 Digitalisieren Sie die anderen gefüllten Formen auf dieselbe Weise und ändern Sie Fadenfarbe und Stichart nach Bedarf. Siehe auch Stiche auswählen und ändern.

7 Überprüfen Sie die Resultate im **Stickansicht zeigen**.


Alle Bereiche digitalisiert


Tipp Wenn Sie eine Form sowohl füllen als auch konturieren möchten, müssen Sie zwei Objekte

erstellen – eine mit Füllstich und eine mit Konturstich. Alternativ können Sie auch **Stickmuster-Umrandung** benutzen, um automatische Konturen zu erstellen. Siehe Konturen & Umrandungen erstellen.

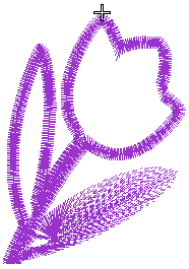


Fertiges Stickmuster

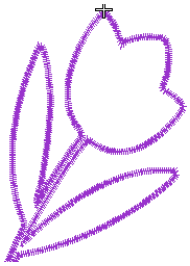


Nur Konturen digitalisiert

Die Stiche werden den aktuellen Sticheinstellungen entsprechend generiert. Wenn die Stichlänge die voreingestellte Stichlänge überschreitet, können Sprungstiche auftreten.



Satinstichbreite: 2,5 mm, einige Sprungstiche



Satinstichbreite: 1,0 mm, KEINE Sprungstiche

Autom. Digitalisierung mit Autodigitalisierer

Als Erweiterung der Funktion **Zauberstab** erkennt der **Autodigitalisierer** 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 **Autodigitalisierer** einen gewissen Gestaltungsspielraum. Sie können einzelne Farben weglassen und Sticharten bestimmen. Nach dem Erstellen können Sie das Endergebnis jederzeit mit den verfügbaren Digitalisiertechniken bearbeiten. Siehe auch Digitalisiermethoden. Denken Sie immer daran, Unterlagen hinzuzufügen und einzelne Objekte bei Bedarf nachzubearbeiten. Siehe Stabilisierung mit Unterlagen.

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 erlaubt die Software keine automatischen Digitalisier-Techniken. Siehe Bildverarbeitung.

Ganze Bilder automatisch digitalisieren

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Autodigitalisierer, um vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch zu digitalisieren.

Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen', um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden.

Im Grunde müssen Sie beim Erstellen von Stickmustern mit dem **Autodigitalisierer** nur das zu konvertierende Bild auswählen und dann auf **Autodigitalisierer** 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 **Autodigitalisierer** auf 0,4 mm setzen.

Um ein ganzes Bild automatisch zu digitalisieren

1 Scannen oder laden Sie das zu benutzende Bild. Siehe Bilder importieren.

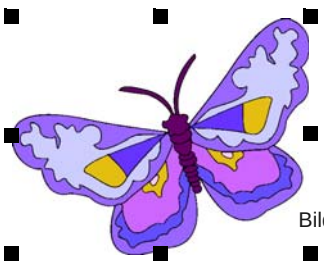


Bild bearbeitet

Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bitmap-Bilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergründe anzeigen.

2 Wechseln Sie in den **Stickleinwand** und wählen Sie **Autodigitalisierer** aus.

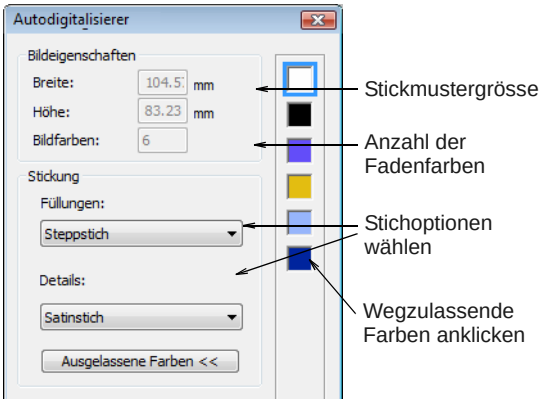
Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Designfenster vorhanden ist.

3 Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bitmap-Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Klicken Sie auf Aufforderung erneut auf das Bild.

Das **Automdigitalisierer**-Dialogfeld wird geöffnet. Die Bildinformationen, darunter Höhe und Breite sowie die Anzahl der Bildfarben, werden im oberen Teil angezeigt.

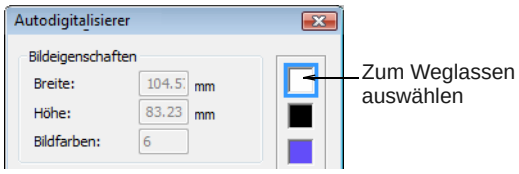


5 Wählen Sie Füll- und Konturstichарten aus. Siehe Automatische Sticheinstellungen anpassen und Ganze Bilder automatisch digitalisieren.

6 Klicken Sie auf **Ausgelassene Farben**.

Eine Liste der Bildfarben wird im Dialogfeld angezeigt. Sie können Farben auswählen, die beim Vorgang weggelassen werden.

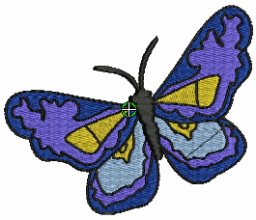
- Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Strg**-Taste gedrückt.
- Um eine Reihe von Elementen auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.

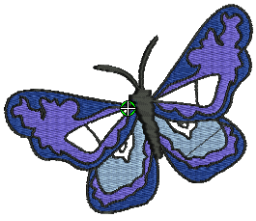


7 Stellen Sie die gewünschten Kontur- oder Umrandungs-Optionen ein. Siehe Automatische Konturen und Umrandungen erstellen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

Der **Autodigitalisierer** 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

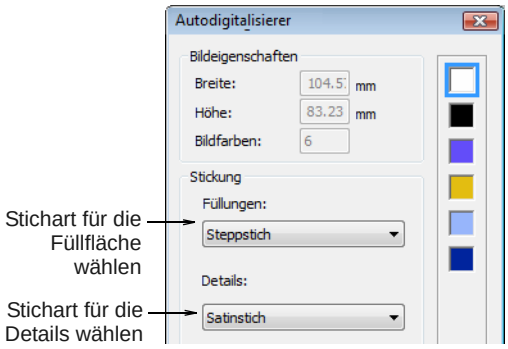
Autodigitalisierer erlaubt Ihnen das Anpassen von Füll- und Detailstich-Einstellungen.



Um automatische Sticheinstellungen anzupassen

- Scannen oder laden Sie das Bild, das Sie benutzen möchten, und starten Sie **Autodigitalisierer**, um ein komplettes Stickmuster automatisch zu digitalisieren. Siehe Ganze Bilder automatisch digitalisieren.
- Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

  Das **Autodigitalisierer**-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.
Satinstich	Eignet sich für kleine und schmale Flächen.

Hinweis Satinfüllung ist für Bereiche, die eine Stichlänge von über 7 mm erfordern, ungeeignet. Siehe Beibehalten langer Stiche.



Satinfüllung ungeeignet | Sprungstiche erstellt

- Wählen Sie eine Stichart für die **Details** aus der Liste aus.

Art	Beschreibung
Satinstich	Eignet sich am besten für dickere Linien oder kleine Formen unterschiedlicher Breite.
Doppel-laufstich	Eignet sich am besten für dünne Linien.
Satinstichlinie	Eignet sich für dickere Linien.

- Klicken Sie auf **OK**.

  Der **Autodigitalisierer** konvertiert das Bildmaterial in Stickobjekte und generiert Stiche.



Kontur: Satinstich | Kontur: Doppellaufstich

Automatische Konturen und Umrandungen erstellen

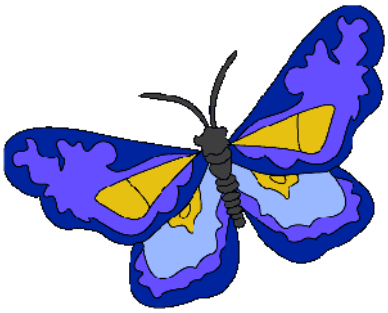
Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > Autodigitalisierer, um vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch zu digitalisieren.

Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen', um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden.

Mit dem **Autodigitalisierer**-Werkzeug können Sie während der Bildkonvertierung automatisch Konturen generieren. Dabei kann es sich um Details und/oder Umrandungen handeln. Sie können die zu verwendenden Konturfarben während der Umsetzung des Bildes auswählen. Farben und Objektdetails der erstellten Objekte können jederzeit geändert werden.

Um automatische Konturen und Umrandungen zu erstellen

1 Scannen oder laden Sie das Bild, das Sie benutzen möchten. Siehe Bilder importieren.



Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bitmap-Bilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergründe anzeigen.

2 Wechseln Sie in den **Stickleinwand** und wählen Sie **Autodigitalisierer** aus.

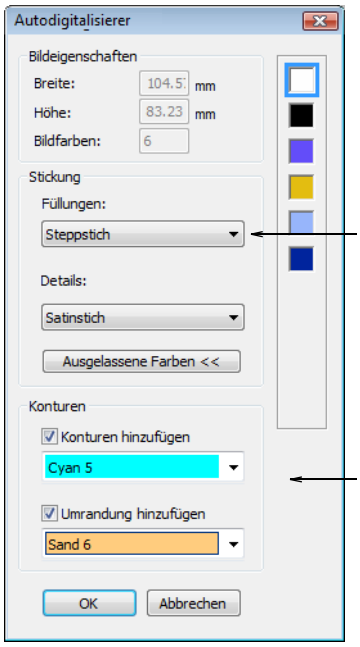
Das Werkzeug kann nur benutzt werden, wenn mindestens eine Bitmap im Designfenster vorhanden ist.

3 Klicken Sie auf das Bild, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Die Software überprüft, ob die Bitmap bearbeitet wurde, und zeigt gegebenenfalls das **Bitmap-Bildvorbereitung**-Dialogfeld an. Siehe Bilder zum automatischen Digitalisieren vorbereiten.

4 Klicken Sie auf Aufforderung erneut auf das Bild.

Das **Autodigitalisierer**-Dialogfeld wird geöffnet.



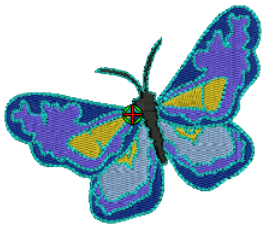
5 Klicken Sie nach Bedarf auf **Konturen hinzufügen** und/oder **Umrandung hinzufügen**.

- Die erstellten Konturstiche benutzen Laufstiche, um die Farbblöcke im Originalbild zu umranden.
- Umrandungen werden als Satin-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.

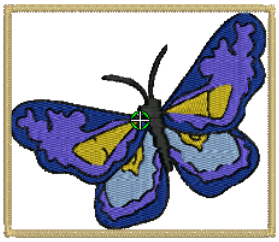
Hinweis Falls das Bild schon Konturen enthält, wird die Benutzung von **Konturen hinzufügen** nicht empfohlen, da dies doppelte Konturen erzeugt. Siehe Konturen & Umrandungen erstellen.

6 Wählen Sie die Fadenfarben für die Konturen aus den Dropdown-Listen aus und klicken Sie auf **OK**.

Der **Autodigitalisierer** konvertiert das Bildmaterial in Stickobjekte und generiert Stiche.

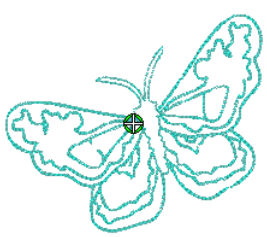


Konturen hinzugefügt

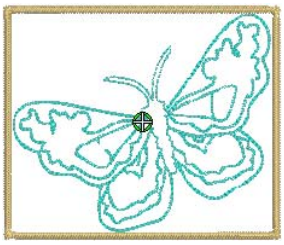


Umrandung hinzugefügt

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

Autom. Digitalisierung mit PhotoSnap

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Benutzen Sie Autom. Digitalisierung > PhotoSnap, um Schwarzweiß- oder Farbfotos in Stickerei umzuwandeln.

Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmap-Bilder anzeigen', um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden.

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.

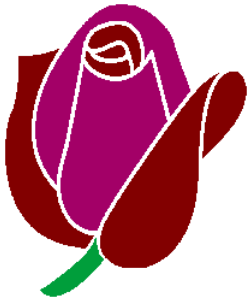


Umrandung und Text hinzugefügt

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 importieren.



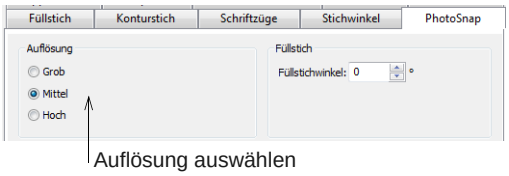
Tipp Falls Sie das geladene Bild nicht sehen können, stellen Sie sicher, dass **Bitmap-Bilder anzeigen** aktiviert ist. Siehe Hintergründe anzeigen.

2 Klicken Sie im **Stickleinwand**-Modus auf das **PhotoSnap**-Symbol und dann auf Aufforderung auf das Bild.

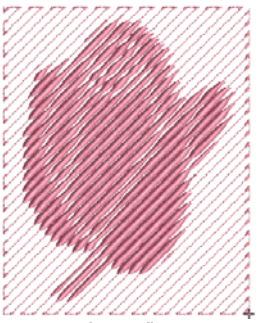
BERNINA-Sticksoftware generiert nun die Stiche. Dieser Vorgang kann einige Zeit dauern.

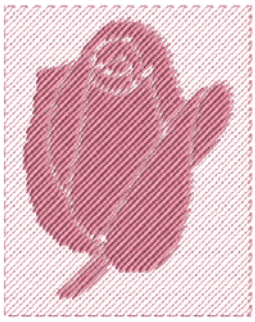
3 Rechtsklicken oder doppelklicken Sie auf das resultierende **PhotoSnap**-Stickmuster.

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

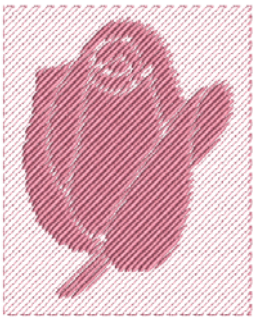


4 Wählen Sie im Feld **Auflösung** eine Auflösung aus – **Grob**, **Normal** oder **Hoch** – und klicken Sie auf **Anwenden**.


Grobe Auflösung


Hohe Auflösung

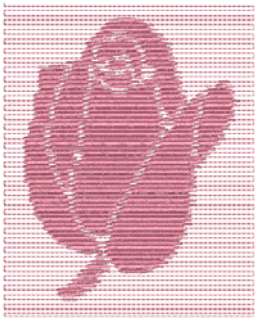
5 Wählen Sie im Feld **Stoffhintergrund** eine Hintergrundoption aus – **Hell** oder **Dunkel** – und klicken Sie auf **Anwenden**.

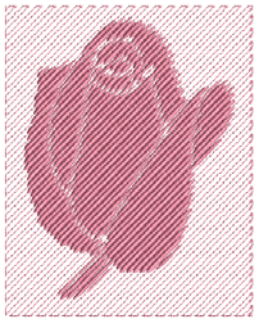

Heller Hintergrund


Dunkler Hintergrund

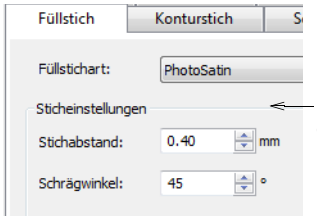
Tipp Welche Option gewählt wird, hängt normalerweise von der Helligkeit des verwendeten Stoffs ab.

6 Passen Sie, falls nötig, im **Füllwinkel**-Feld den Stichwinkel an und klicken Sie auf **Anwenden**.

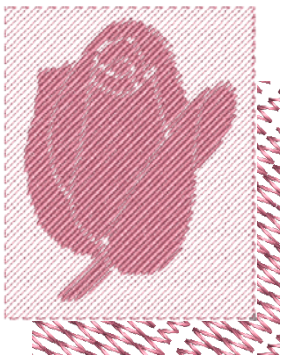

Füllwinkel 0°

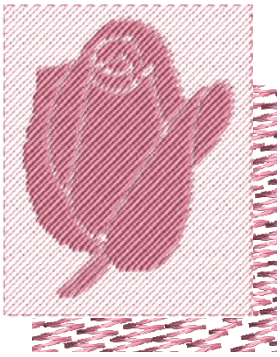

Füllwinkel 45°

7 Wählen Sie das **Füllstich**-Register und passen Sie die **PhotoSatin**-Stichwerte wie gewünscht an.



- **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).


Füllstichwinkel 45°
Schrägwinkel: 0°


Füllstichwinkel 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 eines Motivs können Sie es als Ganzes verändern oder individuelle Objekte oder sogar einzelne Stiche bearbeiten.

Das Kombinieren & Einreihen von Objekten

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 Das Kombinieren & Einreihen von Objekten.

Objekte anordnen und umwandeln

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Objekte anhand von interaktiven und numerischen Methoden platzieren und ausrichten können. Er beschreibt zudem das Skalieren, Rotieren und Schrägstellen von Objekten. Ausserdem erklärt er verschiedene Methoden zur Spiegelung von Objekten. Siehe Objekte anordnen und umwandeln.

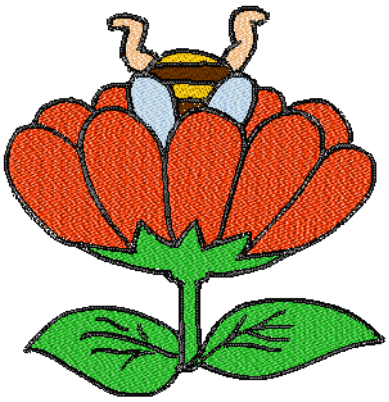
Umformen und Bearbeiten der Objekte

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 & bearbeiten.

Stiche bearbeiten

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stiche markieren und bearbeiten. Siehe Stiche bearbeiten.

Kapitel 17
Das Kombinieren & Einreihen von Objekten



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 ausgewählte 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 ausgewählten 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

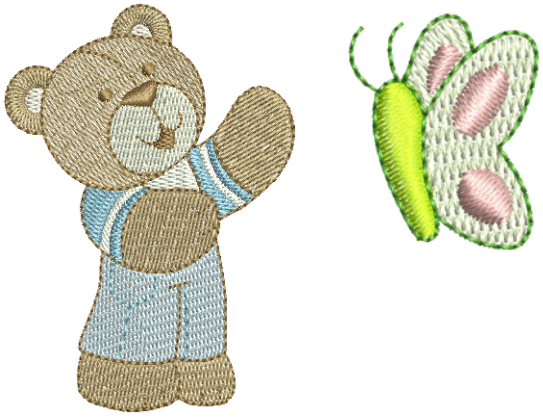
Stickmuster oder Stickobjekte können kopiert oder ausgeschnitten und zum kurzzeitigen Speichern auf der MS Windows®-Zwischenablage platziert werden. Sie können dann beliebig oft aus der Zwischenablage in dasselbe oder ein anderes Stickmuster eingefügt werden, bis sie in der Zwischenablage ersetzt werden. Objekte können auch ohne Kopieren in die Zwischenablage dupliziert oder geklont werden. Siehe auch Objekte markieren.

Stickmuster einfügen



Benutzen Sie Allgemein > Stickerei einfügen, um Stickdateien in das aktuelle Stickmuster zu importieren.

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.



Achtung Es empfiehlt sich, für das Kombinieren von Stickmustern ART-Grad A- oder B-Dateiformate zu benutzen. ART-Grad C- und D-Stickmuster führen bei einer Größenänderung womöglich nicht zum gewünschten Ergebnis. Siehe auch Stickmusterformate.

Um Stickmuster einzufügen

1 Öffnen Sie das Hauptstickmuster.

Wenn Sie ein Stickmuster zum ersten Mal in BERNINA-Sticksoftware öffnen, ist es standardmäßig gruppiert. Siehe auch Objekte gruppieren & Gruppierung aufheben.

2 Klicken Sie auf **Stickerei einfügen**.

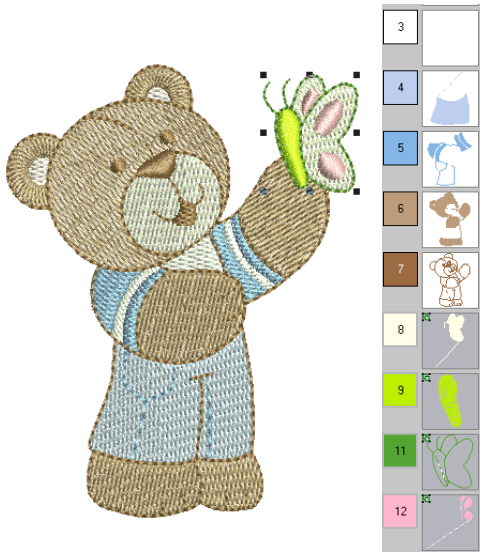
Das **Stickerei einfügen**-Dialogfeld öffnet sich.

3 Wählen Sie die Stickdatei aus, die Sie benutzen möchten, und klicken Sie auf **Öffnen**.

Das Stickmuster wird am Ende der Stickreihenfolge platziert. Es wird zudem standardmäßig gruppiert.

4 Reihen Sie Objekte in den kombinierten Stickmustern nach Bedarf neu ein; stellen Sie dabei sicher, dass die Details zuletzt ausgestickt werden. Siehe Das Einreihen von Stickobjekten in der Stickfolge.

5 Stellen Sie die Größe des eingefügten Stickmusters nach Bedarf ein. Siehe auch Objekte skalieren.



6 Verschieben Sie es an die gewünschte Position. Siehe Objekte positionieren.

7 Entfernen Sie nach Bedarf etwaige unterliegende Stiche. Siehe auch Unten liegende Stichlagen entfernen.

8 Speichern Sie das kombinierte Stickmuster unter dem ursprünglichen oder einem anderen Namen.

Das Kopieren & Einfügen der Objekte

Klicken Sie auf Allgemein > Kopieren, um markierte Objekte in die Zwischenablage zu kopieren.

Klicken Sie auf Allgemein > Einfügen, um kopierte Objekte einzufügen.

Sie können Objekte kopieren, um mehrere identische Objekte zu erstellen oder Objekte aus anderen Stickmustern einzufügen. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.

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 Einreihen mit Ausschneiden-und-Einfügen.

Objekte kopieren und einfügen

1 Wählen Sie das/die zu kopierende/n Objekt/e aus.

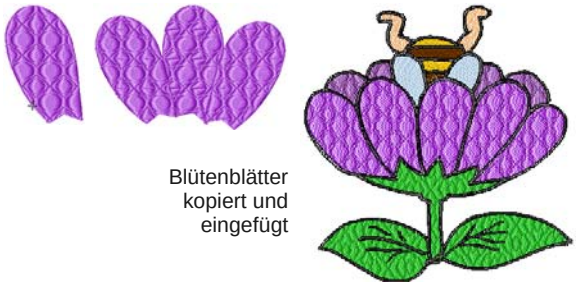
2 Klicken Sie auf das **Kopieren**-Symbol.

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 Das Durchlaufen der Designs.

Es kann zwischen anderen Objekten in der Reihenfolge eingefügt werden.

4 Symbol **Einfügen** anklicken.



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

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 Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.



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 Das Durchlaufen der Designs.

Sie können das/die Duplikat/e zwischen andere Objekte in der Reihenfolge platzieren.

2 Wählen Sie das/die zu duplizierende/n Objekt/e aus.

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 Umwandeln > Objektauswahl, um Objekte zu markieren und zu klonen.

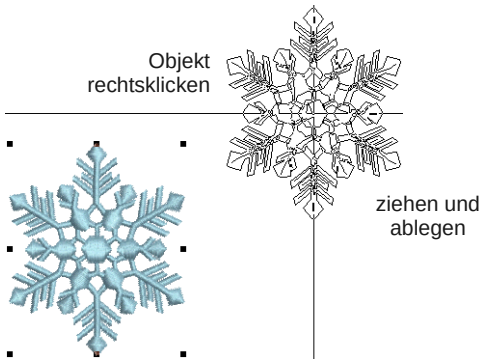
Mit der Funktion **Schnellkopieren** können Sie markierte Objekte durch Rechtsklick, Ziehen und Loslassen einfach und schnell duplizieren.

Tipp Mit der Software können Sie duplizierte Objekte mit automatischer Versetzung erstellen. Das bedeutet, dass Sie die Duplikation von Objekten mit derselben Versetzung ganz einfach wiederholen können.

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.



Tipp Für eine genauere Platzierung halten Sie beim Ziehen die **Strg**-Taste gedrückt - dies beschränkt Bewegungen auf die X- oder Y-Aachse.

3 Lassen Sie die Maustaste los.

Ein dupliziertes Objekt wird dort erstellt, wo Sie die Maus loslassen.

4 Drücken Sie zum Wiederholen **Strg+D**.

Ein neues Objekt wird mit derselben Versetzung wie das geklonte Objekt erstellt.



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, unabhängig davon, wo die Maus losgelassen wird.

Objekte gruppieren und aufteilen

Gruppieren Sie ausgewählte 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 & Gruppierung aufheben

Benutzen Sie Anordnen > Gruppieren, um mehrere Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe zu kombinieren.

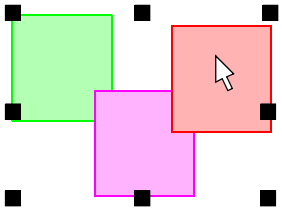
Klicken Sie auf Anordnen > Gruppierung aufheben, um eine Objektgruppe in Objektkomponenten aufzuteilen.

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. Nachdem Sie Änderungen an der ganzen Gruppe vorgenommen haben, können Sie die Gruppierung aufheben und die Objekte einzeln bearbeiten.

Hinweis Wenn Sie ein Stickmuster zum ersten Mal in BERNINA-Sticksoftware öffnen, ist es standardmäßig gruppiert.

Um Objekte zu gruppieren & ihre Gruppierung aufzuheben

- Markieren Sie die zu gruppierenden Objekte und klicken Sie auf das **Gruppieren**-Symbol oder drücken Sie **Strg+G**.

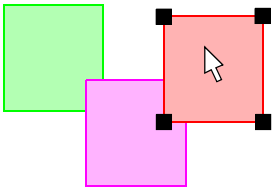


Sie können gruppierte Objekte als ein Objekt markieren, verschieben, skalieren oder umformen.

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 & bearbeiten.

- Markieren Sie das gruppierte Objekt und klicken Sie auf das **Gruppierung aufheben**-Symbol oder drücken Sie **Strg+U**.

  Die Gruppierung wird aufgehoben und die Objektkomponenten können einzeln ausgewählt werden. Siehe auch Das Auswählen von in Gruppen enthaltenen Objekten.



Nicht gruppierte Objekte können einzeln ausgewählt werden

Das Sperren & Entsperren der Objekte

Klicken Sie auf Anordnen > Sperren, um die Position markierter Objekte zur Sicherheit zu sperren.

Klicken Sie auf Anordnen > Alles entsperren, um alle gesperrten Objekte zu entsperren und den Schutz aufzuheben.

Sie können Objekte sperren, um somit zu verhindern, dass diese aus Versehen bewegt oder verändert werden. Zum Beispiel wird ein Sperren von Hintergrund-Abbildungen dafür sorgen, dass diese während der Digitalisierung, Umwandlung oder Umformung von nahe liegenden Stickobjekten an selbem Platz verbleiben. Gesperrte Objekte können jederzeit zwecks Modifizierung entsperrt werden.

Um Objekte zu sperren und zu entsperren

- Wählen Sie die zu sperrenden Objekte und klicken Sie entweder auf das **Sperren**-Symbol oder auf **K**.

  Die Ziehpunkte verschwinden, welches darauf hinweist, dass das Objekt nicht mehr länger zur Auswahl oder Modifizierung zur Verfügung steht.
- Um Objeke zu entsperren, müssen Sie auf das **Alles entsperren**-Symbol klicken.

  Sämtliche der gesperrten Objekte des Designs sind nun entsperrt.

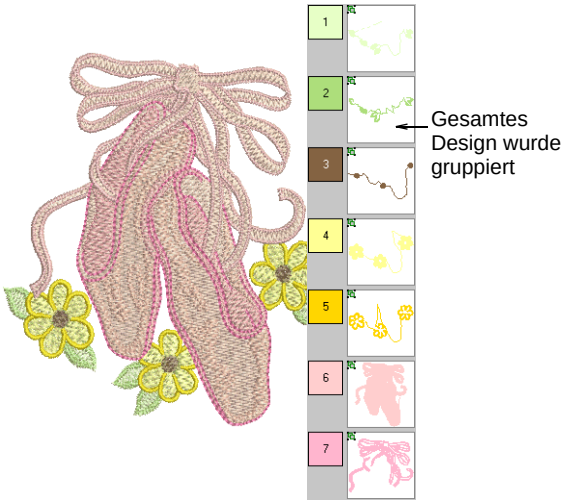
Das Auswählen von in Gruppen enthaltenen Objekten

Klicken Sie auf Umwandeln > Objektauswahl, um individuelle Objekte sowie Objektgruppen oder Objektkategorien zu markieren.

BERNINA®-Sticksoftware bietet jetzt eine Methode zur Auswahl individueller Objekte, die Teil einer Objektgruppe sind. Mit der **Alt**-Taste können Sie die Gruppierung vorübergehend ‚aufheben'. Dies ist von Nutzen, falls Sie Änderungen so ‚ganz nebenbei' vornehmen möchten, ohne zuerst Objektgruppierungen aufheben und später wieder Gruppieren zu müssen.

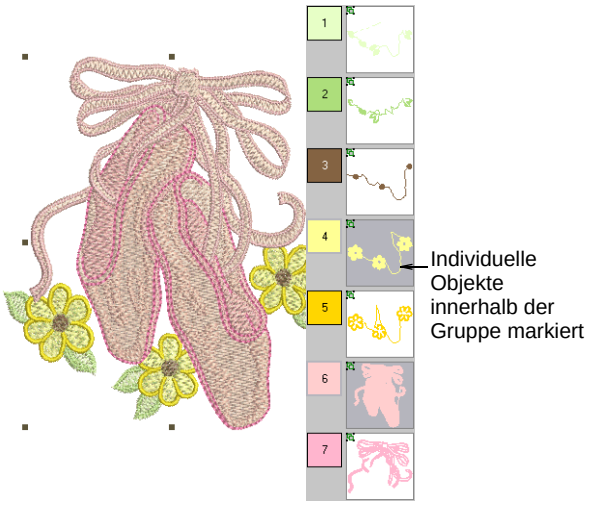
Um in Gruppen enthaltene Objekte auszuwählen

- Klicken Sie auf das **Objektauswahl**-Symbol oder drücken Sie auf **0**.



- Benutzen Sie **Alt** + **Klick**, um in einer Gruppe ein einzelnes Objekt zu markieren.
- Benutzen Sie in Kombination mit der **Alt**-Taste die Standardvorgehensweisen, um mehrere Objekte oder eine Reihe von Objekten in einem gruppierten Stickmuster zu markieren; Sie finden diese im Designfenster sowie in der **Farbfilm**. Diese beinhalten:
  - Ein einzelnes Objekt/Farbe innerhalb einer Gruppe markieren: **Alt** + **Klicken**.
  - Ein einzelnes Objekt/Farbe innerhalb einer Gruppe hinzufügen/entfernen: **Alt** + **Strg** + **Klicken**.

- Eine Reihe von Objekten/Farben innerhalb einer Gruppe markieren:
  Alt + **Umschalten** + **Klicken**.



Tipp Sie können auch ein Auswahlfeld oder **Polygonauswahl** in Verbindung mit der **Alt**-Taste benutzen. Siehe auch Objekte markieren.

- Wenn eines (oder mehrere) Objekte markiert sind, können Sie seine Eigenschaften, Stiche und so weiter wie gewünscht bearbeiten.

In Objektkomponenten aufteilen

Benutzen Sie das Werkzeug Bearbeiten > Zerlegen, um Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen in ihre Objektkomponenten zu zerlegen.

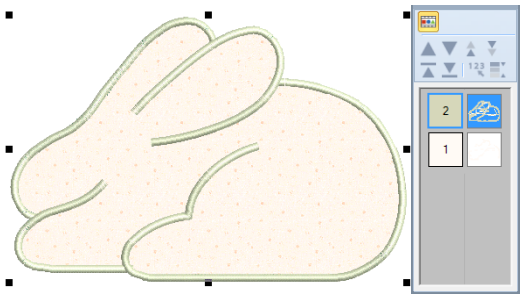
Das **Zerlegen**-Werkzeug ermöglicht Ihnen das Aufteilen von -Objekten in ihre Objektkomponenten. Der Befehl kann auch für Monogramme, , Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen benutzt werden. Er wirkt sich ähnlich aus wie das Aufheben von Gruppierungen.

Hinweis In älteren Versionen der Software gespeicherte Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen durchlaufen unter Umständen standardmässig den **Zerlegen**-Vorgang.

Um in Objektkomponenten aufzuteilen

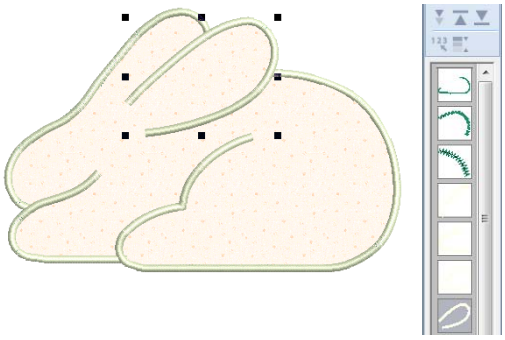
1 Wählen Sie das aufzuteilende Objekt aus – ‚Offene Objekt'-Applikation, Autom. -Applikation, Monogramm, oder Text.

Der **Zerlegen**-Befehl wird aktiviert.

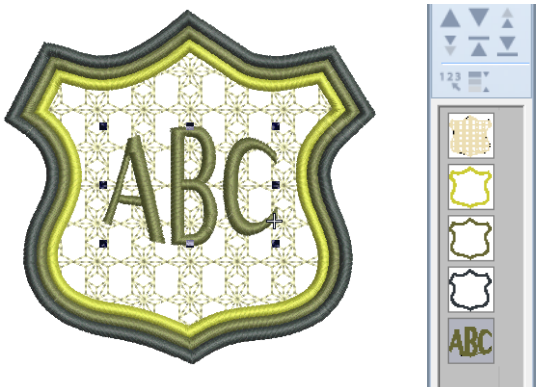


2 Klicken Sie auf **Zerlegen**.

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.

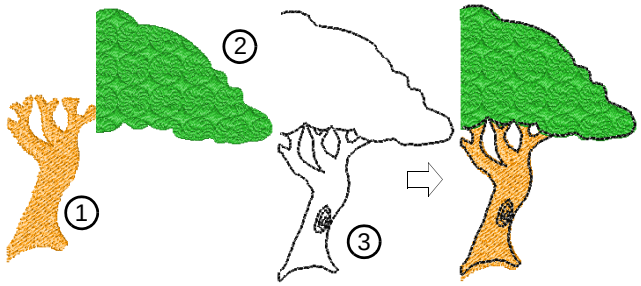


Der Vorgang ungruppiert Monogramm-Objekten in ihre Komponentengruppen – ein Textobjekt, Ornamente (jede Ornamentkategorie verbleibt als eine Gruppe) und Umrandungen (ebenfalls gruppiert). Siehe auch Monogramm-Funktion.

Tipp Um individuelle Objekte zu verändern – z. B. um die Stickreihenfolge von Monogramm-Umrandungen zu ändern –, benutzen Sie die Farbfilm Option zum Umgruppieren und Neueinreihen von Objekten.

Das Einreihen von Stickobjekten in der Stickfolge

Die Stickobjekte, aus denen ein Design besteht, bilden eine ‚Stickfolge'. Vor dem Digitalisieren erweist es sich gute Arbeitsstrategie die Designformen und zusammenhängende Stickfolge im Voraus zu planen. Die Formen müssen deutlich definiert sein, so dass sie leichter zu sticken sind. Die besten Formen besitzen eine relativ konstante Breite mit ebenmäßigen Rändern, keine scharfen Wendungen und keine kleinen, hervorstehenden Details. Details sollten zuletzt ausgestickt werden. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.



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, Ansicht.

Einreihen mit Ausschneiden-und-Einfügen

Klicken Sie auf Allgemein > Ausschneiden, um markierte Objekte auszuschneiden und in der Zwischenablage zu speichern.

Klicken Sie auf Allgemein > Einfügen, 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 mittels Ausschneiden und Einfügen einzureihen

1 Wählen Sie das/die neu einzuordnende/n Objekt/e aus.

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 Das Durchlaufen der Designs.

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.

Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm

Klicken Sie auf Allgemein > Farbfilm, um die Farbfilm zu öffnen. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten in der Liste.

Klicken Sie auf Allgemein > Individuelle Objekte anzeigen, um individuelle Objekte in ihrer Stickreihenfolge zu begutachten. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten.

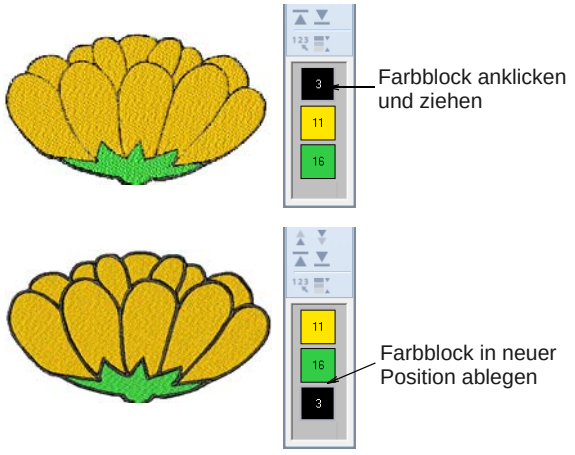
Stickmuster bestehen aus individuellen ‚Stickobjekten', die in ‚Farbblöcken' gruppiert sind. Diese sind im **Farbfilm** entsprechend ihrer Stickreihenfolge aufgelistet. Sie können so Ihr Stickmuster durch Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Duplizieren, Löschen und Neueinreihen markierter Farbblöcke optimieren. 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 mittels dem Farbfilm die Abfolge zu erstellen

- 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 Die **Farbfilm** ist mit dem Designfenster synchronisiert und umgekehrt. Sie werden laufend aktualisiert, wann immer Sie Objekte markieren, verändern, löschen oder neu erstellen.

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

Alle Objekte innerhalb eines Farbblocks werden in ihrer Stickreihenfolge angezeigt.



Aufeinander folgende Objekte derselben Farbe bilden einen einzelnen Farbblock

Alle Objekte, die Farbblöcken 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 Farben auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
  - Um mehrere Elemente auszuwählen, halten Sie beim Klicken 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. Siehe Einreihen mit Ausschneiden-und-Einfügen.



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. Siehe Objekte & Farbblöcke einreihen.

Nach Farbe einordnen

Klicken Sie auf Allgemein > Farbfilm, um den Farbfilm zu öffnen. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten in der Liste.

Wählen Sie Farbfilm > Nach Farbe einordnen, um Objekte nach Farbe neu einzureihen.

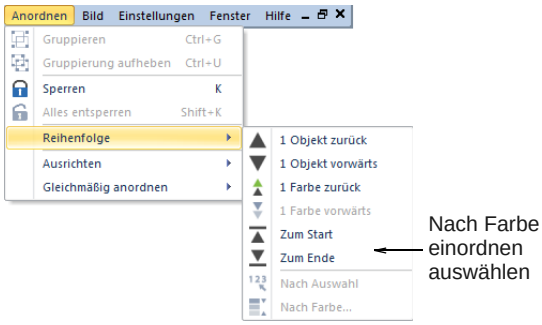
Objekte können der Farbe nach neu eingeordnet werden. Dies reduziert die Anzahl der Farbwechsel in einem Stickmuster. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.

Um Objekte der Farbe nach einzureihen

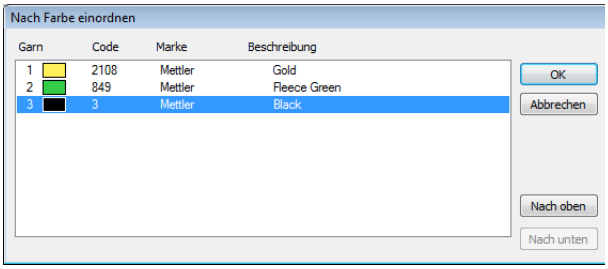
1 Neu einzuordnende Objekte markieren.

2 Wählen Sie **Nach Farbe einordnen** aus der **Farbfilm**-Werkzeugleiste.

Wählen Sie **Anordnen > Nach Farbe einordnen**.

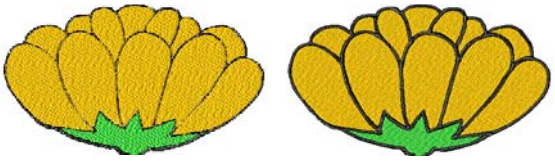


Das **Nach Farbe einordnen**-Dialogfeld wird geöffnet und listet die in den markierten Objekten benutzten Farben auf.



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 in Auswahlreihenfolge einreihen

Klicken Sie auf Allgemein > Farbfilm, um die Farbfilm zu öffnen. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten in der Liste.

Benutzen Sie Farbfilm > Reihenfolge nach Auswahl, um Objekte in der Reihenfolge ihrer Auswahl neu einzureihen.

Objekte können neu eingeordnet werden, indem Sie sie in der gewünschten Stickreihenfolge auswählen.

Um Objekte der Abfolge der Auswahl nach einzureihen

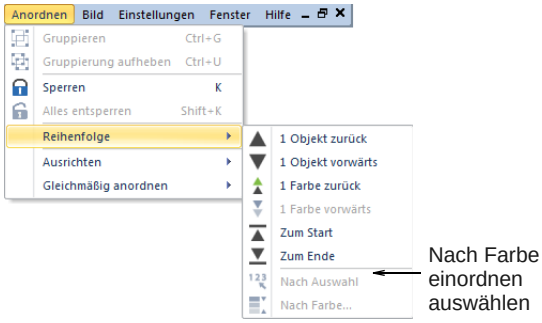
1 Wählen Sie das erste Objekt in dem Bereich, den Sie neu anordnen möchten.

2 Zum Neueinreihen **Strg**-Taste gedrückt halten und die folgenden Objekte markieren.

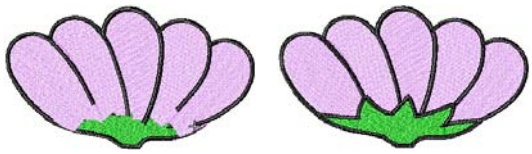
Hinweis Wählen Sie jedes Objekt in der Reihenfolge aus, in der Sie es aussticken möchten.

3 Während alle Objekte noch ausgewählt sind, wählen Sie **Reihenfolge nach Auswahl** aus der **Farbfilm**-Werkzeugleiste aus.

Wählen Sie **Anordnen > Reihenfolge nach Auswahl**.



Die Objekte werden in der Reihenfolge neu eingereiht, in der sie nach dem ersten markierten Objekt ausgewählt wurden. Siehe auch Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm.



Falsche Reihenfolge | Richtige Reihenfolge

Objekte & Farbblöcke einreihen


Klicken Sie auf Allgemein > Farbfilm, um die Farbfilm zu öffnen. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten in der Liste.


Benutzen Sie ‚Farbfilm > 1 Objekt zurück', um die Auswahl in der Stickreihenfolge ein Objekt zurückzusetzen.


Benutzen Sie Farbfilm > 1 Objekt vorwärts, um eine Auswahl in der Stickreihenfolge um ein Objekt nach vorne zu verschieben.


Benutzen Sie Farbfilm > 1 Objekt vorwärts, um eine Auswahl in der Stickreihenfolge um ein Objekt nach hinten zu verschieben.


Benutzen Sie ‚Farbfilm > 1 Farbe vorwärts', um die Auswahl in der Stickreihenfolge eine Farbe vorzusetzen.


Benutzen Sie ‚Farbfilm > Zum Start verschieben', um die Auswahl zum Anfang der Stickreihenfolge zu verschieben.


Benutzen Sie ‚Farbfilm > Zum Ende verschieben', um die Auswahl zum Ende der Stickreihenfolge zu verschieben.

Die **Farbfilm**-Werkzeugleiste bietet eine bequeme Art, markierte Objekte und Farbblöcke einzureihen. Auf dieselben Optionen können Sie auch über das **Anordnen > Reihenfolge**-Menü zugreifen.



Abfolge markierter Objekte mittels der Werkzeugleiste oder des Anordnen-Menüs festlegen

Ganze Stickmuster automatisch einreihen

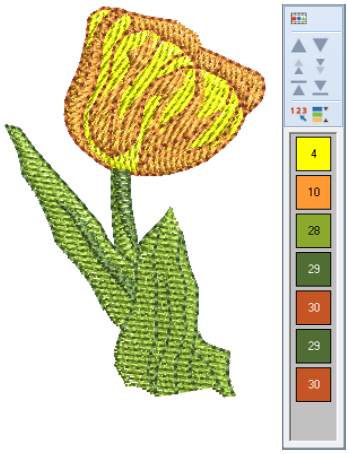
Die **Stickreihenfolge**-Funktion verbessert die Qualität und Effizienz der Ausstickung, indem die Anzahl der Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte minimiert wird. Alle existierenden Überlappungen bleiben bei diesem Vorgang erhalten. Das System analysiert das Stickmuster und berechnet:

- Rahmensetzungen (falls mehr als nur eine)
- Farbwechsel (Gesamtzahl im aktuellen Designfenster) 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

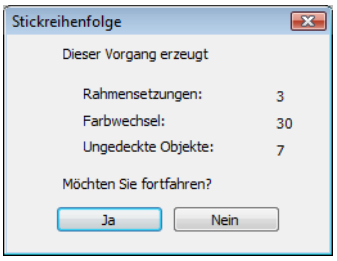
1 Erstellen oder öffnen Sie ein Stickmuster.



6 Farbwechsel

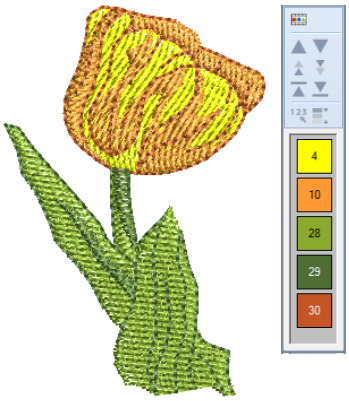
2 Wählen Sie **Stickmuster > Stickreihenfolge**.

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 Bestätigen Sie, dass Sie fortfahren möchten.



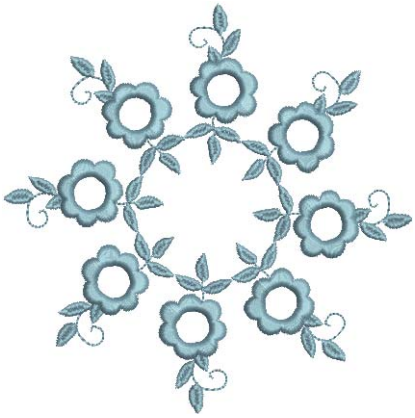
4 Farbwechsel

Hinweis Der **Rückgängig**-Befehl macht den Effekt aller Änderungen in der Reihenfolge rückgängig.

KAPITEL 18

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.



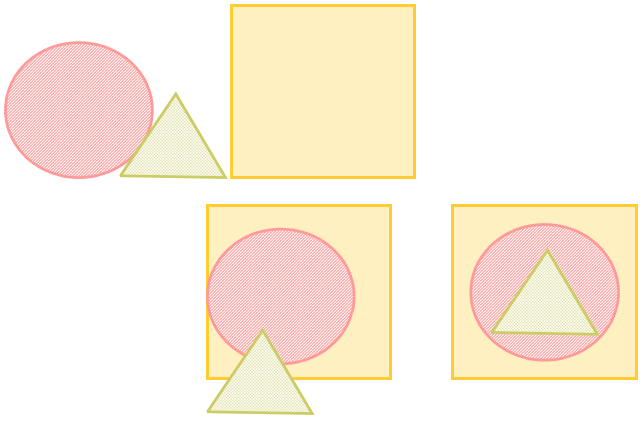
Skalieren Sie Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch das Einstellen exakter Dimensionen oder Skalierungswerte. Rotieren und spiegeln Sie Objekte auf ähnliche Weise oder stellen Sie sie schräg.

Spezielle Werkzeuge ermöglichen Ihnen das Duplizieren und Umwandeln ausgewählter 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 können. Er beschreibt zudem das Skalieren, Rotieren und Schrägstellen von Objekten. Ausserdem erklärt er verschiedene Methoden zur Spiegelung von Objekten.

Objekte anordnen

Positionieren Sie die Objekte in Ihrem Stickmuster, indem Sie diese mit der Maus in eine neue Position ziehen, sie mit den Pfeiltasten einpassen oder in der **Eigenschaften**-Leiste die X- und Y-Koordinaten eingeben. Alternativ bietet BERNINA-Sticksoftware Ihnen Werkzeuge, die Ihnen dabei helfen, Objekte relativ zueinander auszurichten oder gleichmäßig in Ihrem Stickmuster zu verteilen.



Objekte positionieren

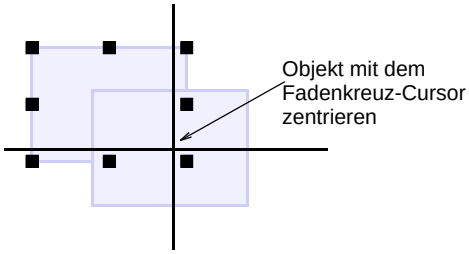
Am einfachsten verschieben Sie ein Objekt in Ihrem Stickmuster, indem Sie es anklicken und an eine neue

Position ziehen. Mit den Pfeiltasten können Sie Objekte genau einpassen.

Tipp Wenn keine Objekte markiert sind, bewegt die Benutzung der Pfeiltasten die aktuelle Nadelposition.

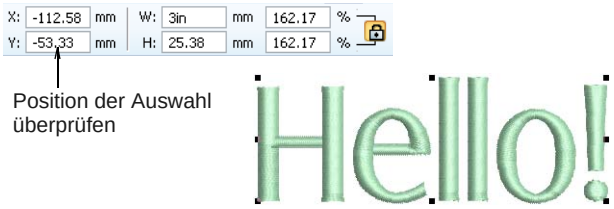
Um Objekte zu positionieren

- Markieren Sie die Objekte, die Sie verschieben möchten, und klicken-und-ziehen Sie sie an Ihre neue Position. Siehe Objekte markieren.



- Für eine genauere Positionierung können Sie ein Objekt mit den Pfeiltasten in ihre Position einpassen.
- Für eine noch genauere Positionierung geben Sie die X- und Y-Koordinaten in die **Umwandeln**-Werkzeugleiste ein.

  Das Objekt wird an den von Ihnen eingegebenen Koordinaten zentriert.



Tipp Vergrößern Sie, um kleine Anpassungen vorzunehmen. Wie weit sich ein Stickmuster bewegt, hängt vom aktuellen Zoomfaktor ab. Je grösser der Zoomfaktor, desto kleiner die zurückgelegte Strecke.

Objekte ausrichten

Benutzen Sie Umwandeln > Objektauswahl, um ein Objekt auszuwählen.

Klicken Sie auf Anordnen > Ausrichten > Linksbündig ausrichten, um ausgewählte Objekte linksbündig auszurichten.

Klicken Sie auf Anordnen > Mittelpunkte senkrecht ausrichten, um die Mittelpunkte markierter Objekte senkrecht auszurichten.

Benutzen Sie Anordnen > Rechtsbündig ausrichten, um ausgewählte Objekte rechtsbündig auszurichten.

Klicken Sie auf Anordnen > Oben waagerecht ausrichten, um markierte Objekte waagrecht nach oben auszurichten.

Klicken Sie auf Anordnen > Mittelpunkte waagrecht ausrichten, um die Mittelpunkte markierter Objekte waagrecht auszurichten.

Klicken Sie auf Anordnen > Untenbündig ausrichten, um markierte Objekte untenbündig auszurichten.

Klicken Sie auf Anordnen > Mittelpunkte ausrichten, um die Mittelpunkte markierter Objekte auszurichten.

BERNINA-Sticksoftware bietet Werkzeuge, um Objekte zueinander präzise auszurichten. Sie können nach links, rechts, oben, unten oder zum Mittelpunkt eines ‚Referenzobjekts' hin ausrichten.

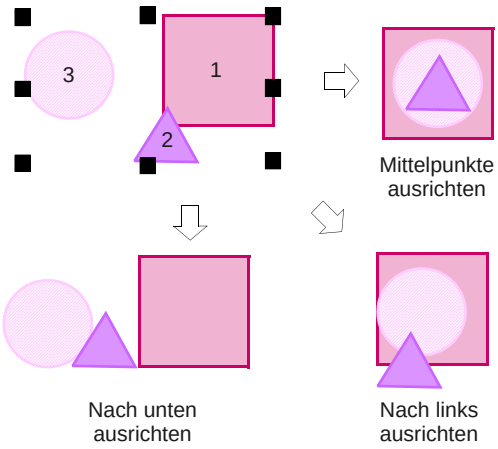
Um Objekte auszurichten

1 Markieren Sie die Objekte, die ausgerichtet werden sollen.

2 Wählen 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**-Leiste anklicken.



Objekte arrangieren

Klicken Sie auf Anordnen > Gleichmäßig waagrecht anordnen, um drei oder mehr markierte Objekte gleichmäßig waagrecht anzuordnen.

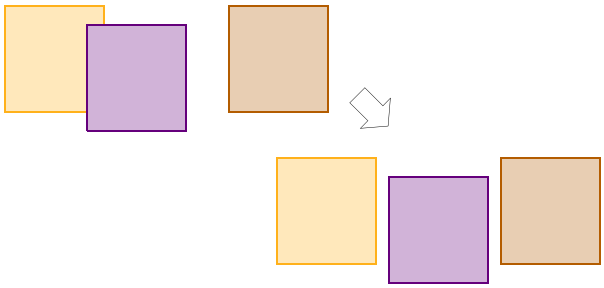
Klicken Sie auf Anordnen > Gleichmäßig senkrecht anordnen, um drei oder mehr markierte Objekte gleichmäßig senkrecht anzuordnen.

Es steht Ihnen frei, ausgewählte Objekte automatisch verteilen zu lassen, wobei diese sowohl senkrecht, als auch waagerecht, mit gleichmäßigen Abständen zwischen ihnen angeordnet werden können.

Um Objekte zu arrangieren

1 Markieren Sie die anzuordnenden Objekte. Siehe Objekte markieren.

2 Klicken Sie auf ein Abstandswerkzeug, oder wählen Sie **Anordnen > Gleichmäßig anordnen >. . .**



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.

Dimensionen überprüfen

Wann immer Sie eine Größenänderung vornehmen, sollten Sie die aktuellen Dimensionen kennen. Normalerweise skalieren Sie ein gesamtes Stickmuster für unterschiedliche Zwecke. Wenn Sie beispielsweise ein Stickmuster für die linke Brust sticken, wird die Maximalgröße bei etwa 4,25"x 4,25" oder 108 x 108 mm liegen.

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 die Dimensionen zu überprüfen

1 Blenden Sie das Raster und/oder Lineal nach Bedarf ein. Siehe Lineale & Hilfslinien anzeigen.

2 Wählen Sie das oder die zu skalierende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus. Siehe Das Auswählen der Objekte per Mausklick.

3 Überprüfen Sie die Stickmuster-Dimensionen in der **Statusleiste**. Siehe Statuszeile.

4 Überprüfen Sie die Dimensionen der Markierung in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste. Siehe auch Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.



5 Legen Sie die gewünschte Maßeinheit fest. Siehe Das Einstellen der Maßeinheiten.

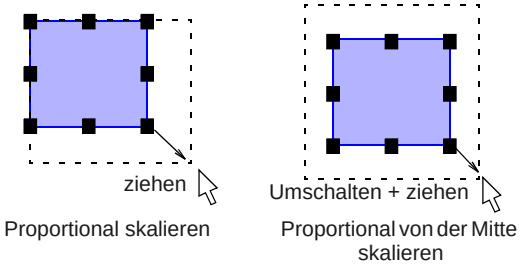
Skalierung durch Klicken & Ziehen

Verändern Sie die Höhe und Breite eines Objekts oder sogar eines ganzen Stickmusters. Sie können Objekte individuell skalieren oder mehrere Objekte zusammen markieren und skalieren. Skalieren Sie mithilfe der Kontrollpunkte proportional.

Um mit Klicken & Ziehen zu skalieren

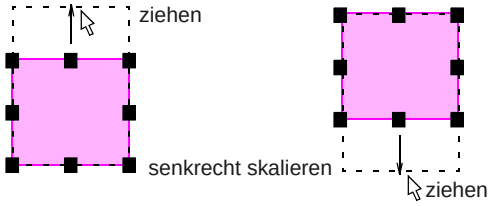
- Wählen Sie das oder die zu skalierende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus. Siehe auch Dimensionen überprüfen.
- Zur Größenänderung Kontollpunkte anklicken und verschieben

- Benutzen Sie zum proportionalen Skalieren der Höhe und Breite einen Eck-Kontrollpunkt.

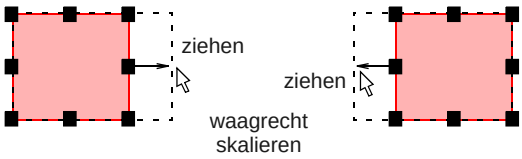


Tipp Benutzen Sie den Tooltip als Hilfe für die Objektgröße.

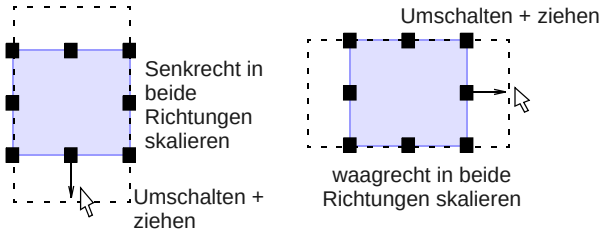
- Um frei senkrecht oder waagrechte zu skaliseren, halten beim Ziehen **Strg** gedrückt.
  - Benutzen Sie die Kontrollpunkte in der Mitte oben oder der Mitte unten zur Änderung der Höhe.



  - Benutzen Sie die mittleren Kontrollpunkte der Seiten zur Änderung der Breite.



- Zum Skalieren von einem fixen Mittelpunkt aus, **Umschalten**-Taste beim Ziehen gedrückt halten.



Skalierung mithilfe der Eigenschaften

Klicken Sie auf Umwandeln > Vergrößern, um markierte Objekte in 20%-Schritten zu vergrößern.

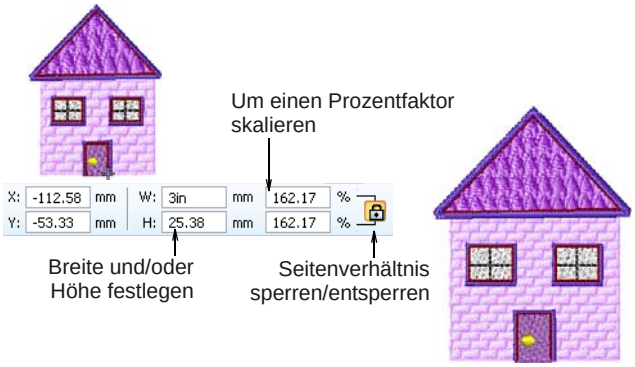
Klicken Sie auf Umwandeln > Verkleinern, um markierte Objekte in 20%-Schritten zu verkleinern.

Sie können Höhe und Breite markierter Objekte oder ganzer Stickmuster mittels Objekteigenschaften skalieren.



Mit Objekteigenschaften skalieren

- Wählen Sie das oder die zu skalierende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus. Siehe auch Dimensionen überprüfen.
- Zum schnellen Skalieren benutzen Sie die **Vergrößern / Verkleinern**-Symbole.
- Für eine präzisere Skalierung passen Sie die Dimensionen der Auswahl in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste an und drücken dann auf **Eingabe**. Siehe auch Messen von Distanzen auf dem Bildschirm.



- Optional können Sie die Maßeinheiten spontan festlegen. Siehe auch Das Spezifizieren von Maßeinheiten während des Arbeitens.
- Benutzen Sie die **Seitenverhältnis**-Einstellung, um Breiten- und Höheneinstellung zu entkoppeln.
- Drücken Sie **Anwenden**.

Objekte drehen

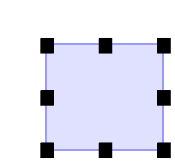
Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch Eingeben eines genauen Drehwinkels drehen.

Drehung durch Klicken & Ziehen

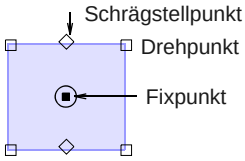
Wenn Sie ein Objekt markieren, erscheinen an seinen Rändern Kontrollpunkte. Wenn Sie das Objekt erneut anklicken, ändern sich die Kontrollpunkte zu Drehpunkten.

Um mit Klicken & Ziehen zu drehen

1 Wählen Sie das oder die zu drehende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus.



Der erste Klick zeigt die Kontrollpunkte an



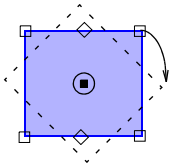
Der zweite Klick zeigt die Drehpunkte an

2 Klicken Sie erneut auf das/die Objekt/e.

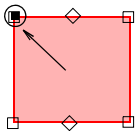
Drehpunkte erscheinen an den Ecken des Stickmusters, und in der Mitte des Stickmusters wird ein Fixpunkt angezeigt.

3 Falls notwendig, ziehen Sie den Fixpunkt von der Mitte zu einer neuen Position.

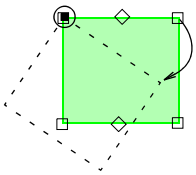
4 Klicken Sie einen Drehpunkt an und ziehen Sie ihn im oder gegen den Uhrzeigersinn. Beim Drehen werden eine Kontur und ein Fadenkreuz angezeigt.



Zum Drehen um den Fixpunkt herum an einer Ecke ziehen



Fixpunkt ziehen



Zum Drehen um den Fixpunkt herum an einer Ecke ziehen

Drehen mit Hilfe der Eigenschaften

Klicken Sie auf Umwandeln > Nach rechts drehen, um markierte Objekte in 45°-Schritten nach rechts zu drehen.

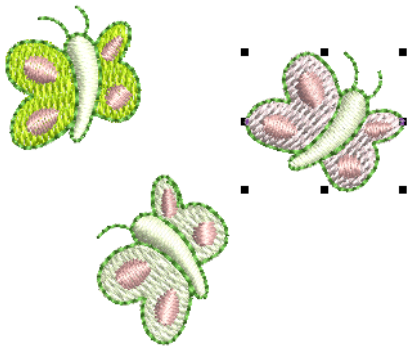
Klicken Sie auf Umwandeln > Nach links drehen, um markierte Objekte in 45°-Schritten nach links zu drehen.

Drehen markierter Objekte um eine festgelegte positive oder negative Gradzahl.

Benutzen Sie die Drehwerkzeuge, um Objekte um eine bestimmte Gradzahl in eine der beiden Richtungen zu drehen.

Mit Objekteigenschaften drehen

- Wählen Sie das oder die zu drehende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus.
- Klicken Sie auf **Nach rechts drehen / Links** auf der Werkzeugleiste.



- Alternative benutzen Sie das **Drehen** um-Feld in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste, um einen genauen Drehwinkel – positiv oder negativ – einzugeben, und drücken auf **Eingabe**.

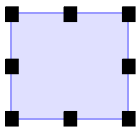
Objekte schräg stellen

Schrägstellung markierter Objekte um einen festgelegten positiven oder negativen Betrag.

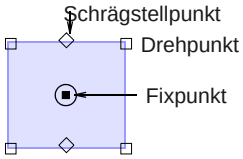
Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder durch Eingeben eines genauen Schrägwinkels schräg stellen.

Um Objekte schrägzustellen

- Wählen Sie das oder die schrägzustellende(n) Stickmuster oder Objekt/e aus.



Der erste Klick zeigt die Kontrollpunkte an

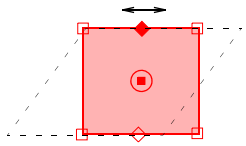


Der zweite Klick zeigt die Drehpunkte an

- Klicken Sie erneut.

An den Ecken des Objekts erscheinen Drehpunkte, in der oberen und unteren Mitte Schrägstellpunkte.

- Schrägstellpunkt nach links oder rechts ziehen



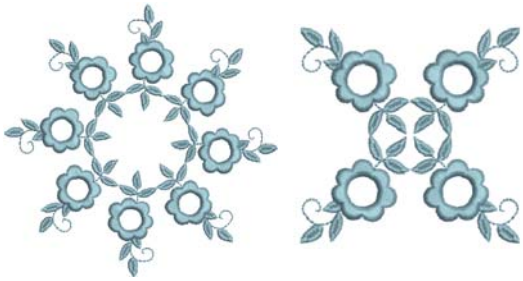
Schrägstellpunkt nach links oder rechts ziehen

- Alternative benutzen Sie das **Schrägstellung**-Feld in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste, um einen genauen Schrägwinkel – positiv oder negativ – einzugeben, und drücken auf **Eingabe**.



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 Umwandeln > Waagrecht spiegeln, um markierte Objekte waagrecht zu spiegeln.

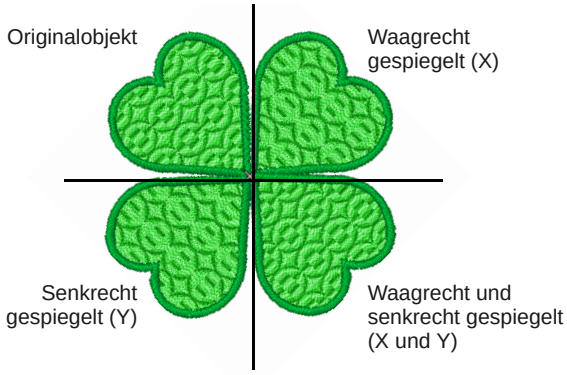


Klicken Sie auf Umwandeln > Senkrecht spiegeln, um markierte Objekte senkrecht zu spiegeln.

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 spiegeln und verbinden



Benutzen Sie Spiegeln und Verbinden > Waagrecht spiegeln und verbinden, um markierte Objekte waagrecht zu duplizieren & zu spiegeln sowie (optional) überlappende Objekte zu verbinden.



Benutzen Sie Spiegeln und Verbinden > Senkrecht spiegeln und verbinden, um markierte Objekte senkrecht zu duplizieren & zu spiegeln sowie (optional) überlappende Objekte zu verbinden.

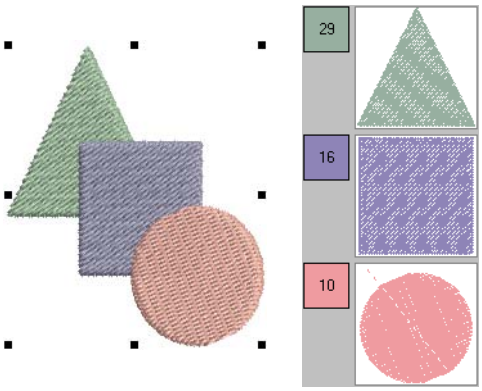


Benutzen Sie Spiegeln und Verbinden > Waagrecht/Senkrecht spiegeln und verbinden, um markierte Objekte um einen Mittelpunkt zu duplizieren & zu spiegeln.

Mit den **Spiegeln und verbinden**- Werkzeugen können Sie markierte Stickobjekte duplizieren, umwandeln und zu einem einzelnen Objekt verbinden. Farben werden während des Spiegeln und Verbinden-Vorgangs automatisch neu eingereiht. Optional können überlappende Objekte zu einem einzigen Objekt verbunden werden.

Um Objekte zu spiegeln und verbinden

1 Objekt/e markieren.



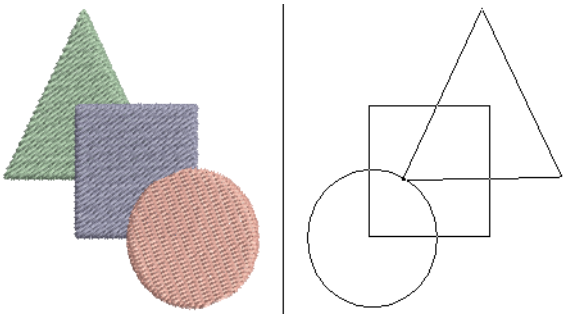
Hinweis Stellen Sie sicher, dass die Quellenobjekte nicht gruppiert sind, da Farben sonst nicht automatisch neu eingereiht werden.

2 Wählen Sie ein **Spiegeln und Verbinden**-Werkzeug aus:

- Waagrecht spiegeln und verbinden
- Senkrecht spiegeln und verbinden
- Waagrecht/senkrecht spiegeln und verbinden

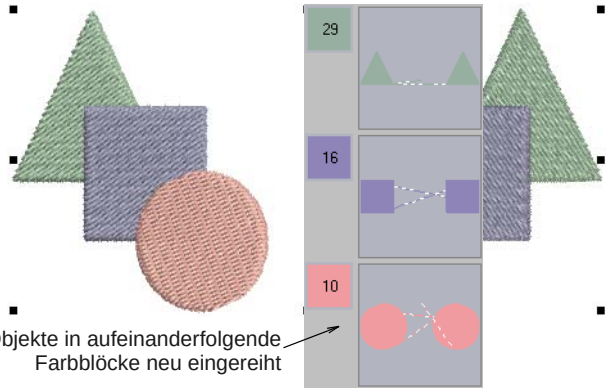
Die Vorgehensweise ist im Prinzip jeweils dieselbe.

3 Verschieben Sie die Referenzlinie an die Position, an der Sie die gespiegelten Objekte hinzufügen möchten.

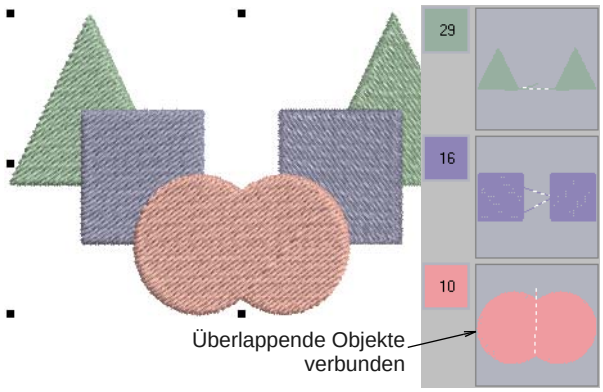


4 Klicken Sie, um das Spiegelbild zu platzieren.

Bitte beachten Sie, dass gespiegelte Objekte in aufeinanderfolgende Farbblöcke neu eingereiht werden.



Hinweis Überlappt das Spiegelbild das Originalobjekt, werden Sie gefragt, ob Sie die Objekte verbinden möchten.



Kranzformen erstellen

Benutzen Sie Spiegeln und Verbinden > Spiegeln und Verbinden Kranz, um markierte Objekte um eine zentrale Achse zu duplizieren. Duplikate in der Spiegeln-und-Verbinden-Werkzeugleiste festlegen.

Benutzen Sie Spiegeln und Verbinden > Kaleidoskop, um Objekte um eine zentrale Achse zu duplizieren & zu spiegeln. Duplikate in der Spiegeln-und-Verbinden-Werkzeugleiste festlegen.

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

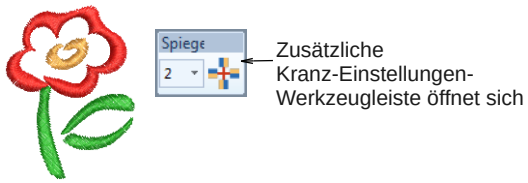
Tipp Benutzen Sie das **Kranz**-Werkzeug mit Alphabeten und Zahlen, um verspielte Stickmuster zu gestalten.

Um eine Kranzform zu erstellen

1 Objekt/e markieren.

Stellen Sie sicher, dass die Quellenobjekte nicht gruppiert sind, da Farben sonst nicht automatisch neu eingereiht werden.

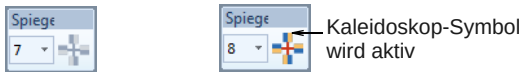
2 Funktion **Kranz** anklicken.



Zusätzliche Kranz-Einstellungen-Werkzeugleiste öffnet sich

3 Geben Sie die Anzahl der **Kranz**-Eckpunkte an.

Geben Sie eine gerade Anzahl ein, um **Kaleidoskop** zu aktivieren.



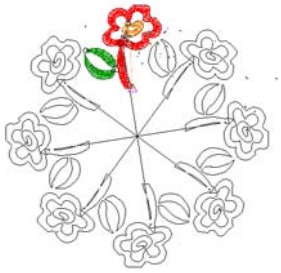
Kaleidoskop-Symbol wird aktiv

Ungerade Anzahl von Kranzpunkten

Gerade Anzahl von Kranzpunkten

4 Klicken Sie nach Wunsch auf das **Kaleidoskop**-Symbol.

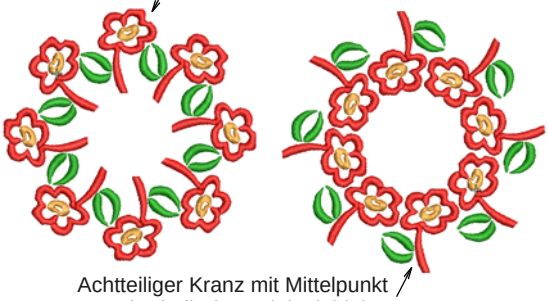
5 Referenzlinie in die Kranzmitte verschieben und anklicken, um den Fixpunkt festzusetzen.



Mauszeiger verschieben, um Mittelpunkt zu setzen

Tipp Halten Sie **Strg** gedrückt, um die Linie auf 45°-Winkel zu beschränken.

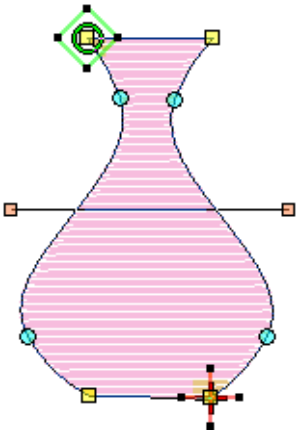
Achtteiliger Kranz mit Mittelpunkt unterhalb des Originalobjekts



Achtteiliger Kranz mit Mittelpunkt oberhalb des Originalobjekts

Hinweis Überlappt das Spiegelbild das Originalobjekt, werden Sie gefragt, ob Sie die Objekte verbinden möchten.

KAPITEL 19
OBJEKTE UMFORMEN & 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

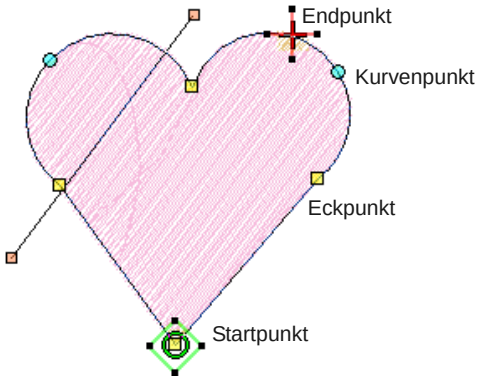
Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um die Umformungspunkte eines markierten Objekts anzusehen.

Umformungspunkte können zum Neuplatzieren oder Verändern einzeln oder zusammen markiert werden.

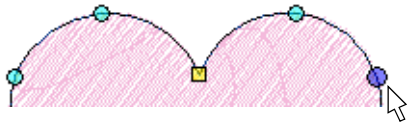
Um Umformungspunkte anzusehen und auszuwählen

- Markieren Sie ein Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

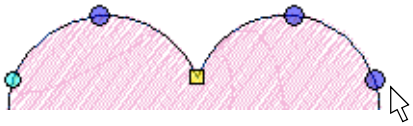
  Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.



- Klicken Sie, um einzelne Umformungspunkte auszuwählen.



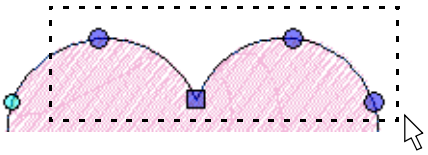
- Zum Markieren mehrerer Punkte halten Sie beim Klicken **Strg** gedrückt.



- 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 auszuwählen.



Objekte mit Umformungspunkten umformen

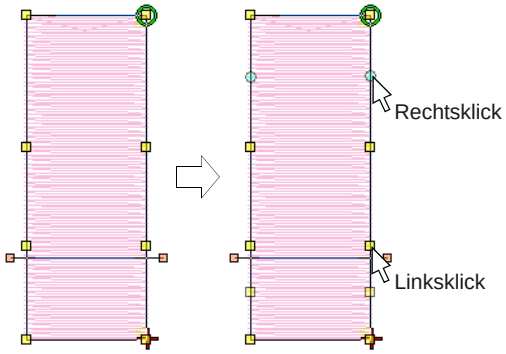
Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um markierte Objekte umzuformen.

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.

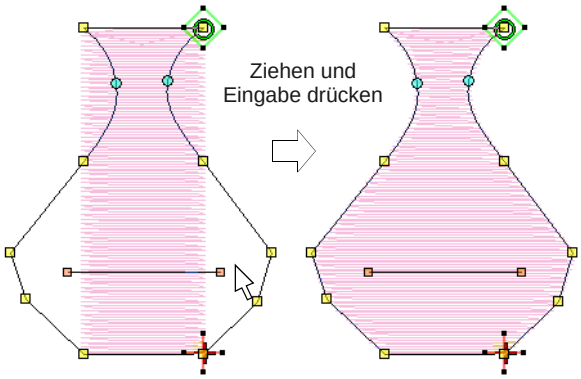
Um Objekte mit Umformungspunkten umzuformen

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.

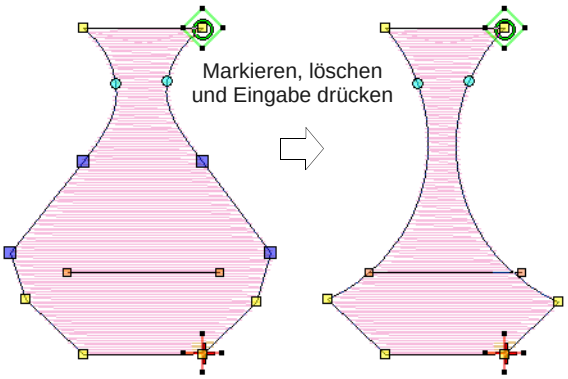


4. Markieren Sie Umformungspunkte wie gewünscht. Siehe Umformungspunkte ansehen und markieren.
5. Sie können die Position markierter Umformungspunkte anpassen, indem Sie diese wie gewünscht entlang der Kontur ziehen und dann **Eingabe** drücken.



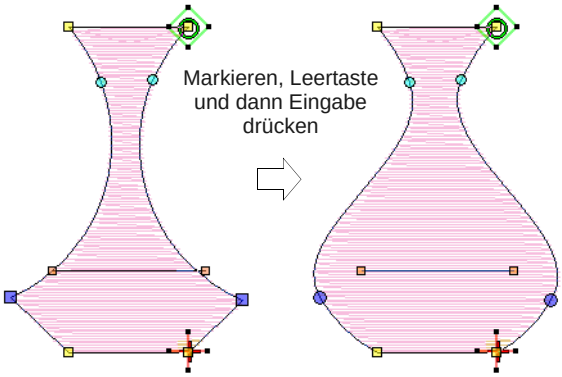
Tipp Benutzen Sie die Pfeiltasten, um markierte Umformungspunkte exakt einzupassen.

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 ändern und Start- und Endpunkte anpassen.

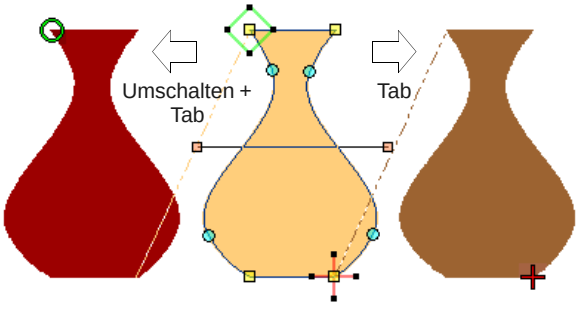
8 Drücken Sie zum Beenden **Esc**.

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 Objektmarkierungen aufheben und Objekte löschen.

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.

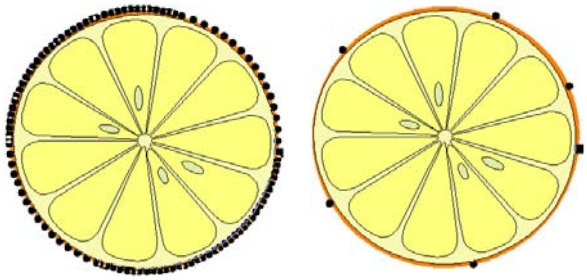


- Drücken Sie **Umschalten + Tab**, um alle Änderungen an einem Objekt zu akzeptieren und das **vorherige** Objekt in der Stickreihenfolge zum Umformen auszuwählen.

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 Wählen Sie das/die zu glättende/n Objekt/e aus.

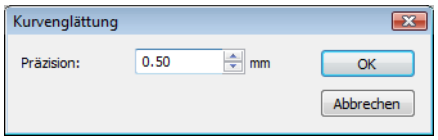
Hinweis Sie können nur Objekte glätten, die ungruppiert und markiert wurden. Sie können jedoch mehrere Objekte auswählen.

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.



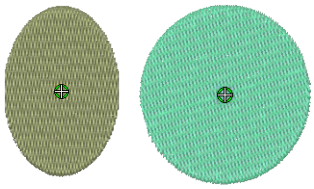
4 Geben Sie im Feld **Präzision** den Wert für die Glättungspräzision an.

Dieser Wert bestimmt, wie eng die geglättete Kontur dem Original folgt. Je grösser der Präzisionswert, desto weniger Umformungspunkte.

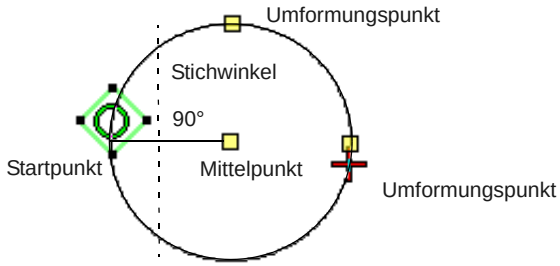
5 Klicken Sie auf **OK**.

Kreisobjekte umformen

Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um markierte Objekte 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

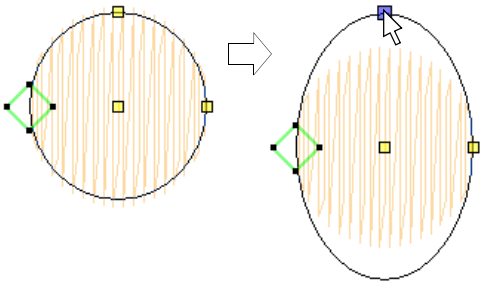
1 Markieren Sie ein Kreisobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Umformungspunkte erscheinen um das Objekt herum.

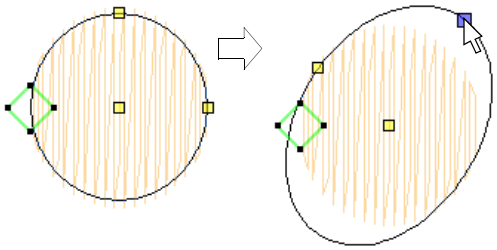
2 Um ein Kreisobjekt zu verschieben, klicken Sie auf den Mittelpunkt des Kreises und ziehen ihn an die neue Position.

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.

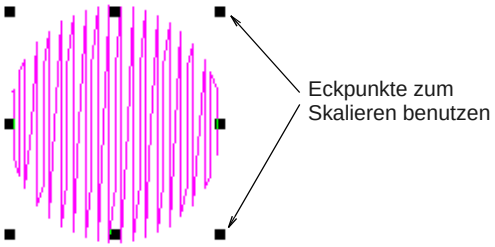


- Um umzuformen und das Objekt um seinen Mittelpunkt zu drehen, benutzen Sie den Umformungspunkt an der Seite des Objekts.



4 Drücken Sie **Eingabe**, um die Änderungen zu akzeptieren, und dann zum Beenden auf **Esc**.

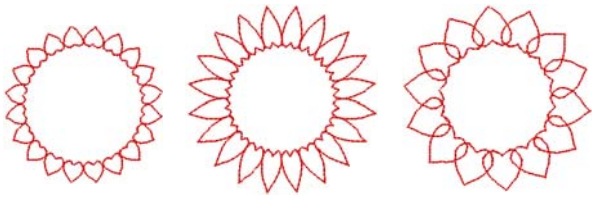
Tipp Um die Grösse eines Kreisobjekts zu verändern, ohne das zu einem Oval zu machen, markieren Sie es Ojekt mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug benutzen und die Eckpunkte zum Skalieren.



Musterlaufstiche umformen

Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, 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.

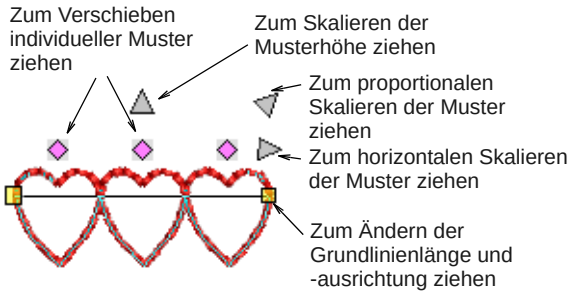


Um Musterlaufstiche umzuformen

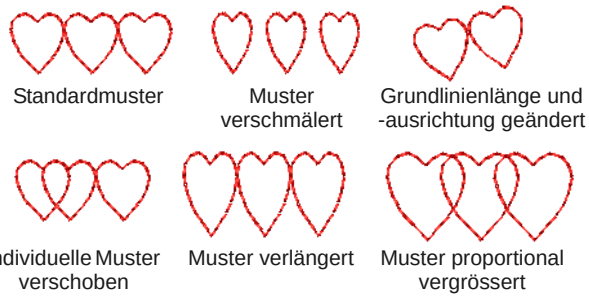
1 Markieren Sie einen Musterlaufstich und klicken Sie auf das **Umformen**-Symbol.

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 ändern

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.

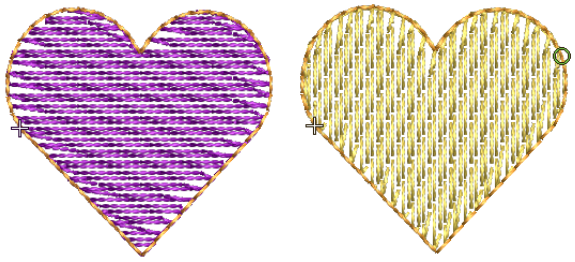
Hinweis Sie können den Stichwinkel von Kreisobjekten durch Verschieben des Stichanfangspunktes ändern.

Nominelle Stichwinkel einstellen

Benutzen Sie Bearbeiten > Stichwinkel hinzufügen, um geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Benutzen Sie Bearbeiten > Stichwinkel entfernen, um Stichwinkel aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen zu entfernen.

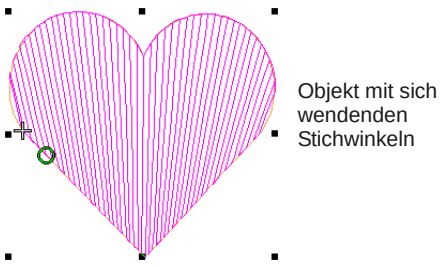
Sie können die nominellen Stichwinkel gefüllter Objekte über Objekteigenschaften ändern.



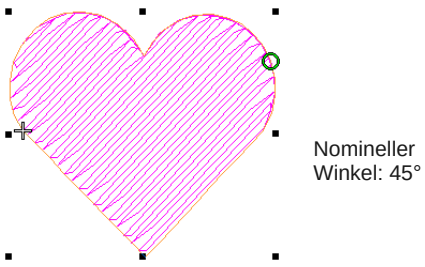
Hinweis Wenn Sie **Stichwinkel entfernen** auf markierte Objekte mit sich wendenden Stichwinkeln anwenden, nimmt das resultierende Objekt einen einzigen, nominellen Stichwinkel an.

Um den nominellen Stichwinkel festzulegen

1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne sich wendende Stiche.



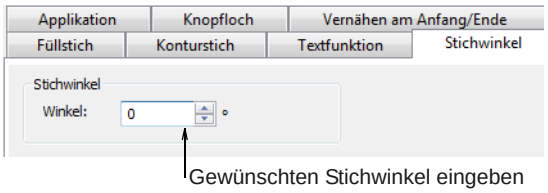
2 Falls notwendig, klicken Sie auf das **Stichwinkel entfernen**-Werkzeug, um zum aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzugelangen.



3 Rechtsklicken Sie auf das **Stichwinkel hinzufügen**-Symbol.

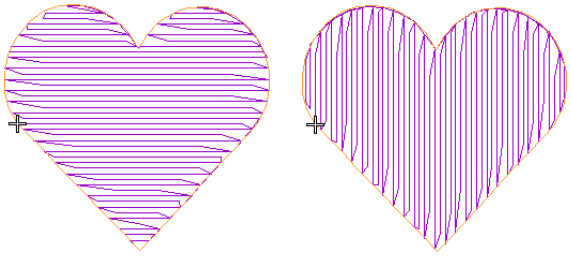
Alternativ doppel- oder rechtsklicken Sie das Objekt selbst.

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°

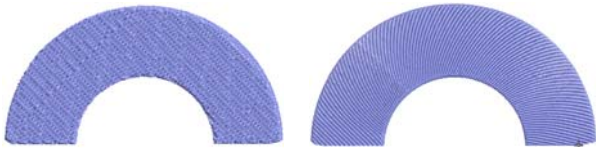
6 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Stichwinkel hinzufügen und entfernen

Benutzen Sie Bearbeiten > Stichwinkel hinzufügen, um geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume Stichwinkel hinzuzufügen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Benutzen Sie Bearbeiten > 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

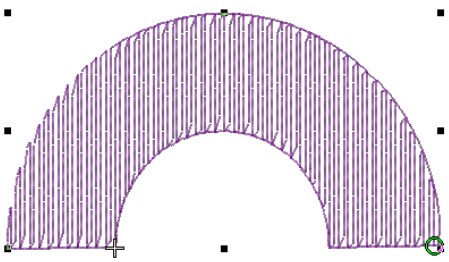
In BERNINA-Sticksoftware kann das **Stichwinkel hinzufügen**-Werkzeug angewendet werden bei geschlossenen Objekten mit:

- 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.

Stichwinkel hinzufügen oder entfernen

1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt mit oder ohne sich wendende Stiche.

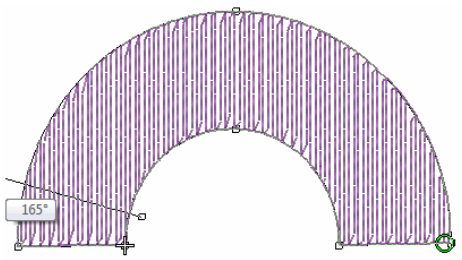


Hinweis Wird ein **Stichwinkel**-Werkzeug auf ein Objekt mit **Sternfüllstich**- oder **Wellenfüllstich**-Effekt angewendet, wird dieser Effekt entfernt.

2 Falls notwendig, klicken Sie auf das **Stichwinkel entfernen**-Werkzeug, um zum aktuellen nominellen Stichwinkel zurückzugelangen.

3 Klicken Sie auf das **Stichwinkel hinzufügen**-Symbol.

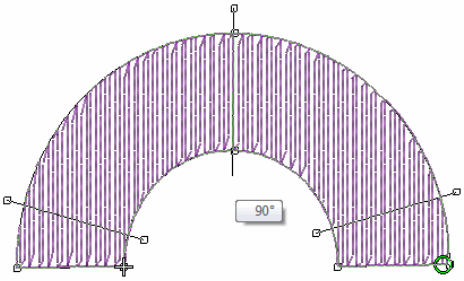
Sie werden zur Eingabe von Stichwinkeln aufgefordert.



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.

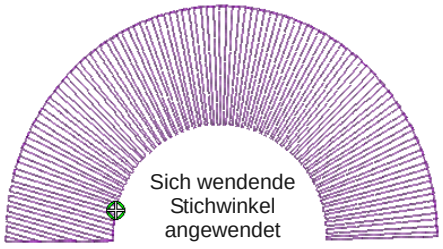


Achtung Neue Stichlinien sollten bestehende nicht überschneiden, sonst erscheint eine Fehlermeldung. Drücken Sie zum Löschen die **Rück**-Taste.

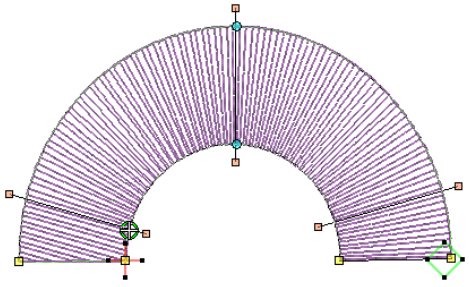
5 Geben Sie soviele Stichwinkel ein wie gewünscht, um einen sich wendenden Füllstich-Effekt zu kreieren.

6 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die Änderungen anzunehmen, und dann zum Beenden auf **Esc**.

Das Objekt mit den neuen Winkeln neu gestickt.



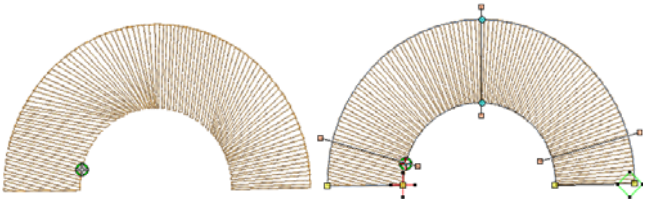
Tipp Benutzen Sie das **Objekt umformen**-Werkzeug, um die Umformungspunkte nach Bedarf anzupassen. Siehe Stichwinkel anpassen.



Stichwinkel anpassen

Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um die mehrfachen Stichwinkel eines markierten Objekts anzupassen.

Sie können die Stichwinkel gefüllter Objekte mit dem **Objekt umformen**-Werkzeugs ändern.

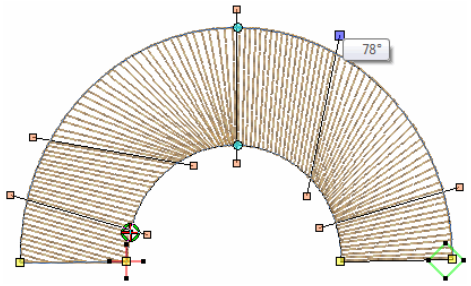


Um die Stichwinkel anzupassen

1 Markieren Sie ein gefülltes Objekt.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

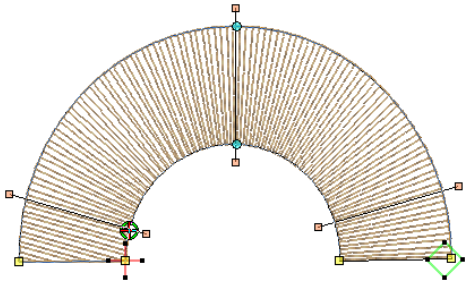
Umformungspunkte inklusive Stichwinkellinien erscheinen.



3 Markieren Sie die Stichwinkel-Umformungspunkte und drücken Sie zum Entfernen von Stichwinkeln auf **Löschen**.

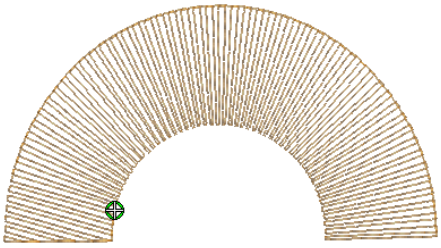
Tipp Wenn Sie den Mauszeiger über den Stichwinkelpunkt ziehen, zeigt ein Tooltip den Stichwinkel des markierten Objekts an.

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 Umwandeln > Objekt umformen, um die Start- und Endpunkte eines markierten Objekts anzupassen.

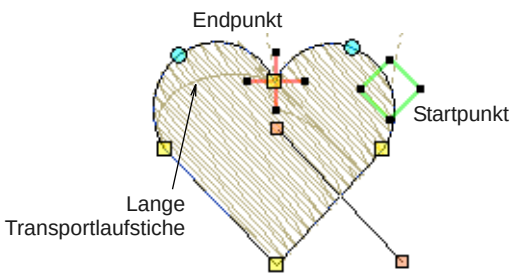
Die Einstellung **Kürzeste Verbindung** (= Standardvorgabe) berechnet während des Digitalisierens automatisch die kürzeste Verbindung zwischen Objekten, sodass Sie über Start- und Endpunkte nicht nachdenken müssen. Bei Bedarf können Sie im Register **Einstellungen > Optionen > Allgemein** diese Einstellung 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- & Endpunkte zu justieren

1 Objekt markieren.

2 Klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

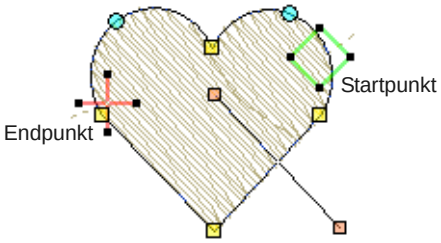
Umformungspunkte inklusive Start- und Endpunkte erscheinen.



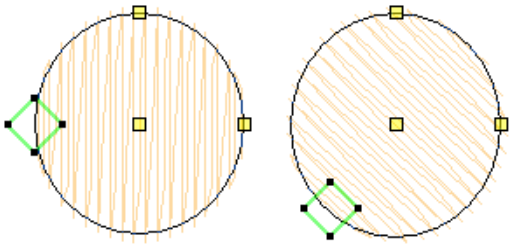
Hinweis Bei Kreisobjekten erscheint nur der Startpunkt.

3 Nach Bedarf Start- oder Endpunkt markieren und an eine andere Position auf der Objektkontur ziehen.

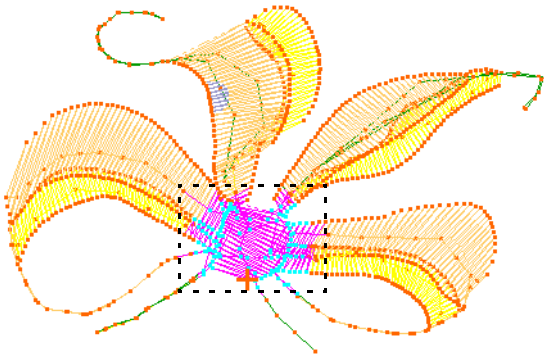
4 Drücken Sie **Eingabe**, um die Änderungen zu akzeptieren, und dann zum Beenden auf **Esc**.



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 20
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 auswählen 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 **Stichbearbeitung** 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

Klicken Sie auf Bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am gewünschten Einfügepunkt zu platzieren.

Sie können im **Stiche bearbeiten**-Modus individuelle Stiche markieren, indem Sie ihre Nadelpunkte markieren.

Um Stiche über ihre Nadelpunkte zu markieren

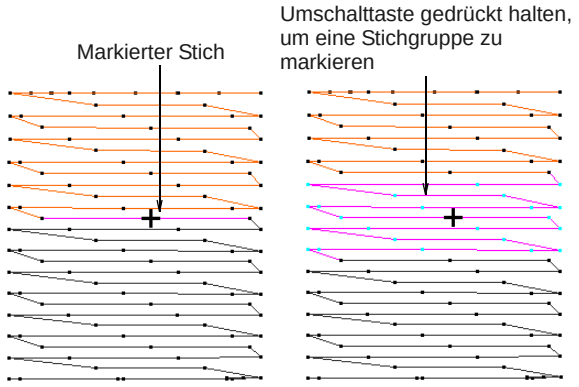
1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Stickelemente 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 Elemente auszuwählen, halten Sie beim Klicken die **Strg**-Taste gedrückt.

Stiche mit einem Auswahlfeld markieren

Klicken Sie auf Bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am gewünschten Einfügepunkt zu platzieren.

Eine Gruppe von Stichen kann schnell und einfach durch Ziehen eines Auswahlfeld markiert werden.

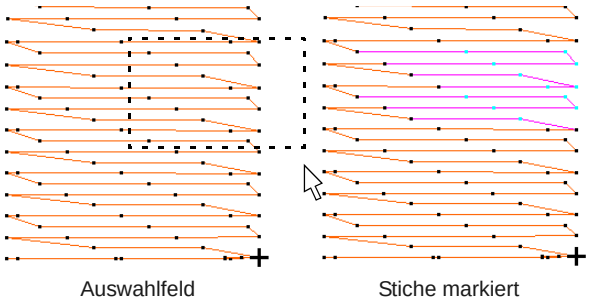
Um Stiche mithilfe eines Auswahlfeldes zu markieren

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 Stickelemente ansehen.

2 Ziehen Sie ein Auswahlfeld um die Stiche, die Sie markieren möchten.

Nach dem Loslassen der Maustaste sind die Stiche markiert.



Stiche einfügen

Klicken Sie auf Bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am gewünschten Einfügepunkt zu platzieren.

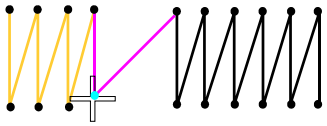
Sie können in ein Objekt Stiche einfügen, um Lücken zu füllen. Eingefügte Stiche werden als Teil des Objekts betrachtet, nicht als unabhängige Objekte. Sie gehen jedoch verloren, wenn die Stiche im Objekt neu generiert werden. Sofern möglich, sollten die Objekteigenschaften und nicht einzelne Stiche 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.

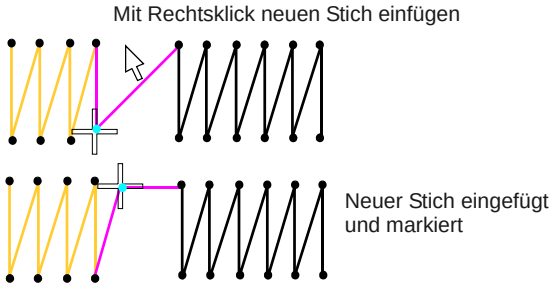
Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Stickelemente ansehen.

2 Einen Nadelpunkt markieren.

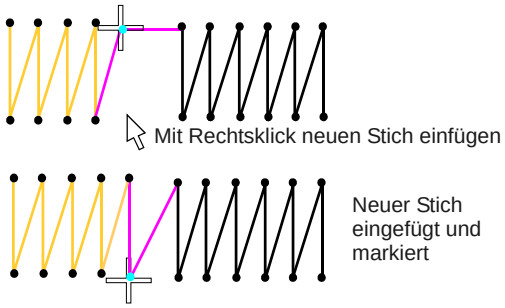


Die Farben des Nadelpunkts und der Stiche ändern sich und der Nadelpositionszeiger geht zum markierten Stich. In der Stickreihenfolge erscheinen alle Stiche nach dem Nadelpositionszeiger in schwarz.

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

Klicken Sie auf Bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am gewünschten Einfügepunkt zu platzieren.

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 & bearbeiten.

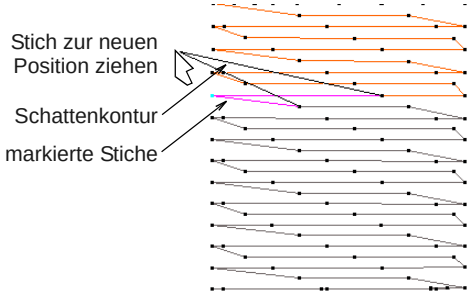
Um Stiche zu verschieben

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 Stickelemente 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

Klicken Sie auf Bearbeiten > Stichbearbeitung, um den Stichcursor am gewünschten Einfügepunkt zu platzieren.

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.

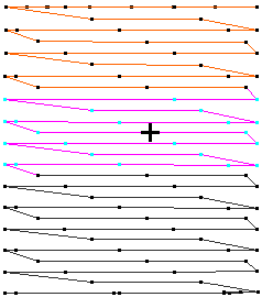
Um Stiche zu löschen

1 Wählen Sie **Bearbeiten > Stiche bearbeiten**. Alternativ drücken Sie die **E**-Taste.

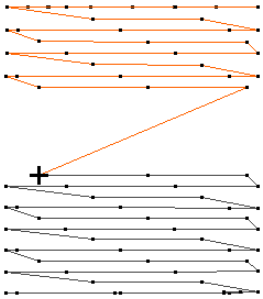
Tipp Zum einfacheren Markieren Ansicht vergrössern und Nadelpunkte anzeigen. Siehe Vergrössern und verkleinern und Stickelemente ansehen.

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.

Muster-Laufstich & Motivfüllstiche

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.

Erhabene Stickerei

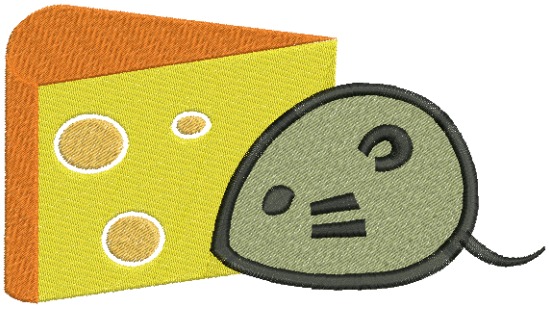
Dieser Abschnitt behandelt Werkzeuge und Techniken, um flache Stickoberflächen in erhabene oder ‚skulpturartige' Oberflächen auszuweiten, speziell unter Verwendung von StumpWork, Quiltstickerei und Nadelfilzen. Siehe Erhabene Stickerei.

Zusatzanwendungen

Dieser Abschnitt gibt Ihnen einen Überblick über die Zusatzanwendungen BERNINA-Kreuzstich und BERNINA-Quilter, die in BERNINA-Sticksoftware inbegriffen sind. Siehe Zusatzanwendungen.

Kapitel 21

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 ausgewählte Objekte oder ganze Stickmuster. Zudem gibt es spezialisierte Werkzeuge zum schnellen und einfachen Erstellen von Knopflöchern.

Dieser Abschnitt umfasst das Erstellen von Handgezeichneter 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.

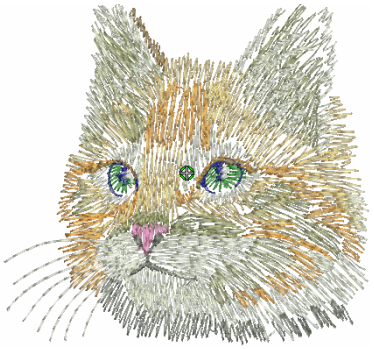
Handgezeichnete Stickerei erstellen

Die neue **Handgezeichnete Stickerei**-Funktion bietet eine ähnliche Funktionalität wie die CorelDRAW®-Werkzeuge **Freihändig** und **Polygonzug**. Mit dieser Methode können Sie Stickmuster mit handgezeichnetem Aussehen erstellen – etwas, das mit konventionellen Digitalisiermethoden nur schwer zu erzeugen ist. Das Ziel ist es, Stickmuster nachzuahmen, die auf einer Stickmaschine durch freihändige Bewegungen entstanden sind. Der Unterschied liegt darin, dass der Stoff in einem Stickrahmen befestigt ist, sodass die Nadel auf dem Stoff ‚zeichnen' kann, genau wie Sie zuvor auf dem Bildschirm.



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.



Erstellen handgezeichneter Formen



Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Handzeichnung, um Stickkonturen in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen.



Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Handzeichnung, um geschlossene Stickobjekte in der aktuellen Stichart - Kontur- oder Füllstich - direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen.

Die **Handgezeichnete Stickerei**-Funktion steht in zwei Versionen zur Verfügung: ‚Offenes Objekt' und ‚Geschlossenes Objekt'. Genau wie andere Digitalisierwerkzeuge können die Handzeichnung-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.

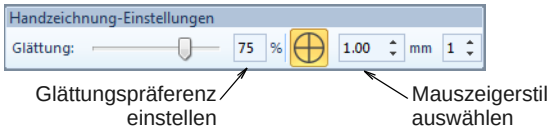


Tipp Die **Handgezeichnete Stickerei**-Werkzeuge können mit einer Maus oder einem WACOM-Stift benutzt werden.

Um handgezeichnete Formen zu erstellen

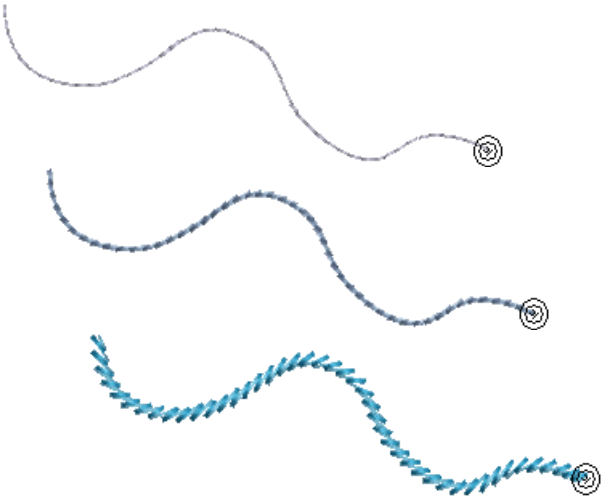
- Um handgezeichnete Objekte zu erstellen, wählen Sie das **Handzeichnung**-Werkzeug aus.
- Wählen Sie eine Farbe aus der **Farbpalette** sowie eine der verfügbaren Sticharten aus.

  Ihnen steht die gesamte Bandbreite an Konturstichen zur Verfügung; dazu kommen, wenn Sie das **Geschlossene Handzeichnung**-Werkzeug benutzen, die meisten Füllsticharten.
- Wählen Sie Ihren bevorzugten Mauszeigerstil und stellen Sie vorab einen Glättungsfaktor ein, um festzulegen, wie eng der digitalisierten Linie gefolgt werden soll. Siehe Glättung von handgezeichneten Linien anpassen.



- Zeichnen Sie mit Klicken-und-Ziehen. Zum Beenden müssen Sie die Taste loslassen.

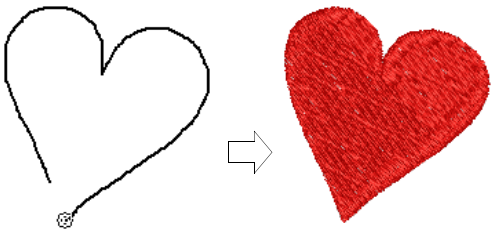
BERNINA-Sticksoftware zeigt während des Ziehens die Stiche an.



- Um geschlossene Objekte zu erstellen, wählen Sie das **Geschlossene Handzeichnung**-Werkzeug aus.
  - Falls **Konturstich** in der **Farbpalette** 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.

BERNINA-Sticksoftware schließt und glättet die Objektkontur.



Dick-dünn Kalligraphie-Effekt

Tipp In Kombination mit der **Erhabener Satinstich Kalligraphie**-Einstellung kann **Offene Handzeichnung** benutzt werden, um gestickte Kalligraphie zu erstellen. Für ein optimales Ergebnis können eine höhere Satinstichbreite und mehr Lagen als in den Standardeinstellungen erforderlich sein. Siehe auch Satinstich-Konturen erstellen.

Glättung von handgezeichneten Linien anpassen

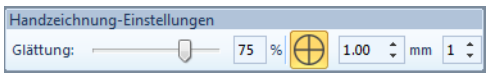
Benutzen Sie Digitalisieren > Offene Handzeichnung, um Stickkonturen in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen.

Benutzen Sie Digitalisieren > Geschlossene Handzeichnung, um geschlossene Stickobjekte in der aktuellen Stichart - Kontur- oder Füllstich - direkt auf dem Bildschirm zu zeichnen.

Die **Handgezeichnete 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 **Handzeichnung-Einstellungen**-Werkzeugleiste kontrolliert. Diese Werkzeugleiste kann angedockt werden oder frei schweben.

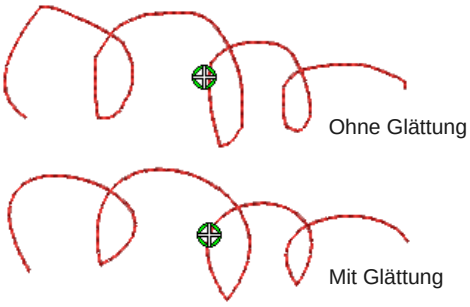
Um die Glättung von handgezeichneten Linien anzupassen

- Erstellen Sie mithilfe von Objektkonturen oder gefüllten Objekten ein Handzeichnungsmotiv. Siehe Erstellen handgezeichneter Formen.



- Passen Sie mit den **Glättung**-Kontrollen die Glättung Ihrer handgezeichneten Linien an.

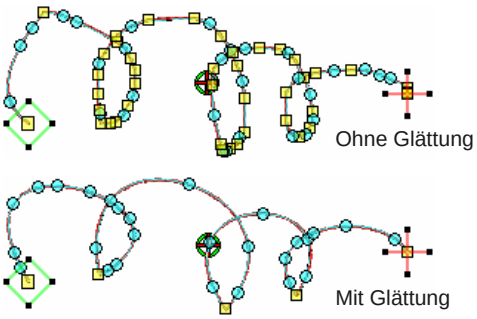
Die Werkzeugleiste enthält eine **Glättung**-Kontrolle, mit der Sie in Prozent angeben können, wie eng die geglättete Kontur dem Original folgen soll. Durch Anpassen des Prozentsatzes erhöhen oder verringern Sie die Anzahl von Kontrollpunkten, die BERNINA-Sticksoftware benutzt, um eine Stickereiform zu definieren.



- Stellen Sie die Anzeige des Handzeichnungs-Führungscursors nach Bedarf ein:

Werkzeug	Hinweis
	Benutzen Sie Führung anzeigen, um den Führungscursor zum handgezeichneten Digitalisieren ein-/auszuschalten – er bietet mehr Kontrolle über das Handzeichnen als der Standard-Mauszeiger.
	Benutzen Sie die Innenkreisradius-Kontrolle, um die Größe des inneren Kreises der Handzeichnungs-Digitalisierführung festzulegen.
	Benutzen Sie die ‚Anzahl Führungskreise'-Kontrolle, um die Anzahl der Kreise der Handzeichnungsführung festzulegen - wenn der Innenkreisradius 2mm beträgt, beträgt der Abstand zu jedem weiteren Führungskreis ebenfalls 2mm.

- Sie können die Kontrollpunkte, die von den **Handzeichnung-Einstellungen**-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.
- Lassen Sie die Maustaste los, um die Kontur beim letzten digitalisierten Punkt zu beenden. Alternativ drücken Sie **Esc**, um die Eingabe des Objekts abzubrechen.



Hinweis Mittels der **Handzeichnung-Einstellungen**-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 **Umwandeln**-Werkzeugleiste klicken.

Konturen verstärken

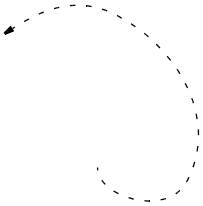
Benutzen Sie die Funktion **Doppellaufstich** zum Verstärken von Konturen. Benutzen Sie **Schwarzstickerei-Kontur** zum Verbinden markierter Konturen zu einer einzelnen, gruppierten, verstärkten Kontur mit der korrekten Reihenfolge für eine effiziente Ausstickung.

Konturen mit Doppellaufstich verstärken



Benutzen Sie Bearbeiten > Doppellaufstich 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. Er kann jedoch auch auf gefüllte Objekte angewendet werden.

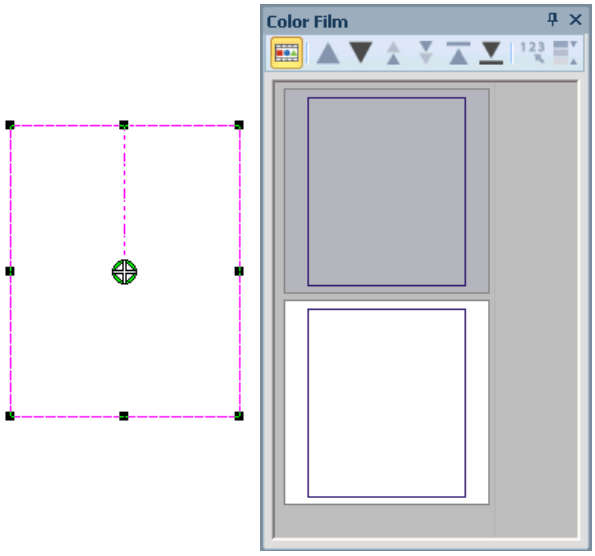


Um mit Doppellaufstich Konturen zu verstärken

1 Wählen Sie das Objekt oder die Objekte aus, die Sie verstärken möchten.

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.



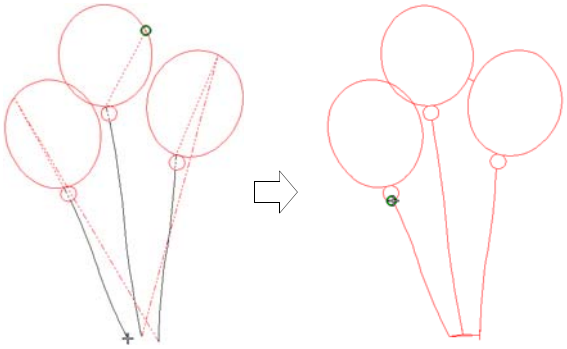
3 Überprüfen Sie mit einer der folgenden Methoden, ob das Objekt dupliziert wurde:

- Prüfen Sie in der **Statuszeile** die Stichanzahl.
- Sehen Sie die Objekte in der **Farbfilm** an. Siehe auch Farbblöcke ansehen und markieren.
- Durchlaufen Sie die Stiche. Siehe Stickreihenfolge, Ansicht.
- Benutzen Sie **Langsames Neuzeichnen**. Siehe Ausstickung simulieren.

Konturen mit Schwarzstickerei-Kontur verstärken

Benutzen Sie Bearbeiten > Schwarzstickerei-Kontur, um markierte Konturen für eine effiziente Ausstickung 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.

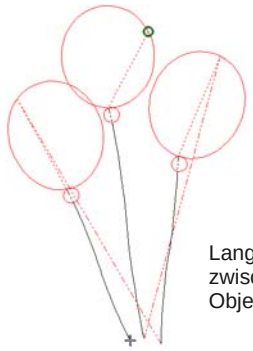


Schwarzstickerei-Kontur funktioniert bei Stickkonturen, die aus einer oder mehreren der folgenden Objektarten besteht: Offenes Objekt, Geschlossenes Objekt, Ellipse oder Rechteck. Es können alle Konturstiche verwendet werden, ausgenommen **Musterkontur**, **Schwarzstickerei-Umrandung** und **Knötchenstich-Umrandung**. Siehe Kontur- und Füllstiche.

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.



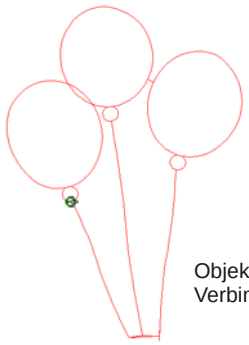
Lange Verbindungsstiche zwischen separaten Objekten

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.



Objekte neu eingereiht, Verbindungsstiche minimiert

Tipp Durchlaufen Sie das eingereihte Objekt, um die Stiche zu überprüfen. Siehe Stickreihenfolge, Ansicht.

4 Ändern Sie die Fadenfarbe des gesamten eingereihten Objekts nach Bedarf. Siehe Fadenfarben ändern.

5 Formen Sie das eingereihte Objekt wie gewünscht um.

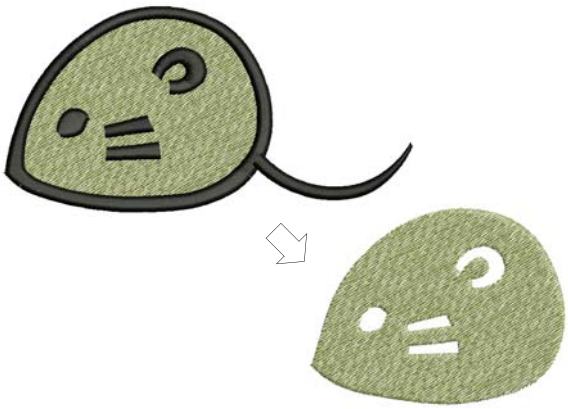
Eingereihte Objekte können als Ganzes umgeformt werden. Es gibt nur einen Start- und einen Endpunkt, aber alle Einzelobjekte besitzen individuelle Umformungspunkte. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.

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 Das Durchlaufen der Designs.

Unten liegende Stichlagen entfernen

Benutzen Sie Bearbeiten > Überlappungen entfernen, um unerwünschte Stiche unter Objekten oder Schriftzügen zu entfernen.

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:

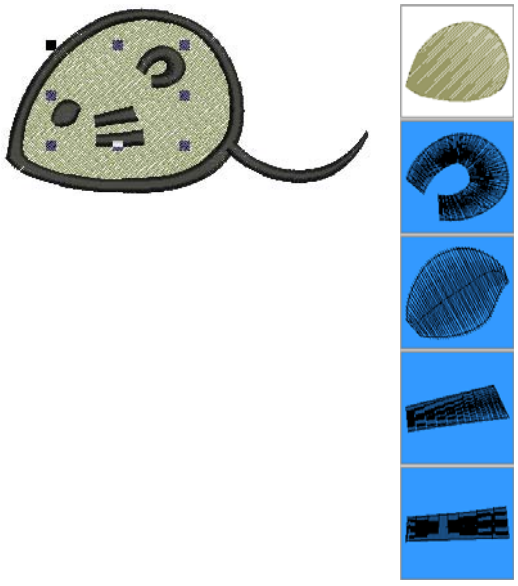
- Gefüllte Objekte
- Autom. Applikation-Objekte
- Konturobjekte.

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 Musterfüllung, Schwarzstickerei-Füllung, Knötchenfüllung, Gitterfüllung, Füllstichverlauf und Stiche mit mehr als 1,00 mm Stichabstand. Stiche, die unter schmalen Objektteilen liegen, werden ebenfalls nicht entfernt.

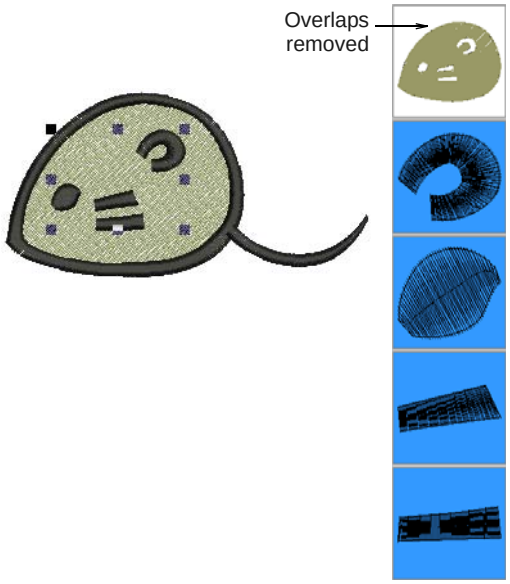
Um unten liegende Stichlagen zu entfernen

1 Wählen Sie eine oder mehrere ‚Ausstechformen'.

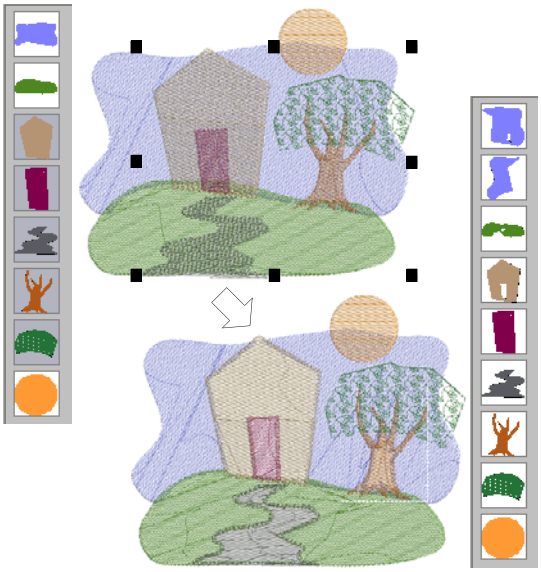


2 Klicken Sie auf das **Überlappungen entfernen**-Symbol oder wählen Sie **Anordnen > Überlappungen entfernen**.

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.



Im obigen Beispiel beachten Sie bitte, 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 hinzufügen & entfernen

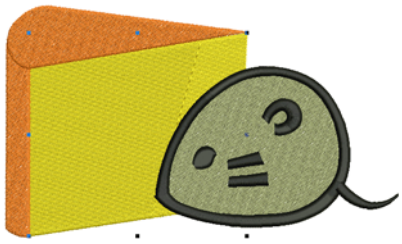
Benutzen Sie Bearbeiten > Leerräume hinzufügen, um Leerräume in gefüllte Objekte schneiden.

Benutzen Sie Bearbeiten > Leerräume entfernen, um Leerräume aus Objekten zu entfernen.

In BERNINA-Sticksoftware können Sie mit dem **Leerräume hinzufügen**-Werkzeug Leerräume in markierte Objekte mit nur einem Stichwinkel schneiden. Sie muss mit Objekten benutzt werden, die mit dem **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug erstellt wurden. Mit dem **Leerräume entfernen**-Werkzeug können Sie unerwünschte Leerräume in geschlossenen Objekten entfernen.

Um Leerräume hinzuzufügen oder zu entfernen

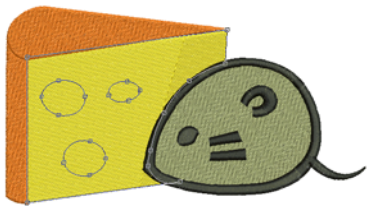
1 Wählen Sie das zu modifizierende Objekt.



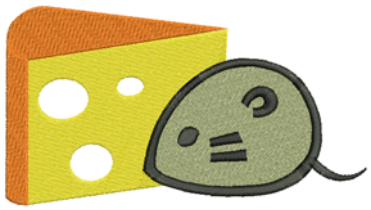
2 Klicken Sie auf das **Leerräume hinzufügen**-Werkzeug.

Um den Objektumriss erscheinen Referenzpunkte.

3 Digitalisieren Sie die gewünschten zusätzlichen Formen des Objekts. Drücken Sie nach jeder Form die **Eingabe**-Taste.



4 Drücken Sie auf **Eingabe**.



Hinweis Um Ränder aus einem geschlossenen Objekt zu entfernen, markieren Sie es und klicken Sie auf **Leerräume entfernen**.

Leerräume füllen

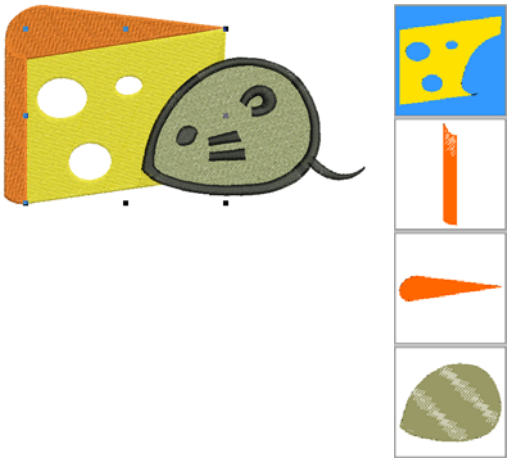
Benutzen Sie Bearbeiten > Leerräume füllen, um Leerräume in markierten Objekten mit der aktuellen Stichart zu füllen.

Das **Leerräume füllen**-Werkzeug füllt Leerräume in einzelnen geschlossenen Objekten, die Leerräume enthalten. Diese können komplett entfernt oder neue Objekte erstellt werden.



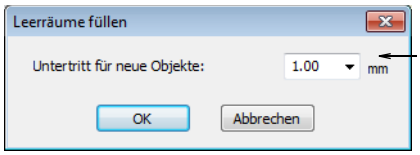
Um Leerräume in Objekten zu füllen

1 Wählen Sie ein Quellenobjekt aus.



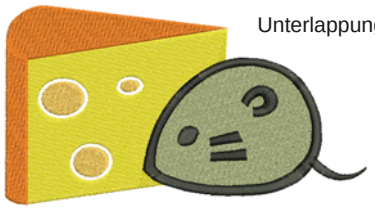
2 Klicken Sie auf das **Leerräume füllen**-Werkzeug.

Das **Leerräume füllen**-Dialogfeld wird geöffnet.



Unterlappungswert nach Bedarf anpassen

3 Passen Sie den **Unterlappungs**wert wie gewünscht an.

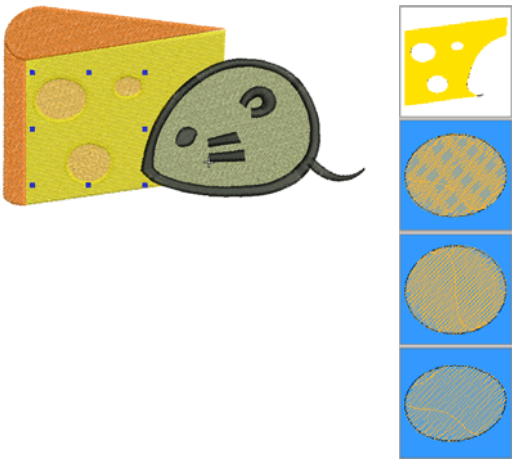


Unterlappung: -1,00

- 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**.

4 Klicken Sie auf **OK**.

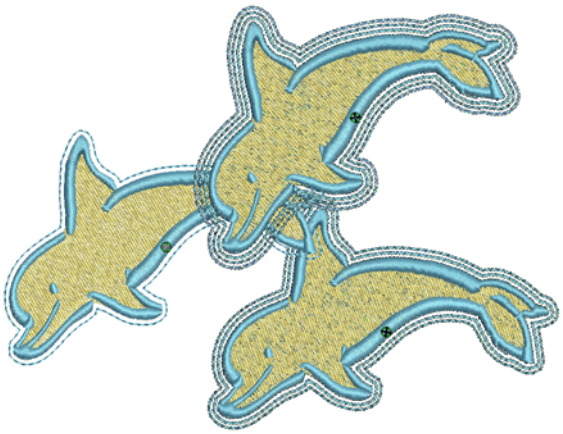
Alle neu erstellten Objekte werden entsprechend der aktuellen Füllsticheinstellungen, Stichwinkel und Fadenfarbe gefüllt. Jedes neue Objekt ist ein unabhängiges Objekt und wird unmittelbar nach dem Quellenobjekt in der Stickfolge platziert.



Konturen & Umrandungen erstellen

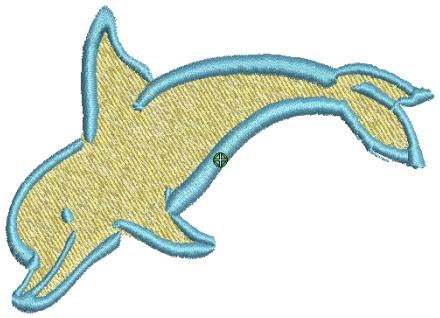
Benutzen Sie Bearbeiten > Stickmuster-Umrandung, um markierte Objekte automatisch mit Einfach-, Dreifach- oder Satinstichlinie zu umranden.

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.



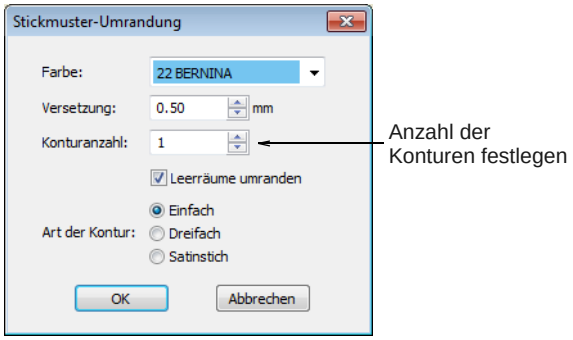
Um Konturen und Umrandungen zu erstellen

1 Wählen Sie das zu umrandende Stickobjekt oder Stickmuster aus.



2 Klicken Sie auf das **Stickmuster-Umrandung**-Symbol.

Das **Stickmuster-Umrandung**-Dialogfeld wird angezeigt.

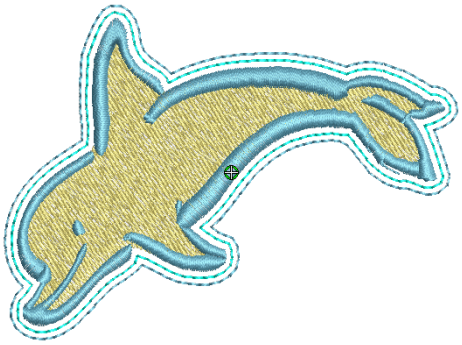


3 Einstellungen wie gewünscht anpassen:

Feld	Beschreibung
Versetzung	Legen Sie eine Konturversetzung in mm fest. Sie kann null sein oder sogar einen negativen Wert haben.
Konturanzahl	Festlegen multipler Konturen – bis zu 99.
Leerräume umranden	Die Option, jegliche Konturen für die in den markierten Objekten beinhaltenen Leerräume ein- oder auszuschließen.
Art der Kontur	Auswahl der Kontur-Objektarten: Einfach, Dreifach oder Satinstichlinie.

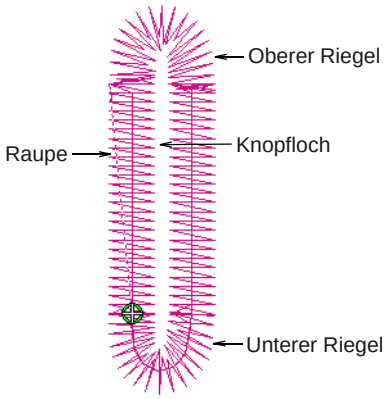
4 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen anzuwenden.

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

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

Benutzen Sie Digitalisieren > Knopfloch, um ein einzelnes Knopfloch mit allen erforderlichen Stichen zu digitalisieren.

Fügen Sie einem Stickmuster Knopflöcher hinzu.

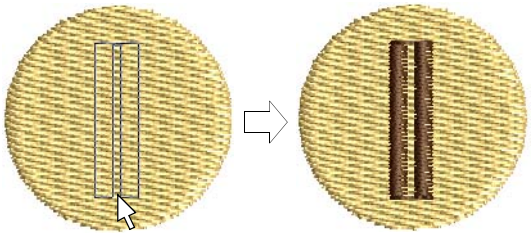


Um Knopflöcher hinzuzufügen

1 Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt.

2 Wählen Sie das **Knopfloch**-Werkzeug aus.

Die aktuelle Knopflochkontur erscheint an den Mauszeiger geheftet.

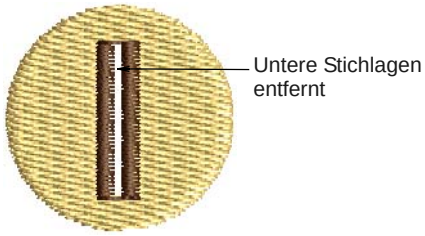


3 Anklicken, um das Knopfloch zu platzieren.

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 & bearbeiten.

Knopflochleisten erstellen

Benutzen Sie Digitalisieren > Knopflöcher, um eine Reihe von Knopflöchern mit allen erforderlichen Stichen zu digitalisieren.

Mit dem **Knopflöcher hinzufügen**-Befehl können Sie einem Stickmuster eine Leiste gleichmässig verteilter Knopflöcher hinzufügen.

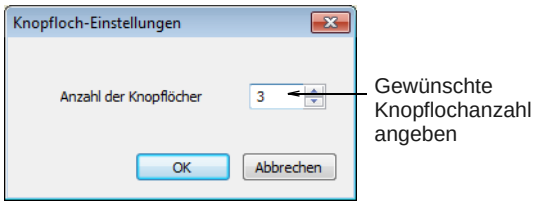


Um eine Knopflochleiste zu erstellen

1 Öffnen oder erstellen Sie ein Stickmuster, das Knopflöcher benötigt.

2 Wählen Sie das **Knopflöcher**-Werkzeug aus.

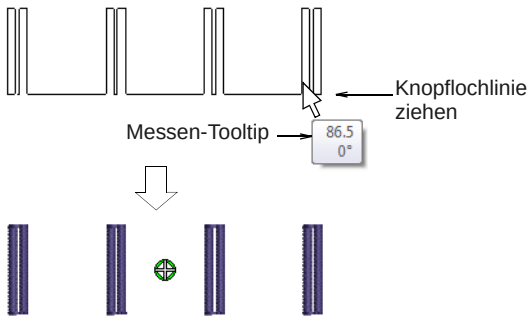
Das **Knopflöcher-Einstellungen**-Dialogfeld wird geöffnet.



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.

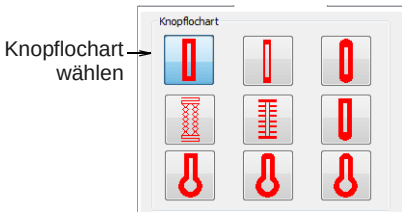
Knopflochart ändern

Benutzen Sie Allgemein > Objekteigenschaften 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 Allgemein > Objekteigenschaften 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.

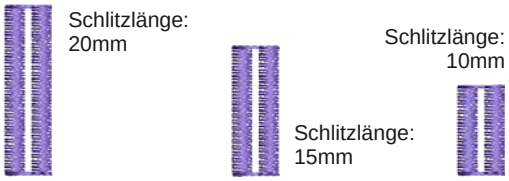
Um Knopflochlänge und Stickdichte zu ändern

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** einen neuen Wert ein.

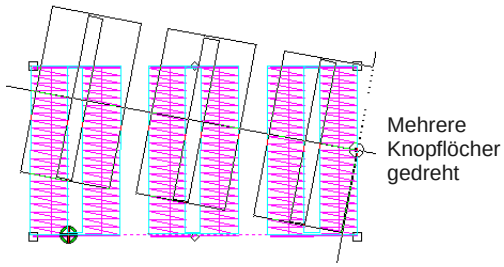


4 Klicken Sie auf **Anwenden**.

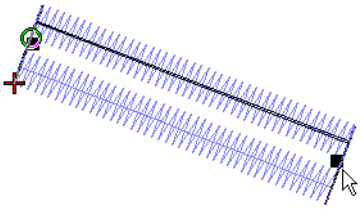
Knopflochausrichtung anpassen

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.



Knopfloch gedreht und in neuer Grösse

- **45° im Gegenuhrzeigersinn / Uhrzeigersinn drehen**-Werkzeug, um eines oder mehrere Knopflöcher zu drehen. Siehe Drehen mit Hilfe der Eigenschaften.
- **Senkrecht spiegeln** und **Waagrecht spiegeln**-Werkzeuge. Siehe Objekte spiegeln.
- **Objekteigenschaften**-Dialogfeld zum individuellen Drehen eines oder mehrerer Knopflöcher. Siehe Drehen mit Hilfe der Eigenschaften.

KAPITEL 22
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 Steppstichfüllung 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.

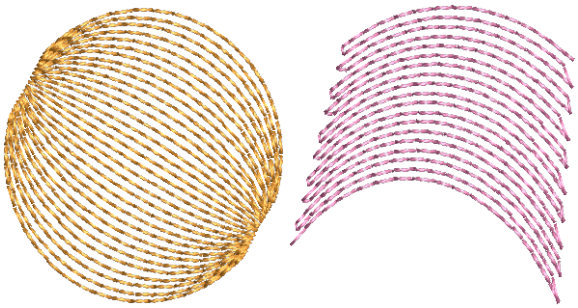
Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie Stickobjekten kunstvolle Sticharten und Effekte hinzufügen und ihre Einstellungen anpassen, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

Konturfüllstiche erstellen

Benutzen Sie Stich > Konturfüllung, um Stiche zu erstellen, die für einen bogenförmigen Licht-/Schatteneffekt den Objektkonturen folgen.

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 **Farbpalette** und das **Füllstich**-Objekteigenschaften-Register zugegriffen.

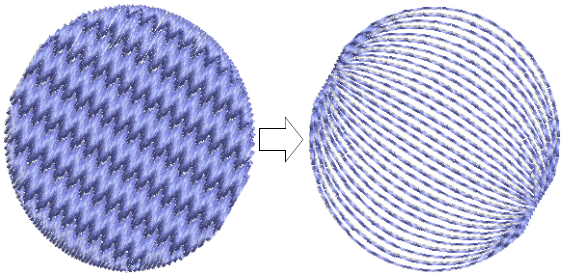
Um einen Konturfüllung zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Konturfüllung**-Werkzeug.

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

2 Erstellen Sie ein blockdigitalisiertes Objekt und markieren Sie es. Siehe Digitalisiermethoden.

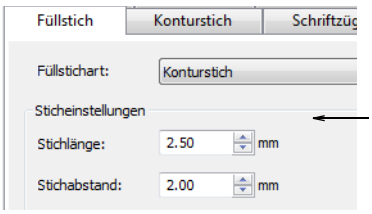
Die aktuellen **Konturstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

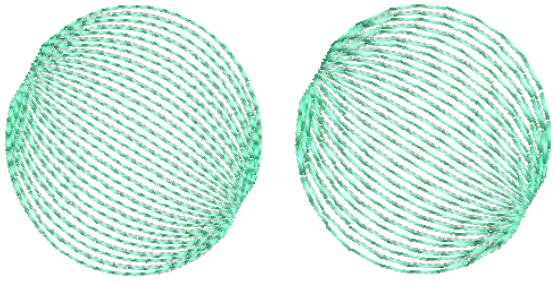
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Konturstich-Einstellungen anpassen

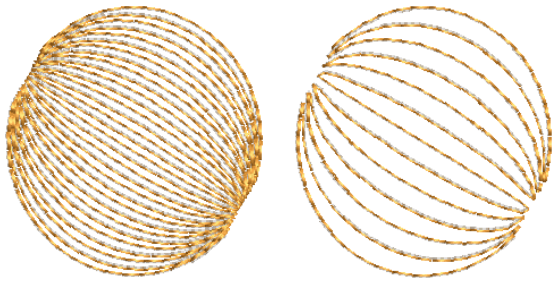
4 Kontur-**Stichwerte** wie gewünscht anpassen:

- Passen Sie die **Stichlänge** für glattere oder engere Kurven an.



Stichlänge: kleiner | Stichlänge: grösser

- Passen Sie den **Stichabstand** für dichtere oder offenere Stickung an.



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

Benutzen Sie Stich > Dekorfüllstich, um kunstvolle Effekte zu erstellen, ohne auf die Optik solider Stickerei zu verzichten.

Dekorfüllstich ist ein dekorativer Füllstich, der auf dem Steppstichfüllung 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 **Dekorfüllstich**-Werkzeug.

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekte – Kreis oder Quadrat – und wählen Sie es aus. Siehe Digitalisiermethoden.

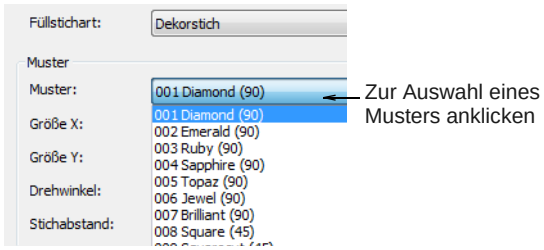
Die aktuellen **Dekorfüllstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

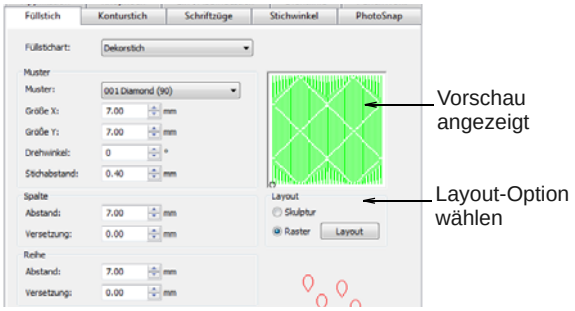
3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

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.

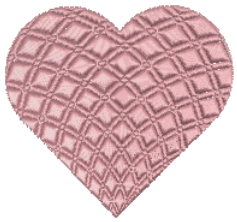


5 Ändern Sie das Muster-Layout, indem Sie die Einstellungen im Dialogfeld oder auf dem Bildschirm mit der **Layout**-Schaltfläche anpassen.

- 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 Skulptur-Dekorstich-Füllungen erstellen.



Raster-Layout

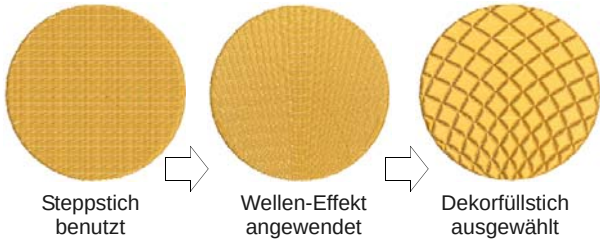


Skulptur-Layout

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.

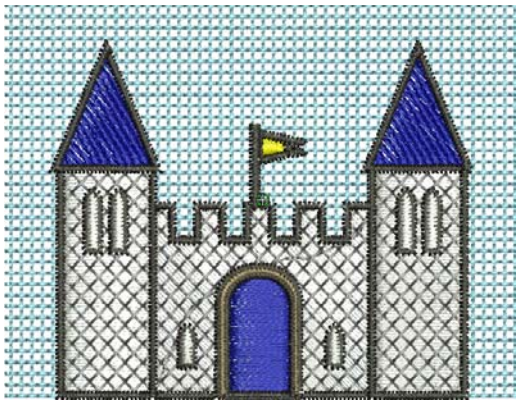
Tipp Mit der Funktion **Wellen-Effekt** können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Wellen-Effekt kann auf Dekorfüllstich-Objekte angewendet werden. Sie müssen jedoch den Effekt zuerst auf einen Steppstichfüllung anwenden, bevor Sie ihn in einen Dekorfüllstich konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.



Kreuzfüllstiche erstellen

Benutzen Sie Stich > Kreuzstichfüllung, um offene Musterfüllungen mit Kreuzen zu erstellen, die so generiert werden, dass sie zum Standardraster für das gesamte Stickmuster passen.

Der Kreuzstich stellt eine populäre Technik für die Auffüllung großer Flächen mit niedriger Stichanzahl dar. Kreuzstich wird manchmal mit Applikation kombiniert. Er ähnelt dem **Musterfüllstich**, wird jedoch anders erzeugt und benutzt Transportstiche unterhalb und entlang der Kreuzstiche. Die Kreuze werden so generiert, dass sie zum Gesamt- oder Standardraster für das ganze Stickmuster passen. Siehe auch Musterfüllstiche erstellen.



Tipp Der **Kreuzstich**-Füllstich ist eine eigenständige Stichart, ersetzt jedoch nicht die BERNINA-Kreuzstich-Anwendung in der **Allgemein**-Werkzeugleiste. Siehe auch Kreuzstich: Einführung.

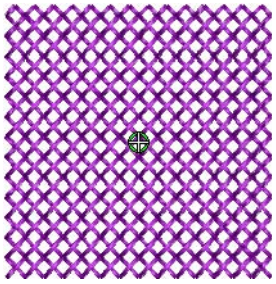
Um einen Kreuzfüllstich zu erstellen

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

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat – und wählen Sie es aus. Siehe Digitalisiermethoden.

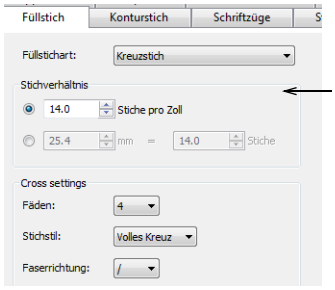
Die aktuellen **Kreuzstich**-Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

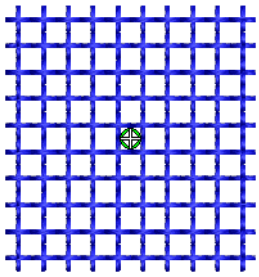
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



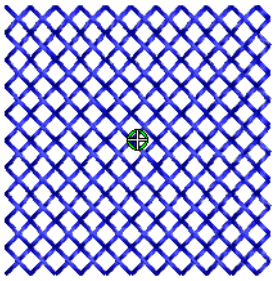
4 Passen Sie die Kreuzstich-Einstellungen wie gewünscht an:

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.
Stichstil	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 Sticken > Randstrukturierung, 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.

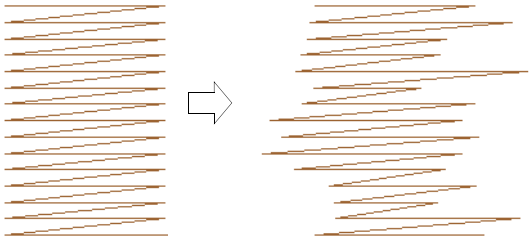
Um strukturierte Ränder zu erstellen

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

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

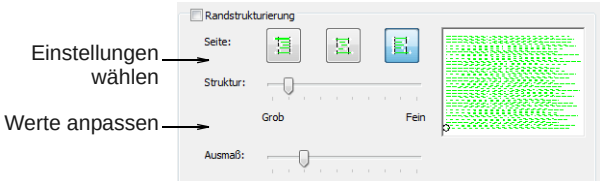
2 Erstellen Sie ein geschlossenes Objekt – Kreis oder Quadrat – und wählen Sie es aus. Siehe Digitalisiermethoden.

Die aktuellen -Einstellungen werden auf das markierte Objekt angewendet.

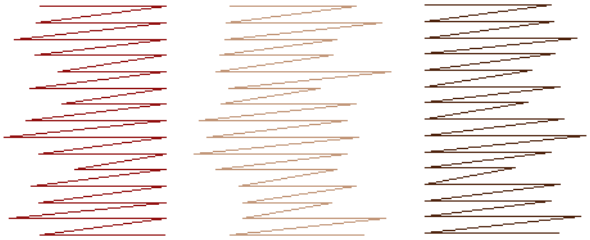


3 Zum Ändern der Einstellungen rechtsklicken Sie auf das **Randstrukturierung**-Symbol, während das Objekt markiert ist.

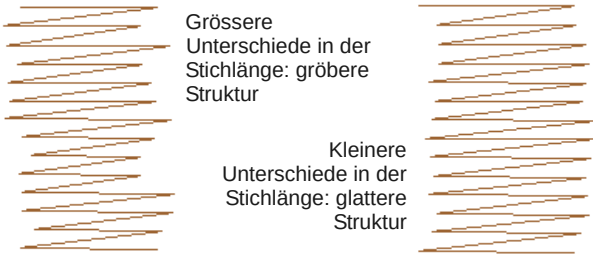
Das **Effekte > Randstrukturierung**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Benutzen Sie die Schaltflächen, um die Seite des Objekts auszuwählen, auf die der Effekt angewendet werden soll.

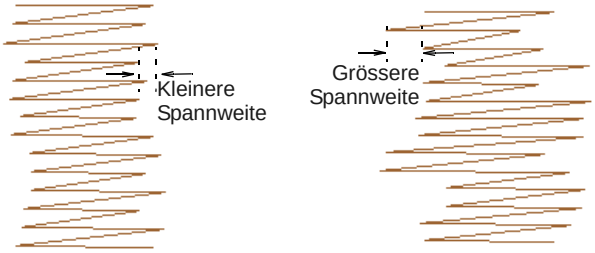


5 Mit dem **Struktur**-Schieberegler können Sie die Strukturstärke einstellen – nach links für eine gröbere Struktur, nach rechts für eine glattere Struktur.



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.

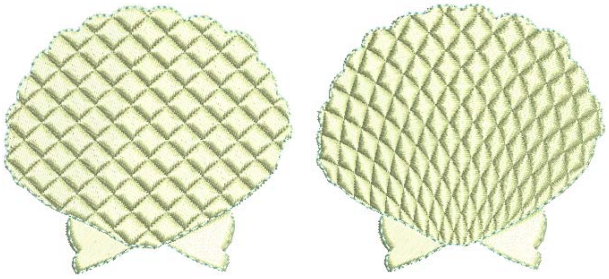
Tipp Um den **Randstrukturierung**-Effekt besser sehen zu können, drücken Sie auf die ⊡ -Taste, um die Nadelpunkte anzuzeigen, oder benutzen **Stickansicht zeigen**.

Wellen-Effekte erstellen

Benutzen Sie Stich > Wellen-Effekt, um konturierte Stiche entlang einer digitalisierten Hilfslinie zu erstellen – die Stickung behält eine gleichmäßige Dichte bei.

Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um die Umformungspunkte eines markierten Objekts anzusehen.

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.

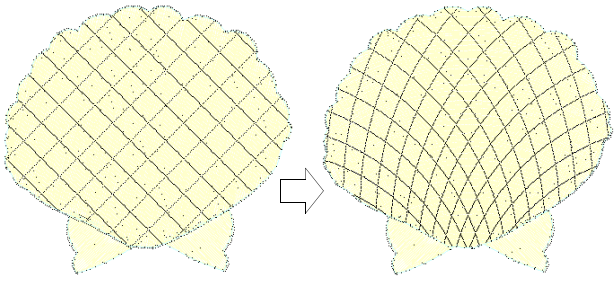


Tipp Benutzen Sie für bestmöglichste Ergebnisse kleinere Stichlängen – z. B. 4,00 mm oder weniger.

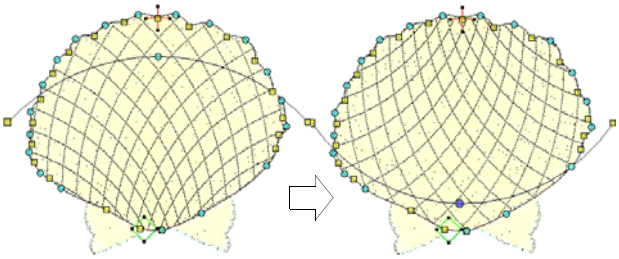
Um Wellen-Effekt zu erstellen

1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt und klicken Sie auf das **Wellen-Effekt**-Symbol.

Der Effekt wird auf das markierte Objekt angewendet.



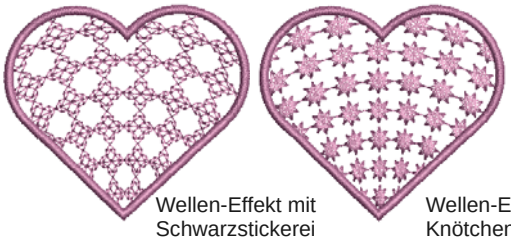
2 Um den Effekt zu verändern, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



3 Klicken-und-ziehen Sie die Kurve in die gewünschte Form und drücken Sie **Eingabe**. Siehe Objekte umformen.

4 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Tipp **Wellen-Effekt** kann zusammen mit **Dekorfüllstich**, **Musterfüllung** und einigen Handstickarten angewendet werden. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen, Musterfüllstiche erstellen und Füllungen mit Handstickarten.



Wellen-Effekt mit Schwarzstickerei

Wellen-Effekt mit Knötchenfüllung

Achtung Verändern Sie nach der Anwendung von **Wellen-Effekt** nicht die Stichwinkel, da dies **Dekorfüllstich**-Muster verschieben kann.

Sternfüllstich-Effekte erstellen

Benutzen Sie Stich > Sternfüllstich, um mit den verfügbaren Sticharten radiale, sich wendende Stiche zu erstellen. Die Stiche werden vom Rand zur geometrischen Mitte hin erzeugt. Die Mitte kann verschoben werden.

Klicken Sie auf Umwandeln > Objekt umformen, um die Umformungspunkte eines markierten Objekts anzusehen.

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:

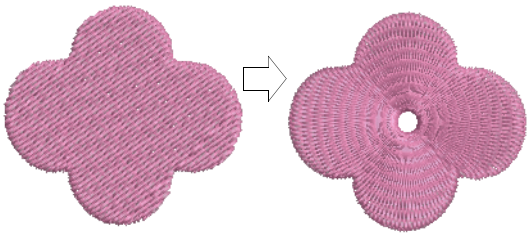
- Vergrössern Sie den Leerraum, verschieben Sie die Mitte in einen bereits existierenden Leerraum im Objekt oder verschieben Sie sie komplett aus dem Objekt.
- Fügen Sie der Innenseite **Randstrukturierung** hinzu.
- Benutzen Sie einen grösseren Stichabstand – erhöhen Sie ihn um circa 20%.
- Vermeiden 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

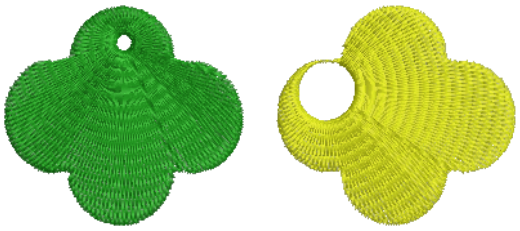
1 Markieren Sie ein geschlossenes Objekt und klicken Sie auf das **Sternfüllstich**-Symbol.

Der Effekt wird auf das markierte Objekt angewendet.



2 Um den Effekt zu verändern, markieren Sie das Objekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol. Im **Umformen**-Modus können Sie:

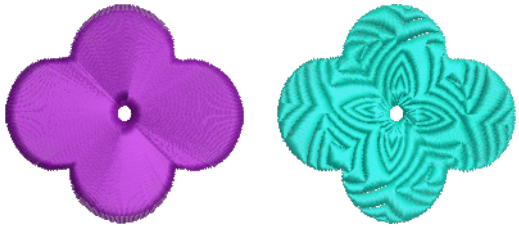
- Den Mittelpunkt der Radial-Stickung verschieben.
- Die Grösse des Mittelleerraums festlegen.
- Die Form des Mittelleerraums wie ein Kreis/Ellipse-Objekt bearbeiten.



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.

3 Drücken Sie zum Anwenden auf **Eingabe** , zum Beenden auf **Esc**.

Tipp **Sternfüllstich** kann zusammen mit Satinfüllung, Steppstichfüllung und Dekorfüllstich angewendet werden. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.

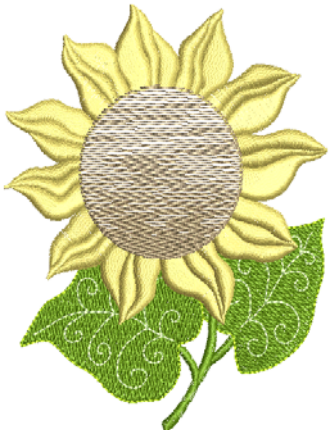


Sternfüllstich mit Satinfüllung

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. Anderen Sticheffekte werden jedoch beibehalten.

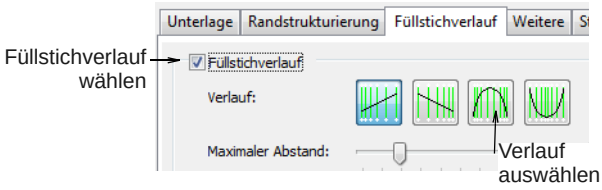
Tipp Verwenden Sie **Füllstichverlauf** zusammen mit **Steppstichfüllung**, um interessante Farbeffekte zu erzielen.

Um einen Füllstichverlauf zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein gefülltes Objekt.

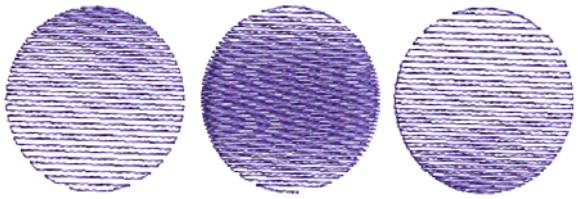
Das **Objekteigenschaften > Füllstich**-Dialogfeld wird geöffnet.

2 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Füllstichverlauf**-Register.

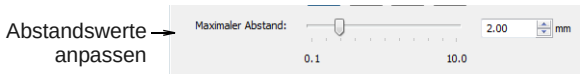


3 Markieren Sie das **Füllstichverlauf** -Kontrollkästchen und wählen Sie einen Verlauf aus.

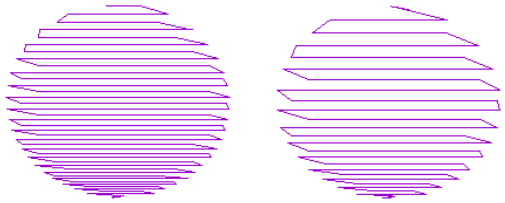
4 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.



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, **Effekte > 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.

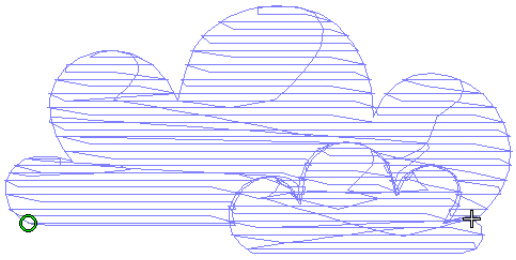


Tipp Verwenden Sie den **Kanten-Transportstiche**-Effekt mit dem **Füllstichverlauf**- oder **Farben mischen** -Effekt, um Transportstiche in Stickobjekten mit Verlaufseffekten zu vermeiden. Lesen Sie hierzu auch Füllstichverläufe erstellen und Farbmischungen erstellen.

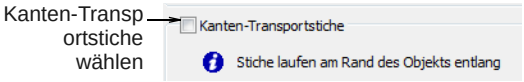
Um offene Füllflächen zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein gefülltes Objekt.

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

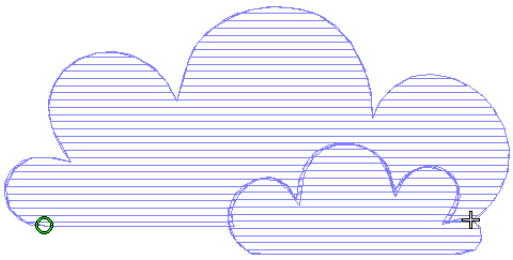


2 Klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Weitere**-Register.



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 Eigenschaften, Stoffe und Vorlage.

Farbmischungen 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:

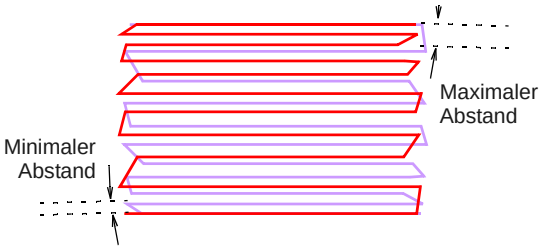
- Links-/Rechts-Verlauf
- Einwärts-/Auswärts-Verlauf

Die Funktion Farben mischen kann auf mit Satin-, Stepp- oder Dekorfüllstich gefüllte Objekte sowie auf Objekte mit Satin- oder Pariserstich-Kontur angewendet werden.

Farbmischungen anwenden

Benutzen Sie Bearbeiten > Farben mischen, um in markierten Objekten farblich gemischte Stiche zu erstellen.

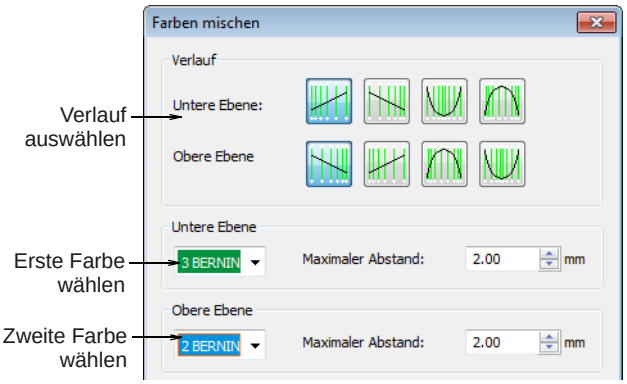
Benutzen Sie den **Farben mischen**-Effekt, um Farbmischungen, Perspektiveffekte und Schattierungen zu erstellen.



Um ‚Farben mischen' anzuwenden

1 Markieren Sie ein gefülltes Objekt und klicken Sie auf das **Farben mischen**-Symbol.

Das **Farben mischen**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie im **Verlauf**-Feld je einen Verlauf für die obere und untere Lage.



Untere Lage: Verlauf 1
Obere Lage: Verlauf 1



Untere Lage: Verlauf 3
Obere Lage: Verlauf 3

3 Im Feld **Untere Lage**:

- Farbe der ersten Lage wählen.
- Maximalen Abstandswert für die erste Schicht wie gewünscht anpassen.

4 Im Feld **Obere Lage**:

- Farbe der zweiten Lage wählen.
- Maximalen Abstandswert für die zweite Schicht wie gewünscht anpassen.

5 Klicken Sie auf **OK**.



Untere Lage: Rot
Obere Lage: Gelb



Untere Lage: Gelb
Obere Lage: Rot

Tipp Um zu verhindern, dass die Unterlagenstiche durchscheinen, **Effekte > Unterlage** deaktivieren. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Bearbeitung gemischter Objekte

Klicken Sie auf ‚Anordnen > Gruppierung aufheben', um die Gruppierung ausgewählter Objekte aufzuheben.

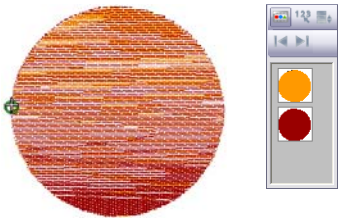
Klicken Sie Allgemein > Farbfilm um alle im Design vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten.

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 gemischte Objekte zu bearbeiten

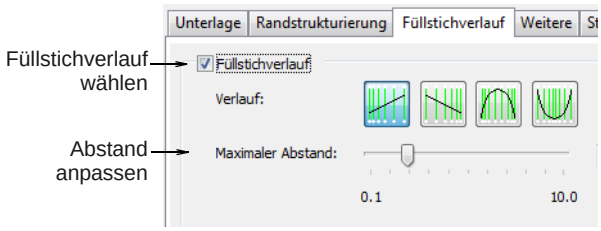
1 Wählen Sie das farbgemischte Objekt und heben Sie seine Gruppierung auf. Siehe Objekte gruppieren und aufteilen.



Tipp Benutzen Sie Farbfilm, um alle im Stickmuster vorhandenen Farbblöcke und Objekte zu begutachten. Siehe Farbblöcke ansehen und markieren.

2 Wählen Sie eines der Objekte und ändern Sie die Farbe wie gewünscht.

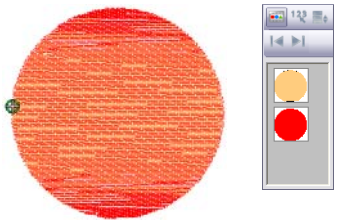
3 Doppel- oder rechtsklicken Sie darauf, um das **Objekteigenschaften**-Dialogfeldes zu öffnen, klicken Sie auf die **Effekte**-Schaltfläche und wählen Sie das **Füllstichverlauf**-Register.



4 Wählen Sie einen Verlauf aus und passen Sie den Abstand nach Bedarf an. Siehe Füllstichverläufe erstellen.

5 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

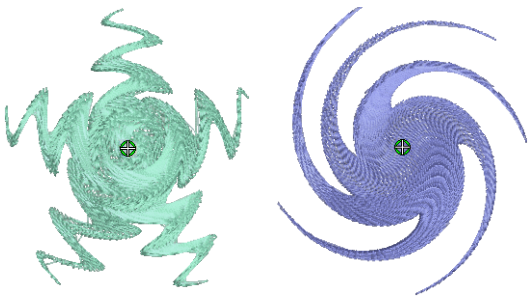
6 Wiederholen Sie den Vorgang beim zweiten Objekt und gruppieren Sie danach die Objekte wieder.



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.



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 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

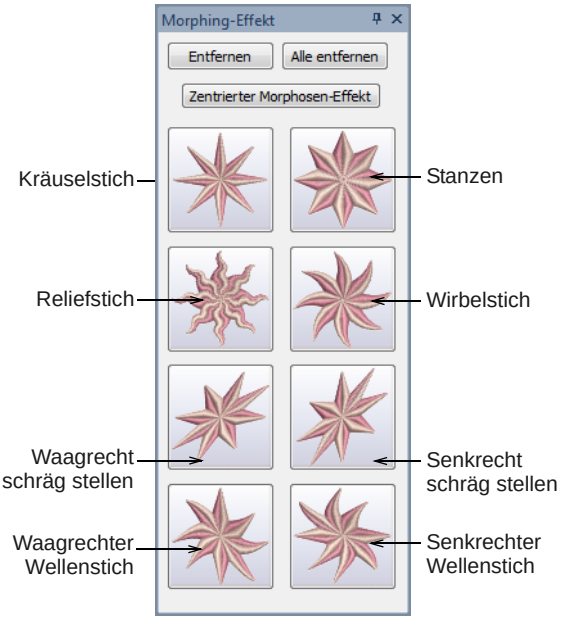
1 Wählen Sie eines oder mehrere Objekte aus.

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.

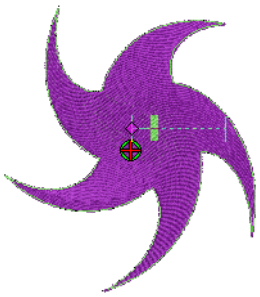


3 Wählen Sie einen Morphing-Effekt:

	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 ‚Senkrechte Wellen', 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.

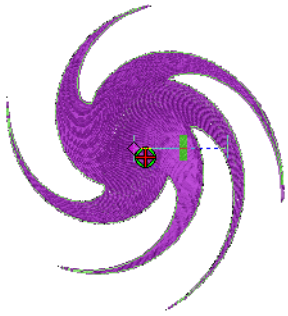


BERNINA-Sticksoftware hat zudem folgende Effekte:

- 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.

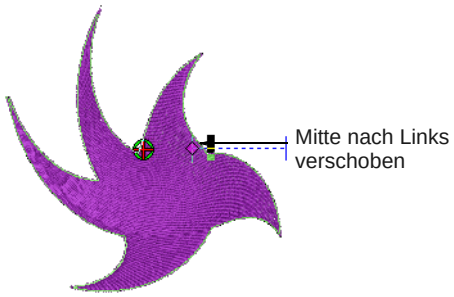
4 Falls gewünscht, klicken Sie auf die **Rückgängig**-Schaltfläche, um Morphing rückgängig zu machen, oder klicken-und-ziehen Sie die vorhandenen Morphing-Kontrollen, um den Effekt anzupassen.

Wenn Sie an einem der Schieberegler ziehen, werden die resultierenden Objektkonturen dynamisch in Schwarz angezeigt, bis die Maustaste losgelassen wird.

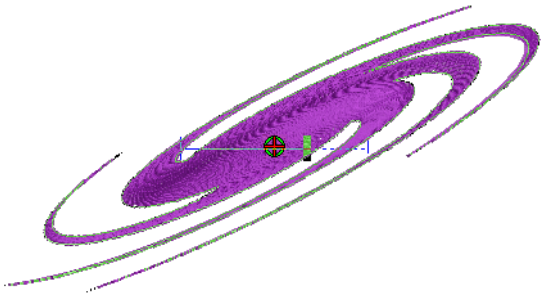


5 Falls gewünscht und verfügbar, passen Sie die Morphingmitte mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug an. (Nicht alle Morphing-Effekte haben eine verschiebbare Mitte.)

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 23

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 Mustergruppen erstellen und mit Stanzstempeln Stichmuster kreieren.

Stempelfunktionen hinzufügen

Benutzen Sie Digitalisieren > Musterstempel, um einzelne Muster im Stickmuster zu platzieren. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

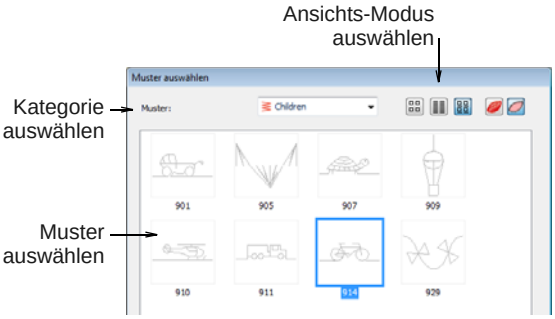
Die **Musterstempel**-Funktion ermöglicht Ihnen das Platzieren einzelner Muster an einer beliebigen Stelle im Designfenster. Sie können auf jedes Muster in jeder ‚Kategorie' zugreifen. Dazu gehören eigens erstellte Musterfüllung-Muster sowie Handstickerei-Muster und Monogramm-Ornamente.



Um eine Stempelfunktion hinzuzufügen

1 Wählen Sie **Digitalisieren > 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.

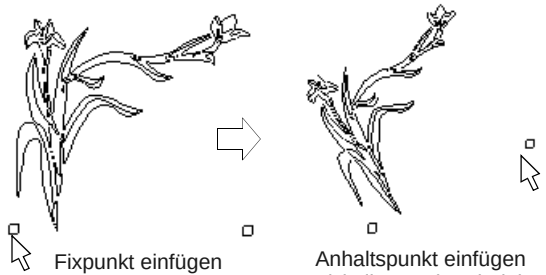
3 Klicken Sie auf **OK**.

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.



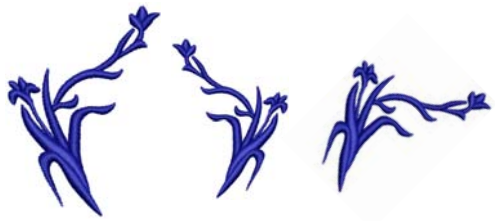
Tipp Sie können das Muster auf dem Bildschirm skalieren, indem Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt halten, während Sie den zweiten Anhaltspunkt markieren.

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.



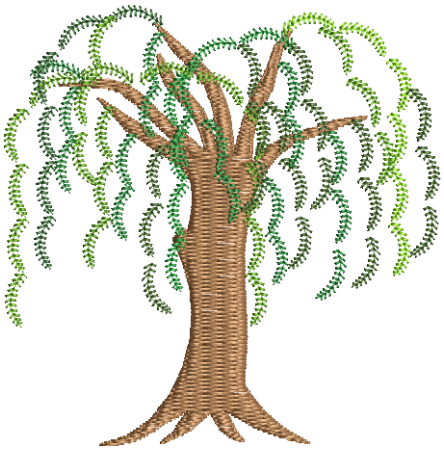
Tipp Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Muster zu spiegeln.

8 Zur Fertigstellung drücken Sie **Esc**.

Hinweis Jeder 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.

Musterkonturen erstellen

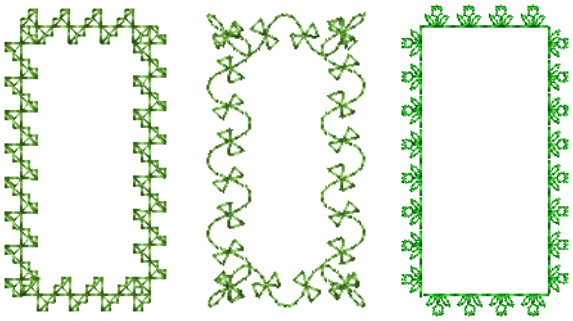
Musterkontur ist eine Stichart, die Musterrapporte entlang einer digitalisierten Linie bildet. Mit den Mustern aus der Musterauswahl können Sie dekorative Konturen erstellen. Sie können den Drehwinkel, die Ausrichtung und die Grösse ändern und den Abstand zwischen den Rapporten variieren.



Musterlaufstiche anwenden

Benutzen Sie Stich > Musterlaufstich-Kontur, um dekorative Handstickumrandungen zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

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 **Musterkontur**-Symbol.

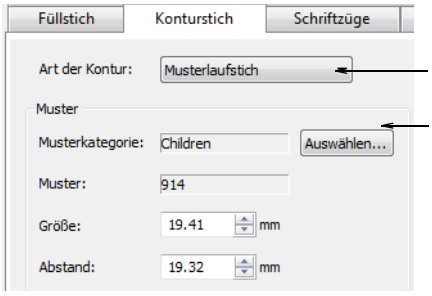
Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

2 Digitalisieren Sie eine Kontur, der der Laufstich folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



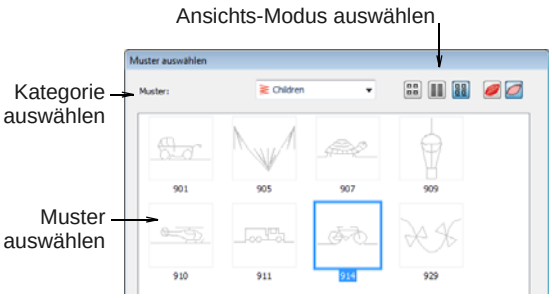
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Musterkontur** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswahl**.

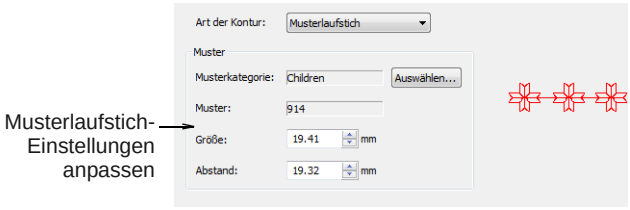
Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.



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.

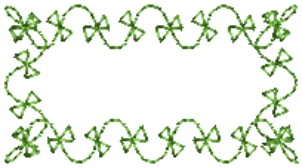
6 Klicken Sie auf **OK**.



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.

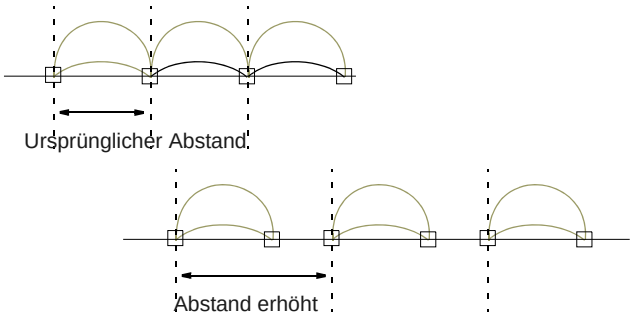


Tipp Übernimmt die Musterkontur nach dem Digitalisieren nicht die in der Farbpalette ausgewählte Farbe, markieren Sie die Kontur erneut und wählen dann eine Farbe aus.

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.

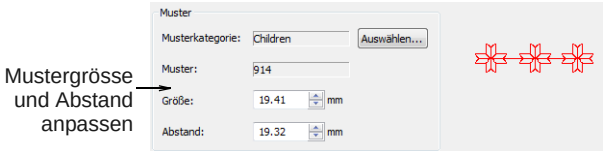
Tipp Sie können die Grundlinie umformen, um exakt den gewünschten Abstand zu erhalten. Siehe Musterlaufstiche umformen.

Um Musterlaufstich-Einstellungen anzupassen

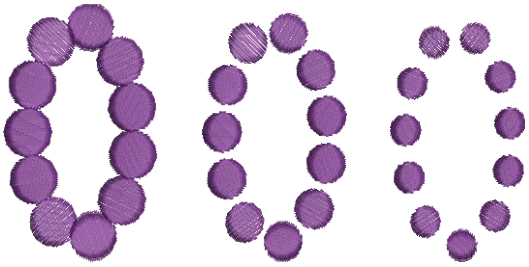
1 Wählen Sie das Musterlaufstich-Objekt aus.

2 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

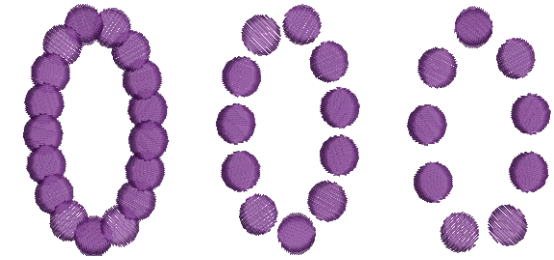
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



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

Musterfüllung 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 Stich > Musterfüllung, um dekorative Füllstiche zu erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Benutzen Sie **Musterfüllung** 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 **Musterfüllung**-Symbol.

Der Effekt wird entsprechend der aktuellen Einstellungen auf neue oder markierte Objekte angewendet.

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.

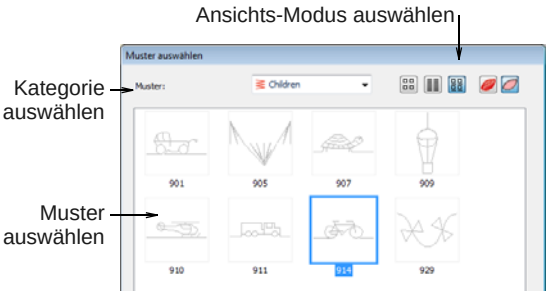
3 Zum Ändern der Einstellungen doppelklicken oder rechtsklicken Sie auf das/die Objekt/e.

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



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Muster** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.

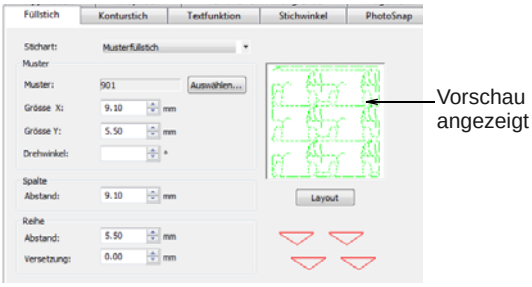


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

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 Musterfüllung gefüllt.



Tipp Mit der Funktion Wellen-Effekt können Füllstiche einer digitalisierten Linie entlang ausgerichtet und geformt werden. Wellen-Effekt kann auf Musterfüllung-Objekte angewendet werden. Sie müssen jedoch den Effekt zuerst auf einen Steppstichfüllung anwenden, bevor Sie ihn in einen Musterfüllung konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.



Steppstich verwendet | Wellen-Effekt angewendet | Musterfüllung ausgewählt

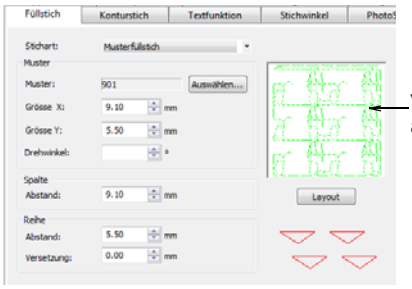
Musterfüllstich-Einstellungen anpassen

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

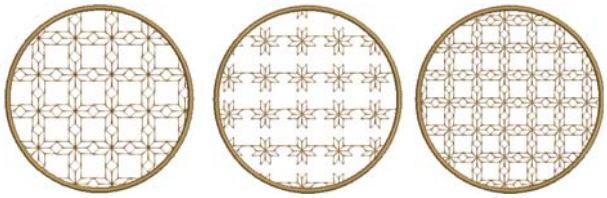
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Musterfüllstichobjekt.

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 Ab: 12 Y: 12, Rei Ab: 12 | X: 9, Sp Ab: 12 Y: 9, Rei Ab: 12 | X: 9, Sp Ab: 9 Y: 9, Rei A Ab: 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.

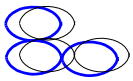
Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

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

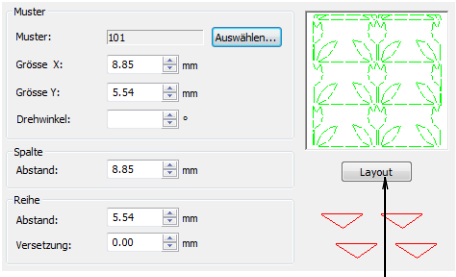
Mittlere Beispielvorlage zum Verschieben, Drehen, Schrägstellen und Skalieren aller Muster

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

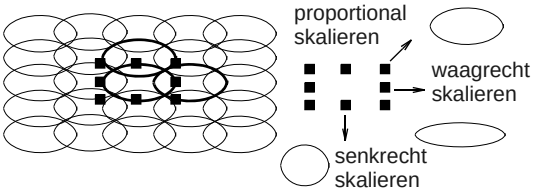
2 Klicken Sie auf **Layout**.

Das **Objekteigenschaften**-Dialogfeld schliesst sich temporär, damit Sie die Layout-Hilfslinien begutachten und bearbeiten können. Gelbe Musterbeispiele und blaue Beispielvorlagen erscheinen im Designfenster. Wenn Sie eine Beispielvorlage ändern, verändern sich alle Muster in der Füllung entsprechend.

Tipp Vergrössern Sie die Ansicht, um die richtige Beispielvorlage auszuwählen.

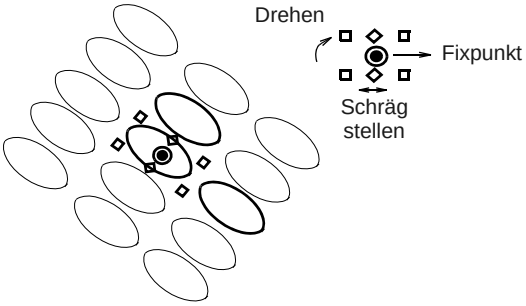
3 Beispielvorlage ändern, bis der gewünschte Effekt erreicht ist.

- **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.

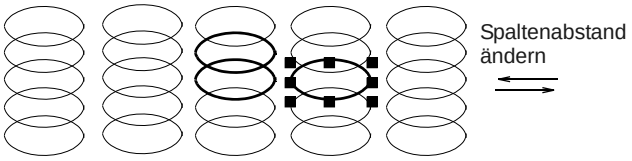


- **Drehen**Sie Muster, indem Sie die mittlere Vorlage zur Anzeige der Drehpunkte zweimal anklicken. Danach einen Eckpunkt anklicken und zum Drehen ziehen.

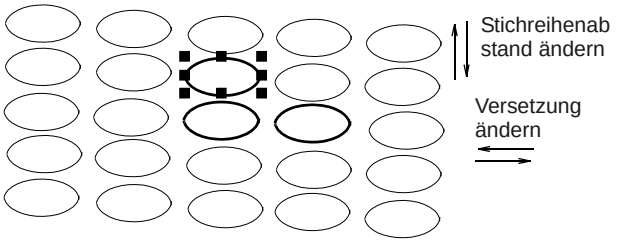
- Sie können Muster **schräg stellen**, indem Sie die mittlere Vorlage zweimal anklicken und dann die Schrägstellpunkte ziehen.



- 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 Musterfüllung-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

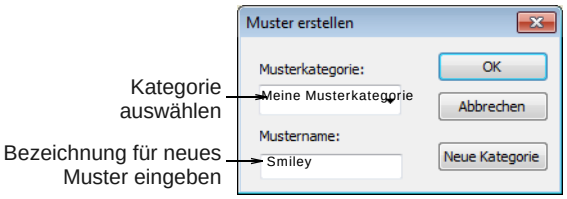
1 Wählen Sie das/die zu speichernde/n Stickobjekt/e aus.



Tipp Zur Erstellung von Objekten mit Leerräumen siehe Leerräume hinzufügen & entfernen für weitere Informationen.

2 Wählen Sie **Einstellungen > Muster erstellen** aus.

Das 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.

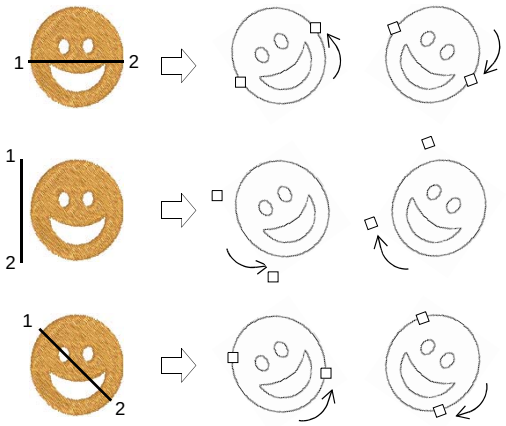
4 Namen für neues Muster eingeben.

5 Klicken Sie auf **OK**.

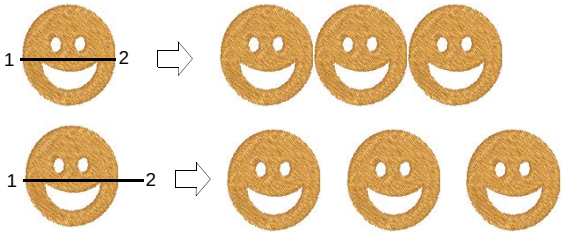
Sie werden dazu aufgefordert, Referenzpunkte zu digitalisieren.

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 hinzufügenMusterkonturen erstellen und Musterfüllstiche erstellen.

Eigene Musterkategorien erstellen

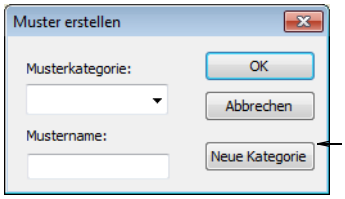
Mit der **Muster erstellen**- Funktion können Sie Ihre eigenen Musterkategorien erstellen und so Ihre Muster verwalten und einordnen.

Um Ihre eigene Musterkategorie zu erstellen

1 Wählen Sie das/die Objekt/e, die als Muster gespeichert werden sollen, aus. Siehe Eigene Muster speichern.

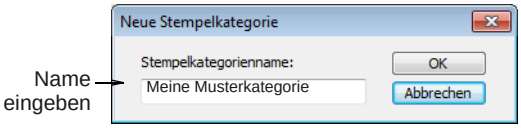
2 Wählen Sie **Einstellungen > Muster erstellen** aus.

Das Dialogfeld wird geöffnet.



3 **Neue Kategorie** anklicken.

Das **Neue Musterkategorie**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Name eingeben und **OK** anklicken.

Die **Musterkategorie** ist zur Verwendung bereit.

Hinweis Mustergruppen werden im Ordner **C:\..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7\Userletw** gespeichert.

Muster löschen

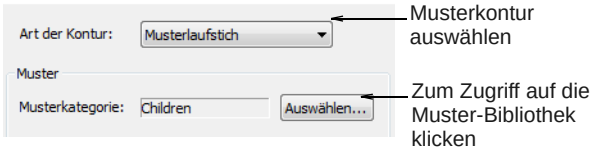
Klicken Sie auf Objekteigenschaften(Allgemein-Werkzeugleiste) zum Löschen von Mustern.

Sie können nicht mehr benötigte Muster können aus einer Kategorie löschen. Sie können nur Ihre eigenen Muster löschen.

Um ein Muster löschen

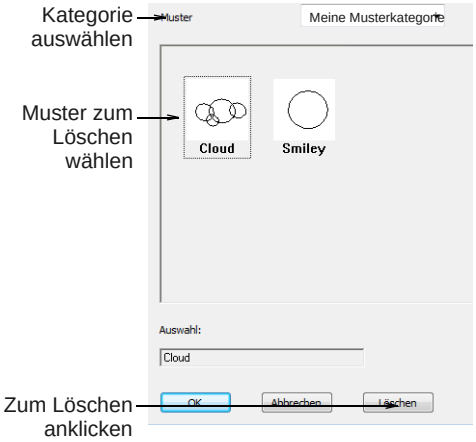
1 Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Symbol.

2 Wählen Sie **Musterkontur** aus dem **Konturstich**-Register oder **Musterfüllung** aus dem **Füllstich**-Register.



3 **Auswählen** anklicken.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle in der aktuellen Kategorie verfügbaren Muster angezeigt.



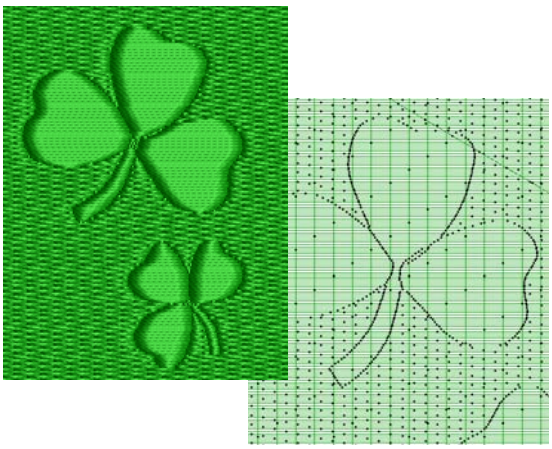
Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

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.
- Stanzstempel, welche mit einem geeigneten Objekt assoziert sind, 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 vor-eingestellte oder benutzerdefinierte Muster anzu-wenden oder ein Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

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

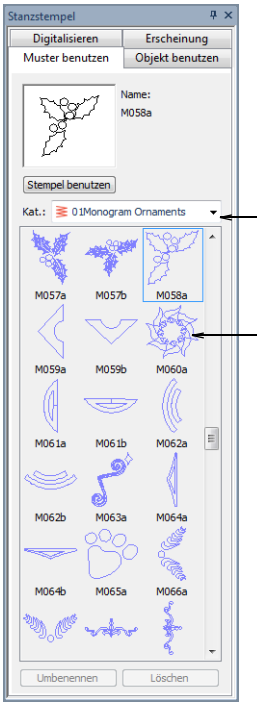
1 Markieren Sie nach Bedarf ein Stickobjekt.



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.



Kategorie auswählen

Gewünschten Stempel auswählen

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 Designfenster.

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 ausgewählt haben, wird das Stempelmuster nur auf diese Objekte angewendet, auch wenn das Muster über den Objektrand hinausgeht.

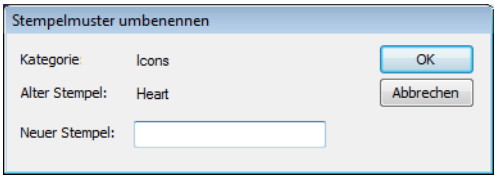
- Wenn keine Objekte ausgewählt sind, wird das Stempelmuster auf alle geeigneten unterliegenden Objekte angewendet.



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 den Vorgang Sie 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

Benutzen Sie Allgemein > Stanzstempel, um vor-eingestellte oder benutzerdefinierte Muster anzu-wenden oder ein Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Mit dem **Objekt benutzen**-Register können Sie Objektkonturen aus dem Designfenster 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 Designfenster.

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 **Bildleinwand** einschliessen. Dies ist das einzige Mal, dass Vektoren in der **Stickleinwand** markiert werden können.

5 Klicken Sie auf die **Stempel benutzen**-Schaltfläche, um die Auswahl als Stanzstempel zu benutzen. Siehe Vordefinierte Muster anwenden.



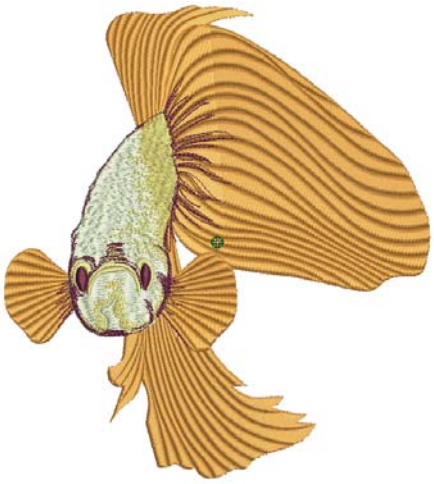
6 Auf Wunsch können Sie zudem auf die **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche klicken, um die Auswahl zur zukünftigen Benutzung dem Archiv hinzuzufügen. Siehe Stempel einem Archiv hinzufügen.

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

Benutzen Sie Allgemein > Stanzstempel, um vor-eingestellte oder benutzerdefinierte Muster anzu-wenden oder ein Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

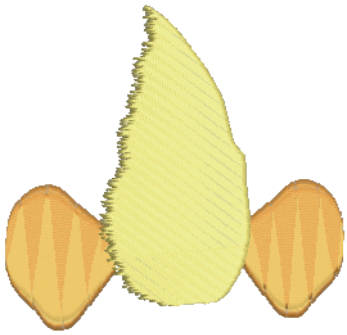
Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Die **Digitalisieren**-Karteikarte ermöglicht Ihnen Stempelumrisse zu digitalisieren und den digitalisierten Stempel entweder an Ort und Stelle anzuwenden oder bei allen geeigneten Objekten im Designfenster.



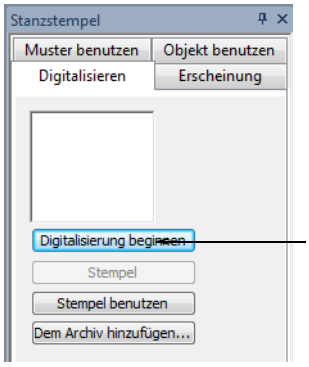
Um Stanzstempel zu digitalisieren

1 Markieren Sie nach Bedarf ein Stickobjekt.

Wenn Stickobjekte markiert sind, werden die digitalisierten Stempel nur auf die diese Objekte angewendet.

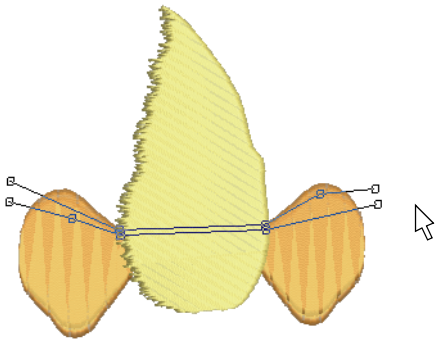


2 Klicken Sie auf das **Stanzstempel**-Symbol und wählen Sie das **Digitalisieren**-Register des Dialogfeldes.



3 Klicken Sie auf die **Digitalisierung beginnen**-Schaltfläche.

Sie werden aufgefordert, einen Startpunkt für die Stempelkontur einzugeben.

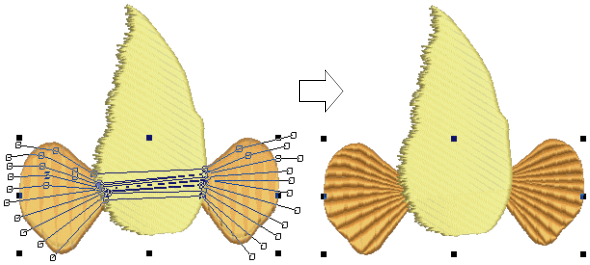


4 Digitalisieren Sie die Stempelumrisse:

- Drücken Sie **Eingabe** einmal, um eine Umrandung zu vervollständigen.
- Drücken Sie **Eingabe**erneut, um die Stempeldigitalisierung zu vervollständigen.

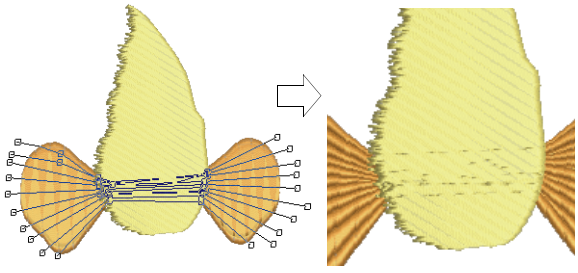
5 Klicken Sie auf die aktivierte **Stempel**-Schaltfläche.

- Klicken Sie auf die **Stempel**-Schaltfläche, um den Stempel nur auf markierte, geeignete Objekte anzuwenden.



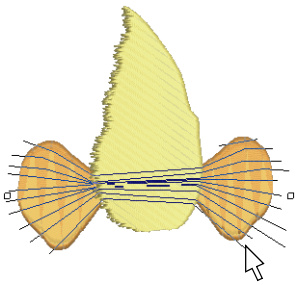
Stempel auf markierte Objekte angewendet

- 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.

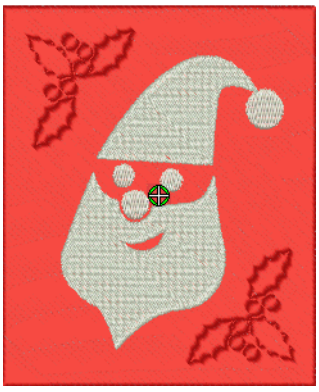
Erscheinung des Stanzstempels ändern

Benutzen Sie Allgemein > Stanzstempel, um vor-eingestellte oder benutzerdefinierte Muster anzu-wenden oder ein Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

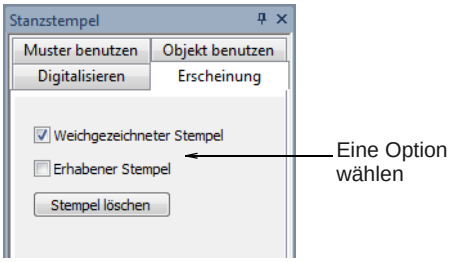
Der **Stanzstempel**-Docker enthält vier Register: Muster benutzen, Objekt benutzen, Digitalisieren und Erscheinung. Wenn ein oder mehrere Objekte mit Stempeln markiert sind, sind die **Weichgezeichneter Stempel**- und **Hervorgehobener Stempel**-Kontrollkästchen und die **Alle Stempel entfernen**-Schaltfläche im **Erscheinung**-Register aktiviert.

Um die Erscheinung eines Stanzstempels zu ändern

1 Wählen Sie ein Stickobjektaus, 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.

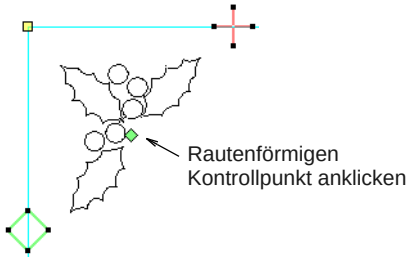
Stanzstempel umformen

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

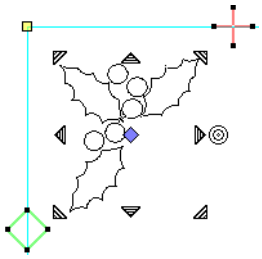
- Markieren Sie im **Umformen**-Modus ein Stickobjekt mit angewendeten Stanzstempeln.

  Ein rautenförmiger Kontrollpunkt wird in der Mitte jedes Stempels angezeigt.

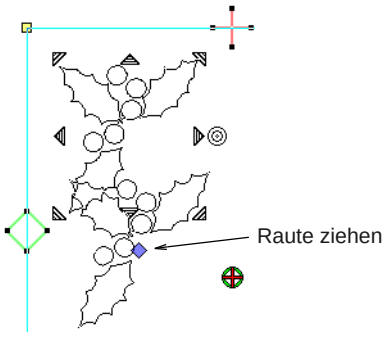


- Markieren Sie den rautenförmigen Kontrollpunkt.

  Eine weitere Gruppe von Grössen-, Dehnungs- und Drehpunkten erscheint wie abgebildet um den Stempel herum.

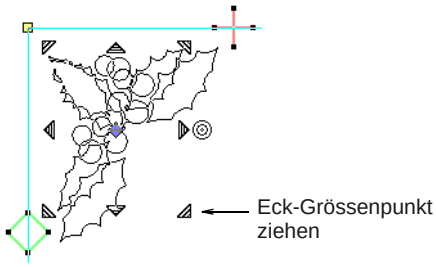


- Ziehen Sie an der Raute, um den Stempel zu verschieben.

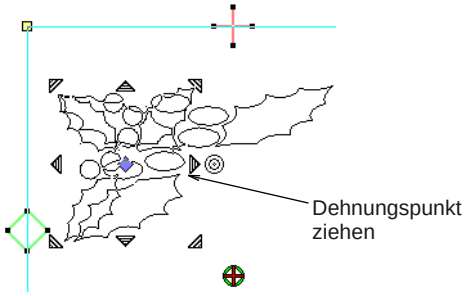


Tipp Wenn Sie die **Strg**-Taste gedückt halten, wir die Bewegung auf die waagrechte oder senkrecht Achse beschränkt.

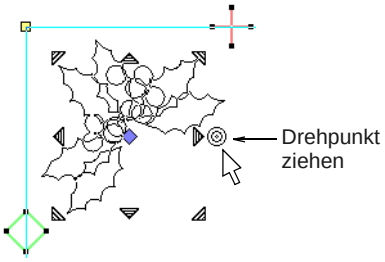
- Zum Skalieren des Stempels ziehen Sie einen der Eck-Größenpunkte.



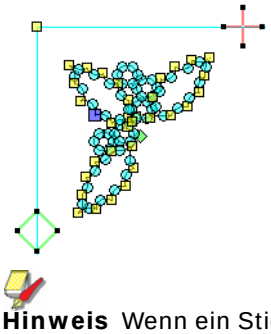
  - Halten Sie **Umschalten** gedrückt, um von der Mitte zu skalieren.
  - Halten Sie **Strg** gedrückt, um proportional zu skalieren.
  - Halten Sie **Strg** und **Umschalten** gedrückt, während Sie einen Größenpunkt ziehen, um proportional um die Mitte zu skalieren.
- Ziehen Sie einen der Dehnungspunkte, 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

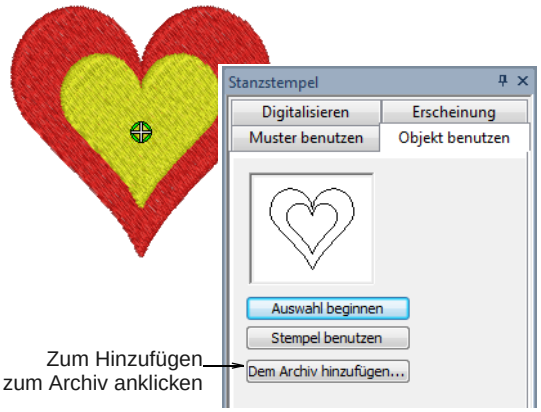
Benutzen Sie Allgemein > Stanzstempel, um vor-eingestellte oder benutzerdefinierte Muster anzu-wenden oder ein Muster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

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

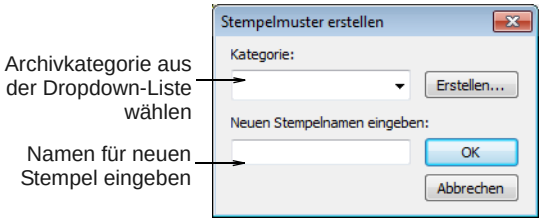
1 Markieren Sie ein Objekt, das Sie einem Archiv als benutzerdefinierten Stanzstempel hinzufügen möchten.
  - Definieren Sie über das Register **Stanzstempel > Objekt benutzen** Ihre eigenen Stanzstempel. Siehe Objekte als Stanzstempel benutzen.

- Digitalisieren Sie über das **Stanzstempel > Digitalisieren**-Register Stanzstempel auf der Stelle. Siehe Stanzstempel digitalisieren.



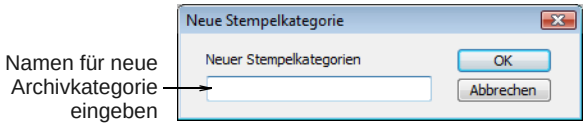
2 Klicken Sie auf die aktivierte **Dem Archiv hinzufügen**-Schaltfläche in einem dieser Register.

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.

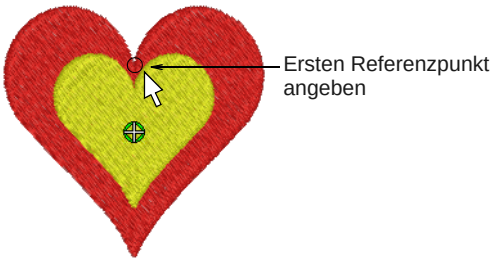


4 Geben Sie einen neuen Stempelnamen an und klicken Sie auf **OK**.

Sie werden zum Digitalisieren des ersten Referenzpunkts im Designfenster aufgefordert.

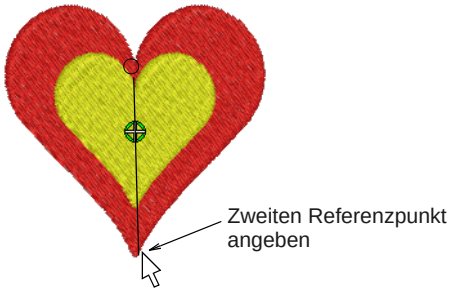
5 Geben Sie den ersten Referenzpunkt an:

- 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:

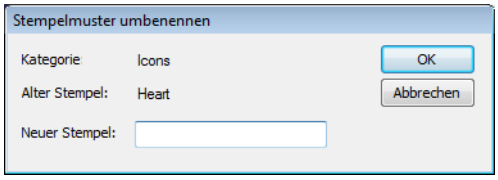
- erstellt den Stempel
- registriert automatische oder manuell eingegebene Referenzpunkte
- ersetzt Stempel desselben Namens mit dem neu erstellten Stempel
- zeigt eine Bestätigungsmeldung an.

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

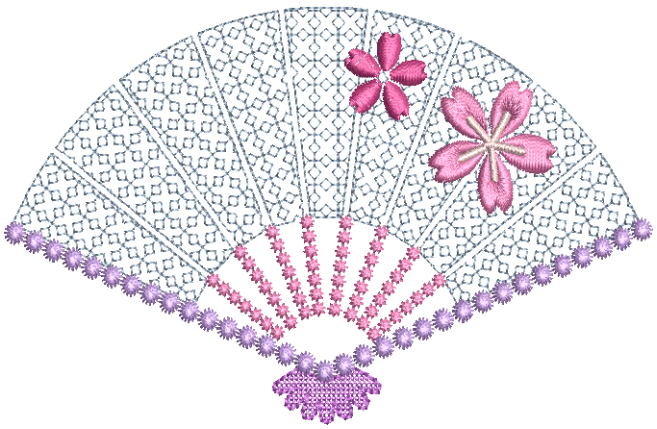
benutzen. Siehe auch Vordefinierte Muster anwenden.



Kapitel 24

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.

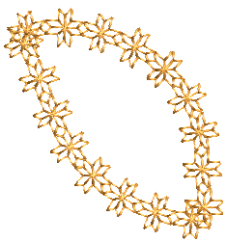


Rückstich und Stielstich sind zwei vielseitige Konturstiche. Der Rückstich formt eine kontinuierliche, dünne Linie, die der Maschinenstickerei ähnelt, während der Stielstich seilartige Linien erzeugt, deren Dicke je nach Stichwinkel variiert. Beide können eingesetzt werden, um regelmässige fortlaufende Linien zu erzeugen, die zum Beispiel für Konturen und Schwarzstickerei ideal sind.

Der spitzenähnliche Gitterfüllung und der Schlaufen bildende Mäanderfüllstich sind zwei dekorative Füllstiche. Mit dem Gitterfüllung 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.

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 Musterkonturen erstellen.

Umrandungen mit Handstickarten

Benutzen Sie Stich > Schwarzstickerei-Kontur, um Handstickumrandungen zu erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.

Benutzen Sie Stich > Knötchen-Kontur, um dekorative Handstickumrandungen zu erstellen. Genaue Mustergröße und -abstand festlegen.

Benutzen Sie Stich > Rückstich-Kontur, um Rückstichumrandungen zu erstellen – eine alte, flexible Sticart, die ideal für filigrane Konturen ist.

Benutzen Sie Stich > Stielstich-Kontur, um Stielstich-Umrandungen oder Details wie Stiele und Weinranken zu erstellen.

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 **Stich**-Werkzeugleiste.

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:

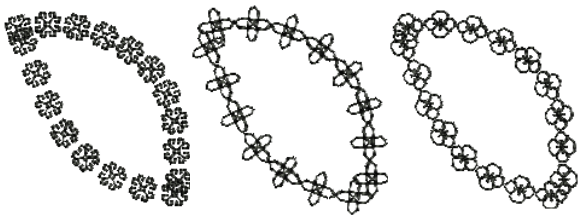
- **Schwarzstickerei-Kontur**: Siehe Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen.
- **Rückstich-Kontur**: Siehe Rückstich-Konturen erstellen.
- **Stielstich-Kontur**: Siehe Stielstich-Konturen erstellen.
- **Knötchen-Kontur**: Siehe Stielstich-Konturen erstellen.

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

Benutzen Sie Stich > Schwarzstickerei-Kontur, um Handstickumrandungen zu erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.

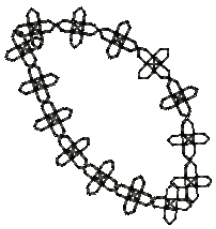
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Frühere Stickmuster waren häufig rechtwinklig, spätere Stickmuster benutzen mehr diagonale Stiche. Schwarzstickerei kommt mit nur wenigen einfachen Stichen aus, mit denen komplexe Muster gebildet 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

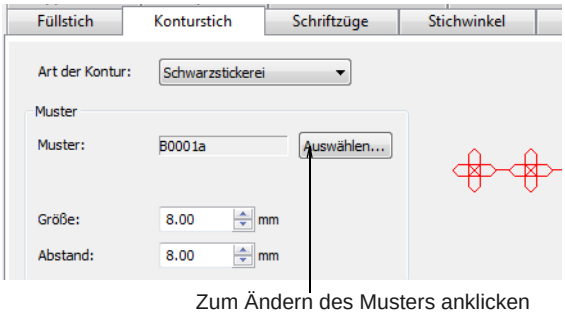
1 Wählen Sie **Schwarzstickerei-Kontur** aus. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

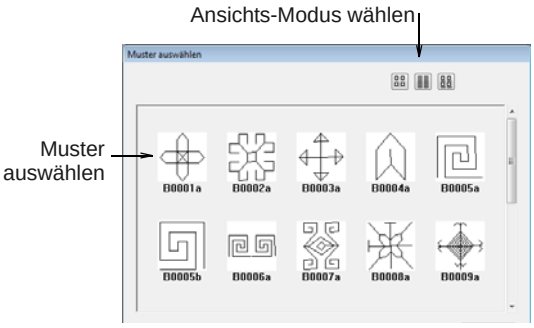
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Schwarzstickerei** aus der **Stichart**-Liste.

5 Klicken Sie auf die **Auswählen**-Schaltfläche.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



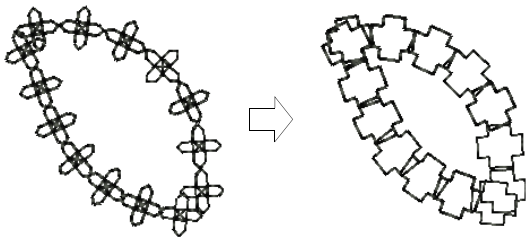
Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

6 Wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld.

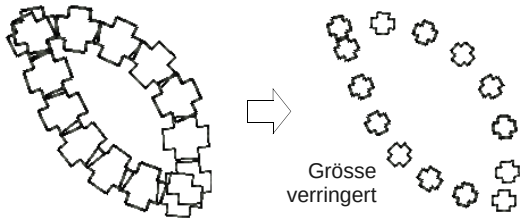
Dieses wird zum aktuellen Muster. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.

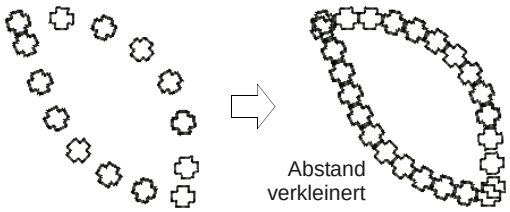


8 Passen Sie nach Bedarf die **Mustergrösse** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



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

Benutzen Sie Stich > Rückstich-Kontur, um Rückstichumrandungen zu erstellen – eine alte, flexible Stichart, die ideal für filigrane Konturen ist.

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

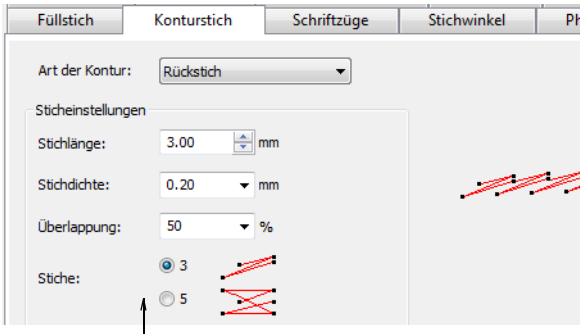
1 Wählen Sie **Rückstich-Kontur** aus. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

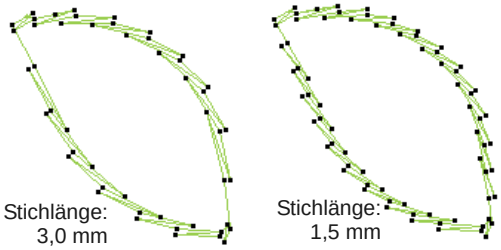
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



Einstellungen anpassen

4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Rückstich** aus der **Stichart**-Liste.

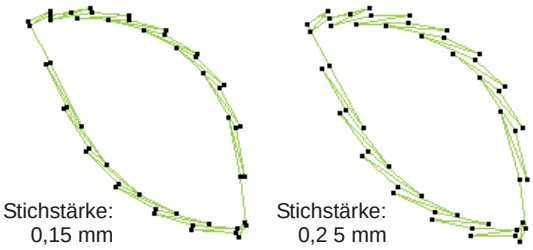
5 Passen Sie nach Bedarf die **Stichlänge** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Stichlänge: 3,0 mm

Stichlänge: 1,5 mm

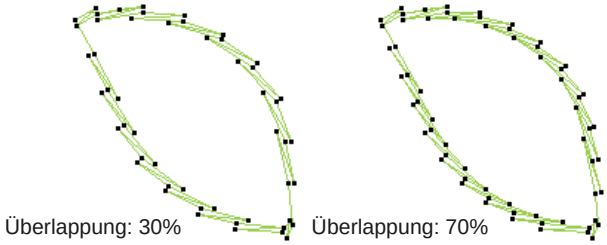
6 Passen Sie nach Bedarf die **Stichdichte** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Stichstärke: 0,15 mm

Stichstärke: 0,2 5 mm

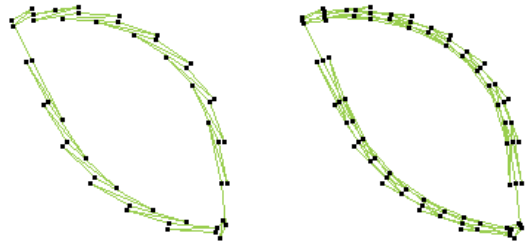
7 Passen Sie nach Bedarf die **Überlappung** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



Überlappung: 30%

Überlappung: 70%

8 Passen Sie nach Bedarf die Anzahl der Stichwiederholungen an.



Stichwiederholungen: 3

Stichwiederholungen: 5

Stielstich-Konturen erstellen

Benutzen Sie Stich > Stielstich-Kontur, um Stielstich-Umrandungen oder Details wie Stiele und Weinranken zu erstellen.

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 **Musterfüllung** benutzt. Sie können verschiedene Einstellungen festlegen, darunter Linienbreite, Abstand, Winkel, Einfach- oder Dreifachstich und Stichstärke.

Um eine Stielstich-Kontur zu erstellen



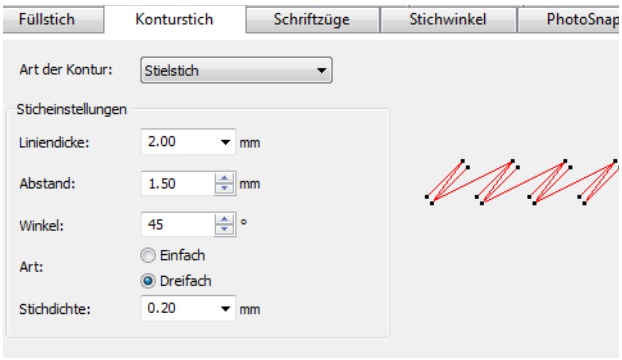
1 Wählen Sie **Stielstich-Kontur** aus. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



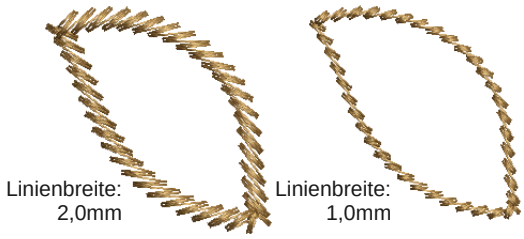
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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

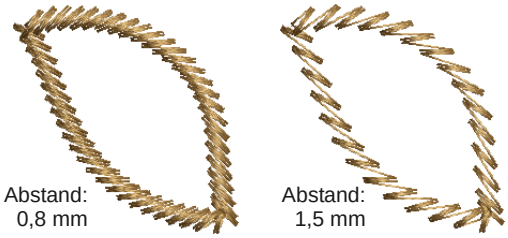


4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Stielstich** aus der **Stichart**-Liste.

5 Passen Sie nach Bedarf die **Liniendicke** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



6 Passen Sie nach Bedarf den **Abstand** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



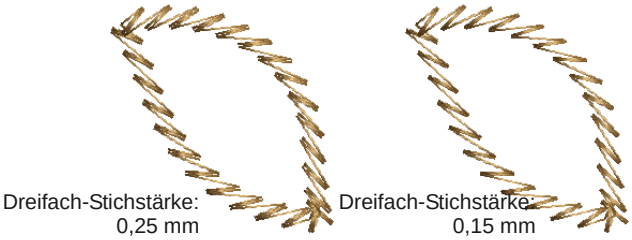
7 Passen Sie nach Bedarf den **Winkel** an und klicken Sie auf **Anwenden**.



8 Wählen Sie **Einfach** oder **Dreifach** und klicken Sie auf **Anwenden**.



9 Nur bei **Dreifach**: **Stichstärke** angeben.



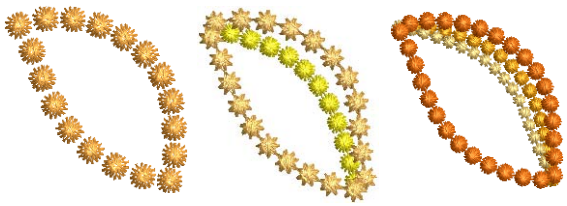
Knötchen-Umrandungen erstellen

Benutzen Sie Stich > Knötchen-Kontur, um dekorative Handstickumrandungen zu erstellen. Genaue Mustergröße und -abstand festlegen.

Knötchen 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. Knötchen-Kontur kann für kunstvolle Umrandungen

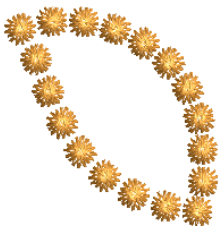
verwendet werden. Sie können die Grösse jedes Musters sowie die Abstände zwischen den Mustern exakt festlegen. Siehe auch Knötchenfüllstiche erstellen.

Um eine Knötchen-Kontur zu erstellen



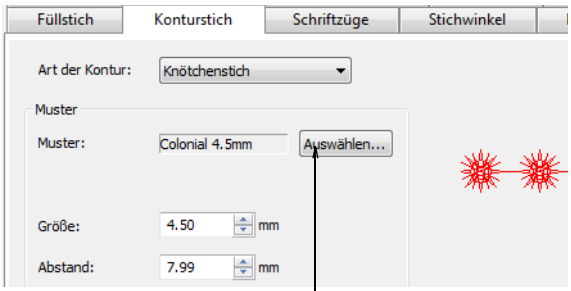
1 Wählen Sie **Knötchen-Kontur** aus. Siehe Umrandungen mit Handstickarten.

2 Digitalisieren Sie eine Linie, der die Kontur folgen soll. Siehe Digitalisiermethoden.



3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

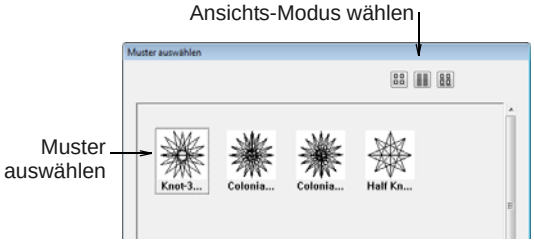
Das **Objekteigenschaften > Konturstich**-Dialogfeld wird geöffnet.



4 Falls noch nicht angewendet, wählen Sie **Knötchen** aus der **Stichart**-Liste.

5 Klicken Sie auf die **Auswählen**-Schaltfläche.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



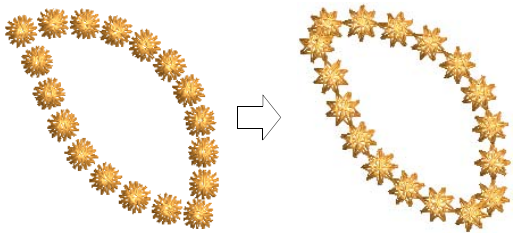
Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

6 Wählen Sie ein Muster aus dem Ansichtsfeld.

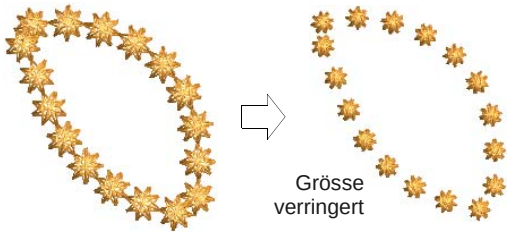
Dieses wird zum aktuellen Muster. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

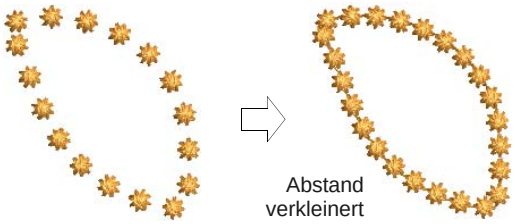
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



8 Justieren Sie die **Grösse** falls erfordlerich und klicken Sie auf **Anwenden**.



9 Passen Sie nach Bedarf den **Abstand** an und klicken Sie auf **Anwenden**.

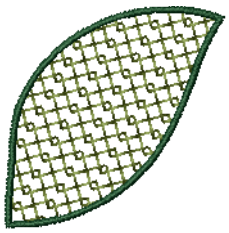


Tipp Falls die Umrandung nicht automatisch die von Ihnen aus der Farbpalette gewählte Farbe annimmt, markieren Sie die Umrandung und wählen die Farbe erneut aus.

Füllungen mit Handstickarten

BERNINA-Sticksoftware bietet eine Auswahl an Zierstichen zur Benutzung als Umrandungen. Verfügbare Sticharten schliessen Schwarzstickerei,

Knötchenstich, Gitterfüllung 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


Benutzen Sie Stich > Schwarzstickerei-Füllung, um Füllungen für Schwarzstickerei-Stickmuster zu erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.


Benutzen Sie Stich > Knötchenfüllung, um Knötchenstichfüllungen zu erstellen - traditionelle Weiß-auf-Weiß-Stickerei, normalerweise mit dickem Baumwollgarn auf weißem Leinen ausgeführt.


Benutzen Sie Stich > Gitterfüllung, um eine spitzenähnliche Optik mit offenem Gittermuster zu erzeugen.


Benutzen Sie Stich > Skulptur-Dekorstichfüllung, um 3D-Mustereffekte mit Wendefüllstichen zu erstellen.


Stich > Reliefstich-Füllung für Spiralstiche zu von der Mitte eines gefüllten Objekts.


Benutzen Sie ‚Sticken > Mäanderlaufstich-Füllung', um eine Auffüllung aus Konturstichen zu erstellen, die innerhalb eines umrandeten Gebiets umherlaufen.

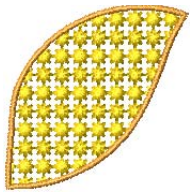
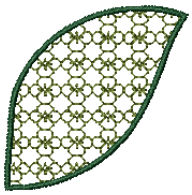
BERNINA-Sticksoftware bietet vier Handstickerei-Füllstiche - **Schwarzstickerei-Füllung**, **Knötchenfüllung**, **Gitterfüllung** und **Mäanderstich-Füllung**. Unterschiedliche Sticharten passen zu unterschiedlichen Objekten. Siehe Beispiel-Handstickmuster.

Hinweis Mit Mäanderfüllstich erstellen Sie eine Füllung aus Laufstichen, die sich innerhalb einer Umrandung winden. Er funktioniert etwas anders als die anderen Zierstiche. Siehe Mäanderfüllstiche erstellen.

Um Handstickerei-Füllungen zu erstellen

1 Wählen Sie den Handstickerei-Füllstich, den Sie benutzen möchten, aus der **Stich**-Werkzeugleiste.

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.

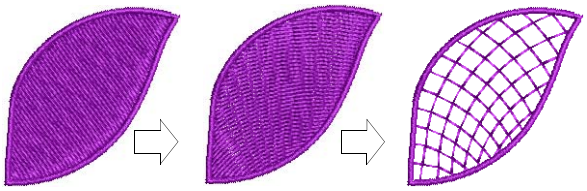
Tipp Sie können schnell zwischen Handstickerei-Füllstichen und -Konturen wechseln, indem Sie die Schaltflächen auf der **Handstickerei**-Werkzeugleiste oder im **Kontur**-Dropdown-Menü benutzen. Siehe auch Umrandungen mit Handstickarten.

4 Einstellungen nach Bedarf anpassen:

- **Schwarzstickerei-Füllung**: Siehe Schwarzstickereifüllstiche erstellen.
- **Knötchenfüllung**: Siehe Knötchenfüllstiche erstellen.
- **Gitterfüllung**: Siehe Gitterfüllstiche erstellen.
- **Skulptur-Dekorstichfüllung**: Siehe Skulptur-Dekorstich-Füllungen erstellen.
- **Reliefstich-Füllung**: Siehe Reliefstich-Füllungen erstellen.
- **Mäanderlaufstich-Füllung**: Siehe Mäanderfüllstiche 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 Steppstichfüllung anwenden, bevor Sie ihn in

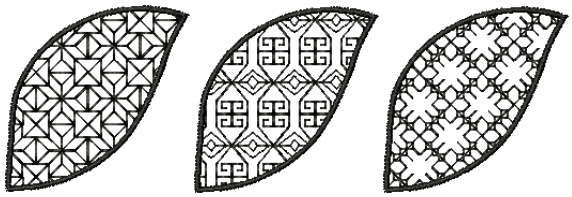
einen Handstickereifüllstich konvertieren. Siehe auch Wellen-Effekte erstellen.



Schwarzstickereifüllstiche erstellen

Benutzen Sie Stich > Schwarzstickerei-Füllung, um Füllungen für Schwarzstickerei-Stickmuster zu erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.

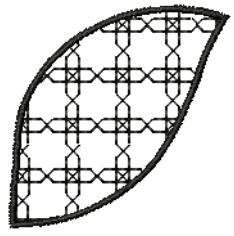
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Die gebräuchlichsten Schwarzstickereifüllstiche erstellen mit einfachen Stichen komplexe Roll- und Geometriemuster. Mit verschiedenen Schwarzstickerei-Füllung-Mustern können Sie in einem Stickmuster helle und dunkle Töne kreieren. Siehe auch Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen.



Um einen Schwarzstickerei-Füllung zu erstellen

1 Wählen Sie **Schwarzstickerei-Füllung** aus. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

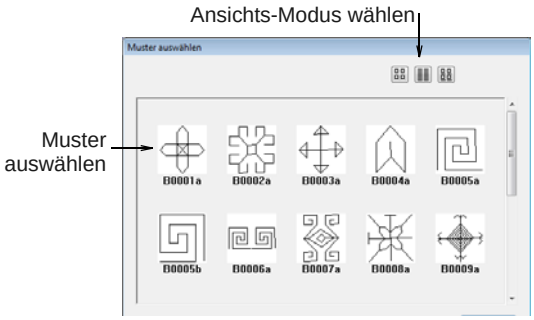
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Schwarzstickerei** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

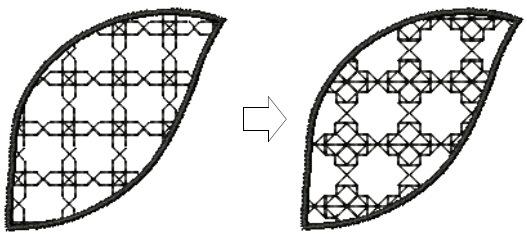


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

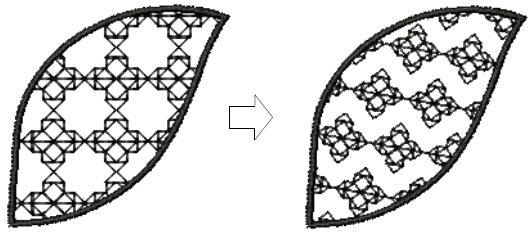
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



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**.

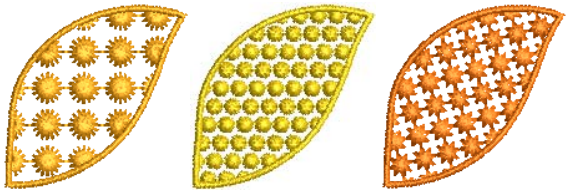


Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Knötchenfüllstiche erstellen

Benutzen Sie Stich > Knötchenfüllung, um Knötchenstichfüllungen zu erstellen - traditionelle Weiß-auf-Weiß-Stickerei, normalerweise mit dickem Baumwollgarn auf weißem Leinen ausgeführt.

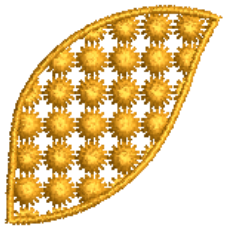
Knötchenstich ist eine traditionelle Weisstickerei-Art, die normalerweise mit dickerem Baumwollgarn auf weissem Leinen oder Baumwollstoff ausgeführt wird. Heutzutage werden dazu auch vermehrt farbige Garne verwendet. Am verbreitesten sind die Knötchenstichcharten Kolonialstich und französischer Stich sowie Stielstich. Knötchenstich kann zum Verzieren weissen Bettüberwürfen, Kissen und Kleidungsstücken benutzt werden. Siehe auch Knötchen-Umrandungen erstellen.



Um einen Knötchenfüllung zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Knötchenfüllung**-Symbol oder das **Füllstich**-Symbol und wählen Sie **Knötchenfüllung** 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.

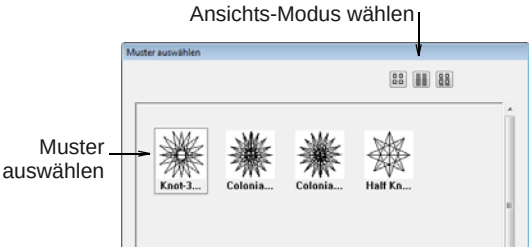
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Knötchenstich** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

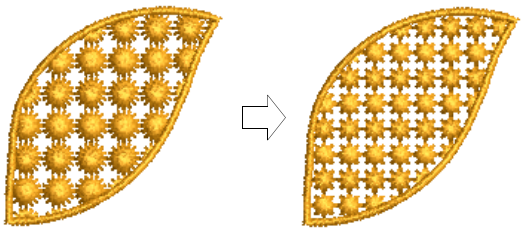


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

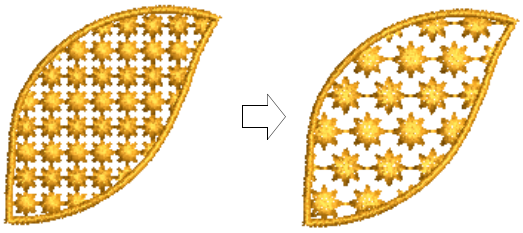
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



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**.

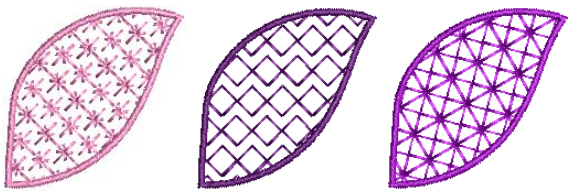


Hinweis Befindet sich mehr als die Hälfte eines Musters ausserhalb des Füllbereichs, wird es entlang der Umrandung abgeschnitten.

Gitterfüllstiche erstellen

Benutzen Sie Stich > Gitterfüllung, um eine spitzenähnliche Optik mit offenem Gittermuster zu erzeugen.

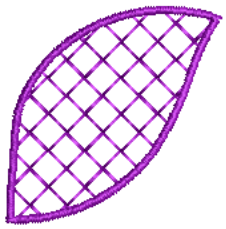
Gitterfüllung besteht aus einem offenen Raster mit Mustern und kann verwendet werden, um Objekten ein spitzenähnliches Aussehen zu verleihen. Sie können das Layout der voreingestellten Muster anpassen.



Um einen Gitterfüllung zu erstellen

1 Wählen Sie **Gitterfüllung** aus. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

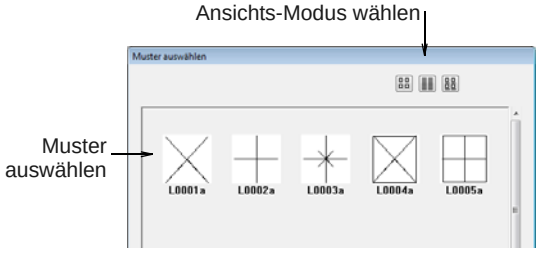
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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



4 Falls noch nicht ausgewählt, wählen Sie **Gitterfüllung** aus der **Stichart**-Liste und klicken Sie auf **Auswählen**.

Das **Muster auswählen**-Dialogfeld wird geöffnet und alle verfügbaren Muster angezeigt.

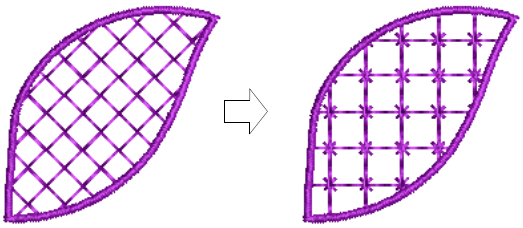


Tipp Wählen Sie einen Ansichts-Modus aus – Sie können Muster nach Abbildung, Name oder beiden auflisten lassen.

5 Wählen Sie das gewünschte Muster aus dem Ansichtsfeld. Siehe auch Beispiel-Handstickmuster.

6 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden**.

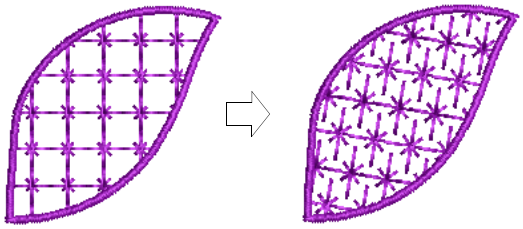
Das ausgewählte Muster wird auf das Objekt angewendet.



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.

Skulptur-Dekorstich-Füllungen erstellen

Benutzen Sie Stich > Skulptur-Dekorstichfüllung, um 3D-Mustereffekte mit Wendefüllstichen zu erstellen.

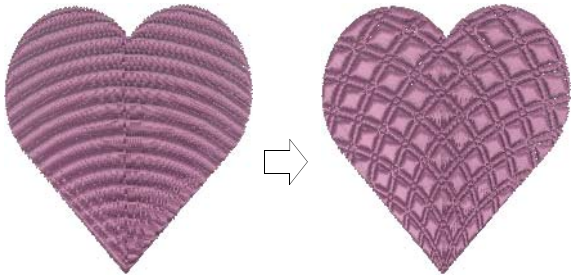
Skulptur-Dekorstichfüllung ist mit den **Dekorfüllstich**en verwandt, die mit Nadeldurchdringungen gekachelte Muster bilden. Der Unterschied liegt darin, dass **Skulptur-Dekorstichfüllung** auf Objekte mit sich wendenden Stichen angewendet werden kann und dabei dreidimensionale, sich wendende Mustereffekte 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 ändern.

Um einen Skulpturierten Dekorstich zu erstellen

1 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form mit sich wendenden Stichen. Siehe Digitalisiermethoden.



2 Wählen Sie das **Skulptur-Dekorstichfüllung**-Symbol aus. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

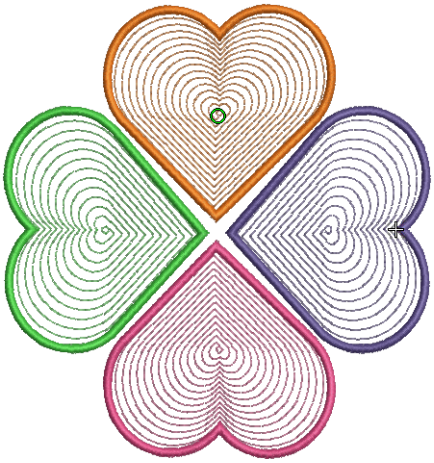
Der Effekt wird zusammen mit dem aktuellen **Dekorfüllstich**-Muster angewendet. Siehe auch Dekorfüllstiche erstellen.

Reliefstich-Füllungen erstellen

Stich > Reliefstich-Füllung für Spiralstiche zu von der Mitte eines gefüllten Objekts.

Der **Reliefstich-Füllung** 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. Er kann auf jedes gefüllte Objekt angewendet werden. Die Mitte

des **Reliefstichs** kann mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug verschoben werden.



Reliefstich-Füllung eignet sich am besten für ‚klecksartige' Formen, kann aber auch auf längere 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.

Um eine Reliefstich-Füllung zu erstellen

1 Wählen Sie **Reliefstich-Füllung** aus. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



Hinweis Der Stichwinkel hat keinen Einfluss auf das Musterlayout.

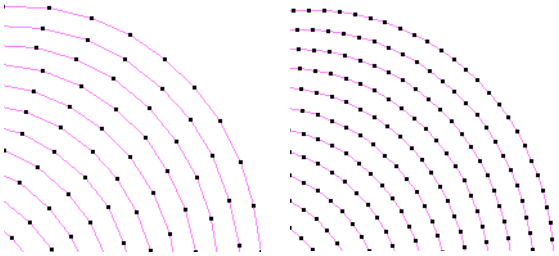
3 Zum Ändern der Einstellungen doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

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



4 **Relief-Sticheinstellungen** 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.



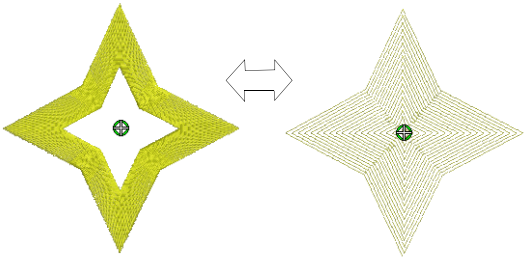
Stichabstand: 3mm Stichabstand: 5mm

5 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

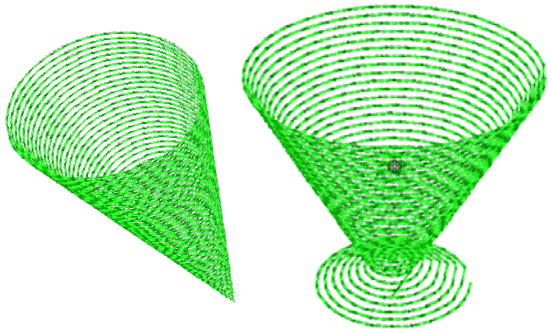
Die ausgewählten Einstellungen werden auf das Objekt angewendet.

Hinweis Falls das Objekt einen Leerraum hat, wird dieser beim Anwenden des Reliefstichs

ignoriert, ist jedoch noch vorhanden, wenn andere Sticharten angewendet werden.



Tipp Einige interessante visuelle Effekte können durch ein Umformen erzielt werden, indem den Mittelpunkt des **Reliefstich-Füllung** außerhalb der Objektkontur verschieben.



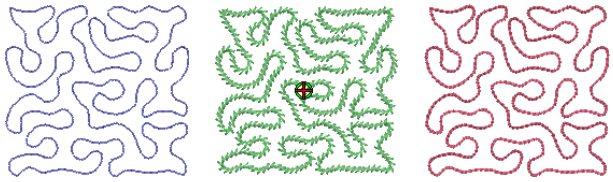
Mäanderfüllstiche erstellen

Benutzen Sie ‚Sticken > Mäanderlaufstich-Füllung', um eine Auffüllung aus Konturstichen zu erstellen, die innerhalb eines umrandeten Gebiets umherlaufen.

Benutzen Sie Stich > Mäanderstielstich-Füllung, um schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Stielstich-Konturen zu erstellen.

Benutzen Sie Stich > Mäander-Rückstich-Füllung, um schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Rückstich-Konturen zu erstellen.

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.

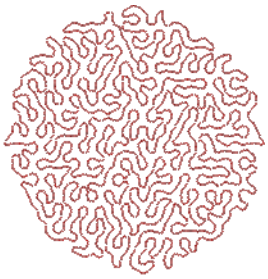


Sie können die Stichdichte in Mäanderfüllstich-Objekten kontrollieren, indem Sie die Stichlänge und den Schlingenabstand anpassen. Sie können die Konturen von Mäanderfüllstich-Objekten unter Beibehaltung der Einstellungen umformen und skalieren.

Um einen Mäanderfüllstich zu erstellen

1 Wählen Sie einen **Mäanderfüllstich** aus. Siehe Füllungen mit Handstickarten.

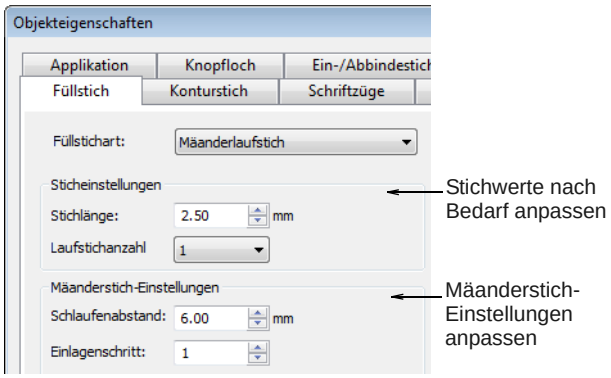
2 Erstellen oder markieren Sie eine geschlossene Form. Siehe Digitalisiermethoden.



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 **Laufstich-Einstellungen** wie gewünscht 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 **Mäanderstich-Einstellungen** nach Bedarf anpassen:

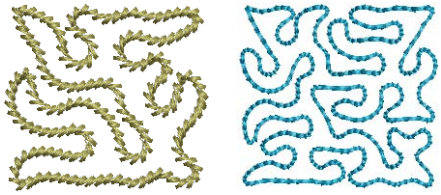
- **Schlingenabstand** für dichtere oder offenere Stickung anpassen.



Schlingenabstand: 1,5 mm Schlingenabstand: 2,5 mm

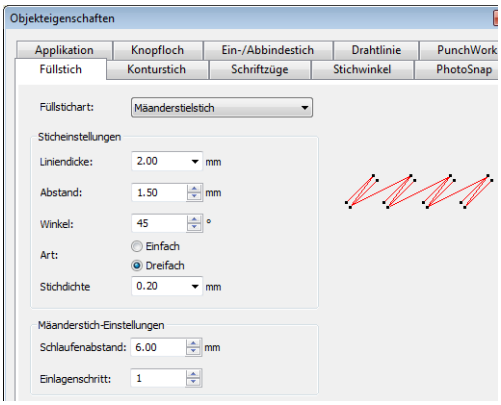
- Passen Sie den **Einlagenschritt** an, um den Mäanderfüllstich von der Objektkontur nach innen zu versetzen. Um zwischen Mäanderfüllung und Kontur eine grössere Lücke zu lassen, geben Sie eine grösseren Wert ein. Bitte beachten Sie, dass der Mäanderfüllstich nicht über die Objektkontur hinausgehen kann.

6 Ändern Sie die Mäander-**Stichart** nach Bedarf. **Mäanderstielstich** und **Mäanderrückstich** funktionieren genau wie **Mäanderlaufstich**, sorgen jedoch für einen kunstvolleren Füllsticheffekt.

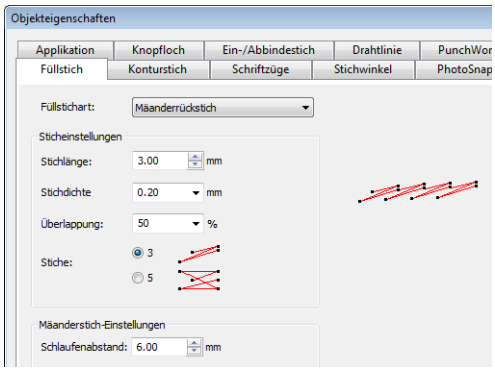


Mäanderstielstich Mäanderrückstich

- Die **Mäanderstielstich**-Einstellungen werden auch über **Objekteigenschaften** kontrolliert. Siehe auch Stielstich-Konturen erstellen.

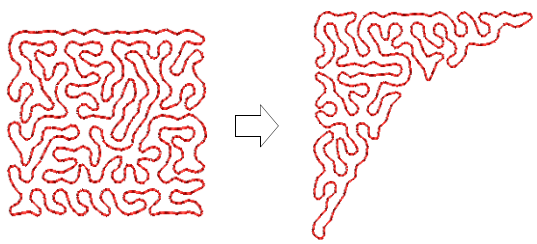


- Die **Mäanderrückstich**-Einstellungen werden auch über **Objekteigenschaften** kontrolliert. Siehe auch Rückstich-Konturen erstellen.

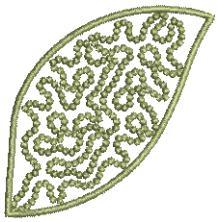


7 Klicken Sie für eine Vorschau des Effekts auf **Anwenden** oder zum Beenden und Schliessen auf **OK**.

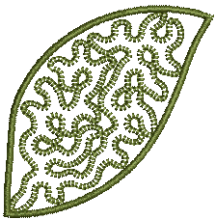
Sobald ein Mäanderfüllstich erstellt ist, können Sie die Objekteigenschaften des erstellten Mäanderlaufstichs jederzeit anpassen. Sie können die Konturen von Mäanderfüllstich-Objekten unter Beibehaltung der Einstellungen auch umformen und skalieren. Siehe Objekte mit Umformungspunkten umformen.



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.

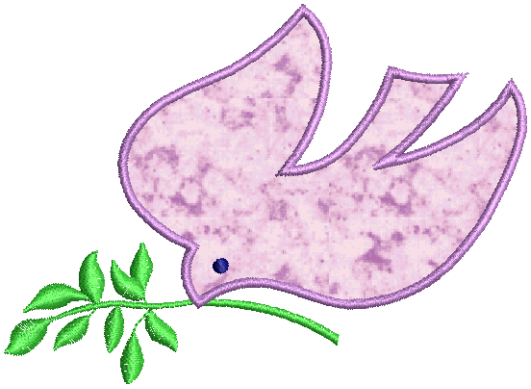


Mäanderstich mit Knötchenstich



Mäanderstich mit Pariserstich

Kapitel 25
Digitalisieren von Applikationen



Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die Applikation-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Benutzen Sie Applikation zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Aplikationsobjekte benötigen. Bis zu vier Lagen Stickung - Platzierungslinie, Schnittlinie, Heftstich und Deckstich - werden generiert. Mit Applikationsüberlappungen entfernen 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, die genäht werden kann, zu erweitern. Zum Beispiel können Stickmuster, die offene Objekte enthalten, nicht von 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 **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 Applikationsflicken 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 Applikation erstellen

Benutzen Sie Digitalisieren > Applikation, um Geschlossenes Objekt-Applikationen mit allen erforderlichen Stichen zu digitalisieren.

Benutzen Sie **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 Einstellen der Applikationsoptionen.



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.

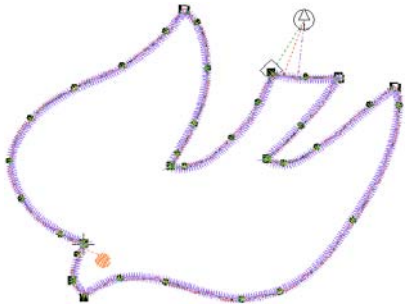
Um Applikationen mit Applikation zu erstellen

1 Laden Sie ein Bild. Siehe Vektorbilder laden.

2 Klicken Sie auf das **Applikation**-Symbol im Designfenster oder in der **Stickansicht zeigen**.

3 Digitalisieren Sie die Applikationskontur, indem Sie um die Form herum Referenzpunkte setzen.

- Linksklick: Eckpunkt.
- Rechtsklick: Kurvenpunkt.



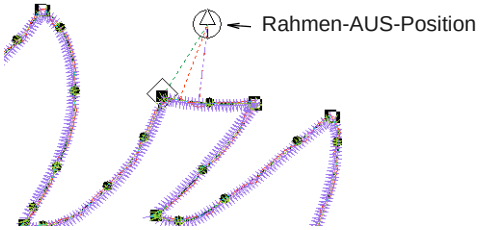
Tipp Folgen Sie den Aufforderungen in der **Statuszeile**, die Ihnen beim Digitalisieren helfen. Falls Sie einen Fehler machen, drücken Sie zum Löschen des letzten Referenzpunkts die **Rücktaste** und digitalisieren dann weiter.

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 Einstellen der Applikationsoptionen.

- **Automatisch**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position automatisch festgelegt.
- **Manuell**: Klicken Sie auf den Punkt, an dem die Rahmen-AUS-Position sein soll.

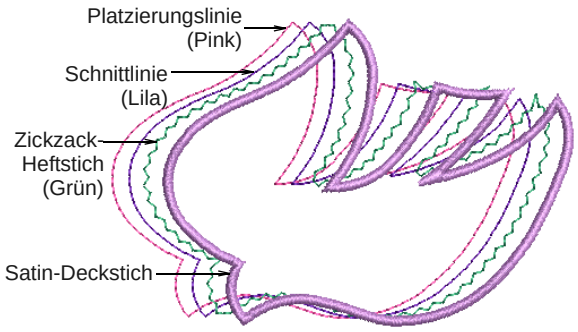


- **Unter Deckstichen platzieren**: Damit wird die Rahmen-AUS-Position beim letzten Nadelpunkt vor der Rahmen-AUS-Position gesetzt.

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 Applikation-Einstellungen anpassen.



Hinweis Der **Gruppierung aufheben**-Befehl steht nicht zur Verfügung, wenn ein Applikation-Objekt markiert ist. Um auf die Objektkomponenten zuzugreifen, benutzen Sie das **Zerlegen**-Werkzeug. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.

Applikation-Einstellungen anpassen

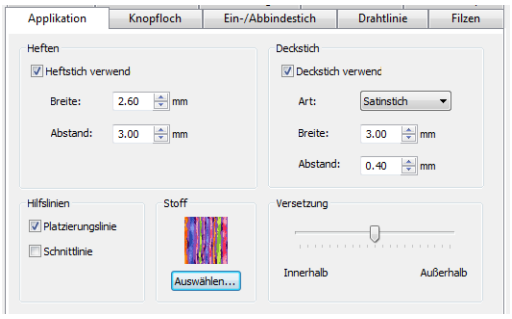
Benutzen Sie Allgemein-Werkzeugleiste > Objekteigenschaften zum Einstellen der aktuellen Eigenschaften.

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 Applikation-Einstellungen anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein 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.

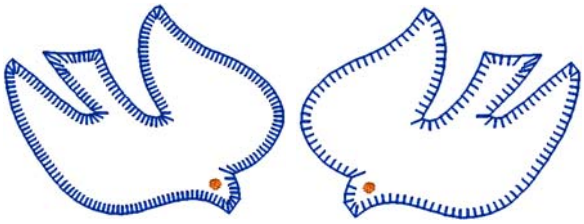
3 Deckstichbreite und -abstand nach Bedarf anpassen:

- **Breite:** Geben Sie die Breite der Satin- bzw. Pariserstichreihe an.



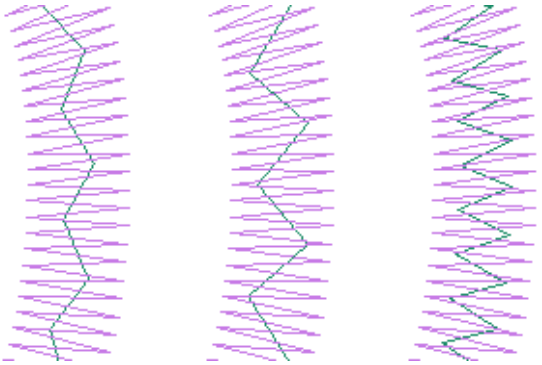
Satinstichbreite: 2,5 mm | Satinstichbreite: 1,0 mm

- **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.

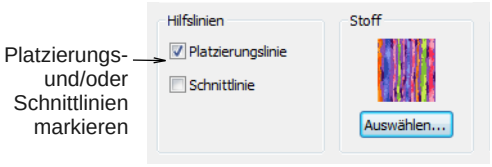


Heftstichbreite: verkleinert Abstand: vergrössert | Heftstichbreite: standardmässig Abstand: standardmässig | Heftstichbreite: vergrössert Abstand: verkleinert

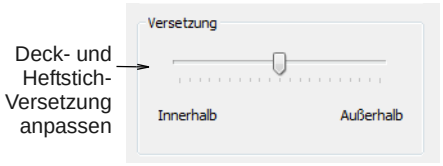
Hinweis Heftstiche können nicht auf Pariserdeckstiche angewendet werden.

5 Wählen Sie den gewünschten Applikationsstil aus.

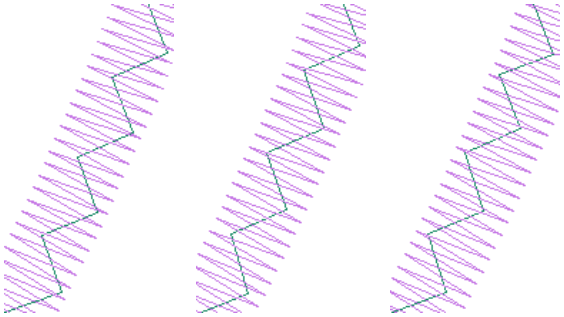
Sie haben zwei Optionen – **Platzierungslinie** und **Schnittlinie**. Benutzen Sie Platzierungslinien als Leithilfe zum Platzieren von bereits zugeschnittenen Stoffflicken. Verwenden Sie die Schnittlinien zum Fixieren von ungeschnittenen Stoffflicken, so dass diese an Ort und Stelle zugeschnitten werden können.



6 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.



7 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Aktuelle Einstellungen werden auf markierte Objekte angewendet.

Stoffe in Applikation-Stickmustern platzieren

Benutzen Sie Ansicht > Applikationsstoff anzeigen, um den Hintergrundstoff oder die Hintergrundfarbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder auszublenden.

Das **Objekteigenschaften > Applikation**-Dialogfeld enthält ein **Stoff**-Feld, mit dem Sie einen Stoff oder eine einfarbige Farbe auswählen und Ihrem Applikationsflicken zuordnen können.



Um Stoff in einem Applikation-Stickmuster zu platzieren

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Applikationsobjekt.

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



2 Klicken Sie auf **Auswählen**, um im Stoff-Feld einen Stoff oder eine einfarbige Farbe auszuwählen und Ihrem Applikationsflicken zuzuordnen.

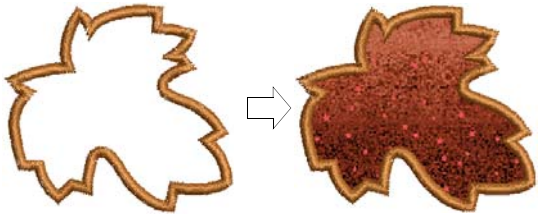
Das **Applikationsstoff**-Dialogfeld wird geöffnet. Die **Stoff / Farbe / Keine**-Optionen ermöglichen Ihnen die Auswahl zwischen Stoffen und Farben. Standardmässig ist die **Stoffe**-Option ausgewählt.



3 Scrollen Sie nach unten, um eine geeignete Kategorie zu finden, und klicken Sie für eine

Gesamtübersicht auf die Unterverzeichnisse – z. B. ‚Anniversary Florals'.

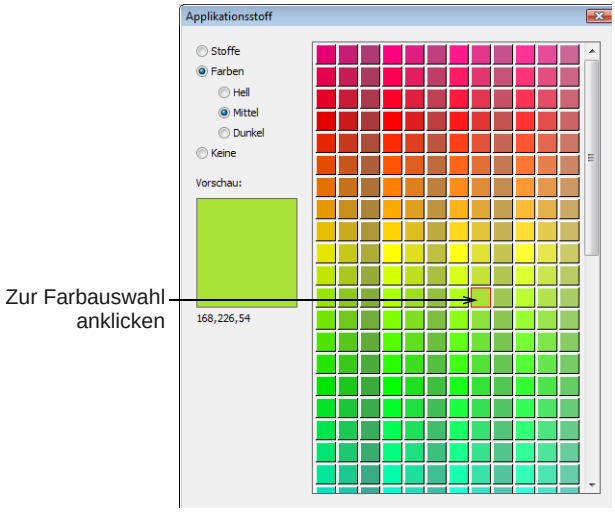
4 Klicken Sie auf **OK**, um den Stoff auf das markierte Applikationsobjekt anzuwenden.



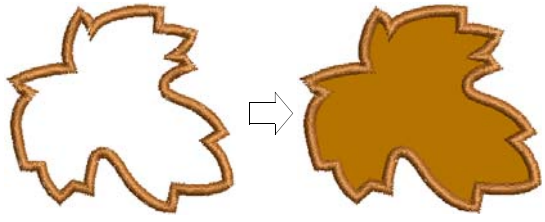
Hinweis Die Benartex-Palette wird wie im **Flicken-Eigenschaften**-Dialogfeld angezeigt. Siehe Offenes Objekt-Applikationen erstellen.

5 Falls Sie Ihrem Applikationsflicken lieber selbst eine Farbe zuordnen möchten, wählen Sie die **Farbe**-Option aus.

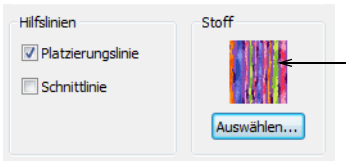
Das **Applikationsstoff**-Dialogfeld wird mit einer Farbauswahl aktualisiert.



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.

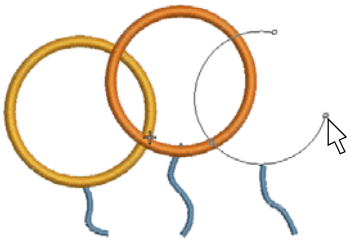
Teilapplikationen erstellen

Klicken Sie auf Bearbeiten > Applikationsüberlappungen entfernen, um unerwünschte Stiche unter Applikationsobjekten zu entfernen.

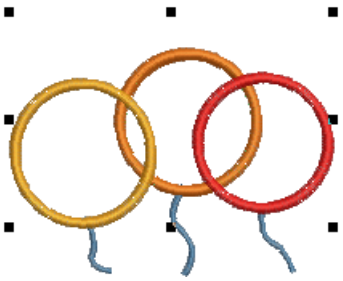
Mit dem **Applikationsüberlappungen entfernen**-Werkzeug können Sie überlappende Applikationsobjekte mit Teildeckstichlagen erstellen, ohne dabei Umrandungen zu verdoppeln. Die unteren Lagen werden nur teilweise ausgestickt.

Um Teilapplikationen zu erstellen

1 Erstellen Sie Applikationsformen mit Applikation. Siehe Applikationen mit Applikation erstellen.

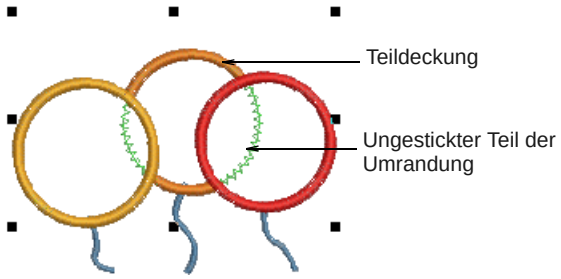


2 Markieren Sie die Applikationsobjekte.



3 Klicken Sie auf das **Applikationsüberlappungen entfernen**-Symbol.

Wo Objekte überlappen, werden Deckstiche entfernt, sodass nur die Sekundärobjekte verbleiben – Heftstich, Platzierungs- und Schnittlinien.



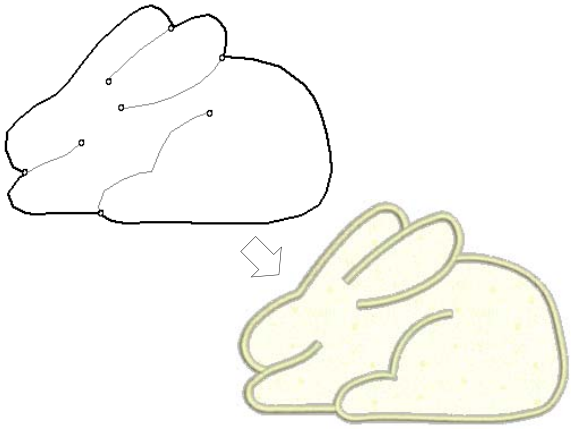
Offenes Objekt-Applikationen erstellen

Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die **Applikation**-Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen. Manchmal benötigen Sie etwas zusätzliche Flexibilität, um die Auswahl an Stickmustern, die genäht werden kann, zu erweitern. Zum Beispiel können Stickmuster, die offene Objekte enthalten, nicht von **Applikation** verarbeitet werden.

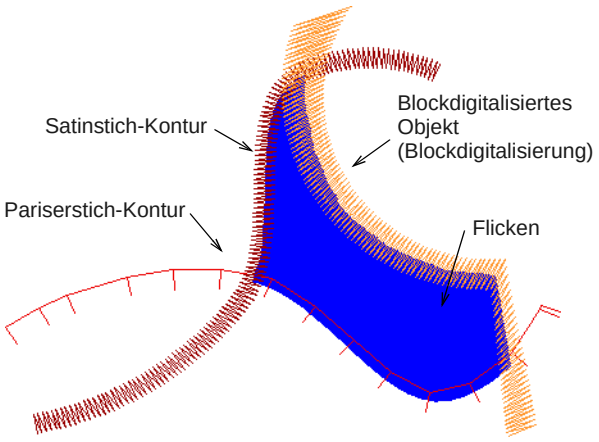


In diesem Stickmuster muss der Stiel in der Mitte des Blattes **nach** den Platzierungs- und Schnittlinien um die Blattkontur, aber **vor** den Deckstichen gestickt werden. Es können ein oder zwei Stoffbereiche vorhanden sein. Bei nur einem Flicken benötigt der Stiel keine Platzierungs- oder Heftstiche. Bei zwei Flicken 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 Flicken verbinden. Siehe Flicken verbinden und wieder trennen.

Sekundärobjekte

Bis zu drei Arten von ‚Sekundärobjekten' können automatisch generiert werden:

- **Platzierungslinien**: Dabei handelt es sich um die (optionale) erste Lage der Applikationsstiche. Platzierungslinien werden zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsflicken auf dem Hintergrundmaterial benutzt.
- **Schnittlinien**: Die ebenfalls optionalen Schnittlinien formen eine Hilfslinie zum Zuschneiden eines Applikationsflickens ‚an Ort und Stelle'.
- **Heftstich**: Dieser Zickzack- oder Laufstich wird nach Platzierung der Stoffflicken und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsflicken 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 Digitalisieren > Erweiterte Applikation, um aus einem oder mehreren Quellenobjekten Offenes Objekt-Applikation zu erstellen.

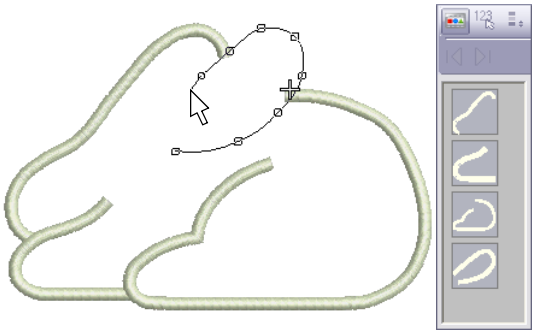
Zum Erstellen von Offenes Objekt-Applikation können mehrere Arten von ‚Primärobjekten' verwendet werden, einschliesslich aller Konturstichar ten – Einfacher Laufstich, Satinkonturstich, usw. – sowie aller gefüllten oder blockdigitalisierten Objekte. Zusätzlich können manche anderen Objekte benutzt werden, 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.

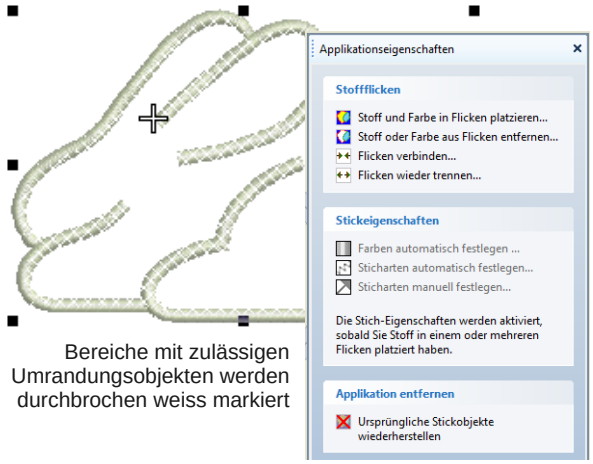


2 Legen Sie die Stickeigenschaften und die Nähreihenfolge dieser Objekte fest.

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 in Flicken platzieren**-Option, um Stoff oder Farbe hinzuzufügen. Für Details vergleichen Sie bitte Stoff in Flicken platzieren und Farbe in Flicken platzieren.



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.

Stoff in Flicken platzieren

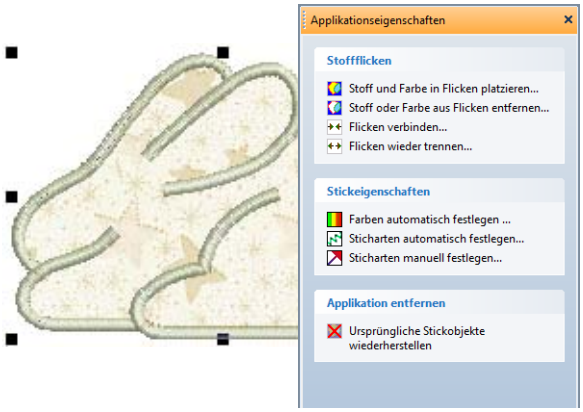
Benutzen Sie Ansicht > Applikationsstoff anzeigen, um den Hintergrundstoff oder die Hintergrundfarbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder auszublenden.

Sie können Offenes Objekt-Applikationen beim Erstellen oder auch jederzeit später Stoffmuster hinzufügen.

Um Stoff in Flicken zu platzieren

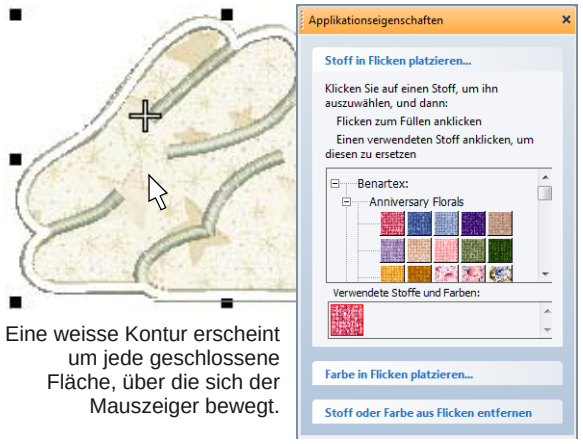
1 Falls Sie ein bereits existierendes Offenes Objekt-Applikationsobjekt bearbeiten, doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet (oder ist bereits geöffnet, wenn Sie das Objekt gerade erstellt haben).



2 Klicken Sie auf die **Stoff und Farbe in Flicken platzieren**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoff in Flicken platzieren**-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 Flicken 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 Flicken 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 in Flicken platzieren** oder **Stoff aus Flicken entfernen** klicken. Für Details vergleichen Sie bitte Farbe in Flicken platzieren und Stoff oder Farbe aus Flicken entfernen.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

Farbe in Flicken platzieren

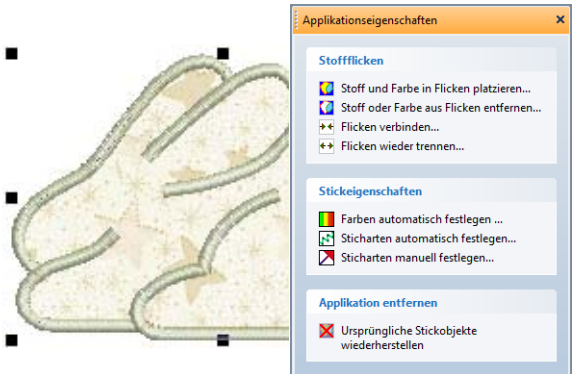
Benutzen Sie Ansicht > Applikationsstoff anzeigen, um den Hintergrundstoff oder die Hintergrundfarbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder auszublenden.

Sie können Offenes Objekt-Applikationen beim Erstellen oder auch jederzeit später Farbe statt Stoffmuster hinzufügen.

Um Farbe in Flicken zu platzieren

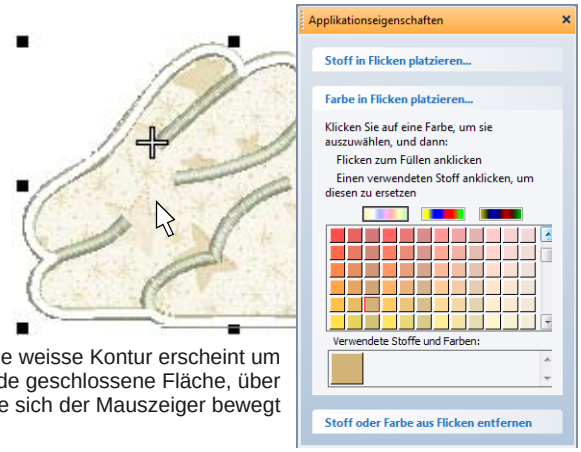
1 Falls Sie ein bereits existierendes Offenes Objekt-Applikationsobjekt bearbeiten, doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet (oder ist bereits geöffnet, wenn Sie das Objekt gerade erstellt haben).



2 Klicken Sie auf die **Stoff und Farbe in Flicken platzieren**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoff in Flicken platzieren**-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.

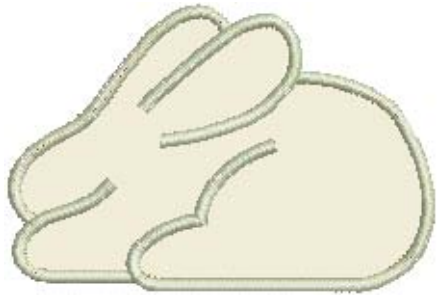
4 Wählen Sie eine Farbe aus der Palette.

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 Flicken 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 **Stoff in Flicken platzieren** oder **Stoff aus Flicken entfernen** klicken. Für Details vergleichen Sie bitte Stoff in Flicken platzieren und Stoff oder Farbe aus Flicken entfernen.

Tipp Benutzen Sie **Applikationsstoff zeigen**, um die Ansicht der Applikationsstoffe/-farben ein- oder auszuschalten.

Stoff oder Farbe aus Flicken entfernen

Sie können Farben oder Stoffe jederzeit aus Offenes Objekt-Applikationen entfernen.

Um Stoff oder Farbe aus Flicken zu entfernen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Offenes Objekt-Applikationsobjekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Klicken Sie auf die **Stoff aus Flicken entfernen**-Option.

Das Dialogfeld ändert sich und zeigt das **Stoff aus Flicken entfernen**-Feld an.

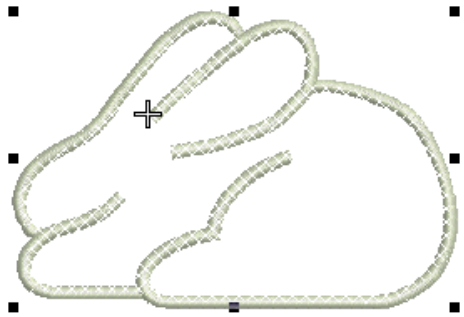


3 Bewegen Sie den Mauszeiger über das Stickmuster.

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 Flickens werden mit einer durchbrochenen weißen 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 Flicken zu entfernen.

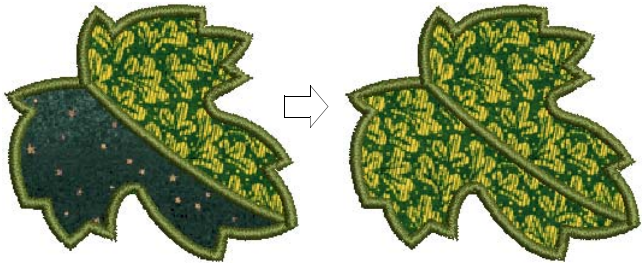
6 Nach der Fertigstellung **Zurück** anklicken.

7 Klicken Sie auf **Schliessen**, um das Dialogfeld zu schließen.

Alternativ können Sie für weitere Optionen auf **Stoff in Flicken platzieren** oder **Farbe in Flicken platzieren** klicken. Für Details vergleichen Sie bitte Stoff in Flicken platzieren und Farbe in Flicken platzieren.

Flicken verbinden und wieder trennen

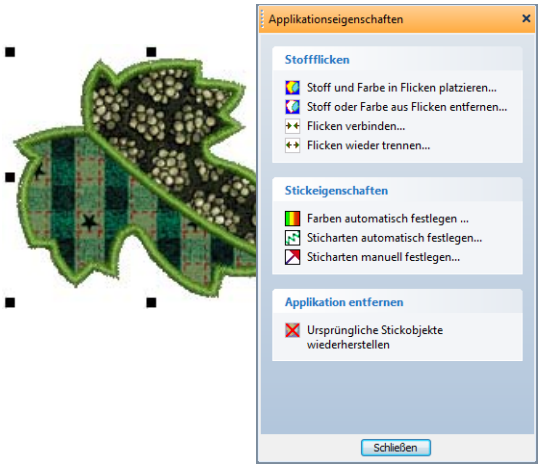
Im unten aufgeführten Beispiel können sich ein oder zwei Stoffflächen befinden. Bei zwei Flicken benötigen Stiel und Kontur Platzierungs- und Heftstiche. Bei nur einem Flicken benötigt der Stiel keine Platzierungs- oder Heftstiche. In diesem Fall müssen die zwei Stoffflächen zu einer Fläche verbunden werden.



Um Flicken zu verbinden und wieder zu trennen

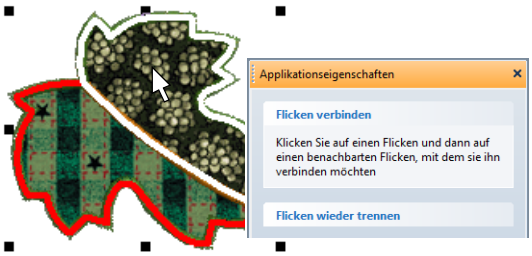
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

Das **Applikationseigenschaften**-Dialogfeld wird geöffnet.



2 Wählen Sie die **Flicken verbinden**-Option.

Das **Flicken verbinden**-Feld wird angezeigt.



3 Markieren Sie den Flicken, den Sie verbinden möchten.

Eine rote Linie erscheint um seine Umrandung.

4 Halten Sie den Mauszeiger über den zweiten Flicken.

Dieser Flicken kann mit Stoff oder Farbe gefüllt sein, muss aber nicht. Eine weiße Linie erscheint um seine Umrandung.

5 Klicken Sie auf den Flicken.

Die zwei Flicken werden zu einem einzigen Flicken verbunden und nehmen Stoff oder Farbe des ersten Flickens an. Alle Sekundärstiche werden aus den Randsegmenten entfernt, die sich beide Flicken zuvor teilten.



Tipp Um einen verbundenen Flicken wieder zu trennen, klicken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt auf die **Flicken wieder trennen**-Option und danach auf einen verbundenen Flicken.



Der verbundene Flicken wird in seine Originalflicken zerlegt, jeder davon mit seinem aktuellen (nicht ursprünglichen) Stoff oder Farbe. Für gemeinsame Ränder werden neue, sekundäre Objekte erstellt.

6 Zum Fertigstellen **Zurück** anklicken.

7 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

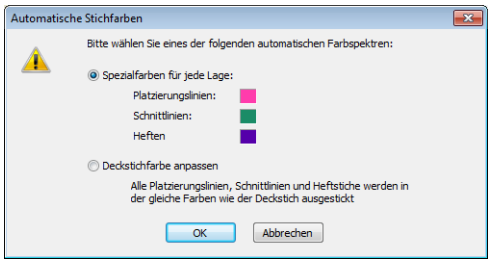
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

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, Satinfüllung, Steppstichfüllung 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

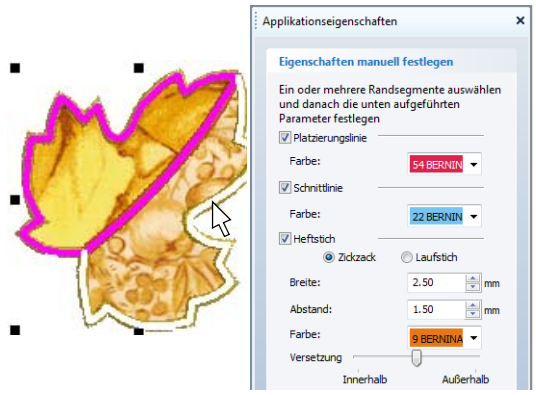
1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf das Erweiterte Applikation-Objekt.

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 dieses weiß hervorgehoben. Wenn Sie es über einen gefüllten Flicken platzieren, wird die gesamte Umrandung des Flickens 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.

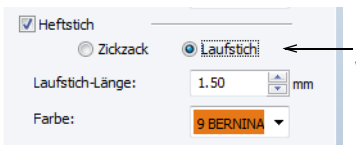
4 Markieren Sie die Sekundärobjekte, die Sie in Ihre Offenes Objekt-Applikation einschliessen möchten:

- **Platzierungslinien**: Dabei handelt es sich um die (optionale) erste Lage der Applikationsstiche. Platzierungslinien werden zum Positionieren bereits zugeschnittener Applikationsflicken auf dem Hintergrundmaterial benutzt.
- **Schnittlinien**: Die ebenfalls optionalen Schnittlinien formen eine Hilfslinie zum Zuschneiden eines Applikationsflickens ‚an Ort und Stelle'.
- **Heftstich**: Dieser Zickzack- oder Laufstich wird nach Platzierung und Schnittlinien gesetzt und zum Fixieren der Applikationsflicken auf dem Stoffuntergrund benutzt, bevor die Deckstiche genäht werden.

5 Stellen Sie die Anzeigefarbe für jedes markierte Sekundärobjekt ein – Platzierungslinien, Schnittlinien und/oder Heftstiche.

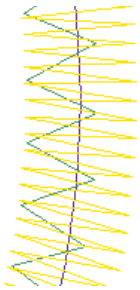
Hinweis Wenn Sie die Farben manuell festlegen, ersetzt jede Änderung, die Sie vornehmen, die automatisch gewählten Farben. Siehe Stichfarben einstellen.

6 Falls Sie Heftstiche miteingeschlossen haben, wählen Sie die gewünschte Stichart aus:

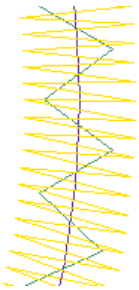


Zickzack: Gibt Ihnen die Kontrolle über:

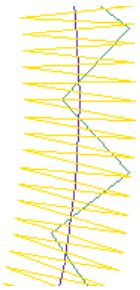
- **Stichbreite**: legt die Spaltenbreite für den Zickzack-Stich fest.
- **Abstand**: legt den Stichabstand fest.
- **Farbe**: legt die Stichfarbe fest.
- **Versetzung**: legt die Deckstiche in Relation zu den Sekundärobjekten wie abgebildet fest:



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.

KAPITEL 26
ERHABENE STICKEREI

BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen Werkzeug und Techniken, um flache Stickoberflächen zu erhabenen oder ‚skulpturartigen' Oberflächen zu erweitern.

StumpWork ist eine erhabene Stickereiform. Sie wird auf einem Hintergrundstoff erstellt und dann auf einen anderen ‚Grundstoff' übertragen. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie alle Komponenten eines StumpWork-Stickmusters in einem einzigen Designfenster ansehen. Gleichzeitig können Sie jedes StumpWork-Teilstück individuell bearbeiten und an die Maschine ausgeben.



Beim Quilten werden Flächen ausgestopft oder gefüllt und so durch eine erhabene Oberfläche Volumen geschaffen. In BERNINA-Sticksoftware besteht die Quilt-Funktion aus zwei Komponenten: **Erhabener Satinstich**, um ‚wattierte Stickerei' zu erzielen, und **Trapunto-Konturen**, um wattierte Stickmuster in Trapunto-Stickmuster umzuwandeln.

Nadelfilzen, auch ‚Trockenfilzen' genannt, ist eine beliebte Textilkunst, die ohne die Verwendung von Wasser Filz erzeugt. In BERNINA-Sticksoftware können Sie mit einem speziellen **Filzen**-Werkzeug Filzobjekte und -stickmuster zur Benutzung mit dem BERNINA-**Rundlaufgreifer** erstellen.

Dieser Abschnitt behandelt Werkzeuge und Techniken, um flache Stickoberflächen in erhabene oder ‚skulpturartige' Oberflächen auszuweiten, speziell unter Verwendung von StumpWork, Quiltstickerei und Nadelfilzen.

StumpWork-Stickerei

StumpWork ist eine erhabene Stickereiform. Sie wird auf einem Hintergrundstoff erstellt und dann auf einen anderen ‚Grundstoff' übertragen. Mithilfe von Füllmaterial, Glasperlen, Draht und/oder Nadelspitze wird sie zu einem dreidimensionalen Kontrast zu flacher Stickerei.



Das Hauptproblem beim Erstellen dieser Art von Stickerei ist die Visualisierung des gesamten Stickmusters. Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie alle Komponenten eines StumpWork-Stickmusters in einem einzigen Designfenster ansehen. Gleichzeitig können Sie jedes StumpWork-Teilstück ganz nach Bedarf individuell bearbeiten und an die Maschine ausgeben.

StumpWork-Arbeitsablauf

StumpWork besteht aus vier Hauptelementen:

Element	Anforderung	Hinweis
Schneiden	Obligatorisch, mit oder ohne zusätzliche Stabilisierungslinien	Manuel oder mit dem BERNINA-Cut-Work-Werkzeug
Füllstich	Obligatorisch	Kann gestickt oder einfacher Stoff sein
Draht	Optional	Besteht aus Platzierung, Heftstich und Deckstichen
Hauptstickmuster	Optional	Normalerweise in Verbindung mit StumpWork benutzt

StumpWork-Szenarios

StumpWork entsteht normalerweise in einem der folgenden Szenarios:

- Ein StumpWork-Teil wird aus vorhandener Stickerei erstellt
- StumpWork-Teile werden mit Stoff und Draht komplett neu digitalisiert
- Zusätzliche Drahtlinien werden für mehr Unterstützung und Form digitalisiert.

Maschinenempfehlungen

Im Folgenden finden Sie einige Empfehlungen für die Herstellung von StumpWork auf Ihrer Maschine:

- Benutzen Sie den 44C-Fuß. Er ist transparent und groß genug, um den Draht beim Heften in Position zu halten.
- Benutzen Sie beim Heften des Drahtes einen Fußanlasser – das Anhalten und Starten ist damit einfacher.
- Verringern Sie die Geschwindigkeit mit der flexiblen Geschwindigkeitssteuerung.
- Nachdem der Draht geheftet ist, können Sie wieder mit höherer Geschwindigkeit sticken.
- Beim Arbeiten an einem StumpWork-Teil mit einer Drahtlinien-Umrandung, die Drahtlinien enthält – wie etwa ein Blatt mit Blattadern –, sollten Sie sicherstellen, dass die Drahtheftung kurz vor der Heftung um das Objekt herum endet. So verfängt sich die Heftung nicht in den inneren Drahtlinien.
- Alternativ können Sie den Draht etwas kürzer als die Länge der Drahtlinie schneiden. So können Sie direkt bis zur Umrandung sticken und unerwünschte Lücken vermeiden.

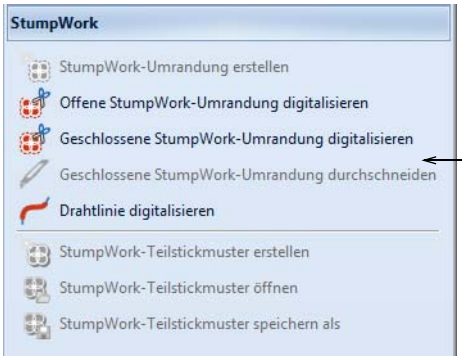
StumpWork-Benutzeroberfläche

Die **StumpWork**-Benutzeroberfläche besteht aus drei Hauptkomponenten:

StumpWork-Werkzeuge

StumpWork wird in BERNINA-Sticksoftware mithilfe eines **StumpWork**-Werkzeugsatzes erstellt. Dieser enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um StumpWork komplett neu zu digitalisieren oder aus

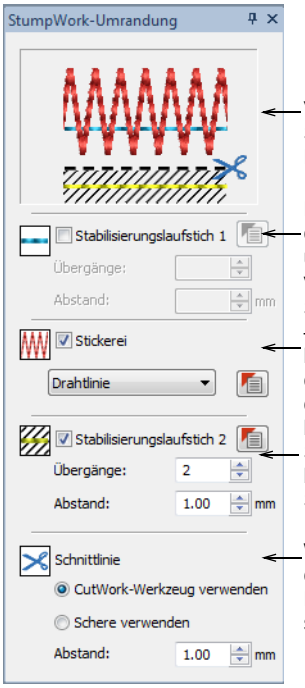
bereits vorhandener Stickerei zu erstellen. Siehe StumpWork-Werkzeugsatz.



StumpWork-Werkzeugsatz in ‚Werkzeuge'

StumpWork-Umrandung-Docker

Mit dem **StumpWork-Umrandung**-Docker können Sie Eigenschaften der zu erstellenden StumpWork-Art voreinstellen. Die Einstellungen können auch auf bereits vorhandene StumpWork-Umrandungen angewendet werden. Siehe auch StumpWork bearbeiten.



Vorschau der aktuellen StumpWork-Umrandung-Einstellungen

Für Drahtlinien-Stickerei nicht erforderlich, kann aber unterstützend für andere Arten verwendet werden

StumpWork-Umrandungs-Stickerei – normalerweise eine Drahtlinie, kann aber auch aus einer einfachen Satinstich-Umrandung oder jeder anderen Stichart bestehen

Stabilisierungslaufstich 2 benutzt, umd en Stoff zum Schneiden zu stabilisieren

Wählen Sie aus, ob Sie manuell oder mit dem BERNINA-CutWork-Werkzeug schneiden möchten

Hinweis Klicken Sie auf das zugehörige **Objekteigenschaften**-Symbol, um auf die Objekteigenschaften für jedes enthaltene StumpWork-Teil zuzugreifen.

StumpWork-Komponenten

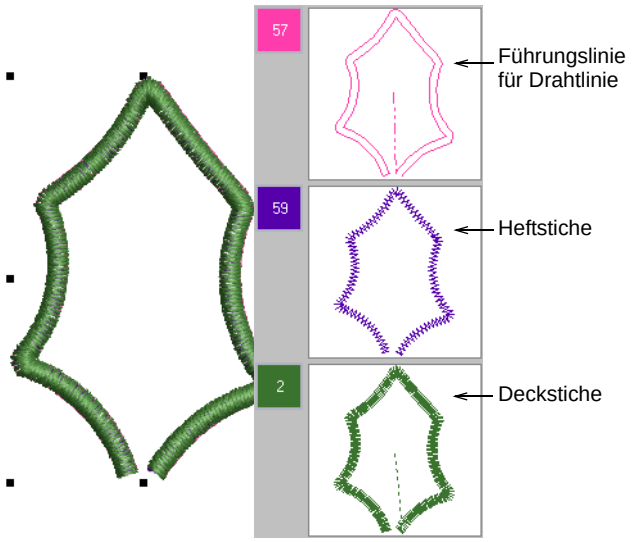
StumpWork besteht aus einigen oder allen der folgenden Komponenten. In der Stickreihenfolge sind die Komponenten durch einen Maschinenstopp voneinander getrennt.

Komponente	Anmerkungen
Stabilisierungslaufstich 1	Bestandteil der StumpWork. Für Drahtlinien-Stickerei nicht erforderlich, kann aber für andere Arten erforderlich sein.
Stickerei-Umrandung	Typische StumpWork-Art, benutzt eine Drahtlinie, es können aber auch andere Umrandungen benutzt werden.
	Stopp: Wenn Sie eine Drahtlinie benutzen, umfasst dies alle erforderlichen Stiche und Stopps, damit Sie die Drahtlinie platzieren und einnähen können. Siehe nachfolgend.
Stabilisierungslaufstich 2	Nicht Bestandteil der StumpWork. Im Allgemeinen benutzt, um den Stoff zum Schneiden zu stabilisieren.
	Stopp: Wechsel zu einem Schneidwerkzeug oder zum manuellen Ausschneiden der StumpWork.
Schnittlinie	Sie haben die Wahl, eine Schnittlinie für das CutWork-Werkzeug zu generieren oder manuell zu schneiden. Mit der Abstandseinstellung können Sie zwischen StumpWork und Schnittlinie eine Lücke lassen.
† Obligatorisch	

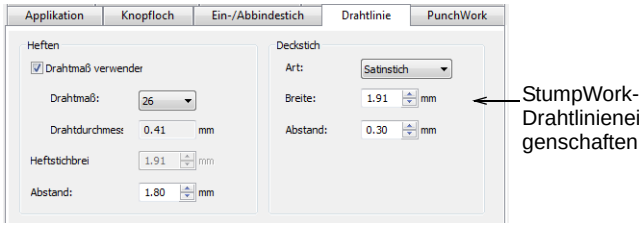
Drahtlinien-Objekteigenschaften

Für StumpWork werden häufig Drahtlinien benutzt, um für Volumen and Form zu sorgen. Dazu wird zunächst eine Führungslinie genäht, in der dann die Drahtlinie platziert wird. Als nächstes wird ein Heftstich benutzt, um die Drahtlinie innerhalb der Führungslinie in der richtigen Position festzunähen.

Zum Schluss wird ein Deckstich hinzugefügt, in der Regel ein Satinstich.



Objekteigenschaften können über ein spezielles **Drahtlinie**-Register angepasst werden.



Wenn Sie **Drahtlinie** als Stickereiart ausgewählt haben, können die folgenden Eigenschaften festgelegt werden:

Einstellung	Anmerkungen
Heftstiche	Der Durchmesser der benutzten Drahtlinie bestimmt die Breite der Führungslinie und der Heftstiche. Sie können ihn in die Cut-Work-Eigenschaften miteinbeziehen oder den Standardwert benutzen.
Deckstiche	Standardmäßig Satinstich. Alternativ kann Pariserstich benutzt werden. Bei beiden können Breite und Abstand angepasst werden.

Digitalisieren von StumpWork mit Stoff & Draht

Benutzen Allgemein > StumpWork-Umrandung, um den StumpWork-Umrandung-Docker zu öffnen.

Benutzen Sie Werkzeuge > Offene StumpWork-Umrandung digitalisieren, um mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen eine offene StumpWork-Umrandung zu digitalisieren.

Benutzen Sie Werkzeuge > StumpWork-Teilstickmuster erstellen, um ein StumpWork-Teilstickmuster aus markierten Objekten zu erstellen, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten.

Benutzen Sie StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen ein Drahtlinienobjekt zu erstellen.

Benutzen Sie StumpWork > StumpWork öffnen, um das StumpWork-Teilstickmuster anzusehen oder zu bearbeiten.

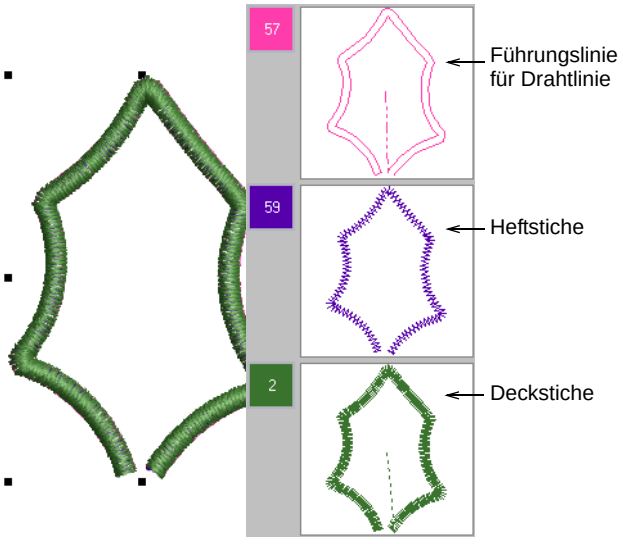
Benutzen Sie Werkzeuge > StumpWork-Teilstickmuster speichern als, um ein StumpWork-Teilstickmuster als separate Stickdatei zu speichern.

Das Digitalisieren mit Draht und Umrandung ist wahrscheinlich die einfachste Art, StumpWork zu erstellen. Sie erfordert das Digitalisieren einer einfachen StumpWork-Umrandung. Diese wird dann inklusive Draht auf ein separates, normalerweise gemustertes Stoffstück aufgenäht und dann ausgeschnitten und dem Hauptstickmuster hinzugefügt. Die erforderlichen Werkzeuge finden Sie oben aufgelistet.

Um StumpWork mit Stoff und Draht zu digitalisieren

1 Benutzen Sie das **Offene Umrandung digitalisieren**-Werkzeug, um ein StumpWork-Schnittobjekt genau wie jedes andere Objekt zu erstellen. Digitalisieren Sie die Form und drücken Sie zum Fertigstellen auf **Eingabe**.

Ein StumpWork-Objekt wird auf der Basis der Standard-Einstellungen im **StumpWork-Umrandung**-Docker generiert.



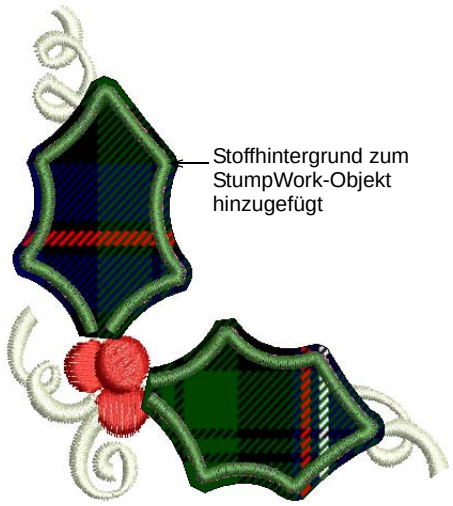
2 Markieren Sie das resultierende Objekt und klicken Sie auf **StumpWork-Teilstickmuster erstellen**.

Die markierten Objekte werden in ein zusammengesetztes Objekt gebündelt, das sich auf einer anderen ‚Ebene' befindet als das Hauptstickmuster. Es wird an das Ende der Stickreihenfolge verschoben, damit es separat ausgestickt werden kann.

3 Optional können Sie mit dem **Drahtlinie digitalisieren**-Werkzeug für mehr Form und zusätzliche Unterstützung Drahtlinien einfügen. Siehe Digitalisieren zusätzlicher Drahtlinien.

4 Sie können ein StumpWork-Objekt nach Wunsch bearbeiten, in dem Sie es doppelklicken oder auf **StumpWork öffnen** klicken.

Bearbeiten Sie StumpWork-Eigenschaften wie Drahtmaß, Satin-Deckstichbreite und -Versetzungen etc. Optional können Sie zudem einen Hintergrund hinzufügen, der dem benutzten Stoff ähnelt. Siehe StumpWork bearbeiten.



Tipp Studieren Sie das mitgelieferte StumpWork_Sample1-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer BERNINA-Maschine.

Erstellen von StumpWork aus existierender Stickerei

Benutzen Allgemein > StumpWork-Umrandung, um den StumpWork-Umrandung-Docker zu öffnen.

Benutzen Sie Werkzeuge > StumpWork-Umrandung erstellen, um eine StumpWork-Umrandung aus markierten Objekten zu erstellen.

Benutzen Sie Werkzeuge > StumpWork-Teilstickmuster erstellen, um ein StumpWork-Teilstickmuster aus markierten Objekten zu erstellen, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten.

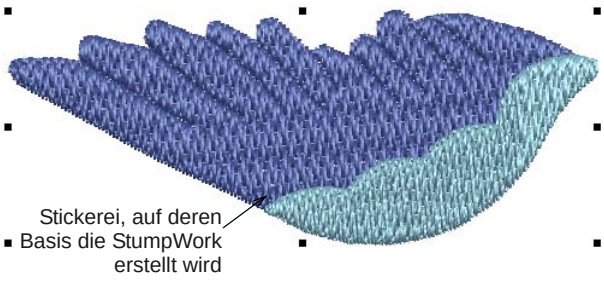
Benutzen Sie StumpWork > StumpWork öffnen, um das StumpWork-Teilstickmuster anzusehen oder zu bearbeiten.

Dieses Szenario umfasst das Auswählen von Stickerei-Formen, aus denen das zwingend erforderliche Ausschneide-Element generiert wird. Dazu gehört normalerweise, aber nicht zwingend eine Drahtlinie. Das entstandene StumpWork-Stickelement wird separat mit Draht und Umrandung ausgestickt. Es wird dann ausgeschnitten und auf das Hauptstickmuster aufgenäht oder auf andere Art befestigt. Die erforderlichen Werkzeuge finden Sie oben angezeigt.



Um StumpWork aus bereits vorhandener Stickerei zu generieren

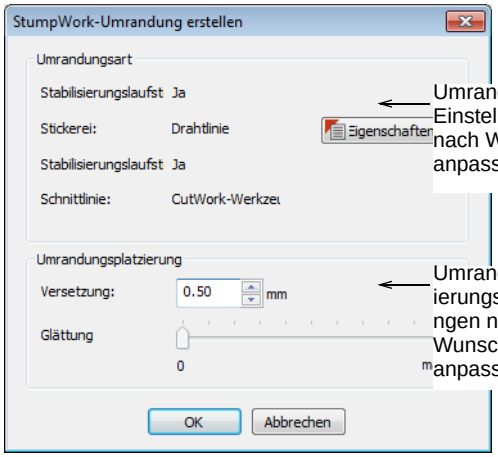
1 Öffnen Sie ein bereits vorhandenes Stickmuster oder digitalisieren Sie nach Bedarf Stickobjekte. Fügen Sie nach Belieben Stickeffekte hinzu.



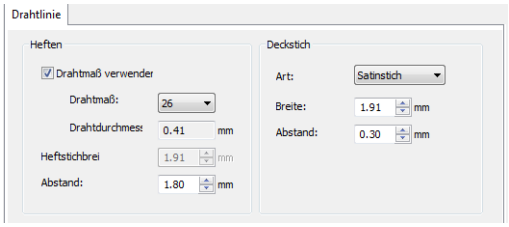
2 Klicken Sie auf das **StumpWork-Umrandung**-Symbol, um den Docker zu öffnen. Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an. Siehe StumpWork-Umrandung-Docker.

3 Markieren Sie alle Objekte und klicken Sie auf **StumpWork-Umrandung erstellen**, um das Ausschneide-Element zu erstellen.

Das **StumpWork-Umrandung erstellen**-Dialogfeld öffnet sich. Über dieses Dialogfeld haben Sie auch Zugriff auf die **Objekteigenschaften**.

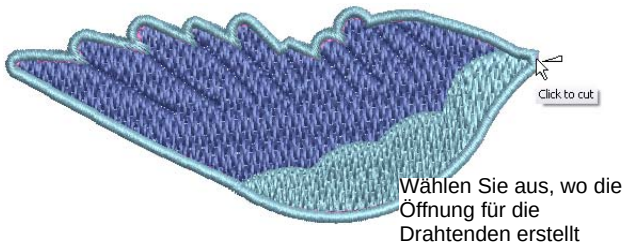


4 Passen Sie die Umrandungsart- und Platzierungseinstellungen wie gewünscht an. Siehe auch Drahtlinien-Objekteigenschaften.



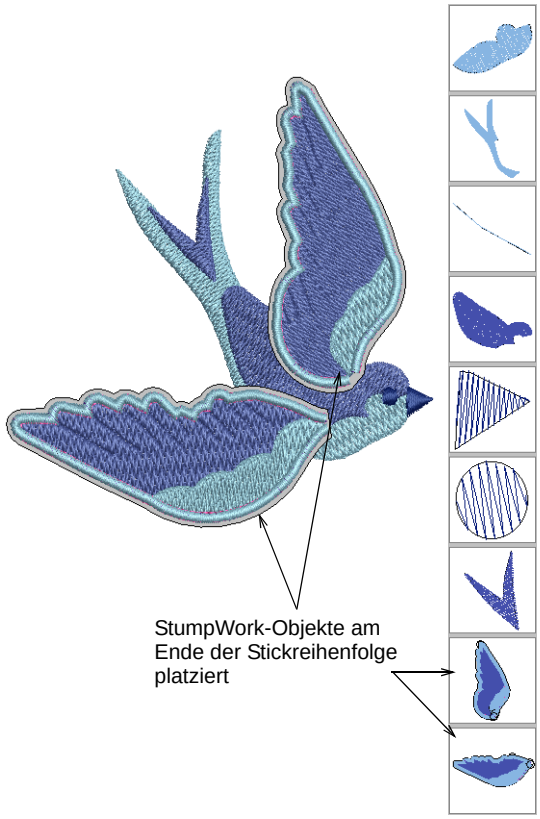
5 Klicken Sie zum Fortsetzen auf **OK**.

Sie werden aufgefordert, einen Schneidepunkt auszuwählen, an dem die Drahtenden hervorstehen sollen. Alle markierten Objekte werden automatisch gruppiert.



6 Markieren Sie die resultierende Objektgruppe und klicken Sie auf **StumpWork-Teilstickmuster erstellen**.

Die markierten Objekte werden in ein zusammengesetztes Objekt gebündelt, das sich auf einer anderen ‚Ebene' befindet als das Hauptstickmuster. Es kann durch Doppelklicken oder Klicken auf **StumpWork öffnen** unabhängig bearbeitet werden. Siehe StumpWork bearbeiten.



Tipp Studieren Sie das mitgelieferte StumpWork_Sample2-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer BERNINA-Maschine.

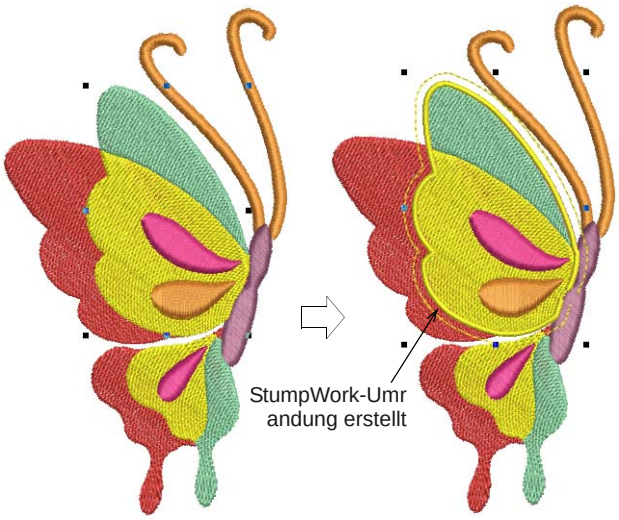
Digitalisieren zusätzlicher Drahtlinien

Benutzen Sie StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen ein Drahtlinienobjekt zu erstellen.

Dieses Szenario beinhaltet das Digitalisieren zusätzlicher Drahtlinien über einem oder mehreren Objekten. Zusätzliche Drahtlinien verleihen einem Teil mehr Form als eine einfache Drahtumrandung.

Um zusätzliche Drahtlinien zu digitalisieren

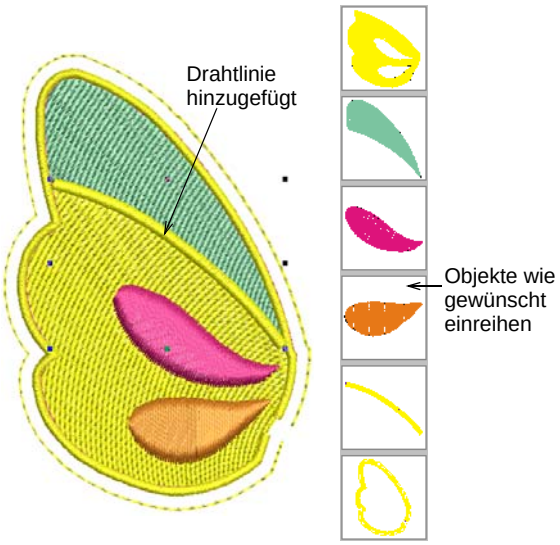
1 Erstellen Sie StumpWork-Umrandungen aus bereits vorhandener Stickerei oder digitalisieren Sie sie nach Wunsch manuell. Siehe Erstellen von StumpWork aus existierender Stickerei.



2 Bevor Sie die StumpWork-Objekte markieren und auf **StumpWork-Teilstickmuster erstellen** klicken, wählen Sie das **Drahtlinie digitalisieren**-Werkzeug aus.

3 Digitalisieren Sie zusätzliche Drahtlinien wie jedes andere offene Objekt auch.

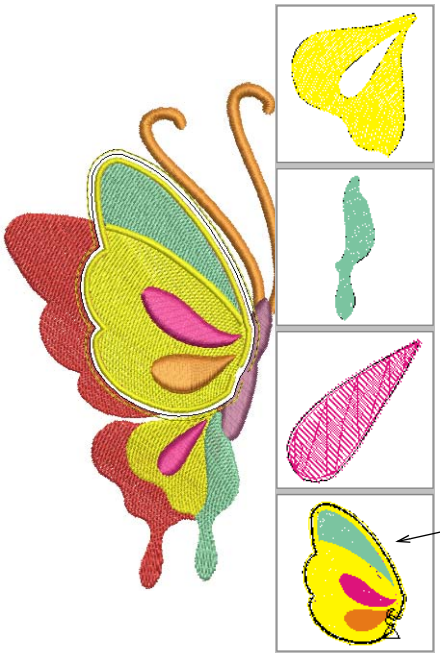
Die Software erstellt automatisch die Drahtplatzierungslinien, den Draht-Heften und die Deckstich.



4 Reihen Sie die Objekte, die enthalten sein sollen, im **Farbfilm**-Docker ein.

5 Markieren Sie alle Objekte und klicken Sie auf **StumpWork-Teilstickmuster erstellen**.

Die markierten Objekte werden in ein zusammengesetztes Objekt gebündelt, das sich auf einer anderen ‚Ebene' befindet als das Hauptstickmuster.



Tipp Nachdem die StumpWork erstellt wurde, können Sie im Bearbeitungsmodus weitere Drahtlinien hinzufügen und zudem Operationen wie Objekteinreihung, Farb- und Stichbearbeitung etc. vornehmen. Siehe auch StumpWork bearbeiten.

StumpWork bearbeiten

Benutzen Ansicht > StumpWork anzeigen, um im Stickmuster enthaltene StumpWork-Teilstickmuster ein- und auszublenden.

Benutzen Sie StumpWork > StumpWork öffnen, um das StumpWork-Teilstickmuster anzusehen oder zu bearbeiten.

Benutzen Sie StumpWork > Drahtlinie digitalisieren, um mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen ein Drahtlinienobjekt zu erstellen.

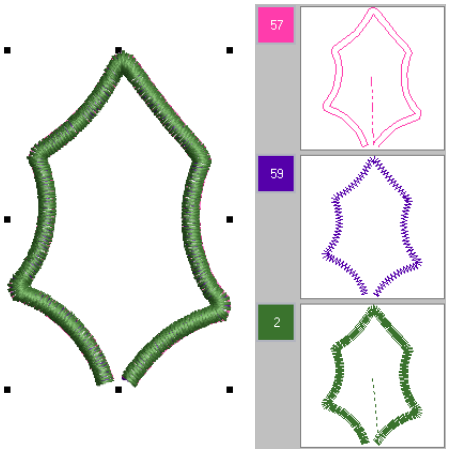
Benutzen Sie StumpWork > StumpWork-Teilstickmuster speichern als, um ein StumpWork-Teilstickmuster als separate Stickdatei zu speichern.

Sobald die **StumpWork-Teilstickmuster erstellen**-Funktion angewendet wurde, befindet sich

die StumpWork auf einer anderen ‚Ebene' als das Hauptstickmuster. Es wird an das Ende der Stickreihenfolge verschoben, damit es separat ausgestickt werden kann. StumpWork-Objekte können als eigenständige Stickmuster bearbeitet werden. Die erforderlichen Werkzeuge finden Sie oben aufgelistet.

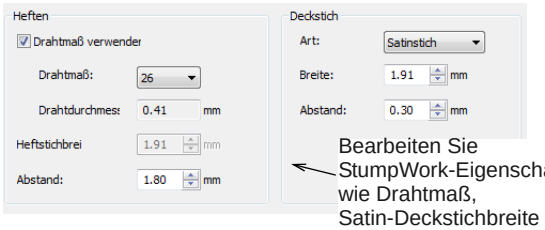
Um StumpWork zu bearbeiten

- Wählen Sie das StumpWork-Objekt aus, das Sie bearbeiten möchten.



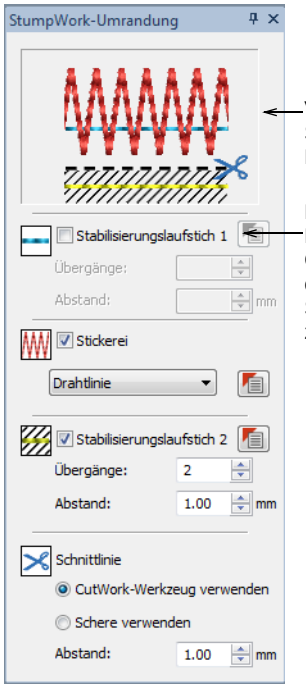
- Doppelklicken Sie auf die Auswahl oder klicken Sie auf **StumpWork öffnen**.

  Das StumpWork-Stickmuster wird in einem separaten Bearbeitungsfenster geöffnet.



Bearbeiten Sie StumpWork-Eigenschaften wie Drahtmaß, Satin-Deckstichbreite etc.

- Bearbeiten Sie die StumpWork-Umrandungen über den **StumpWork-Umrandung**-Docker – fügen Sie beispielsweise Stabilisierungslaufstiche oder Schnittlinien hinzu oder entfernen Sie diese. Siehe auch StumpWork-Umrandung-Docker.



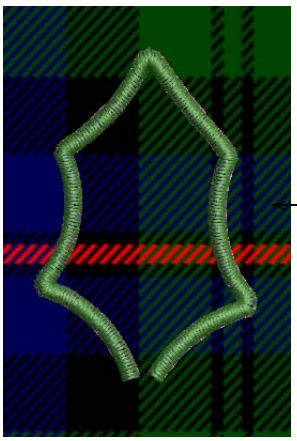
Vorschau der aktuellen StumpWork-Umrandung-Einstellungen

Klicken Sie auf die Pfeil-Schaltfläche, um auf die Objekteigenschaften für jede enthaltene StumpWork-Komponente zuzugreifen

- Klicken Sie auf das zugehörige **Objekteigenschaften**-Symbol, um auf die Objekteigenschaften für jede enthaltene StumpWork-Komponente zuzugreifen. Bearbeiten Sie Eigenschaften wie Drahtmaß, Satin-Deckstichbreite und Versetzungen.
- Digitalisieren Sie nach Wunsch andere Objekte.

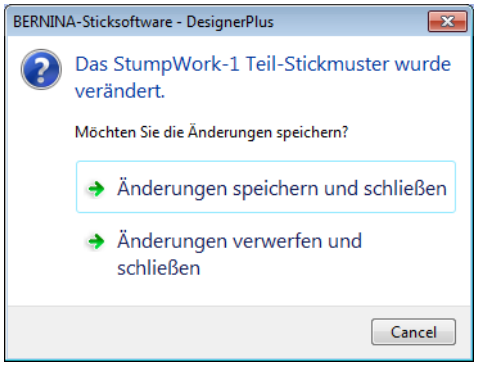
  Mit dem **Drahtlinie digitalisieren**-Werkzeug können Sie für mehr Form und zusätzliche Unterstützung Drahtlinien einfügen. Siehe auch Digitalisieren zusätzlicher Drahtlinien.
- Reihen Sie die Objekte im **Farbfilm**-Docker nach Wunsch ein.
- Benutzen Sie den **Stickmuster > Hintergrund**-Befehl, um eine Stoffart

festzulegen, falls Sie StumpWork mit Stoff und Draht erstellen.

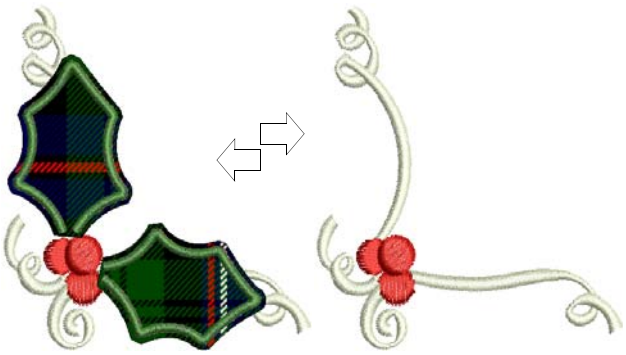


- Zum Speichern der Änderungen auf **Speichern** klicken. Alternativ klicken Sie auf **StumpWork-Teilstickmuster speichern**, wenn Sie das StumpWork-Teil als separate Stickdatei speichern möchten.
- Wählen Sie **Datei > Schließen** aus, um zum Hauptstickmuster zurückzukehren.

  Wenn Sie die Änderungen nicht bereits gespeichert haben, werden Sie wie abgebildet dazu aufgefordert.



- Benutzen Sie die **StumpWork anzeigen**-Einstellung, um StumpWork-Objekte ein- oder auszublenden.



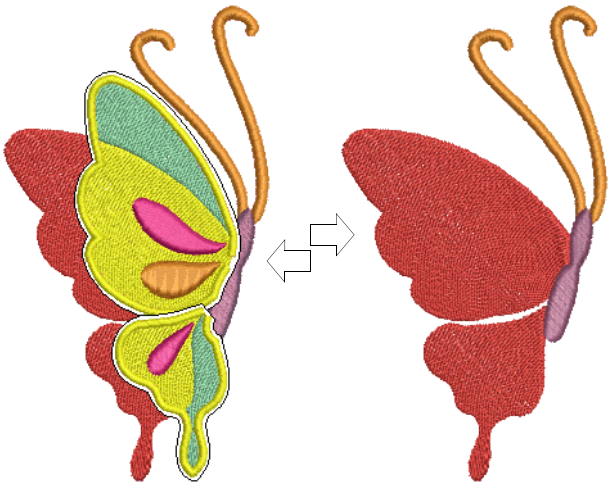
StumpWork visualisieren

Benutzen Ansicht > StumpWork anzeigen, um im Stickmuster enthaltene StumpWork-Teilstickmuster ein- und auszublenden.

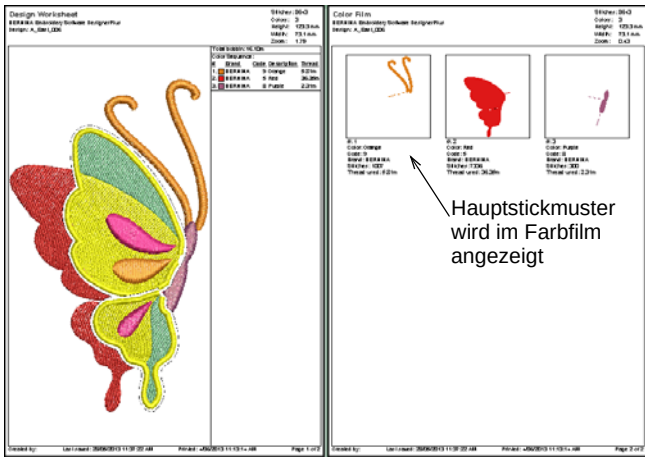
Benutzen Sie StumpWork > StumpWork öffnen, um das StumpWork-Teilstickmuster anzusehen oder zu bearbeiten.

Allgemein > Druckvorschau zur Druckansicht auf dem Bildschirm.

Benutzen Sie die **StumpWork anzeigen**-Einstellung in der **Ansicht**-Werkzeugleiste, um StumpWork-Objekte in einem Stickmuster ein- oder auszublenden.



Die Arbeitsblatt-Vorschau zeigt das gesamte StumpWork-Stickmuster als Vorschau an; im Farbfilm wird jedoch nur das Hauptstickmuster angezeigt.



Um ein Arbeitsblatt für die StumpWork-Anteile eines Stickmusters auszudrucken, öffnen Sie das

StumpWork-Objekt zur Vorschau in einem eigenen Fenster.



Tipp Studieren Sie das mitgelieferte StumpWork_Sample3-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer BERNINA-Maschine.

Quiltstickerei

Bei der Quiltstickerei werden Flächen ausgestopft oder gefüllt und so durch eine erhabene Oberfläche Volumen geschaffen. Sie benutzt eine als ‚Trapunto' bekannte Technik, die auch ‚ausgestopfte Stickerei' genannt wird.



Quilt-Techniken

Es gibt eine Reihe von Techniken zur Erstellung von Trapunto-Stickmustern.

Hinweis Um sicher zu stellen, dass Ihr Stickmuster in 3D korrekt angezeigt wird - insbesondere mit **Erhabenem Satinstich** in der **Stickansicht** -, sollten Sie Ihren Monitor kalibrieren. Siehe Bildschirm kalibrieren.

Trapunto-Techniken

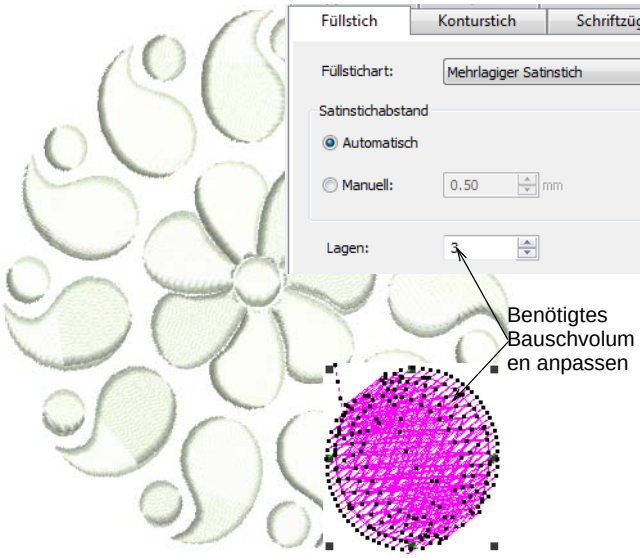
Traditionelles Hand-Trapunto beinhaltet das Zusammennähen von zwei Stofflagen mit einer Motivkontur. Die Unterseite wird dann aufgeschnitten und mit Faden oder Baumwolle ausgestopft.

Eine moderne Technik zum Erstellen von Trapunto – manchmal auch Maschinentrapunto oder Schnitt-Trapunto genannt – besteht darin, das zu stickende Muster oben auf dem Quiltstoff mit einem wasserlöslichen Stift zu markieren. Eine Lage Füllung wird dann an der Unterseite des Stoffs befestigt und die zwei Lagen werden zusammengenäht. Die Füllung wird nahe an der Stickung abgeschnitten, um das aufgemalte Stickmuster zu erstellen. Danach wird der Quilt dadurch konstruiert, das die Quiltoberseite mit einer weiteren Lage Füllung dazwischen auf die Quiltunterseite genäht wird.

Erhabener Satinstich

Eine weitere Technik besteht darin, mit Fadenschichten statt Füllmaterial Volumen zu erzeugen. Das Stickmuster, das aus mehreren Lagen Satinstichen besteht, wird zunächst auf eine wasserlösliche **Aqua Mesh**-Stabilisierung genäht. Danach werden eine obere und eine untere Stoffschicht hinzugefügt, bevor die endgültige Kontur

um das Stickmuster herum gestickt wird. Siehe auch Satinfüllstiche erstellen.



Hinweis Die empfohlenen Einestellungen für ein optimales Bauschvolumen liegen bei 0,30mm für manuellen Satinstichabstand mit 4 Lagen.

Quilten in BERNINA-Sticksoftware

Benutzen Sie Bearbeiten > Trapunto-Kontur erstellen in Verbindung mit Erhabenem Satinstich, um Quilting-Stiche für eine erhabene Quilt-Optik.

Benutzen Sie Stich > Erhabener Satinfüllung, um erhabene Stickmuster zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstiche bestehen.

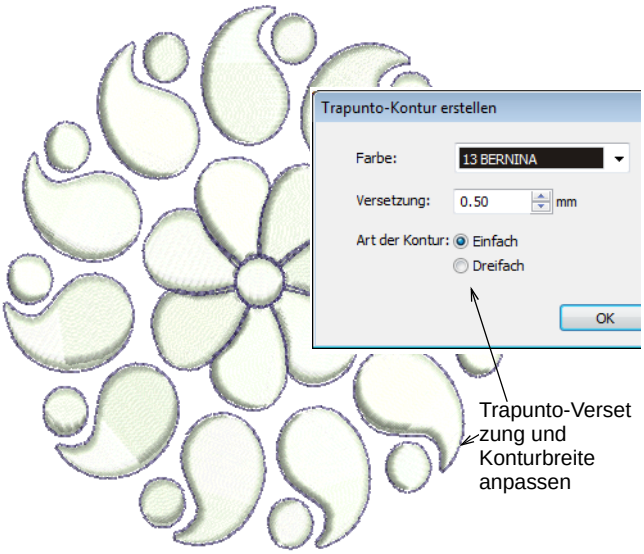
Benutzen Sie Stich > Erhabene Satinstichkontur, um erhabene Satinstichumrandungen zu erstellen - kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.

In BERNINA-Sticksoftware werden für Quilting-Arbeiten hauptsächlich die beiden folgenden Werkzeuge benutzt:

- **Erhabener Satinstich**: Damit können Sie ‚wattierte Stickerei' erstellen. Konturen können für Schriftzüge und spezielle Kalligraphie-Effekte benutzt werden. Siehe auch Handgezeichnete Stickerei erstellen.
- **Trapunto-Konturen**: Damit können Sie wattierte Stickmuster in Trapunto-Quiltstickmuster umwandeln.

Die Komponente wattierte Stickerei erlaubt Ihnen, erhabene Stickerei zu erstellen, die aus mehreren Lagen Satinstichen besteht. Dies eignet sich als Alternative zum Füttern mit Stoff oder Watte. Mit der Trapunto-Komponente können Sie Stofflagen über den erhabenen Satinstich sticken.

Die **Trapunto-Konturen**-Funktion wird exklusiv mit **Erhabener Satinstich** benutzt, um für eine Quiltoptik zu sorgen. Wenn sie aktiviert ist, geht diese Funktion immer zur nächsten unbenutzten Farbe, um die Maschine zum Anhalten zu zwingen, befor die Trapunto-Konturen ausgestickt werden. Dies ermöglicht Ihnen die Platzierung des Deckstoffs.



Tipp Studieren Sie das Quilt-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer BERNINA-Maschine.

Nadelfilzen

Nadelfilzen, auch ‚Trockenfilzen' genannt, ist eine beliebte Textilkunst, die ohne die Verwendung von Wasser Filz erzeugt. Dieser kann mit industriellen Filzmachinen, Nadelfilz-Zubehör wie dem

BERNINA-Vernadelungswerkzeug oder sogar mit manuellen Werkzeugen erstellt werden.



Die beim Trockenfilzen verwendeten Nadeln verfügen über kleine Widerhaken mit glatter Oberseite. Wenn Sie den Grundstoff durchdringen, ziehen Sie Fasern hindurch; dies wird auch ‚Roving' genannt. Da die Widerhaken nach unten zeigen, verbleiben die Fasern, während die Nadel herausgezogen wird. Durch Benutzung einer einzelnen Nadel oder einer kleinen Gruppe von Nadeln lassen sich mit dieser Methode raffinierte Details erzielen. Sie ist für zwei- und dreidimensionale Filzarbeiten sehr beliebt.

BERNINA Rundlaufgreifer-Werkzeug

Das BERNINA Vernadelungs-Werkzeug besteht aus einem Bündel von 3 Nadeln, mit denen Fasern durch Stoff gestanzt werden. Dieser Vorgang wird normalerweise durch Freihandnähen ausgeführt, kann aber auch im Stickrahmen erfolgen.

Example of use



Needle-punch tool for rotary hook machines

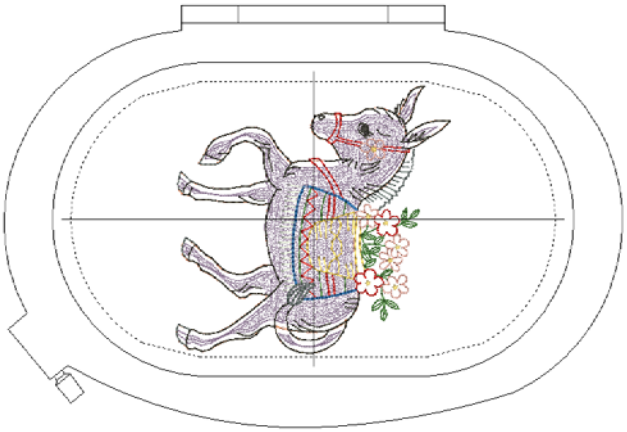


Das für Rahmenarbeiten geeignetste Werkzeug ist der **Rundlaufgreifer**, da der Nähfuß auch das Einführen von Garn, Bändchen etc. durch den Fuß unter die Nadeln erlaubt und zudem als Teil des Zubehörs auch eine Einschiebehilfe enthält.

Filzen mit BERNINA-Sticksoftware

Benutzen Sie Digitalisieren > Filzen, um Filzobjekte und -stickmuster zur Benutzung mit dem BERNINA-Rundlaufgreifer zu digitalisieren.

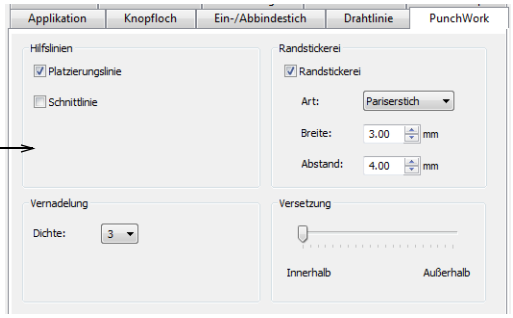
In BERNINA-Sticksoftware können Sie mit einem speziellen **Filzen**-Werkzeug Filzobjekte und -stickmuster zur Benutzung mit dem BERNINA-**Rundlaufgreifer** erstellen.



Filzen-Eigenschaften

Die Filzen-Objekteigenschaften ähneln denen für Applikationen. Die Digitalisiertechnik ist im Prinzip dieselbe. Siehe auch Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen.

Filzeigenschaften ähnlich wie Applikation →



Filzen besteht aus den folgenden Komponenten, die bis auf das eigentliche Punchen optional sind. In der Stickreihenfolge sind die Komponenten durch einen Maschinenstopp voneinander getrennt.

Komponente	Anmerkungen
Platz-ierungslinie	Schließen Sie eine Hilfslinie für die Rov-ing-Platzierung mit ein.
	Stopp: Platzieren Sie das Roving gleich-mäßig innerhalb der Platzierungslinie.

† Obligatorisch

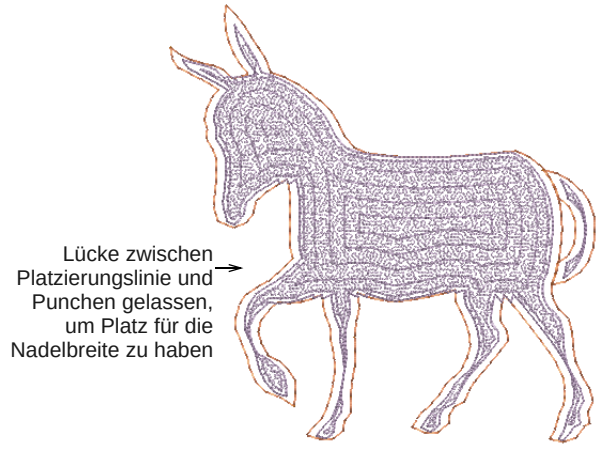
Komponente		Anmerkungen
Schnittlinie		Schließen Sie eine Schnittlinie mit ein, um den Rand des Roving unten zu halten und die Form zu markieren.
		Stopp: Schneiden Sie überstehendes Roving um die Ränder herum weg. Wechseln Sie zu Stanzplatte und -nadel.
Vernadelung	†	Stanzen Sie den Filz – besteht aus losem Heftstich und Mäanderstickung. Passen Sie die Dichte nach Bedarf an.
		Stopp: Entfernen Sie die Hilfslinie wie gewünscht. Wechseln Sie zurück zu Stichplatte und Sticknadel.
Randstickerei		Schließen Sie nach Wunsch eine Umrandung mit ein – Standard: Satin-stichPariserstich steht ebenfalls zur Verfügung. Legen Sie Randbreite und Stichabstand fest.
Versetzt		Benutzen sie den Schieber, um die Umrandungen gegenüber der Platzierungslinie zu versetzen. Standardmäßig ist der Satinstich zentriert, während der Pariserstich innerhalb der Platzierungslinie sitzt. Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an.

† Obligatorisch

Tipp Überprüfen Sie vor der Ausstickung die Stoffeinstellungen. Wenn Sie über dem Filz Details sticken, müssen Sie zum Ausgleich eventuell einen schwereren Stoff auswählen. Siehe auch Stickmustervorlagen erstellen.

Gestaltungstechnik

Da Sie die volle Kontrolle über die in Ihrem Stickmuster enthaltenen Filz-Elemente haben, können Sie unterschiedliche Herangehensweisen wählen. Das folgende Beispiel beinhaltet nur eine Platzierungslinie und Filzen.



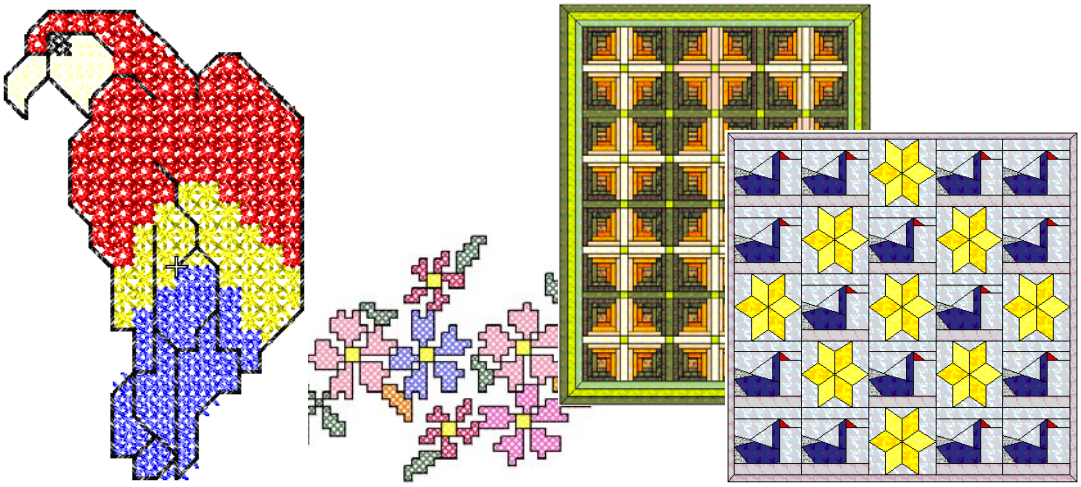
Sobald das Roving in Position gepuncht wurde, können die Grenzestiche angewendet werden. In diesem Fall wurden die Grenzestiche separat als Laufstichkonturen digitalisiert.



Tipp Studieren Sie das Filz-Stickmuster im Stickmuster-Ordner. Versuchen Sie es auszusticken, um die erforderlichen Techniken zu üben. Vergleichen Sie zudem die Dokumentation Ihrer BERNINA-Maschine.

KAPITEL 27
ZUSATZANWENDUNGEN

Neben CorelDRAW® enthält BERNINA-Sticksoftware auch eigenständige Zusatzanwendungen, die direkt aus dem **Stickleinwand** gestartet werden können. Mit derBERNINA-Kreuzstich-Anwendung können Sie reine Kreuzstich-Stickmuster erstellen oder Ihrer Stickerei Kreuzstiche hinzufügen. Experimentieren Sie in BERNINA-Quilter mit Stoffstücken und Farben und entwerfen Sie so wunderschöne, ganz persönliche Quilts.



Dieser Abschnitt gibt Ihnen einen Überblick über die Zusatzanwendungen BERNINA-Kreuzstich und BERNINA-Quilter, die in BERNINA-Sticksoftware inbegriffen sind.

Kreuzstich: Einführung

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.

Im Gegensatz zur Maschinenstickerei, wo verschiedene Sticharten, Stichwinkel und andere Effekte für die Motivgestaltung zum Einsatz kommen, bleiben bei Kreuzstichmotiven nur die Farben als zusätzliches Gestaltungselement. Deshalb werden für Kreuzstichdesigns meistens viel mehr Farben als bei anderen Stickarten verwendet.

Kreuzsticharten

Kreuzstichmuster entstehen auf der Basis einer Quadrat- bzw. „Pixel"-Vorlage. Jedes der kleinen Quadrate kann bestickt werden, auf den Kanten und in den Diagonalen. In der folgenden Liste sind alle Kreuzstichmöglichkeiten aufgeführt:

	Ganzer Kreuzstich		Stehender Kreuzstich
	Dreiviertel-Kreuzstich		Kombinierter Kreuzstich
	Halber Kreuzstich		Vertikal verlängerter Kreuzstich
	Viertel-Kreuzstich		Horizontal verlängerter Kreuzstich

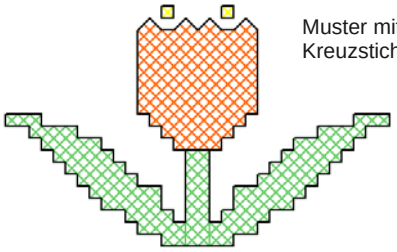
Mini-Kreuzstich	Linienstich
Knötchenstich	

Kreuzstichfüllungen

Zum Füllen können alle Kreuzsticharten verwendet werden.

Ganzer Kreuzstich

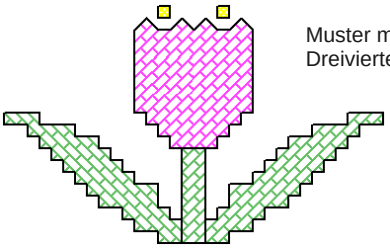
Ganze Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und ein X bilden. Der Gesamteindruck kann je nach dem, welche Diagonale oben liegt, beeinflusst werden. Spezialeffekte können durch Mischen der beiden Arten oder durch flächendeckende Verwendung der einen oder anderen Art erzielt werden.



Muster mit ganzen Kreuzstichen

Dreiviertel-Kreuzstich

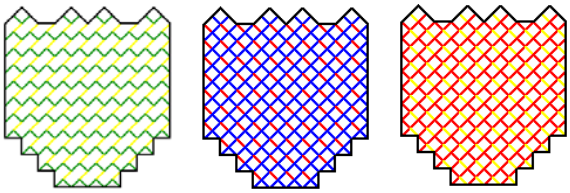
Ein Dreiviertel-Stich besteht meist aus einem Viertel- und einem halben Stich. Es entsteht ein anderer Effekt, wenn zuerst der halbe Stich gestickt wird und dieser dann mit einem viertel Stich verankert wird.



Muster mit Dreiviertel-Kreuzstichen

Hinweis Die lange Diagonale des Dreiviertel-Stichs kann in beide Richtungen gehen: / oder \.

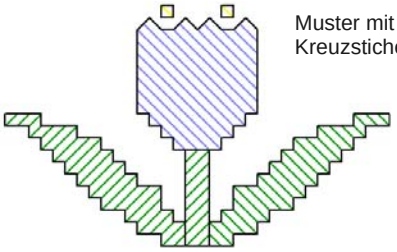
Oft werden Viertelstiche mit Dreiviertelstichen in einem Feld kombiniert, wobei sie mit unterschiedlichen Farben versehen und die Positionen der Stiche zum Erzielen verschiedener Effekte verschieden angeordnet werden.



Verschiedene Anordnungen von Viertel- und Dreiviertel-Stichen

Halber Kreuzstich

Ein halber Kreuzstich ist nur einer der beiden Diagonalstiche: / oder \. Halbe Kreuzstiche werden vor allem für Schatten- und Hintergrundeffekte eingesetzt. Der Stich kann in jeder Ecke begonnen werden. Manchmal werden zwei halbe Stiche unterschiedlicher Farbe verwendet, um einen ganzen Kreuzstich zu bilden.

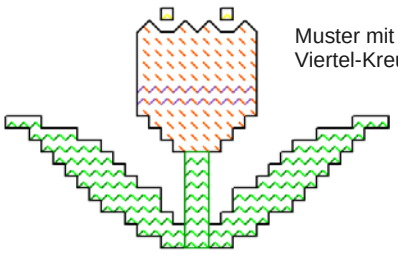


Muster mit halben Kreuzstichen

Halbe Kreuzstiche können je nach gewünschtem Effekt in die eine oder andere Richtung zeigen. Wenn Sie zum Beispiel halbe Kreuzstiche für die Darstellung von Federn verwenden, müssen die Stiche in Federnrichtung verlaufen.

Viertel-Kreuzstich

Mit Viertel-Stichen können komplexere Muster erzeugt werden.

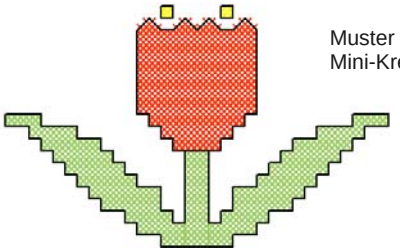


Muster mit Viertel-Kreuzstichen

Mini-Kreuzstich

Mini-Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und damit ein X bilden, aber nur ein Viertel des Quadrates füllen. Der Mini-Kreuzstich ist ideal für Details, z. B. für

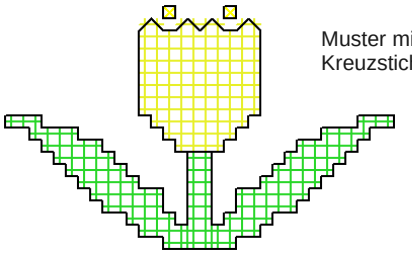
Augen sowie für eine stellenweise oder ganzflächige dichtere Füllung.



Stehender Kreuzstich

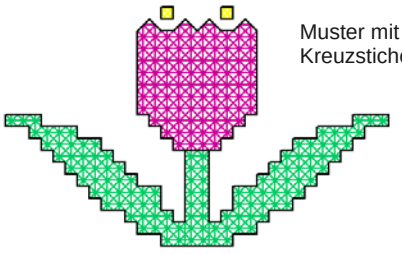
Stehende Kreuzstiche bestehen aus einem senkrechten und einem waagerechten Stich und bilden ein + anstatt ein x.

Die Stiche können in diagonalen, senkrechten und waagerechten Reihen verlaufen.



Kombinierter Kreuzstich

Kombinierte Kreuzstiche bestehen aus zwei ganzen Kreuzstichen, die in einem Winkel von 90º übereinander gestickt werden. Dadurch entsteht ein Stern. Diese Kreuzstichart wird vertstreut oder für dekorative Ränder in Reihen verwendet.



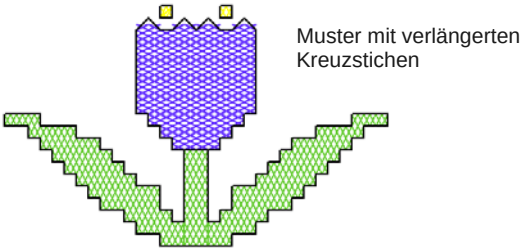
Typischerweise ist der obere Faden des unterem Kreuzes der Stich, welcher in 135º zu dem waagerechtem Stich liegt; und der obere Faden des überlappenden Kreuzes ist der waagerechten Stich.

Verlängerte Kreuzstiche

Verlängerte Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Stichen, die ein X bilden. Es gibt zwei Arten:

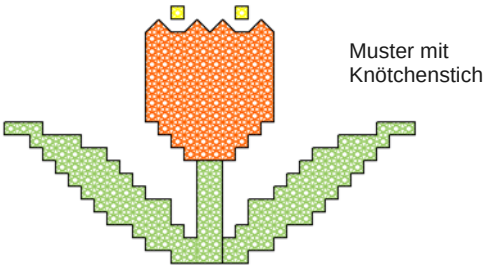
- Horizontal verlängerter Kreuzstich
- Vertikal verlängerter Kreuzstich

Horizontal verlängerte Kreuzstiche sind nur halb so hoch wie ein normaler Kreuzstich und vertikal verlängerte sind nur halb so breit wie ein normaler Kreuzstich und füllen somit ein Quadrat mit je zwei Stichen.



Knötchenstich

Ursprünglich handelte es sich beim Knötchenstich um eine verbreitete Handstickart zum Erzielen von hervorgehobenen Stichen. Er wurde für Weißstickerei mit kostbarer Baumwolle und feinem Seidengarn verwendet.



Knötchenstich kann in Kombination mit anderen Kreuzsticharten benutzt werden. Der Knötchenstich ist ideal für Details wie Augen, Türknäufe, Blütenpollen usw. oder anstelle von in der Handstickerei verwendete Perlen, z. B. als Verzierungen oder an Christbaumschmuck, oder auch als i-Punkt. Er kann auch für Konturen verwendet werden. Probieren Sie bunte Metallicfäden oder verschiedenfarbige Fäden aus. Für Knötchenstiche sollten möglichst größere Raster angewendet werden.

Umrandungen mit Kreuzstichen

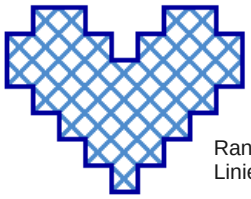
Kreuzstiche können für Konturen und Ränder verwendet werden. Kombinieren Sie Kreuzstiche auch mit anderen Sticharten, um spezielle Effekte zu erzielen.

Konturen können mit dem **Linienstich** oder **ganzen Kreuzstichen** oder für eine dicke Linie einer Kombination aus beiden Sticharten erstellt werden. Eine aus einer **einfachen Linie** bestehenden Kontur wird bei der Software als eine Umrandung behandelt, während eine aus **ganzen Kreuzen** bestehenden Kontur als ein Füllstich angesehen wird. Dies ist dann von Bedeutung, wenn Sie einen Rand löschen müssen, da eine Linie als einzelnes Objekt gelöscht

werden kann, ein Rand aus ganzen Kreuzstichen hingegen nicht.

Rand aus Linienstichen

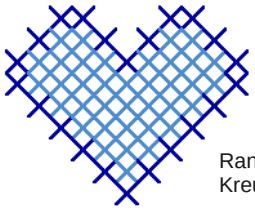
Linienstiche werden nur für Ränder oder Details benutzt. Linienstiche können an jeder Quadratseite platziert werden. Seite anklicken, wo ein Linienstich hinkommen soll. Der Linienstich kann an nur einer Seite oder an allen vier Seiten des Quadrats eingesetzt werden. Es können auch Quadrate mit Linienstichen versehen werden, die bereits eine Kreuzstichart enthalten.



Rand aus Linienstichen

Rand aus ganzen Kreuzstichen

Ganze Kreuzstiche können auch als dekorative Kontur verwendet werden. Wenn Sie ganze Kreuzstiche als Rand einsetzen, wird die in der Füllstichartenliste gewählte Kreuzstichart verwendet werden. Sie können nach Bedarf eine andere Füllstichart wählen.



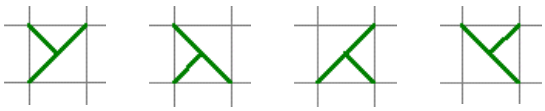
Rand aus ganzen Kreuzstichen

Variationen von Kreuzstichen

Die Ausrichtung von Teilkreuzstichen können variiert und damit verschiedene Muster und Effekte erzielt werden. Dies kann direkt durch quadratweises Zuteilen oder durch flächenweise Zuteilung von Füllstichausrichtungen geschehen. Teilkreuzstiche können zudem auf viele verschiedene Arten kombiniert werden. Siehe auch Kreuzsticharten.

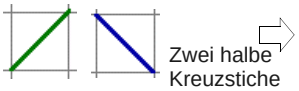
Dreiviertel-Kreuzstich

Viertel- und Dreiviertel-Kreuzstiche sind ideal zum Erzeugen von runden Rändern. Siehe auch Kreuzstichfüllungen.



Halbe Kreuzstiche

Halbe Kreuzstiche können verwendet werden, um Objekte weniger dicht zu füllen. Sie können zu einem gesamten Kreuzstich mit zwei verschiedenen Farben kombiniert werden. Siehe auch Stichkombinationen.



Zwei halbe Kreuzstiche

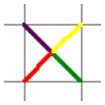
Kombiniert zu einem ganzen zweifarbigen Kreuzstich

Dreiviertel-Kreuzstich

Viertel- und Dreiviertel-Kreuzstiche können für deutliche, runde Kanten benutzt werden. Sie können ebenfalls einzelne Viertel-Kreuzstiche zum Erstellen von einem vollständigen, vierfarbigen Kreuzstich kombinieren. Siehe auch Stichkombinationen.



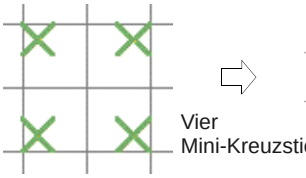
Hier klicken, um in dieser Ecke anzufangen



Ein aus vier Viertelstichen bestehender, vollständiger Kreuzstich

Mini-Kreuzstiche

Der Mini-Kreuzstich ist ideal für Details, z. B. für Augen sowie für eine stellenweise oder ganzflächige dichtere Füllung.

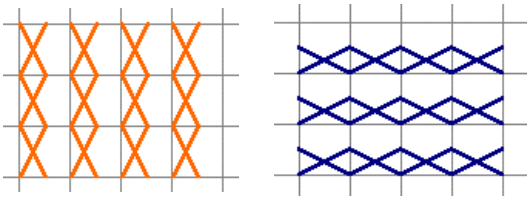


Vier Mini-Kreuzstiche

Kombiniert zu einem Quadrat mit vier Mini-Kreuzstichen

Verlängerte Kreuzstiche

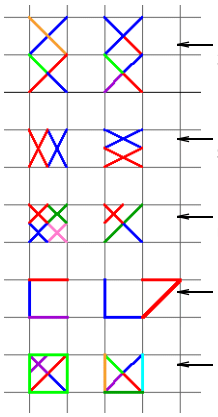
Vertikal und horizontal verlängerte Kreuzstiche bestehen aus zwei gleich langen Diagonalen, die sich in der Mitte kreuzen und ein X bilden. Sie füllen entweder die linke, rechte, obere oder untere Seite eines Quadrats.



Muster mit langgezogenen Kreuzstichen

Stichkombinationen

Viertel-, Halbe und Dreiviertel-Kreuzstiche können kombiniert werden, um mehrfarbige Kreuze zu erstellen. Sie können auch Mini-Kreuzstiche, senkrecht und waagerecht verlängerte Kreuzstiche sowie Konturstiche miteinander kombinieren.



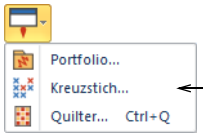
BERNINA-Kreuzstich starten

Benutzen Sie Allgemein > Anwendungsstartprogramm, um auf die Zusatzanwendungen – Portfolio, Kreuzstich und Quilter – zuzugreifen.

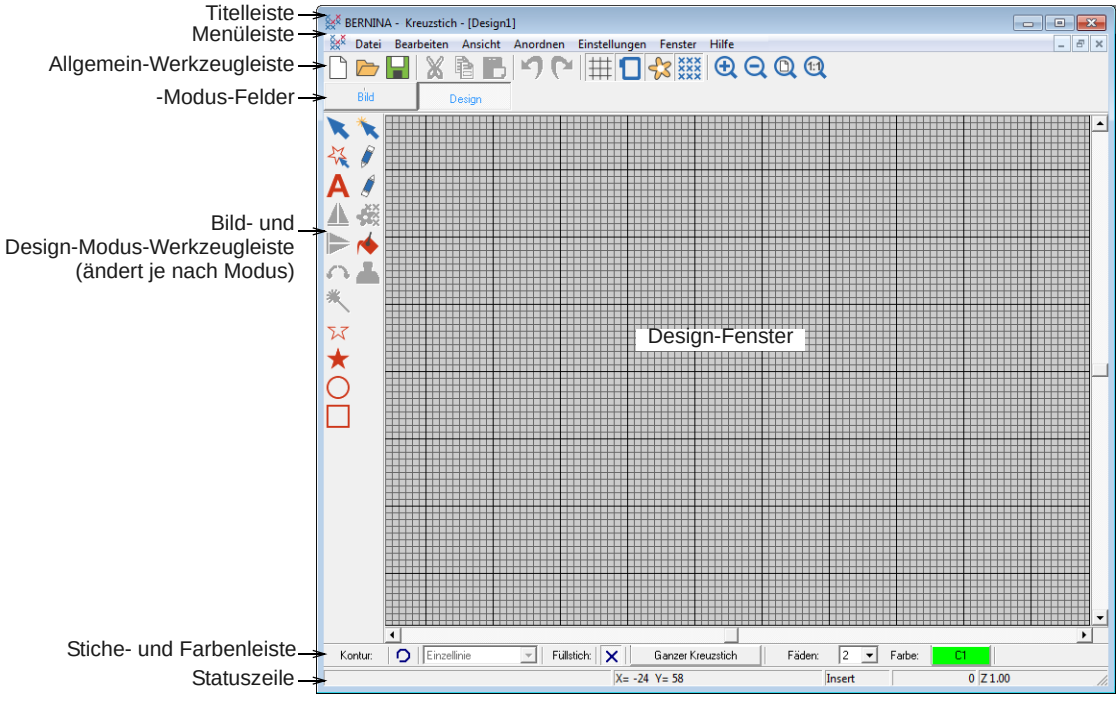
Kreuzstich-Designs bedürfen einer anderen Digitalisiertechnik als gewöhnliche Stickdesigns. Deshalb verfügt das BERNINA-Kreuzstich-Programm über ein eigenes Designfenster, das in BERNINA-Sticksoftware geöffnet wird.

BERNINA-Kreuzstich starten

- BERNINA-Sticksoftware starten.
- Klicken Sie im **Stickleinwand** auf das **Anwendungsstartprogramm** und wählen Sie **Kreuzstich** aus dem Dropdown-Menü.



BERNINA-Kreuzstich wird in einem eigenen Designfenster geöffnet.



- Weitere Informationen finden Sie in der BERNINA-Kreuzstich-**Hilfe**.

Einführung ins Patchwork und Quilten

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.

Die Quiltblöcke werden aus unifarbenen oder bedruckten Stoffteilen zusammengesetzt. Im BERNINA-Quilter sind zwar zahlreiche Block- und Stoffvorlagen vorhanden, Sie können aber auch eigenes Material einscannen und im Quiltarchiv speichern.

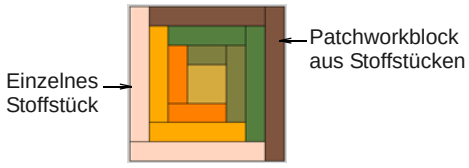
Nach Fertigstellung eines Entwurfs, kann dieser zusammen mit Angaben über den Stoffbedarf sowie Zuschnitt- und Nähinformationen ausgedruckt werden.

Patchworkquilt-Designs

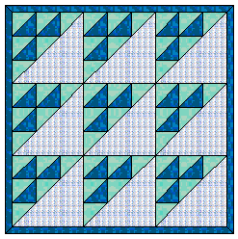
Patchwork- und Quilttechniken gehören zusammen und ergänzen einander. Das BERNINA-Quilter-Programm ist grundsätzlich ein Zeichenprogramm, das Sie speziell beim Entwerfen von Quilts unterstützt. Mit BERNINA-Quilter können Sie Ihre Quiltlayouts und Patchworkblöcke direkt am Bildschirm entwerfen, ihre Stoffe auswählen und Ausschmückungen wie Applikationen und Stickerei hinzufügen.

Patchwork

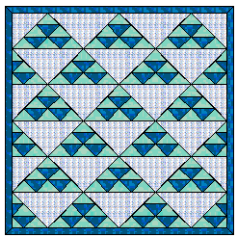
Ein Patchworkblock besteht aus zusammengenähten Stoffstücken und bildet eine regelmäßige Form, meist ein Quadrat oder Rechteck. Ein "Patch" ("Flicken") ist ein Stück Stoff. Wenn die Stoffstücke zu Blöcken zusammengenäht werden, heißt das "Piecing" (Stücke zusammenfügen).



Die einzelnen Blöcke werden dann zusammengenäht, z. B. in geraden, nebeneinander liegenden Quadraten oder auf der Spitze stehend.

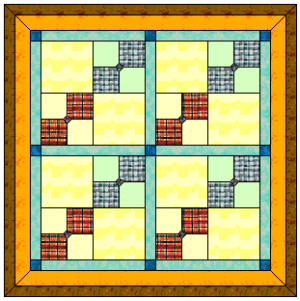


Quadrate



Auf Spitze stehend

Quilts werden entweder häufig mit einer oder mehreren Umrandungen versehen oder das Patchwork reicht bis zur Außenkante. Oft wird der Quilt mit Zwischenstreifen unterteilt. Umrandungen und Zwischenstreifen sind wichtige Gestaltungselemente, die nicht nur die Ausmaße eines Quilts, sondern auch die Wirkung beeinflussen können. Sie dienen zum Beispiel zur Beruhigung eines sonst zu lebendigen Musters. Umrandungen sind ideale Vergrößerungselemente und können so eingesetzt werden, dass der fertige Quilt eine gegebene Größe erreicht. Mehrfachumrandungen wirken zudem sehr dekorativ.



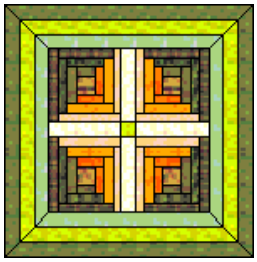
Mit Umrandungen und Zwischenstreifen

Häufig werden für den Hintergrund die Stoffe in passenden Farbtönen und ähnlicher Beschaffenheit verwendet. Patchworkmuster werden so aus hellen, mittleren und dunklen Stoffen zusammengefügt, dass ein Kontrast entsteht. Farbkontraste haben je nach angewendetem Muster eine andere Tiefenwirkung. Am besten wählen Sie den Hintergrundstoff zuerst aus und die anderen Stofffarben danach.



Kontrast zwischen hellen, mittleren und dunklen Stoffen

Durch geschickte Platzierung der Stoffe kann ein dreidimensionaler Effekt erzielt werden. Kräftige und andere einfarbige Stoffe können so eingesetzt werden, dass sich starke Kontraste bilden. Wenn Sie nur eine Farbe verwenden, wählen Sie viele verschiedene Stoffe in diesem Farbton.

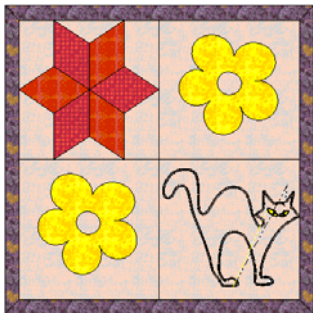


Erstellung von 3D-Effekten



Verwendung von dominierender Farbe

Mit BERNINA-Quilter können Applikationen und Stickobjekte hinzugefügt werden.



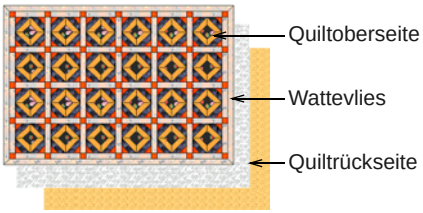
Quadratischer Quilt mit 4 Blöcken

Beim Planen eines Quilts muss zuerst die Gesamtgröße festgelegt werden, danach werden die Anzahl Blöcke, Umrandungen und Zwischenstreifen berechnet. Entscheiden Sie, was für Blöcke Sie verwenden möchten und wie die Farben eingesetzt werden sollen. Probieren Sie Verschiedenes aus, bis Sie eine passende Zusammenstellung gefunden haben.

Quilten

Ein Quilt besteht aus drei Lagen, die aufeinander gelegt werden und ein 'Quiltsandwich' bilden :

- **Quiltoberseite**: Zusammengenähte Blöcke, meist in regelmäßiger Form, zum Beispiel Quadrate, mit oder ohne Umrandung und Zwischenstreifen.
- **Wattierung**: Wattierung, die zwischen Ober- und Unterseite zu liegen kommt und dem Quilt Volumen gibt.
- **Rückseite**: Die untere Lage des Quilt-Sandwichs, meist aus einem Stück Stoff.



Quilten bedeutet, dass die drei Lagen mit dekorativen Mustern zusammengenäht werden. Meistens werden mit Geradstichen Linien genäht, die Muster bilden und die Quiltfläche in Segmente unterteilen, so dass die Zwischenräume durch das Volumen des Wattevlies leicht bauschen. Es kann von Hand oder mit der Nähmaschine gequiltet werden.

Tipp Ein Quilt kann eine Kombination aus Patchwork und Quilten sein: Patchworkblöcke werden mit Quiltstichen zusammengenäht.

Quiltgrößen

Im BERNINA-Quilter werden Inches (in) als Maßangabe verwendet. Folgende Tabelle hilft beim Umrechnen. Beim Berechnen mit einem Taschenrechner ist es einfacher, wenn zuerst ins metrische System umgerechnet wird.

Metrisch (mm)	Britisch (Zoll)	Dezimal (Zoll)
3	1/8	0. 125
6	1/4	0. 25
9	3/8	0. 375
12	1/2	0. 5
16	5/8	0. 625
19	3/4	0. 75
22	7/8	0. 875
25	1	1. 0
50	2	2. 0
75	3	3. 0
100	4	4. 0
130	5	5. 0
150	6	6. 0
225	9	9. 0
250	10	10. 0
300	12	12. 0
450	18	18. 0
500	20	20. 0
900	36 (1 Yard)	36. 0
1000 (1 Meter)	40	40. 0

Die folgende Tabelle bietet eine grobe Übersicht über die am häufigsten verwendeten Quiltmaße. Die Maße variieren je nach Art der verwendeten Blöcke.

Quilt	Britisch (Zoll)	Metrisch (cm)
Babybett	36-45 x 45-54	90-115 x 115-137
Kinderbett	42-48 x 54-60	107-122 x 137-152
Einzelbett	56-64 x 84-100	142-162 x 213-254
Schmales Doppelbett	70-80 x 84-100	178-203 x 213-254
Doppelbett	76-84 x 90-104	193-213 x 228-264
Großes Doppelbett	92-100 x 90-104	234-254 x 228-264
Extragroßes Doppelbett	120-124 x 120-124	304-315 x 304-315

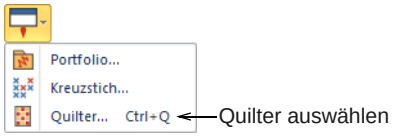
BERNINA-Quilter starten

Benutzen Sie Allgemein > Anwendungsstartprogramm, um auf die Zusatzanwendungen – Portfolio, Kreuzstich und Quilter – zuzugreifen.

BERNINA-Quilter in BERNINA-Sticksoftware starten.

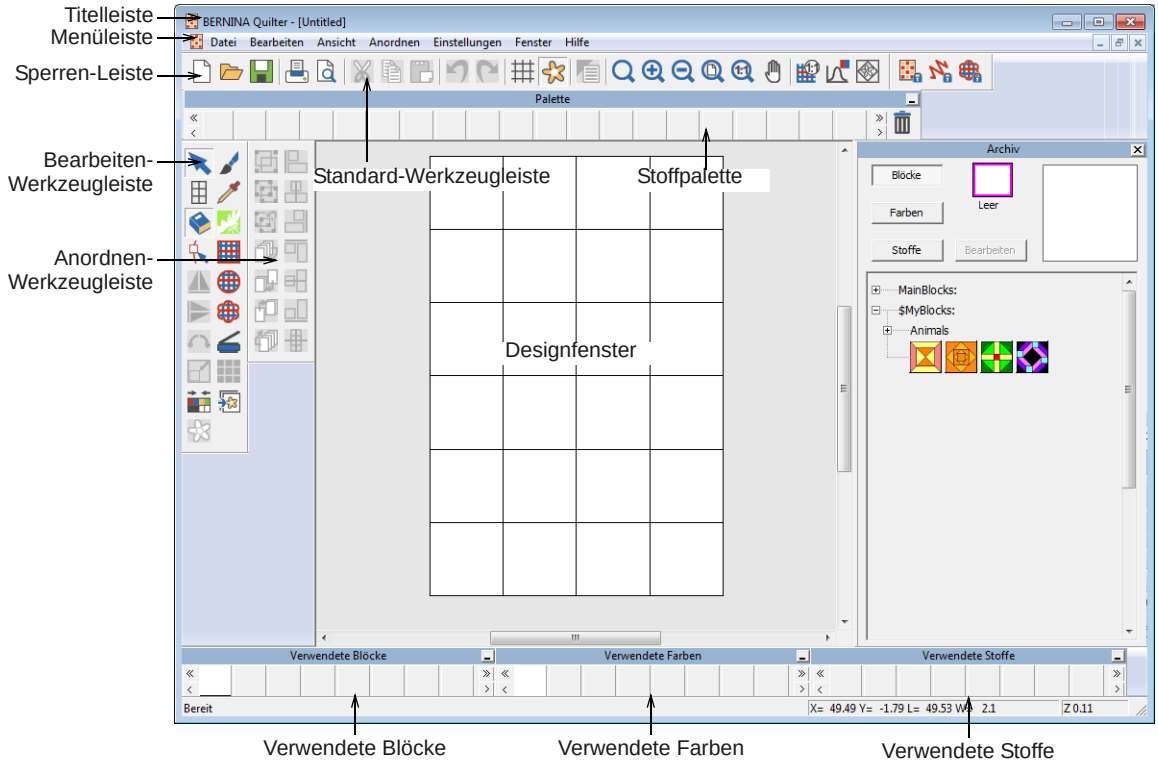
BERNINA-Quilter starten

- BERNINA-Sticksoftware starten.
- Klicken Sie im **Stickleinwand** auf das **Anwendungsstartprogramm** und wählen Sie **Quilter** aus dem Dropdown-Menü.



- Alternativ können Sie BERNINA-Quilter auch starten, indem Sie **Strg+Q** drücken.

  BERNINA-Quilter wird in einem eigenen Designfenster geöffnet.



- Weitere Informationen finden Sie in der BERNINA-Quilter-**Hilfe**.

Hinweis Wenn BERNINA-Quilter in BERNINA-Sticksoftware nicht geöffnet wird, prüfen Sie, ob Internet Explorer V6 auf Ihrem PC installiert ist. Es handelt sich um eine Mindestanforderung.

Grundlagen der Stickmusterverwaltung mit BERNINA-Portfolio

BERNINA-Portfolio ermöglicht Ihnen das effiziente Begutachten und Verwalten von Stickmustern. Dieses Stickmuster-Verwaltungswerkzeug zeigt Miniaturansichten und beschränkte Stickmuster-Informationen an, wann immer Sie auf einen Stickmusterordner zugreifen. Benutzen Sie es, um auf Stickdateien zuzugreifen, die Sie auf Ihrer Festplatte, einer CD-ROM oder einer Diskette gespeichert haben. Es unterstützt alle von BERNINA-Sticksoftware verwendeten Stickdateiformate. Sie können den Inhalt des Ansichtsfeldes filtern, sodass nur bestimmte Dateitypen angezeigt werden. Mit BERNINA-Portfolio können Sie sogar Stickdateien in Ordnern einsehen, die mit dem beliebten WinZip-Programm archiviert wurden. Darüber hinaus können Sie Ordner umbenennen, Unterordner hinzufügen oder Ordner löschen, ohne BERNINA-Portfolio zu verlassen.

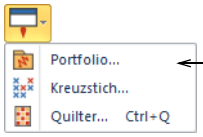
BERNINA-Portfolio starten

Benutzen Sie Allgemein > Anwendungsstartprogramm, um auf die Zusatzanwendungen – Portfolio, Kreuzstich und Quilter – zuzugreifen.

BERNINA-Portfolio benötigt keine separate Installation. BERNINA-Portfolio in BERNINA-Sticksoftware starten.

BERNINA-Portfolio starten

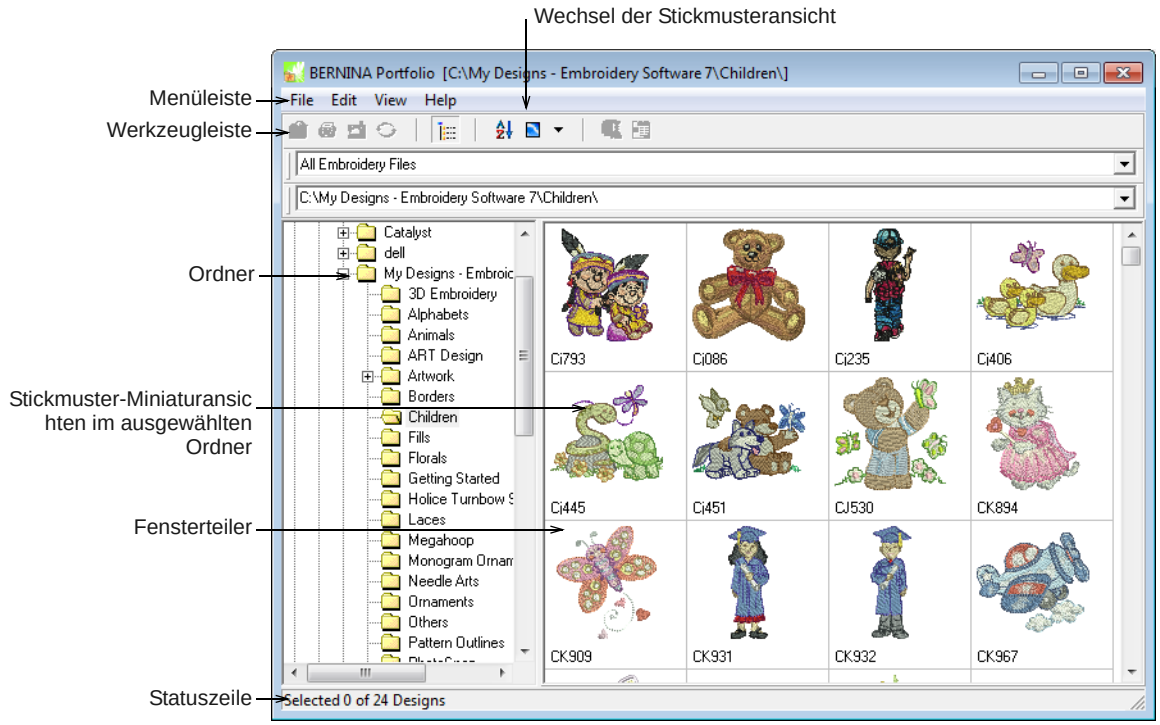
- BERNINA-Sticksoftware starten.
- Klicken Sie im **Stickleinwand** auf das **Anwendungsstartprogramm** und wählen Sie **Portfolio** aus dem Dropdown-Menü.



BERNINA-Portfolio wird in einem eigenen Designfenster geöffnet.

- Benutzen Sie die Verzeichnisstruktur, um BERNINA-Portfolio zum **My Designs - Embroidery Software 7**-Ordner zu bringen.

  Alle Ihre ART-Stickmuster werden als Miniaturansichten angezeigt.



- Weitere Informationen finden Sie in der BERNINA-Portfolio-**Hilfe**.

Tipp Falls BERNINA-Sticksoftware BERNINA-Portfolio überdeckt, können Sie mit der MS Windows® **Alt+Tab**-Funktion zwischen ihnen wechseln.

Teil VI
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.

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 Schriftzüge: 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 Schriftzüge.

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 28
Schriftzüge: 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 Schriftobjekten und ihrer Platzierung im Stickmuster festlegen. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmustern Schriftzüge hinzufügen. Er erläutert zudem die Anwendung von Schriftgrundlinien und Schriftformatierung sowie das Einstellen der Buchstabenabstände.

Stickmustern Schriftzüge hinzufügen

Sie können Schriftzüge 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 oder OpenType-Schriftarten.

Schriftzüge am Bildschirm erstellen

Benutzen Sie ‚Digitalisieren > Schriftzüge', um Stickschriftzüge direkt auf dem Bildschirm einzutippen.

Wenn keine exakte Platzierung nötig ist, kann Text kann direkt am Bildschirm eingegeben werden. Zum Erzielen verschiedener künstlerischer Effekte können Sie Schriftobjekte auch direkt am Bildschirm verändern. Erscheinung und Layout hängen von den aktuellen Einstellungen ab. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Um Schriftzüge am Bildschirm zu erstellen

1. Klicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.
2. Wählen Sie eine Farbe aus der **Farbpalette** aus. Siehe Fadenfarben ändern.
3. Klicken Sie an der Stelle, wo der Text beginnen soll.

   Dort erscheint eine Einfügemarke.



4. Gewünschte Buchstaben eintippen.

   Tipp Um eine neue Zeile zu beginnen, drücken Sie auf **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 > Schriftzüge**-Dialogfeld ab. Sie können diese jederzeit ändern. Siehe Stickereischriftzüge bearbeiten.

Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen

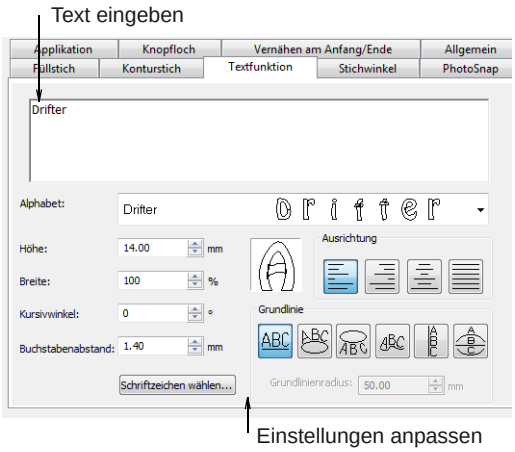
Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Sie können die Textformatierung vor dem Hinzufügen zum Stickmuster festlegen. Wählen Sie aus den mitgelieferten Alphabeten oder konvertieren Sie TrueType oder OpenType-Schriftarten. Für das Besticken von Kinderkleidung eignen sich zum Beispiel einfache Schriftarten wie **Childs Play**. Zu einem Damennachthemd dagegen passt eine elegante Schrift wie **Anniversary**.

Um Schriftzüge mit dem Dialogfeld zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.

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

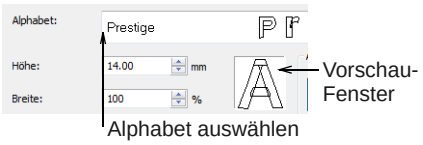


2 Geben Sie im Texteingabe-Feld den gewünschten Text ein.

Um eine neue Zeile zu beginnen, drücken Sie auf **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 der **Alphabet**-Liste. Siehe auch Schriftarten zu Alphabeten konvertieren.



Tipp Überprüfen Sie die Minimal- und Maximal-Empfehlungen für jedes Alphabet und halten Sie sie für ein optimales Ergebnis ein. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

4 Passen Sie die Format- und Grundlinien-Einstellungen wie gewünscht an. Siehe Schriftzüge formatieren.

5 Klicken Sie auf **Anwenden**.

6 Klicken Sie dort, wo der Schriftzug platziert werden soll, oder markieren Sie Referenzpunkte für die von Ihnen gewählte Grundlinie. Siehe Grundlinien auf Schriftzüge anwenden.



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 Schriftzüge anwenden.

Grundlinien auf Schriftzüge anwenden

Grundlinien bestimmen die Form von Schriftzügen in einem Stickmuster. Sie können Schriftobjekte 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 Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Freie Linie (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von geraden waagrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von Grundlinien im Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Kreis gegen Uhrzeigersinn (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von Grundlinien gegen den Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Freie Form (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von Schriftzügen um Elemente in Ihrem Stickmuster.

Benutzen Sie Freie senkrechte Linie (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von geraden senkrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

Benutzen Sie Vordefiniert (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung mehrerer gebogener Grundlinien.

Ihnen stehen verschiedene Grundlinien zur Benutzung mit neuen oder markierten Schriftobjekten zur Verfügung. Passen Sie die Grundlinieneinstellungen interaktiv oder über Eigenschaften an.

Um Grundlinien auszuwählen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-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.
- **Beliebige Form**: Siehe Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen.
- **Senkrecht**: Siehe Senkrechte Grundlinien erstellen.
- **Mehrfach**: Siehe Benutzerdefinierte Grundlinien erstellen.

3 Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die gewählte Grundlinie wird auf alle markierten oder neu erstellten Schriftobjekte angewendet.

Tipp Identische Grundlinien lassen sich durch Duplizieren oder Kopieren erstellen.

Waagrechte Grundlinien erstellen

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Freie Linie (Schriftzüge-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 **Schriftzüge**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld 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 Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Freie senkrechte Linie (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von geraden senkrechten Grundlinien ohne feste oder vorbestimmte Länge.

Freie senkrechte Linie sind gerade, senkrechte Grundlinien. Ihre Länge ist nicht festgelegt und passen sich daher den von Ihnen eingegebenen Buchstaben an. Der Zeilenabstand wird waagrecht berechnet, der Buchstabenabstand senkrecht. Buchstaben werden standardmäßig entlang senkrechter Linien zentriert. Neue Linien werden standardmäßig von links nach rechts platziert. Senkrechte Grundlinien eignen sich für das Besticken von Ärmeln, als dekorativer Effekt und für asiatische Textobjekte.



Tipp Für senkrechte Schriftzüge 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 **Schriftzüge**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**<F>>-Dialogfeld wird geöffnet<<F>. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld 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 Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Kreis im Uhrzeigersinn (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von Grundlinien im Uhrzeigersinn.

Benutzen Sie Kreis gegen Uhrzeigersinn (Schriftzüge-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 **Schriftzüge**-Symbol.

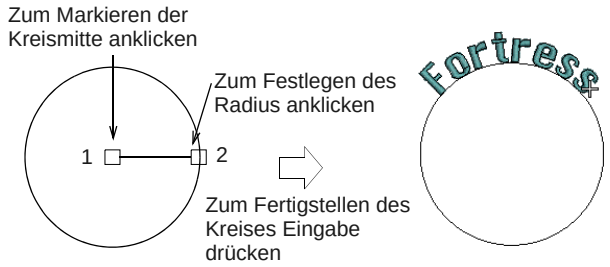
Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld 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.



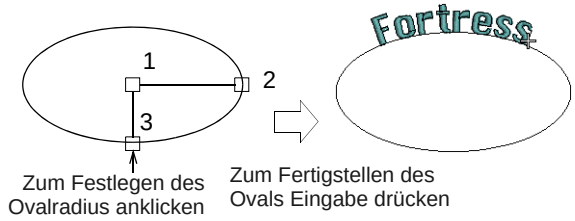
5 Markieren Sie einen Punkt, um den Radius zu definieren.

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.

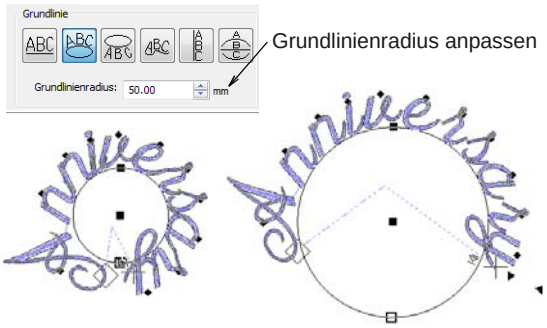


8 Zum Fertigstellen des Ovals **Eingabe** drücken.



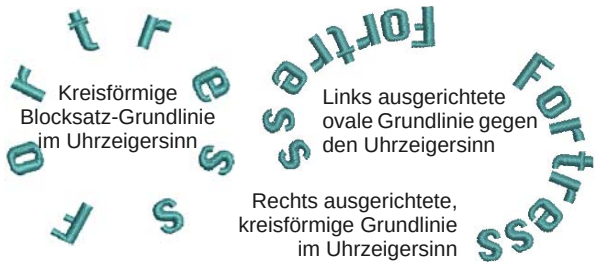
Kreis im Uhrzeigersinn — Kreis im Gegenuhrzeigersinn

Tipp Der Kreis sollte groß genug für Ihren Schriftzug 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 Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Vordefiniert (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung mehrerer gebogener Grundlinien.

Benutzen Sie **Vordefinierte** Grundlinien, um Schriftzüge in nur einem Arbeitsvorgang oben um einen Kreis im Uhrzeigersinn, gerade durch die Kreismitte und unten um den Kreis gegen den Uhrzeigersinn zu wölben.



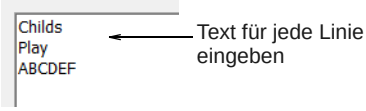
Um eine vordefinierte Grundlinie zu erstellen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld 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 Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Benutzen Sie Freie Form (Schriftzüge-Register) zur Gestaltung von Schriftzügen um Elemente in Ihrem Stickmuster.

Sie können **Freie Form**-Grundlinien anwenden, um Schriftzüge um Elemente in Ihrem Design frei zu formen. 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 **Schriftzüge**-Symbol.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-Dialogfeld wird geöffnet. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

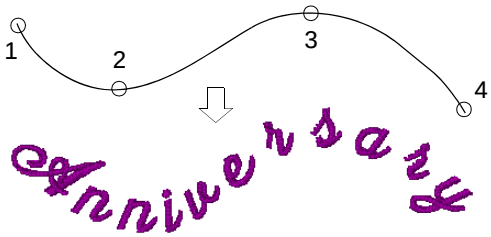
2 Geben Sie Ihren Text in das Texteingabe-Feld ein. Siehe Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

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**.

Schriftzüge formatieren

Sie können das Aussehen von Schriftzügen genau wie bei anderen Objekten durch Ändern der Objekteigenschaften vor oder nach dem Hinzufügen von Schriftzügen kontrollieren.

Kursive Schriftzüge erstellen

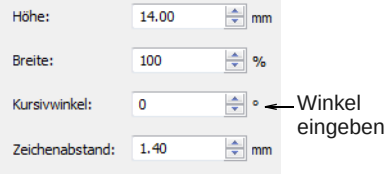
Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Sie können Buchstaben für einen Kursiveffekt nach links oder rechts neigen. Der Standard-Kursivwinkel ist 0°, d. h. nicht kursiv. Der größtmögliche Winkel für Schriftzüge ist 45°.

Um kursive Schriftzüge zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-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 Schriftobjekte angewendet.



Kursivwinkel 0°



Kursivwinkel -45°



Kursivwinkel 45°

Fettdruck-Schriftzüge erstellen

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

Sie können durch Erhöhen der Schrumpfausgleich-Einstellungen für markierte Schriftobjekte einen Fettdruck-Effekt erzielen.

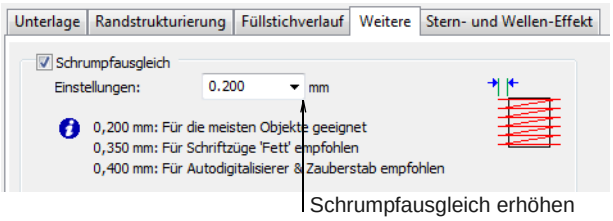
Um Fettdruck-Schriftzüge zu erstellen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-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 Schriftobjekte angewendet.



Schrumpfausgleich: 0,2 mm Schrumpfausgleich: 0,6 mm

Buchstabenausrichtung festlegen

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um im Dialogfeld Text einzugeben und die Einstellungen für Stickschriftzüge anzupassen.

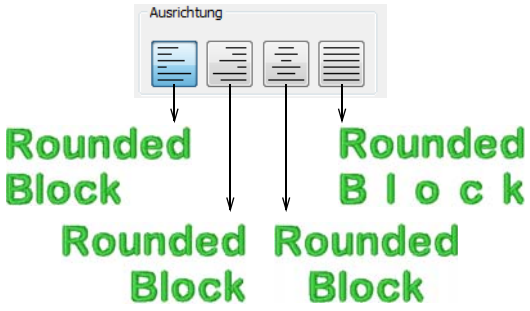
Ausrichtung bedeutet, wie Schriftzüge auf der Grundlinie ausgerichtet werden. Schriftzüge können links- oder rechtsbündig, im Blocksatz oder zentriert ausgerichtet werden. Bei Blocksatzausrichtung werden die Schriftzüge auf der ganzen Grundlinie gleichmäßig verteilt.

Um die Buchstabenausrichtung festzulegen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-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 Schriftobjekte angewendet.

Abstände anpassen

Sie können Buchstaben-, Wort- und Zeilenabstände vor oder nach dem Erstellen von Schriftobjekten 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 ‚Umwandeln > Objekt umformen', um den Buchstabenabstand zu justieren.

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 insgesamt am Bildschirm anpassen

1 Markieren Sie das Schriftobjekt 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.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen und **Esc** drücken.



Tipp Wenn für einen Schriftzug 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 ‚Umwandeln > Objekt umformen', um den Buchstabenabstand zu justieren.

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 Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.



2 Klicken Sie auf den rautenförmigen Griff in der Buchstabenmitte.

Tipp Zum Markieren mehrerer Schriftbuchstaben 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 Umwandeln > Objekt umformen, um den Zeilenabstand anzupassen.

Mit dem **Umformen**-Werkzeug können Sie in einem Schriftobjekt mit mehreren Zeilen den Abstand zwischen den Zeilen verändern.

Um den Zeilenabstand auf dem Bildschirm anpassen

1 Markieren Sie das Schriftobjekt 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 29

Stickereischriftzüge bearbeiten



Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie Schriftobjekte und deren Attribute sowohl interaktiv als auch über präzise numerische Werte kontrollieren. Sie können ganze Schriftobjekte oder einzelne Buchstaben anpassen. Schriftobjekte können direkt auf dem Bildschirm oder über Objekteigenschaften bearbeitet werden. Erstellte Schriftzüge können 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 Schriftobjekten. 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 Schriftobjekten und das Entfernen der Unterlage bei kleinen Schriftzügen. Ausserdem behandelt er das Transformieren von Schriftobjekten, das Anpassen individueller Buchstaben und das Umformen von Grundlinien.

Schriftobjekte bearbeiten

Wenn Sie ein ein Schriftobjekt erstellt haben, können Sie es markieren und den Text direkt am Bildschirm oder über Objekteigenschaften ändern.

Schriftobjekte direkt am Bildschirm bearbeiten

Benutzen Sie Digitalisieren > Schriftzüge zum direkten Bearbeiten von Schriftobjekten am Bildschirm.

Am einfachsten bearbeiten Sie Schriftobjekte direkt am Bildschirm.

Um Schriftobjekte am Bildschirm zu bearbeiten

1 Klicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol und dann in das Schriftobjekt hinein.

Eine Einfügemarke erscheint.



2 Bearbeiten Sie den Text wie gewünscht.



Tipp Drücken Sie auf **Umschalten + Eingabe**, um eine neue Zeile zu beginnen.

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



Schriftobjekte mittels Objekteigenschaften bearbeiten

Wenn Sie ein ein Schriftobjekt erstellt haben, können Sie es markieren und über Objekteigenschaften anpassen.

Um Schriftobjekte mittels Objekteigenschaften zu bearbeiten

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

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



2 Bearbeiten Sie im Texteingabe-Feld den Text wie gewünscht.

3 Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an. Siehe Schriftzüge 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 Schriftzüge anwenden.

Schriftzüge skalieren

Erstellte Schriftzüge können anfangs zu groß oder zu klein ausfallen. Die Größe kann interaktiv oder über die Objekteigenschaften angepasst werden.

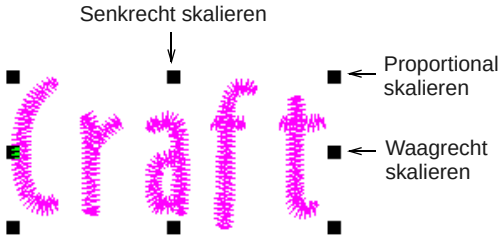
Schriftzüge mittels Objektauswahl skalieren

Benutzen Sie Umwandeln > Objektauswahl zum Skalieren von Schriftobjekten am Bildschirm.

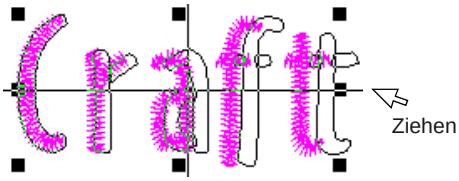
Mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug können Sie Schriftobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren. Siehe auch Schriftzüge mittels Objektauswahl umformen.

Um Schriftobjekte mittels Objektauswahl zu skalieren

1 Klicken Sie auf **Objektauswahl** und markieren Sie das Schriftobjekt.



2 Klicken und ziehen Sie einen Griff, um das Objekt horizontal, vertikal oder proportional zu skalieren.



3 Zum Fertigstellen Maustaste loslassen.

Schriftzüge mittels Objekt umformen skalieren

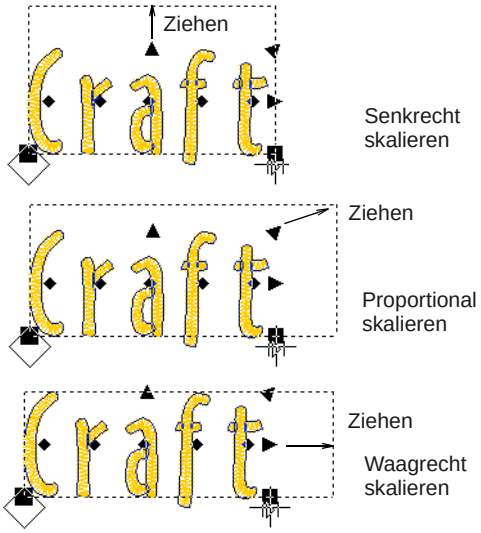
Benutzen Sie Umwandeln > Objektkontouren umformen zum Skalieren von Schriftobjekten am Bildschirm.

Mit dem **Objekt unformen**-Werkzeug können Sie Schriftobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren. Siehe auch Schriftzüge mittels Objekt umformen drehen.

Um Schriftzüge mittels Objekt umformen zu skalieren

1 Markieren Sie das Schriftobjekt 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.



Buchstabendimensionen anpassen

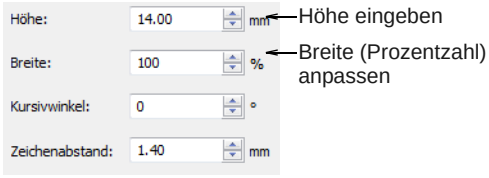
Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um die Buchstabendimensionen anzupassen.

Mithilfe der Objekteigenschaften können Sie Ihre Schriftobjekte senkrecht, waagrecht und proportional skalieren.

Um die Buchstabendimensionen anzupassen

1 Doppel- oder rechtsklicken Sie auf ein Schriftobjekt.

Das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-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 Schriftobjekte angewendet.



Tipp Optional können Sie auch die Breiten- und Höhenkontrollen in der **Umwandeln**-Werkzeugleiste benutzen, um die Größe markierter Schriftobjekte zu verändern. Siehe auch Skalierung mithilfe der Eigenschaften.



Position der Auswahl überprüfen



Unterlagenstichen aus kleinen Buchstaben entfernen

Benutzen Sie auf Stickeffekte > Autom. Unterlage, um Objekte mit Unterlagenstichen zu verstärken und zu stabilisieren.

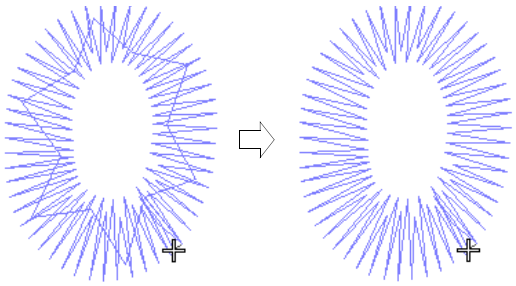
Die Stickqualität der meisten Schriftzüge kann mit einer Unterlage mit denselben Methoden wie bei anderen Stickobjekten verbessert werden. Je nach Größe und verwendetem Stoff ist bei schmalen Buchstaben unter Umständen keine automatische Unterlage erforderlich. Siehe auch Stabilisierung mit Unterlagen.

Um Unterlagenstiche aus kleinen Buchstaben zu entfernen

1 Markieren Sie das Schriftobjekt.

2 Klicken Sie auf das **Autom. Unterlage**-Symbol.

Die Unterlage wird entfernt.



Schriftobjekte umformen

Benutzen Sie die zur Verfügung stehenden Werkzeuge zum Schrägstellen und Drehen von Schriftobjekten. Siehe auch Schriftzüge skalieren.



Schriftzüge mittels Objektauswahl umformen

Benutzen Sie Umwandeln > Objektauswahl zum Skalieren von Schriftobjekten am Bildschirm.

Sie können Schriftobjekte umwandeln, indem Sie die Kontrollpunkte am Bildschirm mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug manipulieren. Siehe auch Schriftzüge mittels Objektauswahl skalieren.

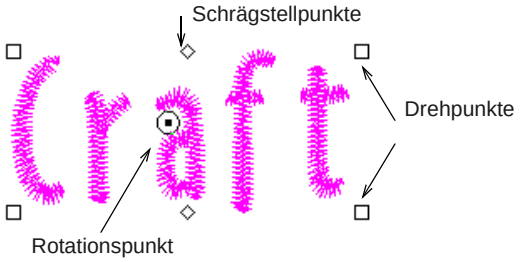
Um Schriftzüge mittels Objektauswahl umzuformen

1 Klicken Sie auf **Objektauswahl** und markieren Sie das Schriftobjekt.

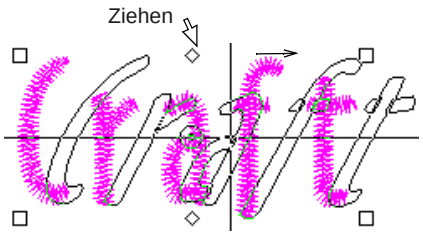
Kontrollpunkte erscheinen – diese ermöglichen das Skalieren des Objekts. Siehe Schriftzüge mittels Objektauswahl skalieren.

2 Schriftobjekt erneut anklicken.

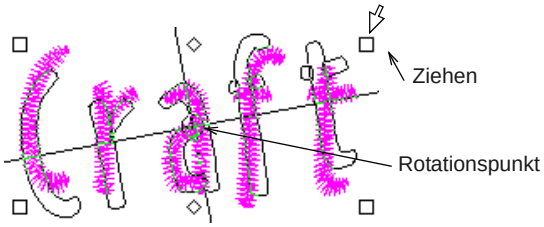
Eine weitere Gruppe Kontrollpunkte erscheint – diese ermöglichen das Drehen und Schrägstellen des Objekts.



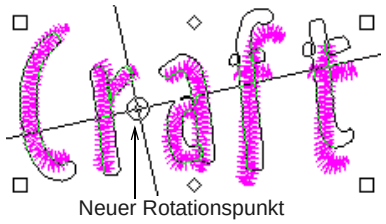
3 Klicken und ziehen Sie einen der rautenförmigen Griffe, um das Schriftobjekt horizontal schräg zu stellen.



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.

Schriftzüge mittels Objekt umformen drehen

Benutzen Sie Umwandeln > Objektkontouren umformen zum Drehen von Schriftobjekten am Bildschirm.

Sie können Schriftobjekte durch Manipulation der Kontrollpunkte am Bildschirm drehen. Siehe auch Schriftzüge mittels Objektauswahl skalieren.

Um Schriftzüge mittels Objekt umformen zu drehen

1 Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Kontrollpunkte erscheinen um das Schriftobjekt.



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 Schriftobjekten 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 Umwandeln > Objekt umformen, um einzelne Buchstaben am Bildschirm neu zu positionieren.

Mit dem **Objekt umformen**-Werkzeug können Sie einzelne Buchstaben in einem Schriftobjekt umplatzieren.

Um Buchstaben am Bildschirm umzuplatzieren

1 Markieren Sie das Schriftobjekt.

2 Klicken Sie auf **Objekt umformen**.

3 Klicken Sie auf den rautenförmigen Kontrollpunkt in der Mitte des Buchstabens.



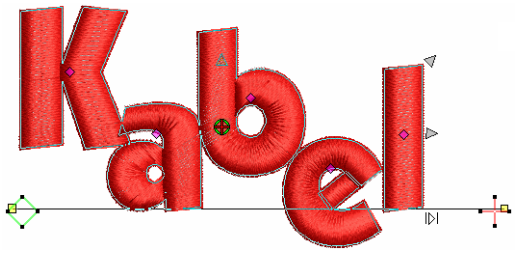
Tipp Um mehrere Buchstaben zu markieren, halten Sie während der Auswahl **Strg** oder **Umschalten** gedrückt.

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 Umwandeln > Objekt umformen, um einzelne Buchstaben am Bildschirm umzuwandeln.

Sie können einzelne Buchstaben umwandeln, indem Sie die Kontrollpunkte am Bildschirm mit dem **Objektauswahl**-Werkzeug manipulieren.

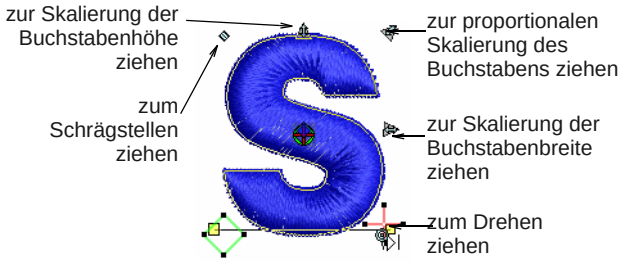
Um Buchstaben am Bildschirm umzuwandeln

1 Wählen Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf **Objekt umformen**.

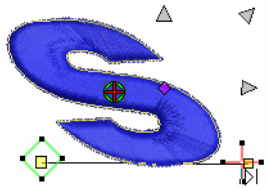


2 Klicken Sie auf den rautenförmigen Kontrollpunkt eines Buchstabens.

Eine weitere Gruppe von Umformungspunkten erscheint um den Buchstaben herum.



3 Klicken und ziehen Sie einen der um den Buchstaben herum angezeigten Umformungspunkte, um den Buchstaben umzuwandeln.



4 Drücken Sie zum Beenden **Esc**.



Buchstaben am Bildschirm umformen

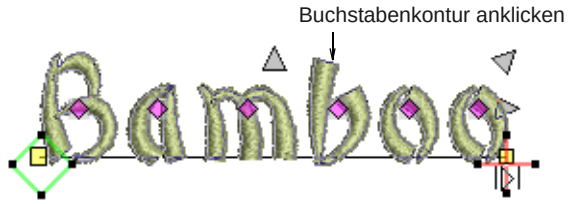
Benutzen Sie Umwandeln > Objekt umformen, um einzelne Buchstaben umzuformen.

Durch Umformen der Buchstabenkonturen mit **Objekt umformen** können Sie besondere Schrifteffekte erzeugen.

Um Buchstaben am Bildschirm umzuformen

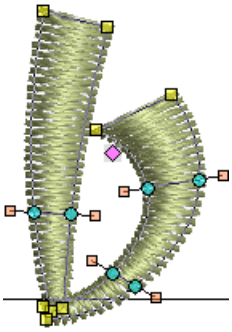
1 Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

Kontrollpunkte erscheinen um das Schriftobjekt.



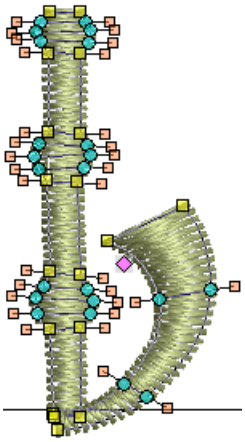
2 Klicken Sie auf die Buchstabenkontur.

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.



Schriftzüge zum Bearbeiten zerlegen

Benutzen Sie Bearbeiten > Zerlegen, um Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen in ihre Objektkomponenten zu zerlegen.

Wenn Sie die **Zerlegen**-Funktion auf ein mehrzeiliges Schriftobjekt anwenden, wird es unter Beibehaltung der Schriftzug-Eigenschaften in eine logische Stickreihenfolge zerlegt. Die Objekteigenschaften können für einzelne Linien, einzelne Worte wie auch einzelne Buchstaben separat bearbeitet werden. Die Stickfolge wird beibehalten. Siehe auch In Objektkomponenten aufteilen.



Die Logik in der Abfolge ist wie folgt:

- Mehrzeilige Schriftzüge können in mehrere Objekte pro Zeile zerlegt werden.
- Individuelle Zeilen können in separate Objekte pro Wort zerlegt werden.
- Worte können jeweils in mehrere Objekte pro Buchstaben zerlegt werden.
- Buchstaben können in ihre verschiedenen Stickelemente zerlegt werden. Die Schriftzug-Eigenschaften gehen dabei verloren, jedoch kann jedes Stickelement individuell modifiziert werden.

Tipp Bei einzeiligen Objekten, die aus mehreren Wörtern bestehen, besteht die einzige Ausnahme bei dem Anwenden der ‚Mitte > Außen'-Stickfolge. Solche Wort-Objekte werden unmittelbar in Objekte zerlegt, die aus einzelnen Buchstaben bestehen. Dadurch wird die Stickfolge bewahrt.

Buchstaben Stichwinkel hinzufügen

Benutzen Sie Bearbeiten > Stichwinkel hinzufügen, um für markierte Buchstabend unterschiedliche Stichwinkel festzulegen.

Über das **Stichwinkel**-Symbol können Sie innerhalb eines Buchstabens unterschiedliche Stichwinkel festlegen. Jedes Segment eines Buchstabens kann einen anderen Stichwinkel aufweisen.

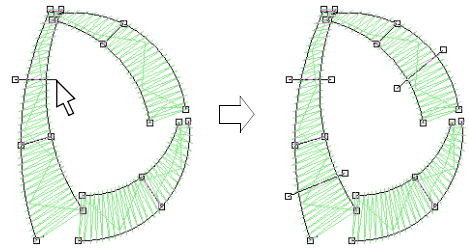
Um Buchstaben Stichwinkel hinzuzufügen

1 Markieren Sie das Schriftobjekt.

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 Umwandeln > Objektkontouren umformen zum Löschen einzelner Stichwinkel in Schriftobjekten.

Über das **Objekt umformen**-Symbol können Sie individuelle Stichwinkel aus Schriftobjekten löschen.

Um Stichwinkel aus Buchstaben zu löschen

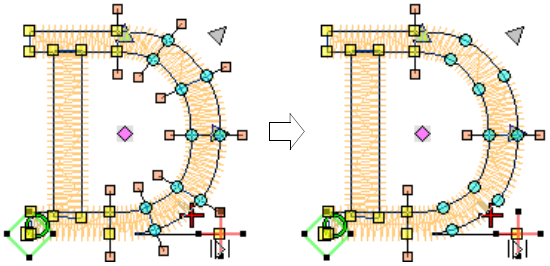
1 Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

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 Digitalisieren > Schriftzüge, um Buchstaben umzufärben.

Mit BERNINA-Sticksoftware können Sie die Farbe einzelner Buchstaben in einem Schriftobjekt 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 Schriftzüge mit dem Dialogfeld erstellen.

Um Buchstaben umzufärben

1 Klicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol und dann in das Schriftobjekt 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

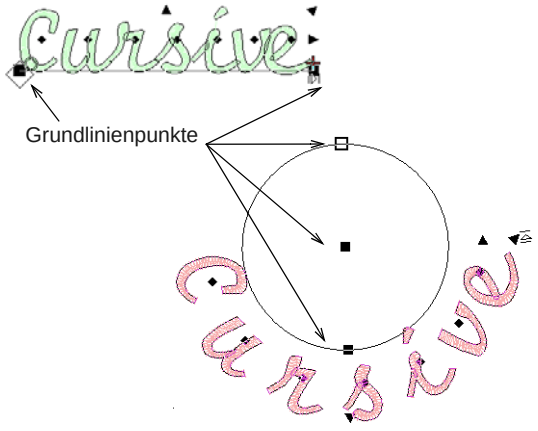
Benutzen Sie Umwandeln > Objekt umformen, um Schriftzug-Grundlinien umzuformen.

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 Grundlinien auf Schriftzüge anwenden.

Um eine Grundlinie umzuformen

- Markieren Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Objekt umformen**-Symbol.

  Für unterschiedliche Arten von Grundlinien werden unterschiedliche Kontrollpunkte angezeigt.



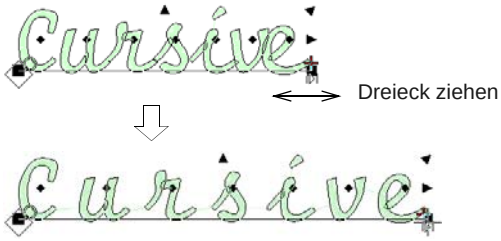
Tipp Die grosse Rauten und das Kreuz repräsentieren die Start- und Endpunkte. Es kann sein, dass Sie sie verschieben müssen, um auf die Grundlinienpunkte zuzugreifen. Sie werden automatisch aufgrund der von Ihnen vorgenommenen Änderungen neu platziert.

- Um den Winkel einer waagrechten oder senkrechten Grundlinie zu ändern, klicken und ziehen Sie eines der grossen, ausgefüllten Quadrate.

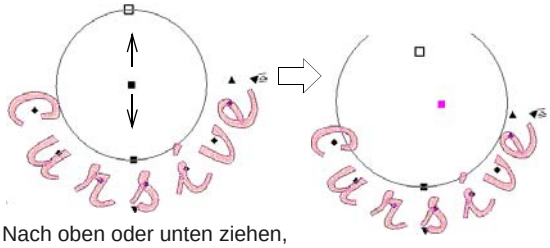


- Zum anpassen der Grundlinienlänge, klicken und ziehen Sie den offenen Dreiecksgriff.

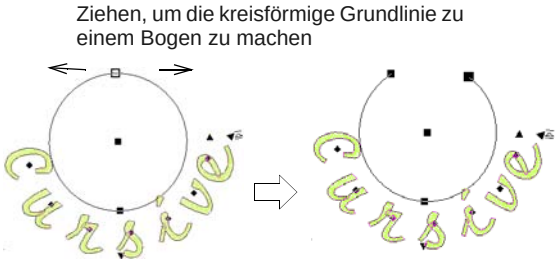
  Der Zeichenabstand passt sich entsprechend an.



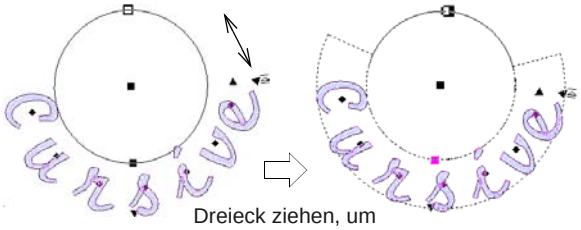
- Zum Umformen von Schriftzügen mit kreisförmiger Grundlinie ziehen Sie den Griff in der Kreismitte, um den Radius anzupassen.



- Auf einer kreisförmigen Grundlinie befinden sich auf dem Kreisumfang zwei Ziehpunkte, die übereinander liegen. Ziehen Sie diese auseinander, um einen Bogen zu erstellen.



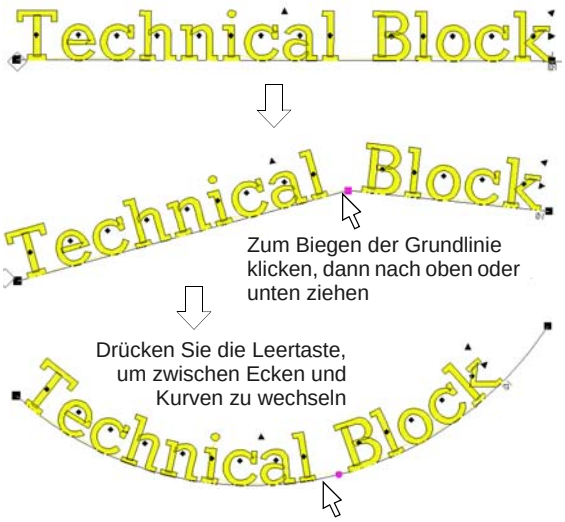
- Um den Zeichenabstand um eine kreisförmige Grundlinie gleichmässig zu verändern, klicken und ziehen Sie das Dreieck.



Dreieck ziehen, um Abstand gleichmässig zu ändern

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.

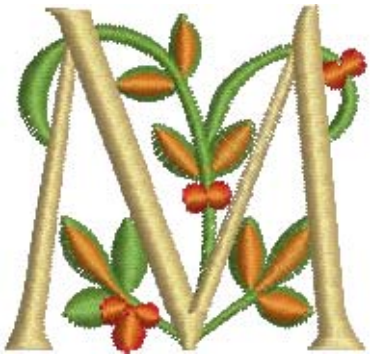


Zum Biegen der Grundlinie klicken, dann nach oben oder unten ziehen

Drücken Sie die Leertaste, um zwischen Ecken und Kurven zu wechseln

- Drücken Sie zum Beenden **Esc**.

Kapitel 30
Spezialeffekte für Schriftzüge



Alle auf Ihrem Computer installierten TrueType- oder OpenType-Schriftarten stehen Ihnen für Schriftzüge in Ihren Stickmustern ebenfalls 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 Schriftobjekt seine eigenen Eigenschaften. Sie können diese vor oder nach dem Erstellen von Schriftobjekten anpassen. BERNINA-Sticksoftware gibt Ihnen zudem die präzise Kontrolle über die Stichwinkel einzelner Buchstaben. Sie können Dehnbare Schriftzüge-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 Schriftobjekte sowie das Erstellen von Spezialeffekten mit Dehnbare Schriftzüge.

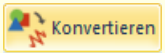
Schriftarten zu Alphabeten konvertieren

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 Leinwand > Konvertiert markierte Vektor- oder Bitmap-Bilder in Füll- oder Konturstiche, um Text in Satinstich-Stickschriftzüge mit sich wendender Stickung zu konvertieren.

Das **Konvertieren**-Werkzeug konvertiert markierte CorelDRAW®-Schriftobjekte in:

- Satinstich-Stickereischriftzügen mit sich wendender Stickung, falls der Text nicht umschlossen ist und keine Kontur hat, oder
- Nicht-Schriftzüge, wenn der Text umschlossen ist und eine Kontur hat.

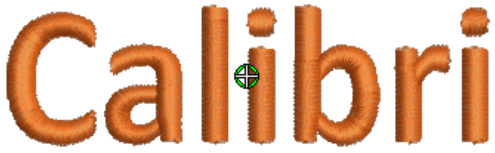
Um Text zu Stickerei zu konvertieren

1 Wählen Sie den **Bildleinwand**-Modus.

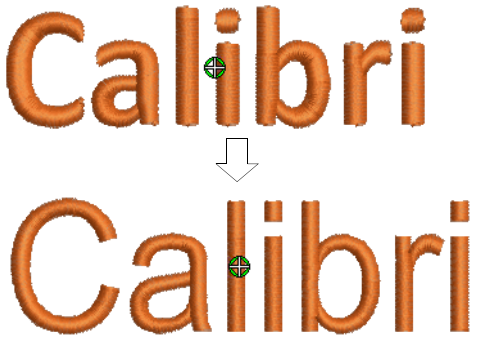


2 Markieren Sie ein oder mehrere Textobjekte und klicken Sie auf das **Konvertieren**-Werkzeug.

BERNINA-Sticksoftware wechselt automatisch in den **Stickleinwand**. Die Originalobjekte werden aus dem Stickmuster entfernt.



Direkt nach der Konvertierung zu einem Stickalphabet können Sie jede beliebige Schriftart anwenden.



Tipp Sie können das **Konvertieren**-Werkzeug auch mit ganz normalen Vektor-Objekten benutzen. Siehe auch Digitalisieren mit Vektorbild.

Schriftarten zu Stickerei konvertieren

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um TrueType-Schriftarten über das Dialogfeld in Stickereischriftarten zu konvertieren.

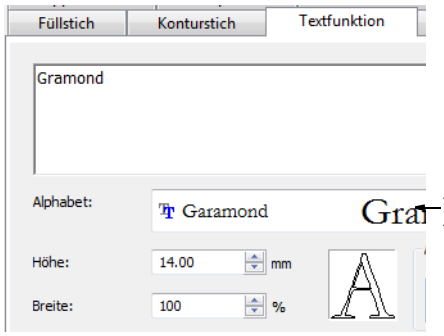
MS Windows® enthält eine vorinstallierte Sammlung von TrueType- und OpenType-Schriftarten; zudem sind andere Schriftarten aus verschiedenen Quellen verfügbar, darunter CorelDRAW® Essentials X6. Alle diese Schriftarten stehen Ihnen für Schriftzüge in Ihren Stickmustern zur Verfügung.

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 **Schriftzüge**-Symbol.

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



2 Schriftart aus der **Alphabet**-Liste wählen.

Alle auf Ihrem PC installierten TrueType oder OpenType-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

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um Sonderzeichen über das Dialogfeld auszuwählen.

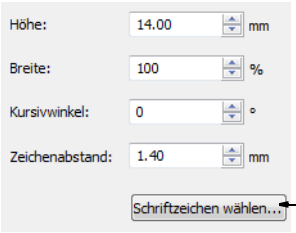


Sie können Ihren Beschriftungsmotiven schnell Sonderzeichen und Symbole hinzufügen. Falls Sie den Tastaturbefehl für ein bestimmtes Symbol kennen, können Sie es durch ein Eingeben der Tastenkombination am Bildschirm oder über das **Objekteigenschaften > Schriftzüge**-Dialogfeld hinzufügen.

Um Sonderzeichen auszuwählen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.

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

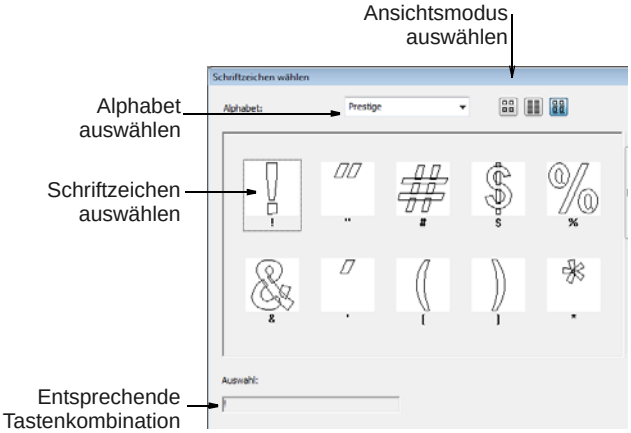


Zur Auswahl der Sonderzeichen anklicken

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

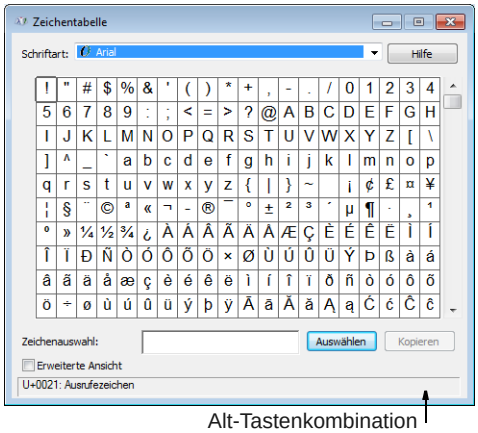
Benutzen Sie die MS Windows®-**Zeichentabelle**, um schnell auf häufige Symbole und Buchstaben zuzugreifen. Die Zeichentabelle wird normalerweise als Teil von MS Windows® installiert. Für weitere Informationen vergleichen Sie bitte Ihre MS Windows®-Dokumentation.

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 erte 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 > Systemwerkzeuge > 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 Schriftobjekts ganz normal fort.

Sonderschriftarten benutzen

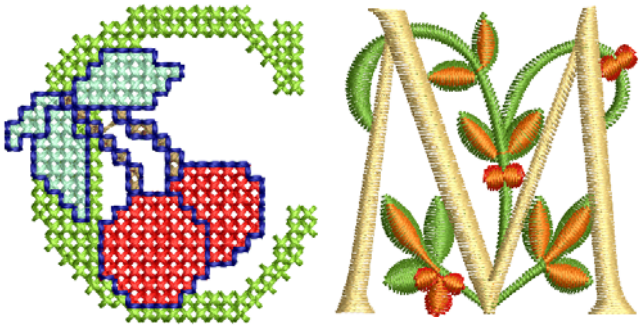
BERNINA-Sticksoftware bietet Ihnen zudem eine Reihe spezieller Alphabete für dekorative Schriftzüge und Monogramme. Siehe auch Beispiel-Alphabete.

Dekorative Schriftzüge hinzufügen

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um dekorative Schriftzüge über das Dialogfeld hinzuzufügen.

Benutzen Sie Bearbeiten > Zerlegen, um Monogramme, Applikationen, Schriftzüge und Schwarzstickerei-Konturen in ihre Objektkomponenten zu zerlegen.

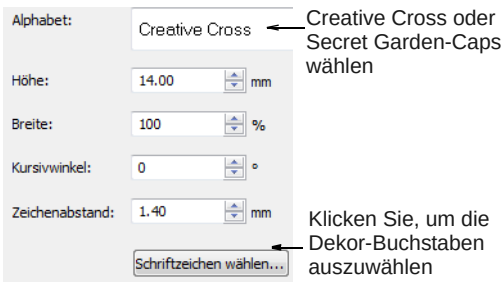
BERNINA-Sticksoftware enthält eine Reihe extravaganter Alphabete wie zum Beispiel **Creative Cross** und **Secret Garden-Caps**. Diese Alphabete beinhalten mehrere Farben und Miniaturmotive. Im Prinzip handelt es sich bei jedem Buchstaben um ein eigenständiges Stickmuster. Dies kann beim Einfärben oder Einreihen zur einen oder anderen Herausforderung führen.



Um dekorative Schriftzüge hinzuzufügen

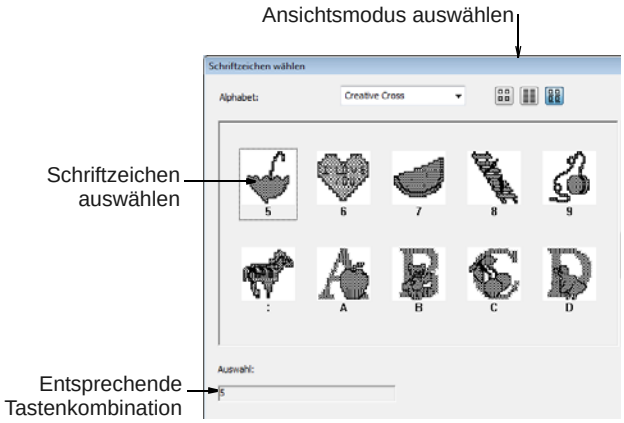
1 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.

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



2 Wählen Sie eines der mitgelieferten Dekorativen Alphabete aus der **Alphabet**-Liste – z. B. ‚Creative Cross' oder ‚Secret Garden-Caps'.

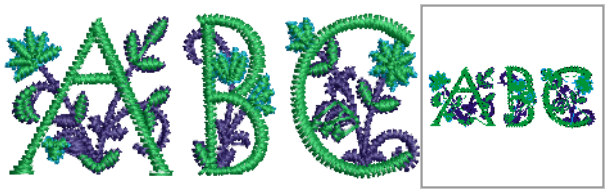
3 Optional können Sie mithilfe der **Schriftzeichen wählen**-Schaltfläche Sonderzeichen vorab ansehen und auswählen.



Tipp Wenn Sie ein Schriftzeichen markieren, erscheint im **Auswahl**-Feld die Tastenkombination. Sie können diese Kombination benutzen, um das Schriftzeichen direkt am Bildschirm einzugeben, sobald das Alphabet ausgewählt ist.

4 Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf einen Startpunkt auf dem Bildschirm.

Als Farben werden standardmäßig die ursprünglichen Farben in der **Farbpalette** angezeigt. Die Buchstaben erscheinen in der **Farbfilm** als ein einzelnes Schriftobjekt.

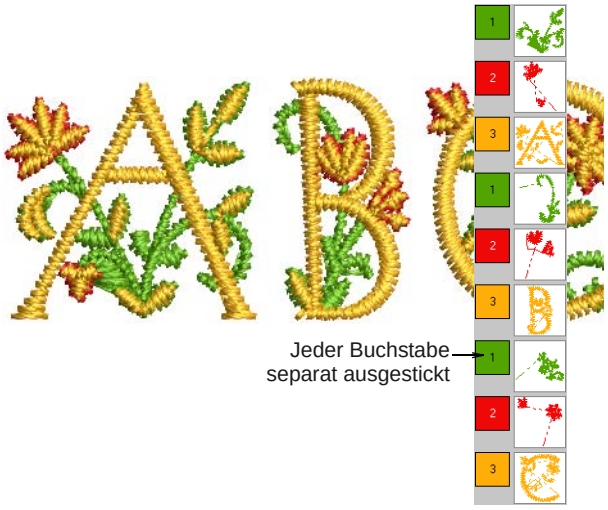


5 Sie können Position und Größe des Schriftobjekts nach Wunsch verändern. Siehe Objekte anordnen und umwandeln.

Lassen Sie die Farben zunächst beiseite.

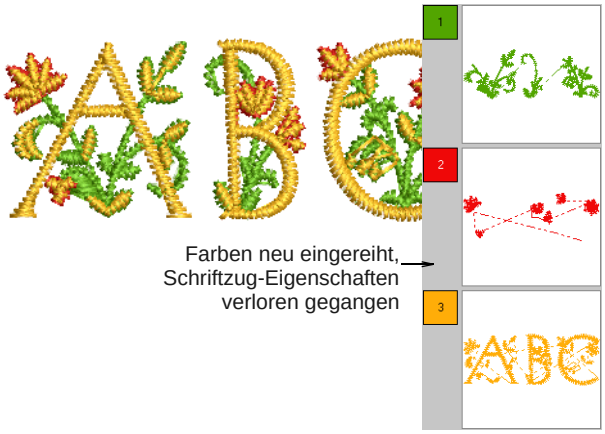
6 Um die Farben zu verändern, können Sie diese optional über das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld zuweisen. Siehe Fäden abgleichen und zuweisen.

Sie werden feststellen, dass in der **Farbfilm** jeder Buchstabe separat ausgestickt wird. Dies führt zu zahlreichen Farbwechseln.



7 Mit dem **Zerlegen**-Werkzeug können Sie das Schriftobjekt optional in seine Komponenten aufteilen. Siehe Schriftzüge zum Bearbeiten zerlegen.

Diese können dann nach Wunsch neu eingefärbt und eingereiht werden. Beachten Sie jedoch, dass die Schriftzug-Eigenschaften dabei verloren gehen.



Flair Script-Schriftzüge hinzufügen

Rechtsklicken Sie auf Digitalisieren > Schriftzüge, um über das Dialogfeld Flair Script-Schriftzüge hinzuzufügen.

Flair Script ist eine ganz spezielle Schriftart, welche es Ihnen ermöglicht, dekorative Flairs oder Ausschwünge am Ende von Textobjekten

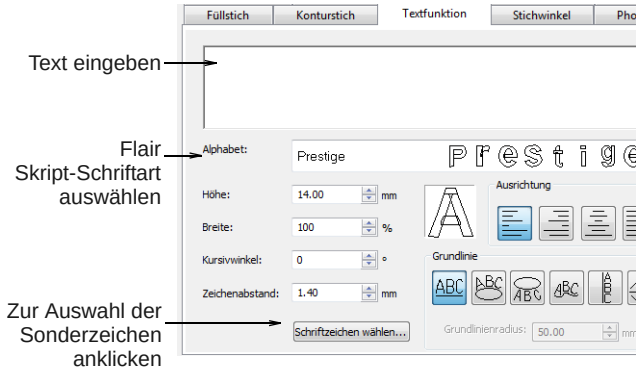
hinzuzufügen, ein Nachahmen von den auffallenden, handgeschrieben Schnörkeln.



Um Flair Script-Schriftzüge hinzuzufügen

1 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol.

Das **Objektdetails > Beschriftung**-Dialogfeld wird geöffnet.

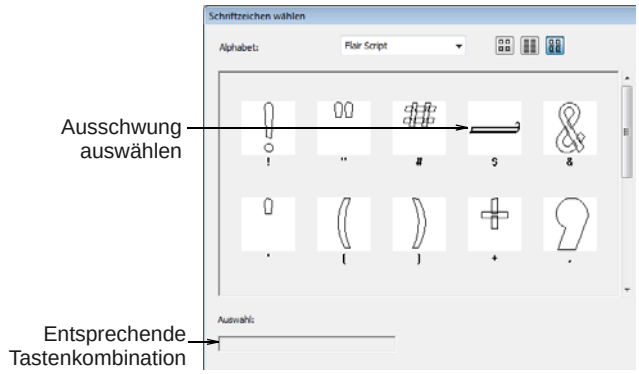


2 Wählen Sie **Flair Skript** aus der **Schriftart**-Liste aus.

3 Geben Sie im Texteingabe-Feld den gewünschten Text ein.

4 **Schriftzeichen wählen** anklicken.

Das **Schriftzeichen wählen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Wählen Sie das/die Ausschwungsschriftzeichen, welche(s) Sie verwenden möchten.

Durchgehen Sie den Bildlauf runter zum Durchsehen mehrerer Optionen. Siehe auch Sonderzeichen auswählen.

6 **OK** anklicken, um das Dialogfeld zu schließen.

Die ausgewählten Schriftzeichen werden im Texteingabefeld angezeigt.

7 Passen Sie die Schriftzüge nach Bedarf an. Siehe Stickmustern Schriftzüge hinzufügen.

8 Klicken Sie auf **OK**.

9 Klicken Sie dort, wo der Schriftzug platziert werden soll oder markieren Sie Referenzpunkte für die gewählte Grundlinie.

10 Drücken Sie auf **Eingabe**.



Tipp Experimentieren Sie mit unterschiedlichen Ausschwungsschriftzeichen, um das von Ihnen gewünschte Aussehen zu erlangen.

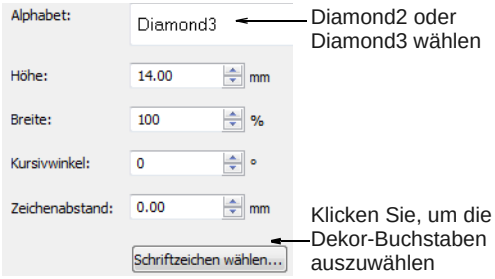
Monogramme hinzufügen

Zusätzlich zur dedizierten 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 **Schriftzüge**-Symbol.

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



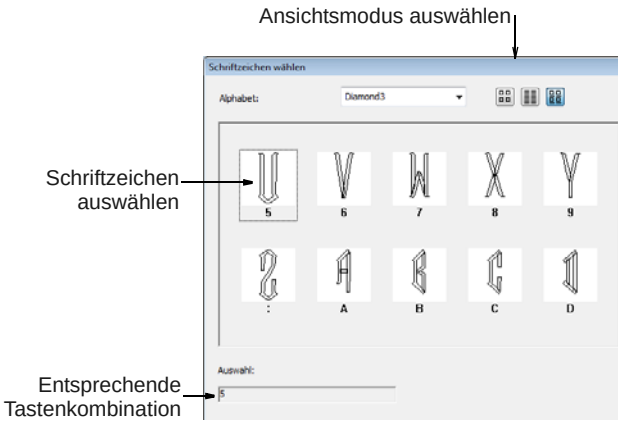
2 Wählen Sie das gewünschte Monogramm-Alphabet:

- **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

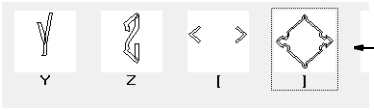
Hinweis Wenn Sie die Buchstaben auswählen, versichern Sie sich, dass die Buchstabenausrichtung korrekt ist. Zum Beispiel hat Diamond3 für jedes Schriftzeichen drei Versionen: links, mittig und rechts.

5 Für Diamond3: mittleren Buchstaben auswählen.

6 Rechten Buchstaben auswählen.



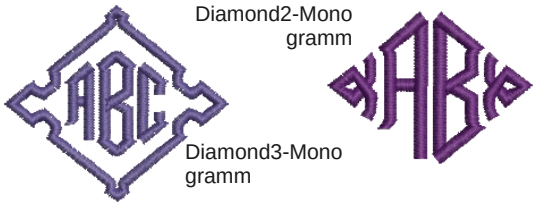
7 Nach Wunsch Umrandung auswählen.



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 Schriftzüge anwenden

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können jedoch auch andere Füllsticharten anwenden, darunter **Steppstich** oder **Dekorstich**,

genau wie bei jedem anderen Stickobjekt. Siehe Konturstiche auswählen.



Satinsticheinstellungen für Schriftzüge anpassen

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. 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 Satinfüllstiche erstellen.



An engen Stellen in Buchstaben sind die Stiche enger, so dass weniger Stiche benötigt werden, um den Stoff abzudecken. Wo eine Spalte schmal ausfällt, sollte die Stichdichte nicht so groß sein, da zu viele Nadeldurchdringungen den Stoff beschädigen können. Siehe auch Abstand für Satinfüllstiche anpassen.



Hinweis Für größere Schriftobjekte stehen zur Kontrolle langer Stiche verschiedene Techniken zur Verfügung. Siehe Beibehalten langer Stiche. Siehe auch Lange Stiche bei Satinfüllstichen aufteilen.

Erhabenen Satinstich auf Schriftzüge anwenden

Erhabener Satinstich kann auch auf Schriftzüge mit oder ohne Trapunto-Konturen angewendet werden, um erhabene Schriftzüge zu erstellen. Siehe auch Quiltstickerei.



Schriftzüge mit Erhabenem Satinstich



Erhabene Schriftzüge mit Trapunto-Konturen

Steppstich-Einstellungen auf Schriftzüge anwenden

Sie können Schriftzugformen mit Steppstich füllen. Steppstichfüllungen eignen sich besonders für grossflächige, unregelmässige Formen. Passen Sie Stichdichte und Muster wie gewünscht an. Siehe Steppstich-Füllungen erstellen.



Dekorstich-Einstellungen auf Schriftzüge anwenden

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.



Mit ‚Dehnbare Schriftzüge' Effekte erstellen

Sie können **Dehnbare Schriftzüge**-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 Dehnbare Schriftzüge erstellen. Mit der Funktion Kurvenförmig dehnbare Schriftzüge können Sie Wölbungen und Biegungen erstellen. Dehnbare Schriftzüge 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:

- Wählen Sie das Schriftobjekt und klicken Sie auf das **Zerlegen**-Werkzeug, bevor Sie das Stickmuster senden. Dies wandelt das Schriftobjekt in Stickflächen um – d. h. sie sind kein Schriftobjekt mehr. Siehe In Objektkomponenten aufteilen.
- Speichern Sie EXP und senden Sie dieses Format an die Stickmaschine.

Schriftobjekte verziehen

Es stehen vier Arten von **Dehnbare Schriftzüge**-Effekten zur Verfügung – **Gerade**, **Kurvenförmig**, **Perspektive** und **Rautenförmig**.

Um Schriftobjekte zu verziehen

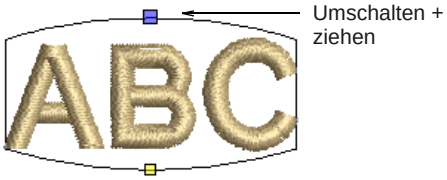
1. Markieren Sie das zu verziehende Schriftobjekt.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dehnbare Schriftzüge** aus.
3. Wählen Sie eine der folgenden Verzieh-Arten:



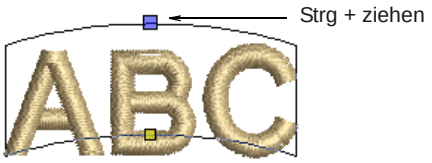
Je nach **Dehnbare Schriftzüge**-Art erscheinen unterschiedliche Griffe um die Objektkontur.



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**.

Schriftobjekte mit Dehnbare Schriftzüge bearbeiten

Benutzen Sie Digitalisieren > Schriftzüge, um Buchstaben am Bildschirm in Hüllkurven zu bearbeiten.

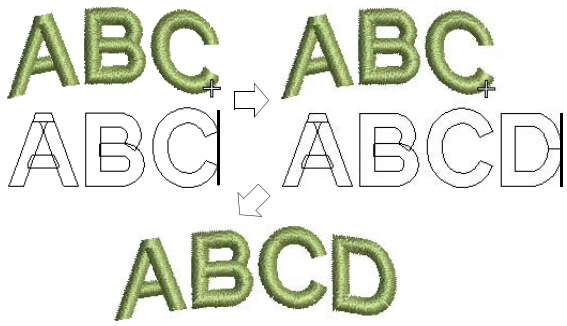
Mit Dehnbare Schriftzüge können Sie Schriftobjekte genau wie normale Schriftzüge direkt am Bildschirm bearbeiten. Wenn Sie in den Schriftzug hineinklicken, erscheint unter der Hüllkurve ein Duplikat.

Um Schriftobjekte mit Dehnbare Schriftzüge zu bearbeiten

1 Klicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol und dann in das Schriftobjekt 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 Schriftobjekts und bearbeiten Sie den Text wie gewünscht.



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

Der Schriftzug in Dehnbare Schriftzüge wird aktualisiert.

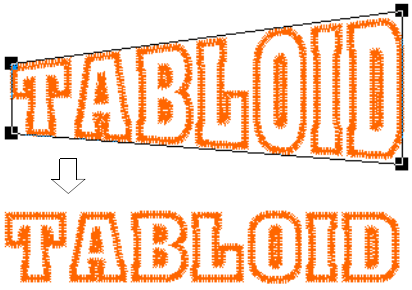
Dehnbare Schriftzüge entfernen

Versetzen Sie ein Objekt in seinen Originalzustand zurück, indem Sie Dehnbare Schriftzüge entfernen.

Um Dehnbare Schriftzüge zu entfernen

- Schriftobjekt markieren.
- **Bearbeiten > Dehnbare Schriftzüge > Keine** auswählen.

Dehnbare Schriftzüge wird entfernt und die Buchstaben kehren zu ihrer ursprünglichen Form zurück.



KAPITEL 31
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 ‚Digitalisieren > Monogrammerstellung', um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme 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

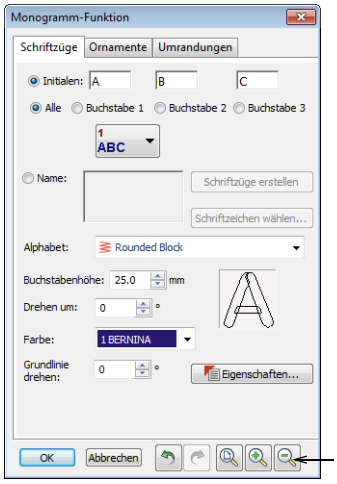


Unter der Annahme, dass alle Elemente vorhanden sind, wird das Monogramm in der folgenden Reihenfolge gestickt: Umrandungen (1, 2, 3 und 4), Ornamentkategorien und Textobjekte.

Um ein Monogramm-Motiv zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogrammerstellung**-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**.

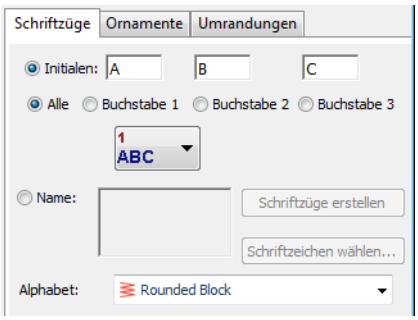


Zoom- und Rückgängig / Wiederherstellen-Tasten

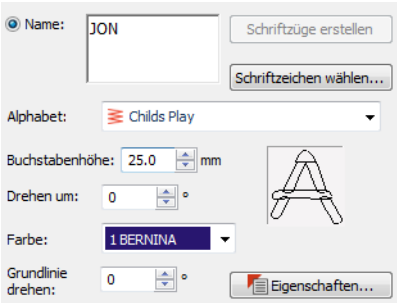
Das **Monogrammer-Funktion**-Dialogfeld ist ‚modal', d. h. Sie können **keine** Objekte markieren oder Befehle ausführen, während das Dialogfeld geöffnet ist. Im Gegensatz dazu werden alle im Dialogfeld angegebenen Elemente sofort im Designfenster angezeigt wie auch jegliche Änderungen, welche an den im Dialogfenster vorhandenen Einstellungen vorgenommen wurden. 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.

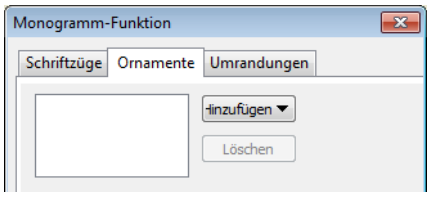


- **Name**: Diese Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen. Siehe Monogramme mit Namen erstellen.



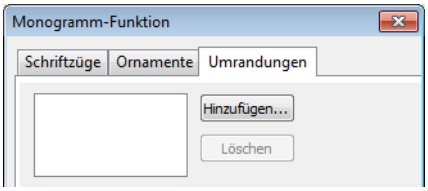
3 Klicken Sie auf das **Ornamente**-Register und geben Sie die gewünschte Ornament-Art an, indem Sie **Hinzufügen** anklicken.

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.

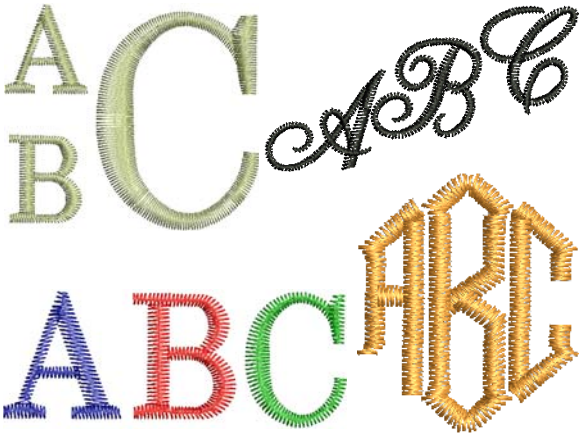
Monogramm-Schriftzüge erstellen

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 ‚Digitalisieren > Monogrammerstellung', um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

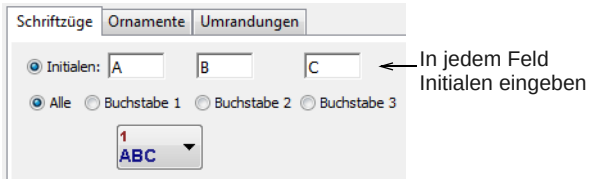
Sie können in Ihr Monogramm-Motiv bis zu drei Initialen eingeben, einschliesslich Sonderzeichen und Symbole. Sie können die Einstellungen dafür einzeln oder für alle zusammen ändern oder vordefinierte Layout-Stile benutzen.



Um Monogramme mit Initialen zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogrammerstellung**-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.

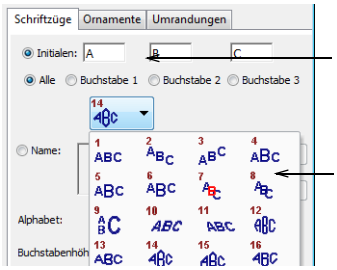
2 Geben Sie im Feld **Buchstabe 1** die erste Initiale des Monogramms ein.

Der Buchstabe wird gleichzeitig im Designfenster erscheinen.

Hinweis Wenn Sie nur einen Buchstaben benutzen, sollte dieser im **Buchstabe 1**-Feld eingegeben werden.

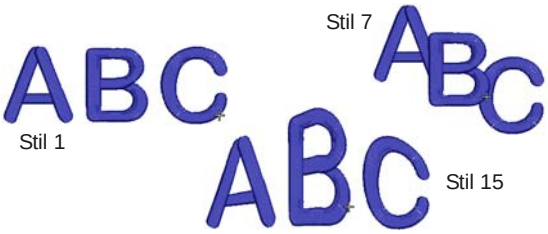
3 Gehen Sie mit Tabulator zu den nächsten Feldern und geben Sie nach Wunsch die zweite und dritte Initiale ein.

Diese Buchstaben erscheinen im Designfenster.



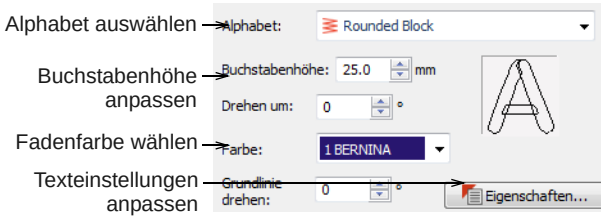
4 Optional können Sie auch die **Stil**-Schaltfläche anklicken und den gewünschten Stil aus dem Menü auswählen – scrollen Sie zum gewünschten Element und lassen Sie dann die Maustaste los.

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.

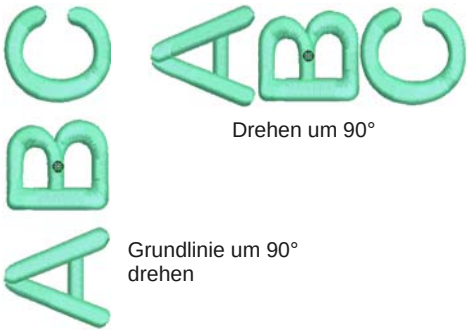
Hinweis Die Standardwerte für Monogramm-**Alphabete** und -**Höhe** unterscheiden sich von den Werten für konventionelle Textobjekte. Alle Einstellungen können jedoch über das **Objekteigenschaften > Textfunktion**-Register kontrolliert werden.

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 um**- 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 Schriftzüge 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 ‚Digitalisieren > Monogrammerstellung', um unter Anwendung einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselemente und Ornamente personalisierte Monogramme zu erstellen.

Die **Name**-Option ermöglicht das Eingeben einer unbegrenzten Anzahl von Zeilen mit Schriftzeichen.



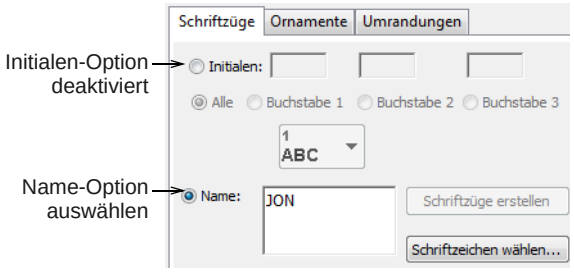
Um Monogramme mit Namen zu erstellen

1 Klicken Sie auf das **Monogramm-Funktion**-Symbol.

Das **Monogrammerstellung**-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.

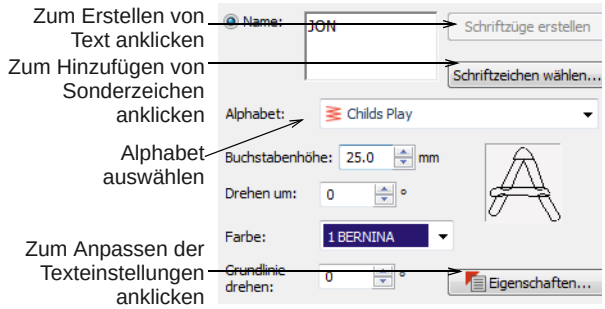


3 Geben Sie Ihren Text im **Name**-Feld ein.

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 Schriftzüge anwenden.



Childs Play-Schriftart mit Standardeinstellungen



Kursiv -35%



Kreis im Uhrzeigersinn-Grundlinie



Tiffany-Schriftart

8 Klicken Sie auf **Text erstellen**.

Das Monogramm-Schriftzugobjekt wird dem Designfenster hinzugefügt, alle bereits dort vorhandenen Textobjekte werden ersetzt.

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 dedizierte 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.



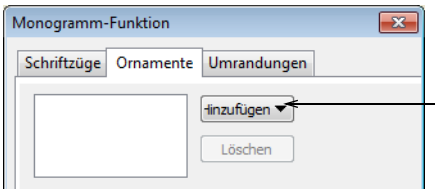
Tipp Sie können Ihre eigenen Ornamentmuster genau wie jedes andere Muster mit dem **Muster erstellen**-Werkzeug erstellen. Siehe Eigene Musterkategorien erstellen.

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.

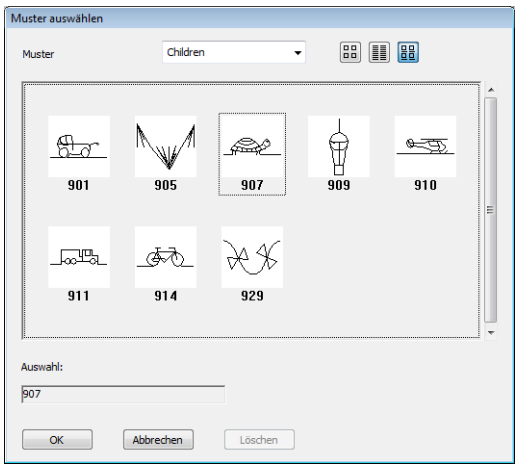


3 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche.

Hinweis Sie können der Auswahlliste bis zu zehn Ornamente hinzufügen. Jede beliebige Kombination von Platzierungen ist möglich.

4 Wählen Sie eine Ornamentquelle:

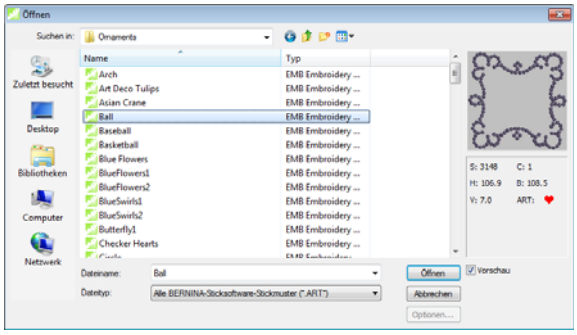
- Falls Sie **Muster**, **Schwarzstickerei**, **Gitterfüllung** oder **Knötchenstich** auswählen, wird das **Muster auswählen**-Dialogfeld mit einem Archiv vordefinierter Ornamente geöffnet.



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

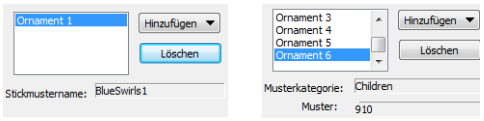
gespeichrten Motive sind speziell zur Benutzung als Ornamente gedacht.



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.

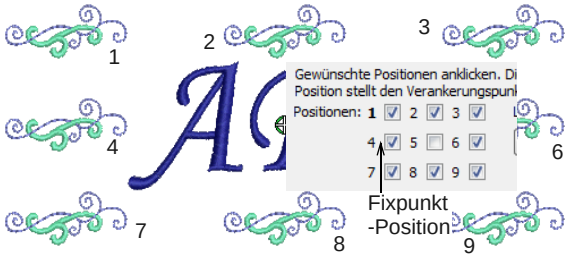
6 Wählen Sie eine Ornamentkategorie aus der Liste.



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.

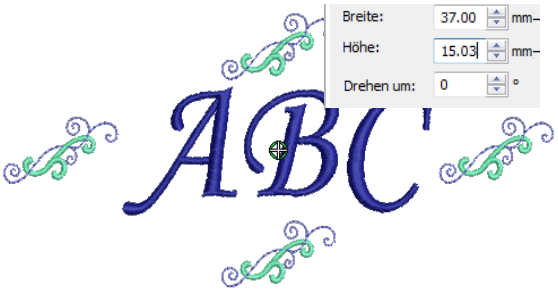
8 Benutzen Sie die **Breite**- und **Höhe**-Felder, um die Dimensionen des Ornaments zu ändern.



Tipp Mit der **Seitenverhältnis sperren**-Einstellung können Sie forcieren, dass die Breiten- und Höheneinstellungen proportional skaliert werden.

9 Benutzen Sie das **Drehen um**-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.



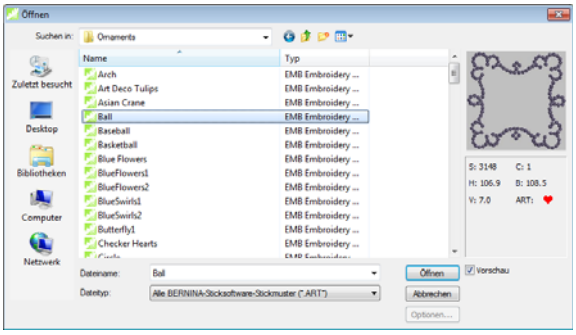
Um ein Einzel-Ornament-Layout zu erstellen

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.

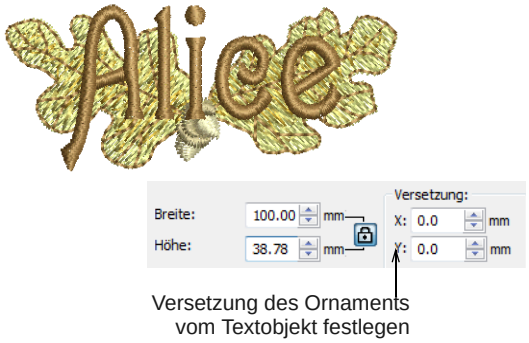
Tipp Bei einem Einzel-Ornament-Layout benutzen Sie am besten eines der Ornamentmotive, die im dedizierten **Ornamente**-Ordner verfügbar sind. Sie können darauf mit der **Aus**

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 um** 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.

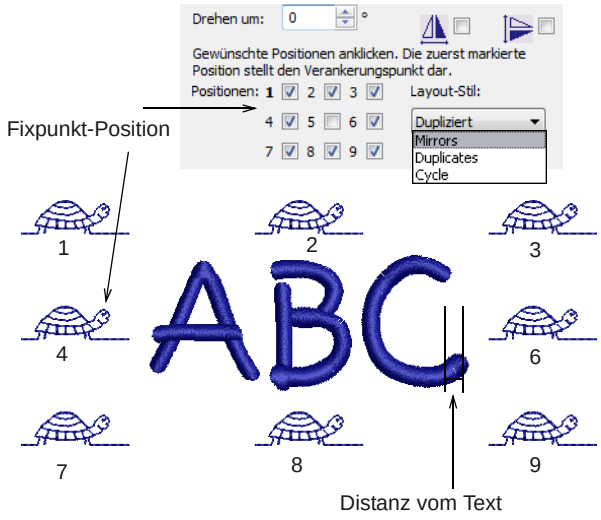
Um ein Mehrfach-Ornament-Layout zu erstellen

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.

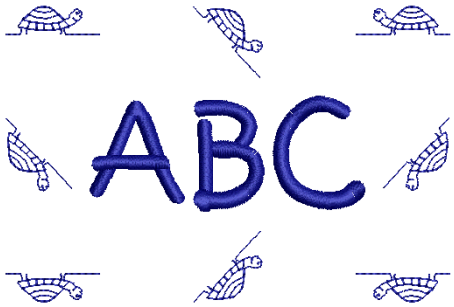
5 Benutzen Sie das **Distanz vom Text**-Feld, um die Distanz anzugeben, um die die Ornamente vom Textobjekt aus versetzt sind.

Tipp Die Software erlaubt Ihnen, eine negative Versetzung einzugeben.

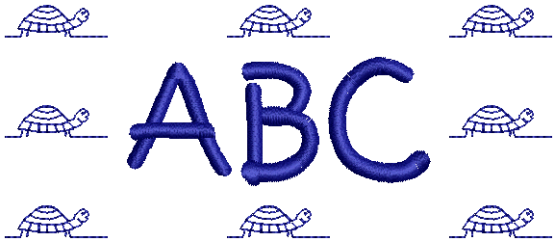
6 Benutzen Sie die **Layout-Stil**-Dropdown-Liste, um einen Stil für Ihre Ornamentanordnung auszuwählen – **Spiegelbild**, **Duplikat** oder **Keis**.

Die Platzierungen sind in jedem Layout-Stil im Verhältnis zum Fixpunkt-Objekt angelegt, und zwar unabhängig von weggelassenen Positionen.

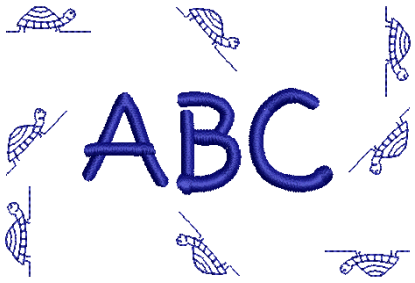
- **Spiegelbild**:



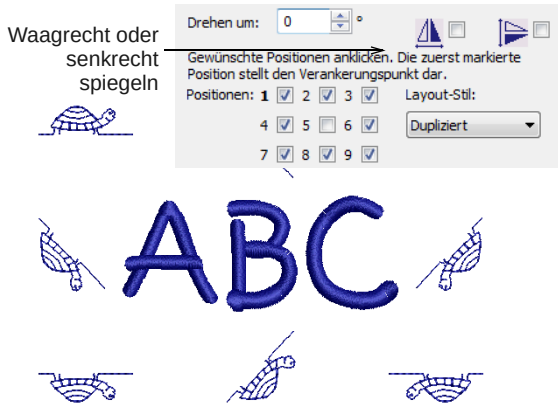
- **Duplikat**:



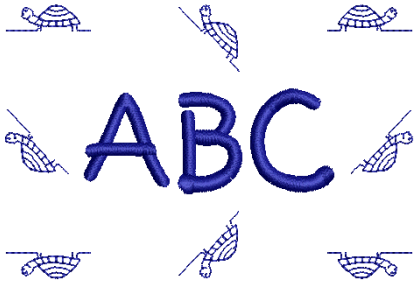
- **Kreis**:



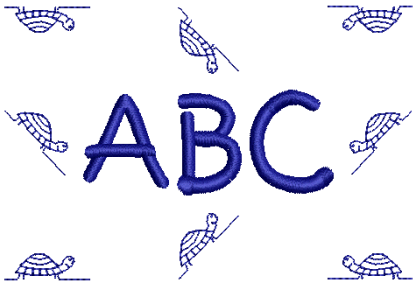
7 Sie können die gesamte Konfiguration nach Wunsch waagrecht und/oder senkrecht spiegeln.



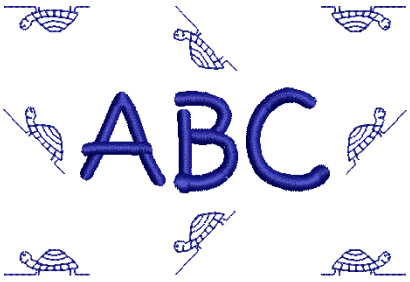
- Waagrecht:



- 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 hinzufügen**-Dialogfeld bietet eine Liste vordefinierter Umrandungsformen. Sie können auch eigene Umrandungen erstellen und der eingebauten Kollektion hinzufügen. Siehe Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen.



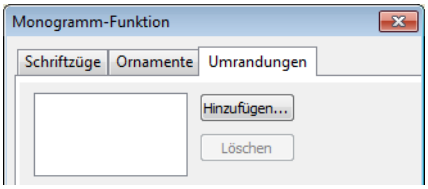
Um Mehrfach-Umrandungen zu erstellen

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.

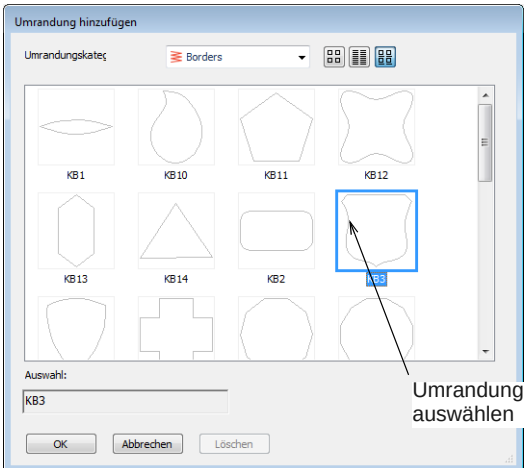
2 Fügen Sie nach Wunsch Ornamente hinzu. Siehe Monogrammen Ornamente hinzufügen.

3 Klicken Sie auf das **Umrandungen**-Register.



4 Klicken Sie auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche.

Das **Umrandung hinzufügen**-Dialogfeld wird geöffnet und bietet eine Bibliothek vordefinierter Umrandungsformen.

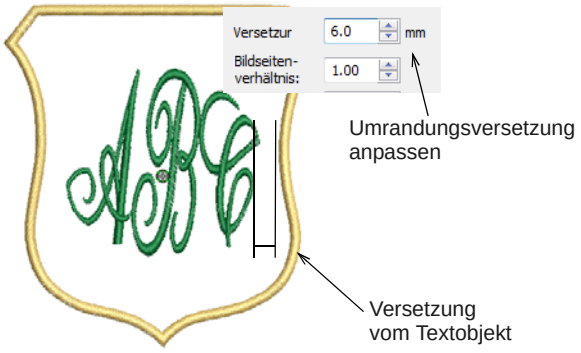


Tipp Sie können mit dem **Geschlossenes Objekt**-Werkzeug eigene Umrandungsformen erstellen und in der Umrandungskollektion speichern. Siehe Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen.

5 Wählen Sie eine Umrandung aus dem Dialogfeld und klicken Sie auf **OK**.

Ein neuer Eintrag wurde der Liste der verfügbaren Umrandungen hinzugefügt und die ausgewählte Umrandung erscheint im Designfenster.

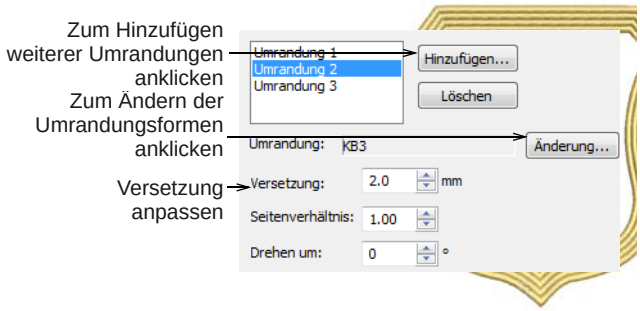
6 Benutzen Sie das **Versetzung**-Feld, um den Abstand zwischen Text und Umrandung anzupassen.



Tipp Die Software erlaubt Ihnen, eine negative Versetzung einzugeben. Dadurch können Sie überlappende Mehrfach-Umrandungen erstellen.

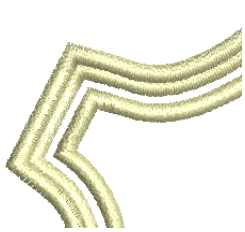
7 Klicken Sie erneut auf die **Hinzufügen**-Schaltfläche, um bis zu vier weitere Umrandungen hinzuzufügen.

Bei jedem Klick wird der Liste ein neuer Eintrag und Ihrem Motiv eine weitere Umrandung derselben Form hinzugefügt.

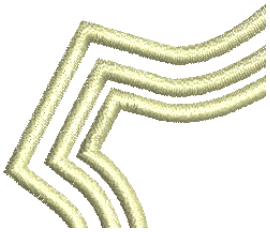


Tipp Falls Sie die Form der Umrandung ändern möchten, klicken Sie die **Ändern**-Schaltfläche an und wählen aus dem **Umrandung auswählen**-Dialogfeld eine andere Umrandung. Jede Änderung wirkt sich auf alle Umrandungen im Stickmuster aus.

8 Benutzen Sie das **Versetzung**-Feld, um den Abstand zwischen den Umrandungen anzupassen.

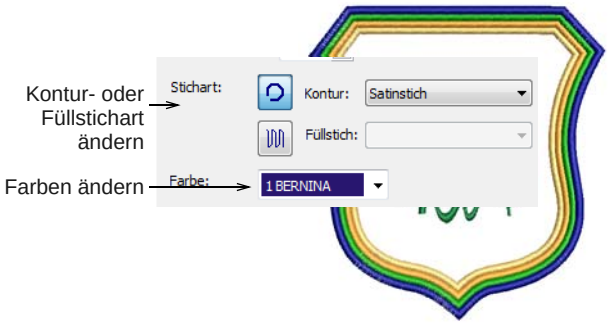


Versetzung der 2. Umrandung: 4 mm
Versetzung der 3. Umrandung: 2 mm



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**.

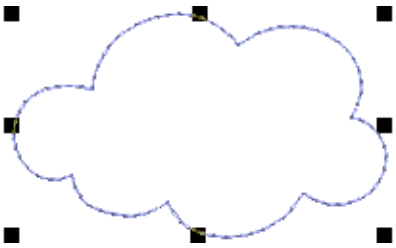
Benutzerdefinierte Umrandungen erstellen

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.

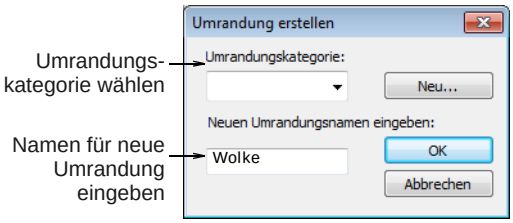
Um Ihre eigenen Umrandungen zu erstellen

1 Markieren Sie das geschlossene Stickobjekt, das Sie als Umrandung speichern möchten.



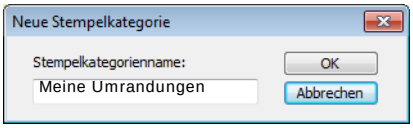
2 Wählen Sie **Einstellungen > Umrandung erstellen** aus.

Das Dialogfeld **Umrandung erstellen** wird geöffnet.



3 Wählen Sie eine Umrandungskatgorie aus der Liste aus.

Klicken Sie wahlweise auf **Neue Umrandungskategorie**, um eine neue Umrandungskategorie zu definieren. Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf **OK**.

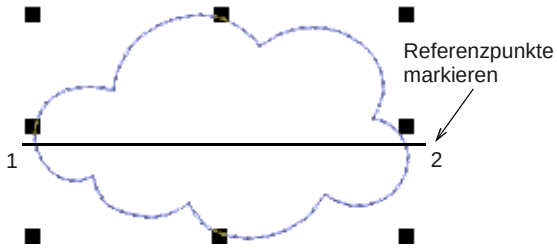


4 Geben Sie einen Namen für Ihre Umrandung ein und klicken Sie auf **OK**.

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.

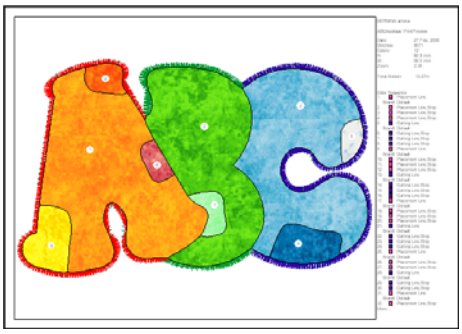
Stickmuster ausgeben

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.

Lesen und Schreiben von Stickdateien

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. Siehe Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

Kapitel 32
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. Falls Sie einen Farbdrucker verwenden, dann können Sie auch in **Stickansicht zeigen** ausdrucken. Sie können zudem als Referenz für Ihren Garn-Einkauf Fadentabellen ausdrucken.

Vorschau und Ausdruck von Werkblättern



Benutzen Sie Allgemein > Druckvorschau zur Vorschau eines Stickmusters vor dem Ausdrucken.



Benutzen Sie ‚Allgemein > Drucken', um ein Design unter Anwendung der aktuellen Einstellungen auszudrucken.

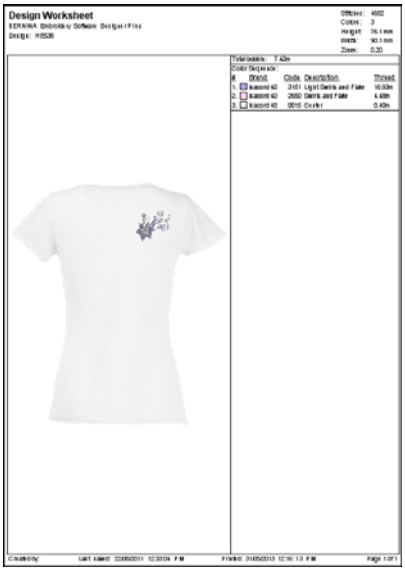
Mit der **Druckvorschau** können Sie die Stickinformationen einsehen. Sie können damit auch vor dem Aussticken Ihres Stickmusters die Stickreihenfolge überprüfen. Sie können mithilfe der standardmässigen oder benutzerdefinierter Druckoptionen einen Ausdruck Ihres Stickmusters erstellen.

Zur Vorschau und Ausdrucken eines Werkblatts

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

Das Design 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 **Schliessen** anklicken, um zum Designfenster zurückzukehren.

Druckoptionen für Stickerei einstellen

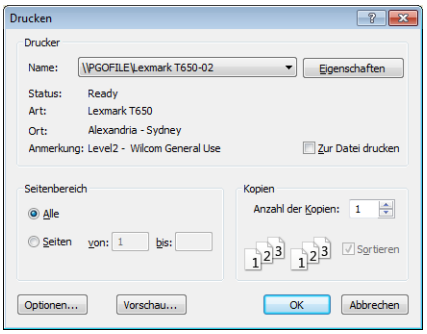
Die Druckoptionen bieten Ihnen die präzise Kontrolle über Ihren Stickmuster-Ausdruck. Sie können Informationen zu Motivgrösse, Farbreihenfolge und Stichanzahl sowie eine Abbildung des Stickmusters einschliessen. Zudem gibt es Optionen zum Ein- oder Ausschliessen von Start-/Endpunkt-Fadenkreuzen, Verbindungsstichen, 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. Sie können zudem für miterfasste Artikel Schriftart und -größe sowie den Zoomfaktor auswählen.

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.

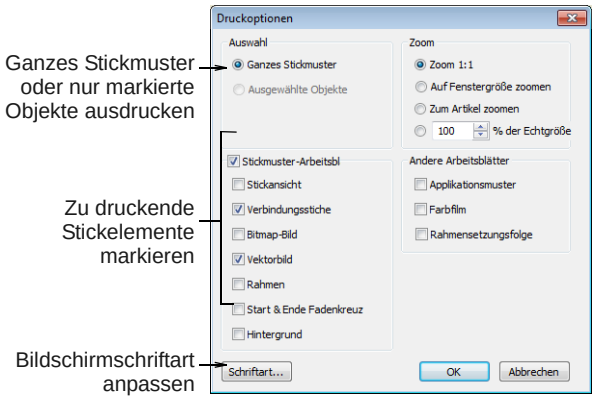


2 Wählen Sie einen Drucker aus der **Name**-Liste.

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.

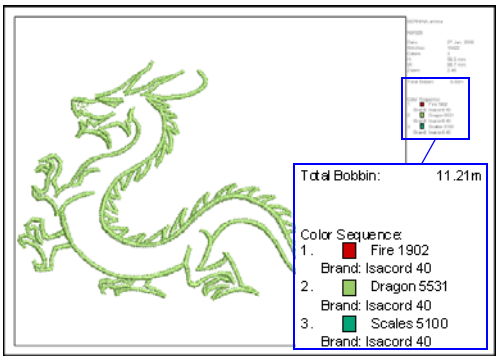
Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



5 Entscheiden Sie, ob das gesamte Stickmuster oder nur markierte Objekte gedruckt werden sollen.

Die **Markierte Objekte**-Option ist nur verfügbar, wenn Sie die zu druckenden Objekte bereits markiert haben.

6 Markierne Sie das Kontrollkästchen, wenn Sie das Stickmuster als **Stickmuster-Arbeitsblatt** ausdrucken möchten.

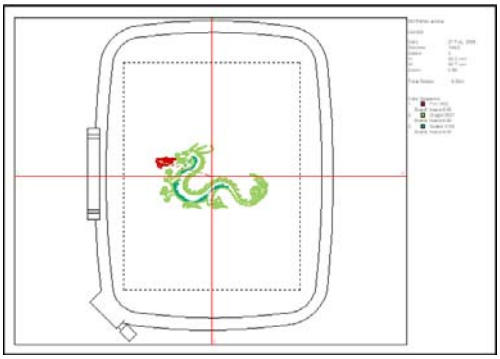


7 Wählen Sie die auszustickenden Stickelemente aus.

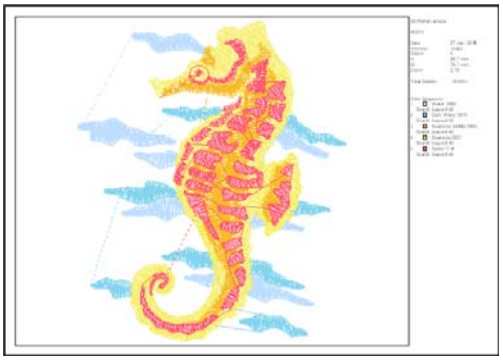
Standardmässig werden alle Stiche im normalen Anzeige-Modus (d. h. Stickansicht) angezeigt.

8 Schliessen Sie nach Bedarf andere Optionen ein:

- **Rahmen**: Der Rahmen ist im Ausdruck eingeschlossen.



- **Bitmap-Bild**: Das Stickmuster wird mit dem Bitmap-Bild als Hintergrund ausgedruckt.
- **Vektorbild**: Das Stickmuster wird mit dem Vektorbild als Hintergrund ausgedruckt.
- **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 **Stickansicht zeigen** ist die **Verbindungsstiche**-Option deaktiviert – d. h. , Sie können die Verbindungsstiche nicht in **Stickansicht zeigen** sehen.

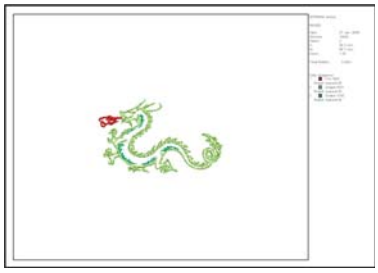
- **Start-/Endpunkt-Fadenkreuze**: Die Start- und Endpunkte der Nadelpositionen sind im Ausdruck eingeschlossen.
- **Hintergrund**: Der Hintergrund wird je nach der aktuellen **Stoffanzeige**-Einstellung mit

einer Farbe oder einer Stoff-Abbildung gefüllt. Siehe Hintergrundfarben einstellen.

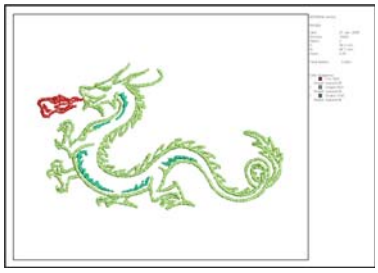


9 Wählen Sie eine Grösse-Option aus dem **Grösse**-Feld:

- **Zoom 1:1**: Das Stickmuster wird in derselben Grösse gedruckt, in der es ausgestickt wird.
- **Auf Fenstergröße zoomen**: 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 Optional können Sie die **Schriftart**-Schaltfläche anklicken, um die auf dem Arbeitsblatt angezeigte Schriftart anzupassen.

11 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.

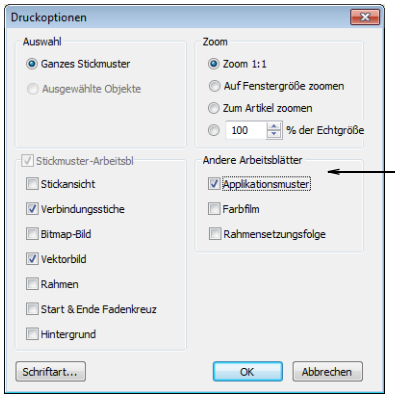
Um ein Applikationsmuster auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

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

Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

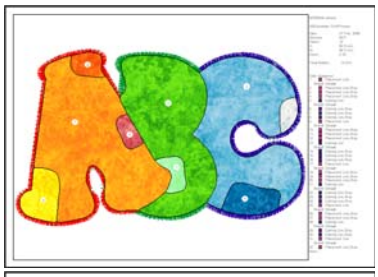
3 Markieren Sie das **Applikationsmuster**-Kontrollkästchen.



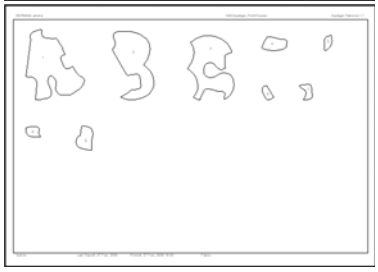
Zum Drucken des Applikationsmusters auswählen

4 Klicken Sie auf **OK**.

Jedes Applikationsmusterstück ist der Stickreihenfolge entsprechend nummeriert.



Applikationszusammensetzung-Seite



Applikationsmuster-Seite

Hinweis Wenn die **Zoom 1:1**-Option ausgewählt ist, werden sowohl ein zusammengesetztes Applikations-Layout wie auch die individuellen Schnittmusterstücke in Echtgrösse auf mehreren Seiten erstellt. Wenn die **Auf Fenstergröße zoomen** 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.

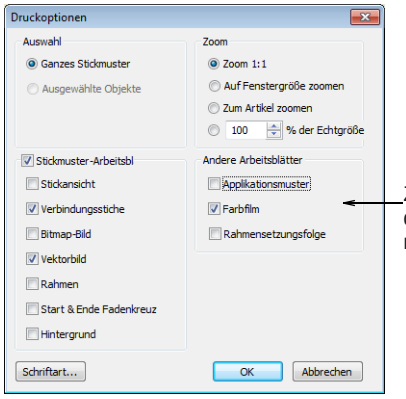
Um einen Farbfilm auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

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

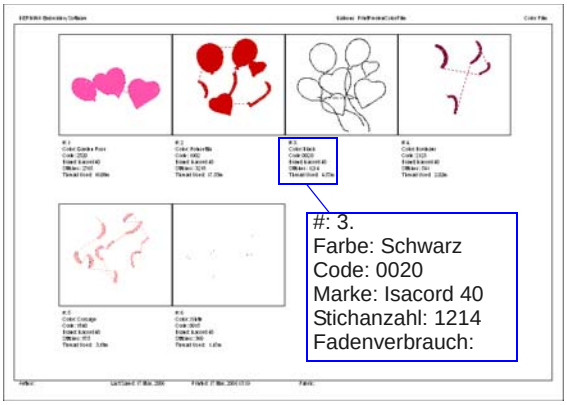
Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Markieren Sie das **Farbfilm**-Kontrollkästchen.



Zum Ausdrucken des Farbfilms markieren

4 Klicken Sie auf **OK**.

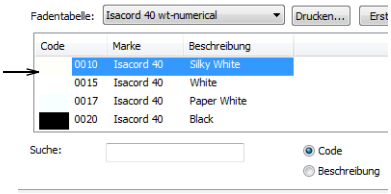


Die folgenden Informationen sind eingeschlossen:

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.

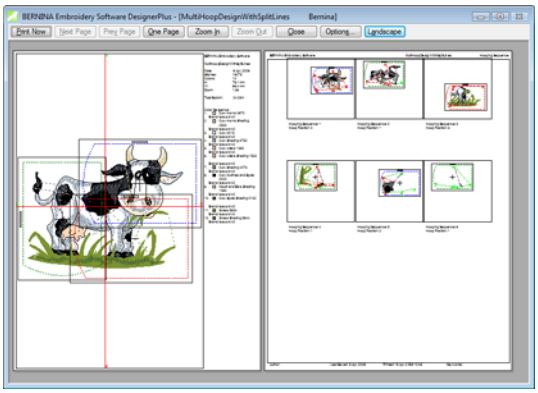
Fadenfarben-Details



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.



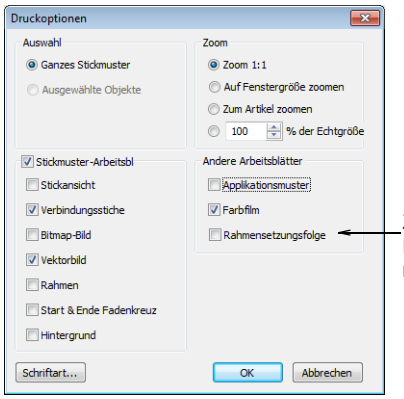
Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster auszudrucken

1 Wählen Sie **Datei > Druckvorschau**.

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

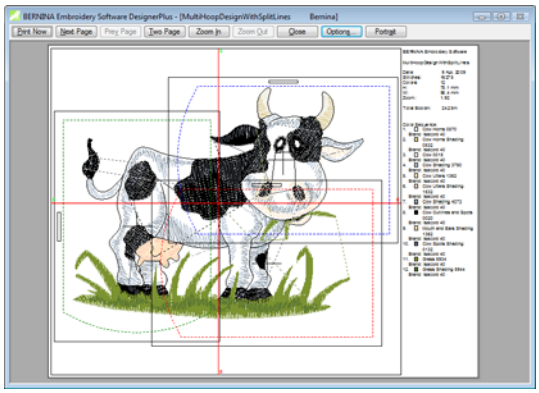
Das **Druckoptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.

3 Markieren Sie das **Rahmensetzungsfolge**-Kontrollkästchen.

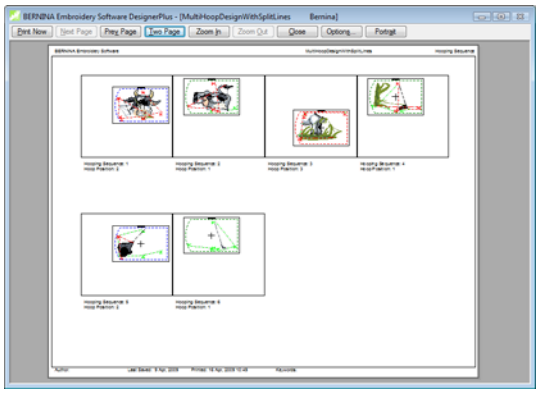


Zum Drucken der Rahmensetzungsfolge markieren

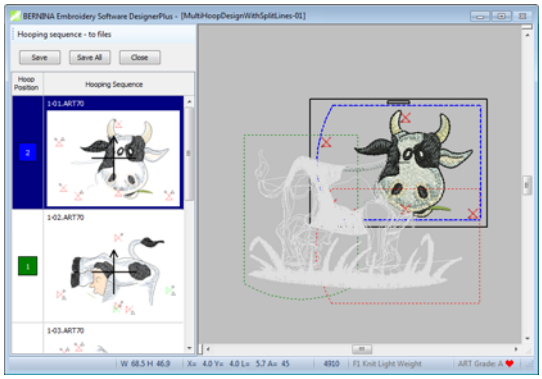
4 Klicken Sie auf **OK**.



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**.

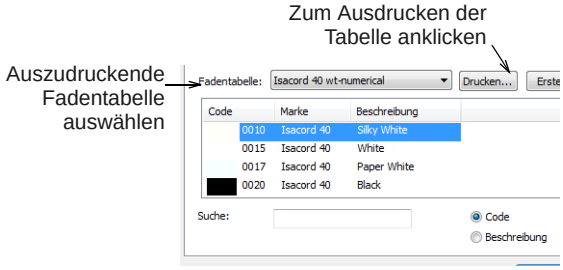
Fadentabellen drucken

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 **Stickmuster > Fadenfarben**.

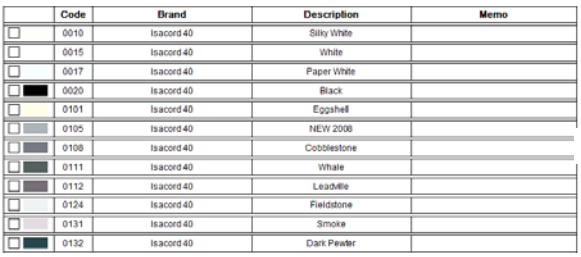
Das **Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben**-Dialogfeld wird geöffnet.



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 Bitmap speichern

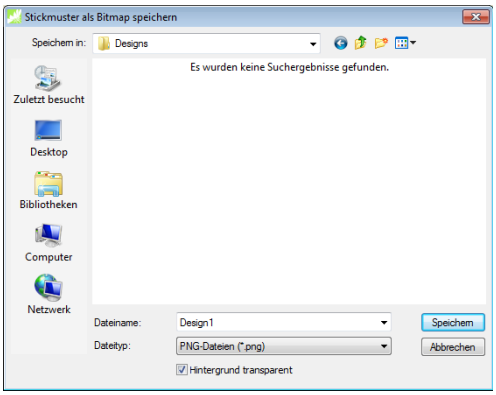
Mit dem **Stickmuster als Bild speichern**-Befehl können Sie Ihre Stickmuster zur Benutzung mit Stoff- und Kleidungs-Anwendungen-Bilder als Bilder speichern. Das resultierende Bild wird genauso aussehen wie auf dem Bildschirm, d. h. inklusive Verbindungsstiche, Stich-Mauszeiger, Raster und etwaige Hintergründe. 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 zur **Stickleinwand**.

2 Wählen Sie – während das Stickmuster noch im Designfenster geöffnet ist – **Datei > Stickmuster als Bitmap speichern**.

Das **Stickmuster als Bitmap speichern**-Dialogfeld wird geöffnet. Die standardmässig ausgewählte Dateiart ist PNG.

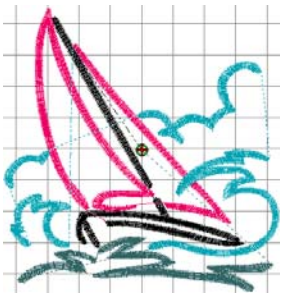


3 Wählen Sie nach Bedarf die **Hintergrund transparent machen**-Option ab.

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 Designfenster beim Speichern vergrössert ist, enthält die gespeicherte Datei trotzdem das gesamte Stickmuster, auch wenn es grösser ist als das Designfenster.

Stickmuster aussticken

Benutzen Sie Allgemein > Zur Karte/Maschine schreiben, um Stickmuster zur BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine zu schreiben (speichern).

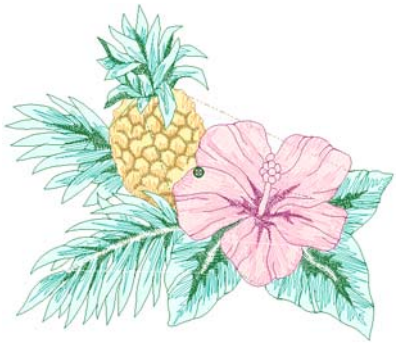
Mit **Zur Stickmaschine schreiben** können Sie ein Stickmuster stickbereit direkt an Ihre BERNINA-Stickmaschine senden. Siehe auch Stickmuster zur Stickmaschine schreiben.



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 zur **Stickleinwand**.



2 Stellen Sie sicher, dass das Stickmuster in den Rahmen passt. Verwenden Sie den kleinstmöglichen Rahmen. Siehe Rahmen ändern.

3 Symbol **Zur Stickmaschine schreiben** anklicken.

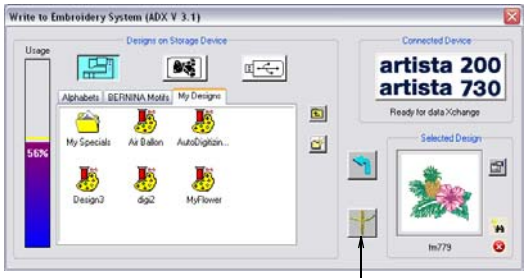
Beim ersten Herunterladen eines Stickmusters nach dem Einschalten der Stickmaschine bzw. der Reader/Writer Box wird das **Bernina-Geräteauswahl**-Dialogfeld geöffnet.



4 Wählen Sie eine Stickmaschinenart und COM-Schnittstelle, falls Sie dazu aufgefordert werden. Siehe auch Geräteauswahl.

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.



Zum Aussticken des ausgewählten Stickmusters anklicken

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 Lesen und Schreiben von Design-Dateien.

Mehrfach gerahmte Stickmuster ausgeben

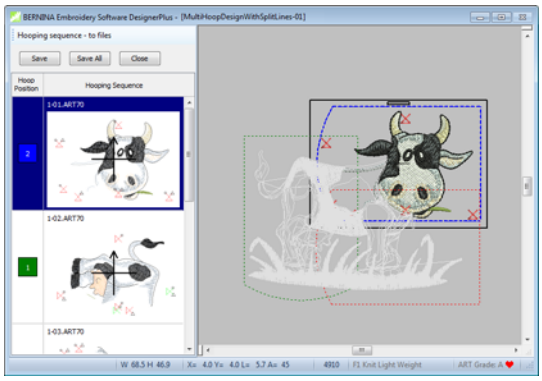
Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, die grösser sind als der verfügbare Stickrahmen, können Sie sie in Bestandteile aufteilen in **Rahmenleinwand**, von denen jeder ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten enthält. Wenn ein mehrfach gerahmtes Stickmuster ausgegeben wird, wird nach der Neurahmung des Stoffs jeder Teil separat ausgestickt. Siehe auch Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

Im **Rahmenleinwand** stehen alle folgenden Befehle zur Verfügung:

- Speichern unter
- Zur Karte/Maschine schreiben
- Zur Karte/Maschine 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

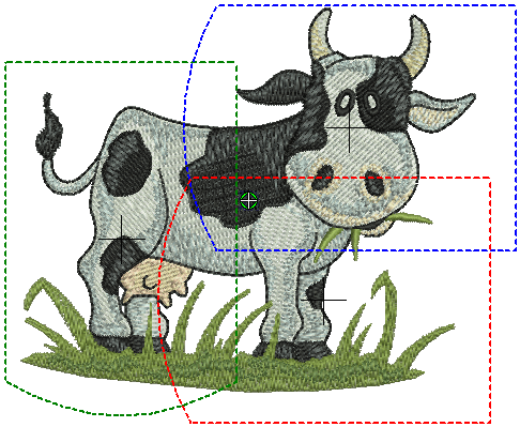
Benutzen Sie Allgemein > Zur Karte/Maschine schreiben, um Stickmuster zur BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine zu schreiben (speichern).

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 in den **Rahmenleinwand** und erstellen Sie Ihr mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

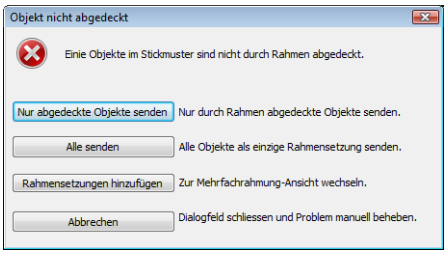
2 Stellen Sie sicher, dass die Stickmaschine oder die Reader Box korrekt angeschlossen sind.



3 Symbol **Zur Stickmaschine schreiben** anklicken.

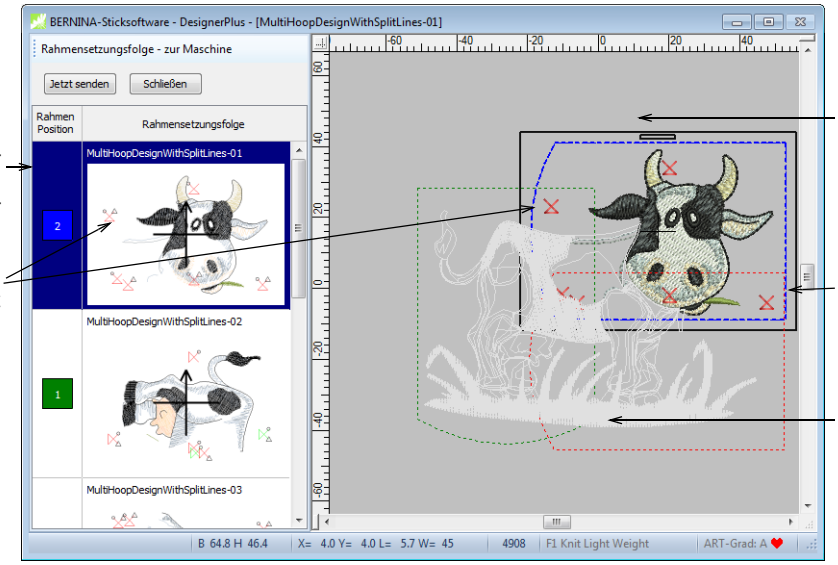
Die Software prüft, ob es im Stickmuster nur einen Rahmen gibt und ob alle Objekte abgedeckt sind.

- 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. Es zeigt eine Liste aller Rahmensetzungen an, die

zum Aussticken des Stickmusters notwendig sind.



Hinweis Der Stoff in abgedeckten Applikationen wird ausgeblendet, so dass nur zu stickende Elemente verbleiben. Die Passkreuze werden angezeigt, wenn sie aktiviert sind. Siehe auch Ausgabe von Passkreuzen.

4 Markieren Sie eine beliebige Rahmensetzung in der Liste.

Objekte, die innerhalb der markierten Rahmensetzung liegen, werden in ihren tatsächlichen Stichfarben angezeigt.

5 Klicken Sie auf die **Jetzt senden**-Schaltfläche.

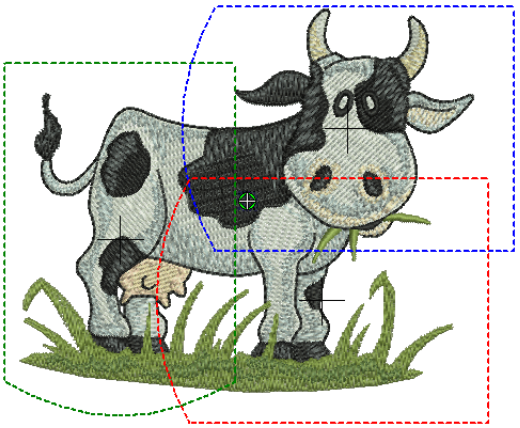
Die Software gibt eine Datei aus, die alles enthält, was innerhalb der aktuellen Rahmensetzung ausgestickt werden soll.

6 Wiederholen Sie diesen Vorgang so oft wie notwendig, um alle Rahmensetzungen zu senden.

7 Klicken Sie auf **OK**, um den Vorgang zu beenden.

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.



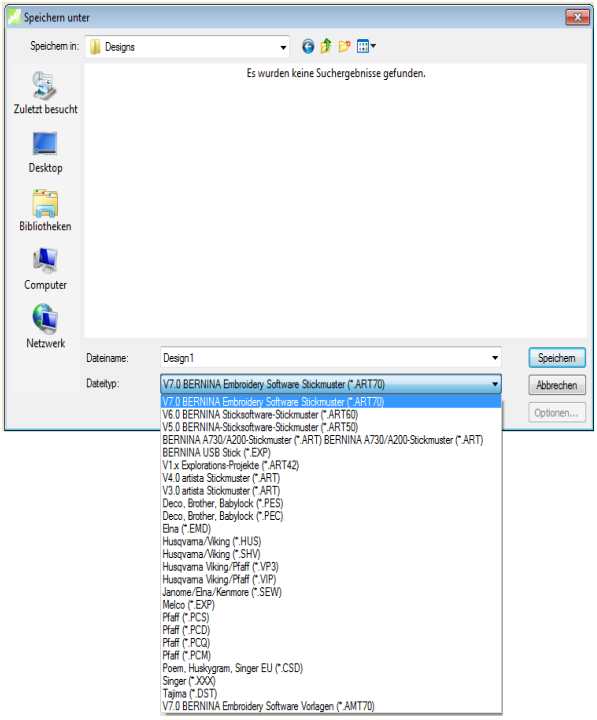
Um ein mehrfach gerahmtes Stickmuster zu speichern

1 Wechseln Sie in den **Rahmenleinwand** und erstellen Sie Ihr mehrfach gerahmtes Stickmuster. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.

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

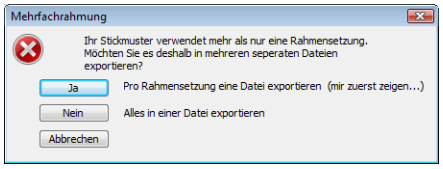
Ein Standard-MS Windows®-**Speichern unter** Dialogfeld erscheint, über das Sie zu jedem Ordner navigieren, einen beliebigen Namen für die

exportierte Datei wählen und ein Dateiformat aus der Dropdown-Liste wählen können.

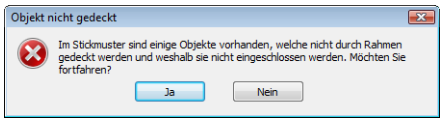


3 Ändern Sie den Dateinamen wie gewünscht, wählen Sie ein Zielverzeichnis und/oder Dateiformat und klicken dann auf **Speichern**.

- Falls es mehr als eine Rahmenposition gibt, werden Sie aufgefordert, das Stickmuster in mehrere Dateien aufzuteilen oder alles in einer einzelnen Datei exportieren.

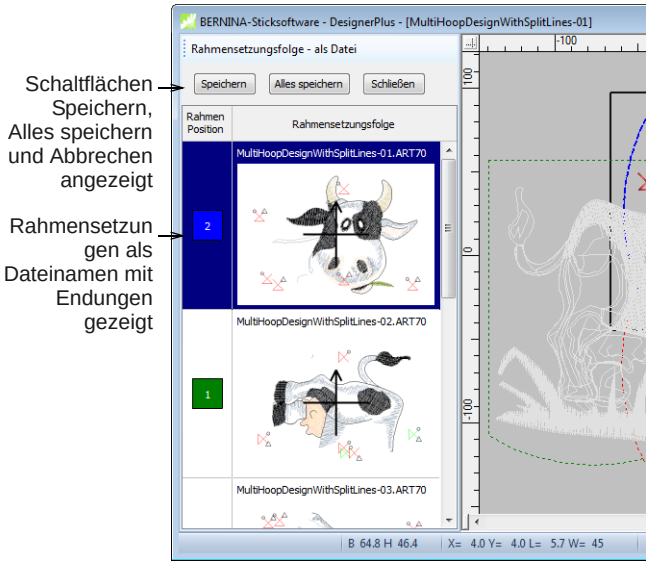


- Falls das System erkennt, dass nicht alle im Stickmuster enthaltenen Objekte durch Rahmenpositionen abgedeckt sind, werden Sie gefragt, ob Sie fortfahren möchten.



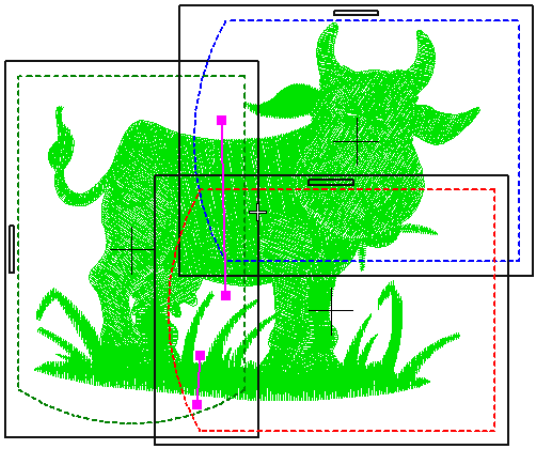
4 Wenn Sie sich entscheiden, für jede Rahmensetzung eine seperate Datei zu exportieren, klicken Sie auf **Ja**.

Die Software überprüft, ob alle Stickobjekte abgedeckt sind. Falls sind, erscheint eine Warnung. Andernfalls werden alle zur Ausstickung 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 die Aufteilungslinien nur in der **Rahmenleinwand** sichtbar sind, werden sie auch bei Wechsel zu einem 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

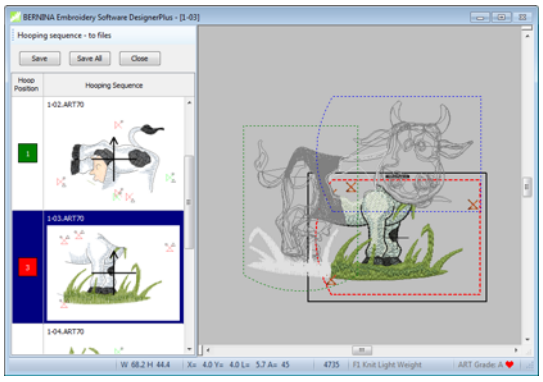
1 Wählen Sie **Speichern unter**, **Zur Stickmaschine schreiben**.

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.



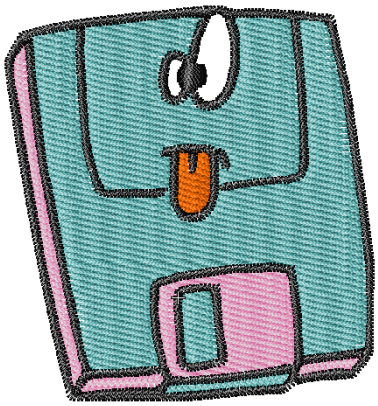
3 Wenn Sie **Speichern unter** ausgewählt haben, können Sie jedes aufgespaltene Stickmuster individuell **Speichern** oder gleich **Alles speichern**.

BERNINA-Sticksoftware gibt die aufgespaltenen Stickmuster als individuelle Dateien aus.

4 Klicken Sie auf **Schließen**.

BERNINA-Sticksoftware wird den **Rahmensetzungsfolge**-Modus beenden und das Design im Designfenster in dessen ursprünglichem Zustand anzeigen – mit Aufteilungslinien aber mit nicht-aufgeteilten Objekten.

Kapitel 33
Lesen und Schreiben von Design-Dateien



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.

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.

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.

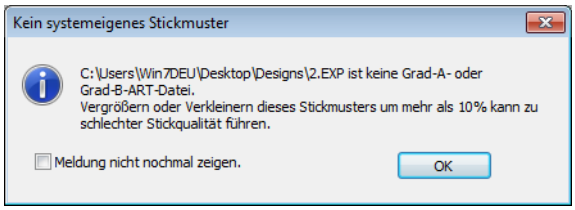
Alle im ART-Format gespeicherten Dateien werden bei der Speicherung automatisch komprimiert und beim erneuten Öffnen wieder entkomprimiert. Dies reduziert den benötigten Speicherplatz und ermöglicht das Speichern grosser Dateien auf USB-Stick sowie das Senden als E-Mail-Anhang.

Tipp Für Informationen über den Ursprung einer Stickdatei vergleichen Sie bitte das **Öffnen**-oder das **Stickmuster-Eigenschaften**-Dialogfeld. Siehe Stickmuster-Informationen 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

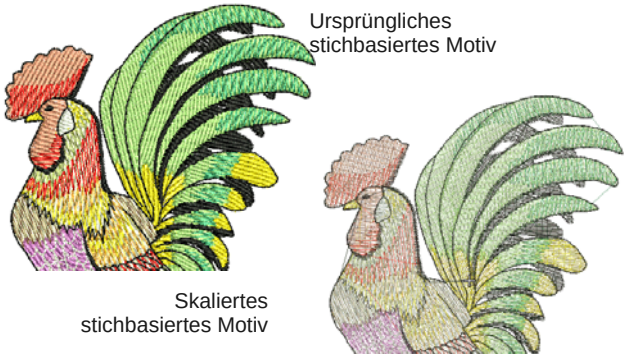
Stichdateien konvertieren

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	Systemfremde, 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 Kon-turen und indivi-duellen Stiche

Unterstützte Stickdateiformate

BERNINA-Sticksoftware unterstützt die folgenden spezifischen Dateiformate:

Format	Datei		Grad	Lesen	Schreiben
Vx. 0 BERNINA-Stick-software	ARTx0		A	●	●
BERNINA A730/A200-Stickmuster	ART		A	●	●
artista-Stickmuster	ART	^		●	●
V1. x Explorations-Pro-jekte	ART42		A	●	●
V7. 0 BERNINA-Stick-software-Vorlagen	AMT70		A	●	●
Vx. 0 BERNINA-Stick-software-Vorlagen	AMTx0	¥	A	●	
artista-Vorlagen	AMT		A	●	
BERNINA-USB-Stick	EXP				●
artista-Kreuzstich	ARX	‡	D	●	●
Deco, Brother, Babylock	PEC		C	●	●
Deco, Brother, Babylock	PES		C	●	●
Elna Xpressive	EMD		C	●	●
Great Notions	GNC		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	●	●

¥ Schreiben für AMT50 und AMT60 nicht mehr unterstützt.
^ Schreiben für V1 und V2 ART nicht mehr unterstützt
‡ Nur Kreuzstich-Anwendung † Nur Quilter-Anwendung
* Speichert als SHV, aber konvertiert nicht in SHV

Format	Datei		Grad	Lesen	Schreiben
Pfaff	PCM		C	●	●
Poem/ Husky-gram/Singer EU	CSD		C	●	●
Singer	XXX		C	●	●
Tajima	DST		C	●	●
artista Quilter	ARQ	†	D	●	●

¥ Schreiben für AMT50 und AMT60 nicht mehr unterstützt.
^ Schreiben für V1 und V2 ART nicht mehr unterstützt
‡ Nur Kreuzstich-Anwendung † Nur Quilter-Anwendung
* Speichert als SHV, aber konvertiert nicht in SHV

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 Datetypen mehr.

Geräteauswahl

Ob Sie Stickmuster ausgeben oder lesen, Sie interagieren mit Geräten nun in jedem Fall über das **Geräteauswahl**-Dialogfeld.



Wenn Sie einen USB-Stick an Ihren PC anschließen, sehen Sie die vier oben angezeigten aktivierten Symbole. Die anderen zwei Schaltflächen werden aktiviert, sobald Sie eine Maschine anschließen.

Dieses Dialogfeld dient als Schnittstelle für die folgenden Funktionen.

Gerät	Beschreibung
exp	Zum: • Schreiben • Lesen von Stickmustern im EXP-Format von USB-Stick.
	Damit können Sie das Stickmuster zur ausstickbereiten Maschine laden.
	Zum: • Schreiben des Stickmusters zur Maschine oder zum an die Maschine angeschlossenen USB-Stick • Lesen des Stickmusters von Maschine oder vom an die Maschine angeschlossenen USB-Stick
Deco	Zum: • Schreiben von EXP-Stickmustern zu Speicherkarte (für deco 330/bernette 340 deco) oder USB-Stick (für bernette 340 deco) • Lesen von EXP-Stickmustern von Speicherkarte (für deco 330/bernette 340 deco) oder USB-Stick (für bernette 340 deco)
	Zum: • Schreiben von EXP-Stickmustern zu artista 165 bis artista 185 oder serieller Reader/Writer Box • Lesen von EXP-Stickmustern von artista 165 bis artista 185 oder serieller Reader/Writer Box
ART	Zum: • Schreiben von Stickmustern im artista 200/730(ART V4)-Format an USB-Stick • Lesen von artista 200/730(ART V4)-Stickmustern von USB-Stick.

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 Allgemein > Öffnen, um ein existierendes Stickmuster zu öffnen.

Standardmässig werden Stichdateien beim Öffnen in Konturen und Objekte konvertiert.

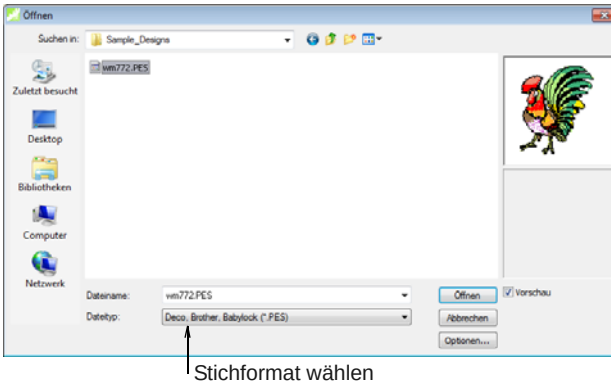
BERNINA-Sticksoftware liest Objektkonturen, Sticharten und Abstände mit einigem Erfolg aus Stichdaten aus. Wenn Sie eine Stichdatei **mit** Objektumwandlung öffnen, wird das Stickmuster in eine Grad C-ART-Datei konvertiert. Konvertierte Stickmuster können skaliert und ihre Stiche neu berechnet werden. 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.



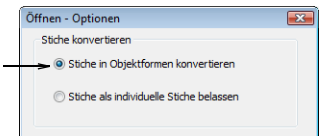
Stichformat wählen

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**.

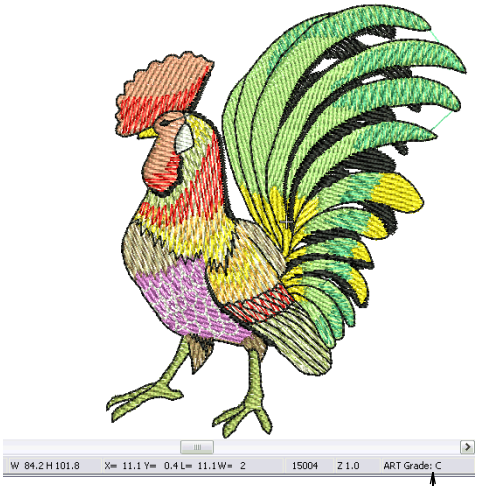
Das **Öffnen-Optionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



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 Allgemein > Öffnen, um ein existierendes 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.

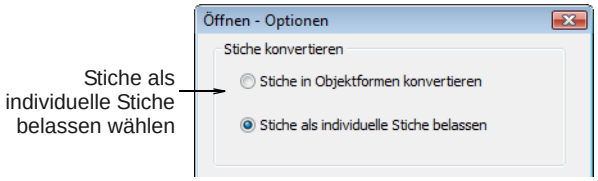
Das **Öffnen**-Dialogfeld wird geöffnet.

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.



- **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 geschlossen werden 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 Senden eines Motivs nach dem Einschalten des Stickcomputers bzw. der Reader/Writer Box wird das Dialogfeld geöffnet.

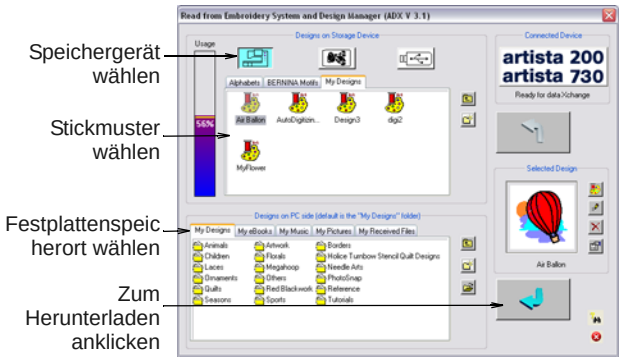


4 Wählen Sie eine Stickmaschine oder Reader Box sowie eine COM-Schnittstelle, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Siehe auch Geräteauswahl.

5 Klicken Sie auf **OK**.

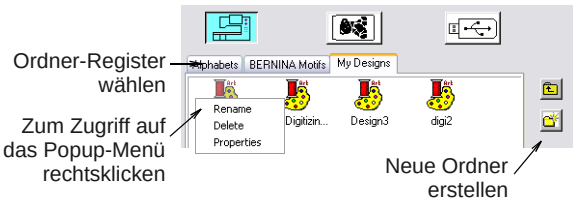
Wenn die Verbindung zur Stickmaschine funktioniert, wird das **Zum Sticksystem schreiben**-Dialogfeld geöffnet. Der Name und eine Miniaturansicht Ihres Stickmusters werden angezeigt.

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.



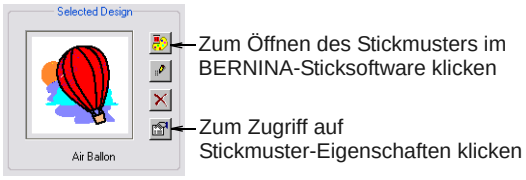
Tipp Rechtsklicken Sie auf das Stickmuster-Symbol, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen – verwenden Sie es zum Umbenennen oder Löschen oder zur Ansicht der Stickmuster-Eigenschaften.

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.

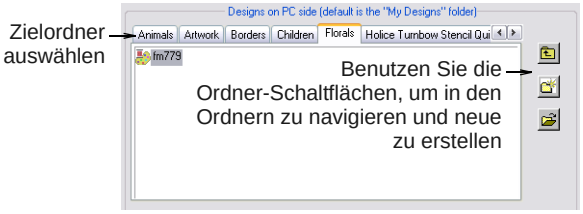


9 Benutzen Sie die Ansichtsfeld-Schaltflächen wie gewünscht:

- Zum Öffnen des Stickmusters direkt zur Bearbeitung in BERNINA-Sticksoftware.
- Zum Umbenennen des Stickmusters.
- Zum Löschen des Stickmusters.
- Zum Zugriff auf Stickmuster-Eigenschaften.

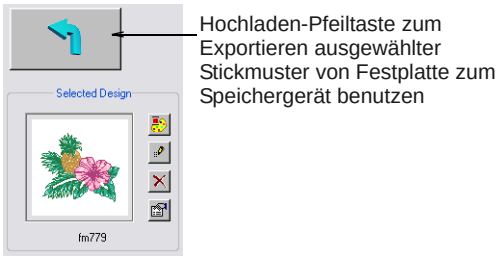


10 Wählen Sie einen Zielordner auf der Festplatte, in dem das Stickmuster gespeichert werden soll.



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.



Stickmuster zur Stickmaschine schreiben

Benutzen Sie Allgemein > Zur Karte/Maschine schreiben, um Stickmuster zur BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine zu schreiben (speichern).

Klicken Sie ‚Ansicht > Stiche zeigen', um die Stichanzeige ein/aus kippzuschalten.

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.

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 Symbol **Zur Stickmaschine schreiben** anklicken.

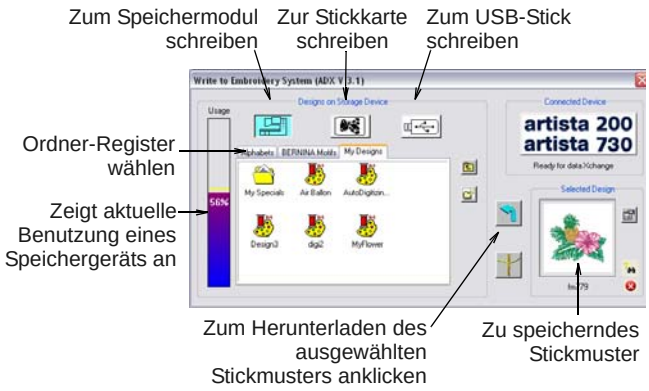
Beim ersten Senden eines Motivs nach dem Einschalten des Stickcomputers bzw. der Reader/Writer Box wird das Dialogfeld geöffnet.



4 Wählen Sie eine Stickmaschine oder Reader Box sowie eine COM-Schnittstelle, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Siehe auch Geräteauswahl.

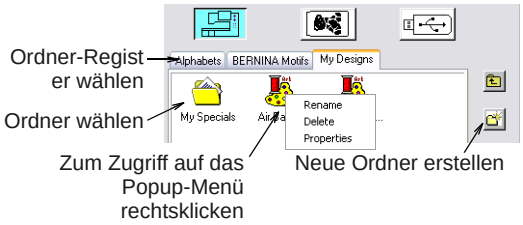
5 Klicken Sie auf **OK**.

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 Allgemein > Zur Karte/Maschine schreiben, um Stickmuster zur BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine zu schreiben (speichern).

Klicken Sie ‚Ansicht > Stiche zeigen', um die Stichanzeige ein/aus kippzuschalten.

Stickmuster können auf einem dedizierten 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.



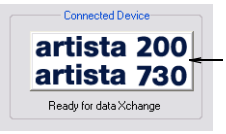
2 Schliessen Sie einen BERNINA- oder OESD-USB-Stick direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs an.

3 Symbol **Zur Stickmaschine schreiben** anklicken.

Beim ersten Senden eines Motivs nach dem Einschalten des Stickcomputers bzw. der Reader/Writer Box wird das Dialogfeld geöffnet. Siehe auch Geräteauswahl.



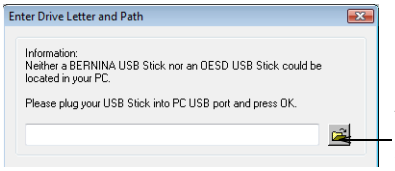
Tipp Falls Sie bereits an ein Sticksystem angeschlossen sind, klicken Sie auf die **Angeschlossenes Gerät**-Schaltfläche im **Zum Sticksystem senden**-Dialogfeld, um auf das **Geräteauswahl**-Dialogfeld zuzugreifen. Siehe auch Stickmuster zur Stickmaschine schreiben.



Zum Zugriff auf das Bernina-Geräteauswahl-Dialogfeld klicken

4 Wählen Sie die entsprechende **BERNINA-USB-Stick**-Option für das Sticksystem, das zum Aussticken des Stickmusters benutzt werden soll, und klicken Sie auf **OK**.

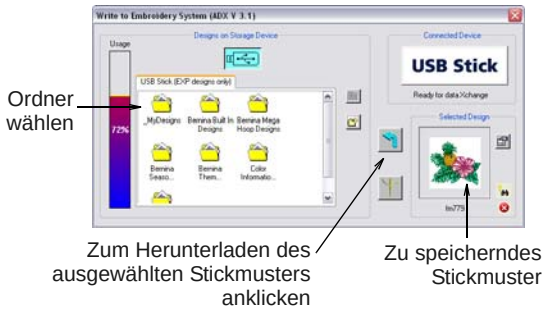
Falls Sie einen anderen als einen BERNINA- oder OESD-Stick angeschlossen haben, öffnet sich das **Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben**-Dialogfeld und fordert Sie auf, die Stelle des Gerätes anzugeben.



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 Stickmusters 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

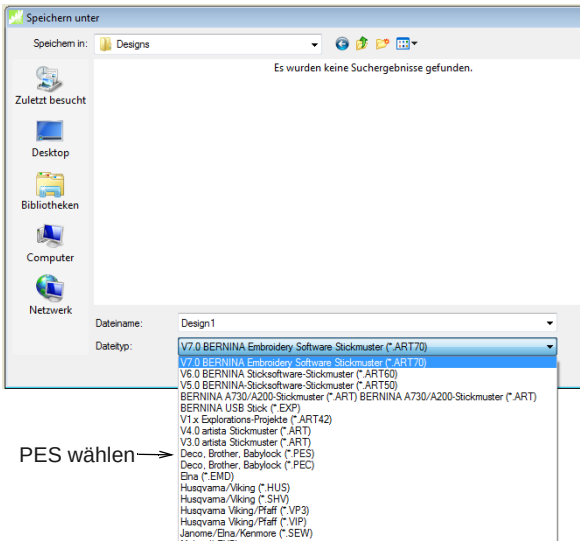
Aussticken von USB-Stick vergleichen Sie bitte die entsprechende BERNINA-Sticksoftware-Dokumentation.

Stickmuster 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.

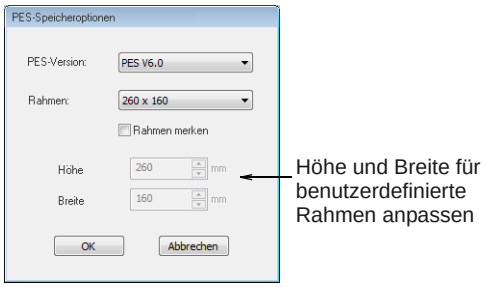
Um Stickmuster im PES-Format zu speichern

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
Schnellverweis

BERNINA-Sticksoftware-Schnellverweis

In BERNINA-Sticksoftware ist CorelDRAW® Essentials X6 für einfache Anwendungen integriert. Diese Schnellverweise beschreiben detailliert die Befehle und Werkzeuge, die im **Stickleinwand** und im **Rahmenleinwand** zur Verfügung stehen. Nicht alle der hier beschriebenen Optionen beziehen sich auf alle Produktstufen. Siehe auch Produktfunktionsliste.

Arbeitsmodi

BERNINA-Sticksoftware verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Designfenster', mit dem Sie jedoch in unterschiedlichen Modi oder ‚Leinwände' interagieren: **Bildleinwand**, **Stickleinwand** und **Rahmenleinwand**. Der Zugriff erfolgt über die **Leinwand**-Werkzeugleiste.

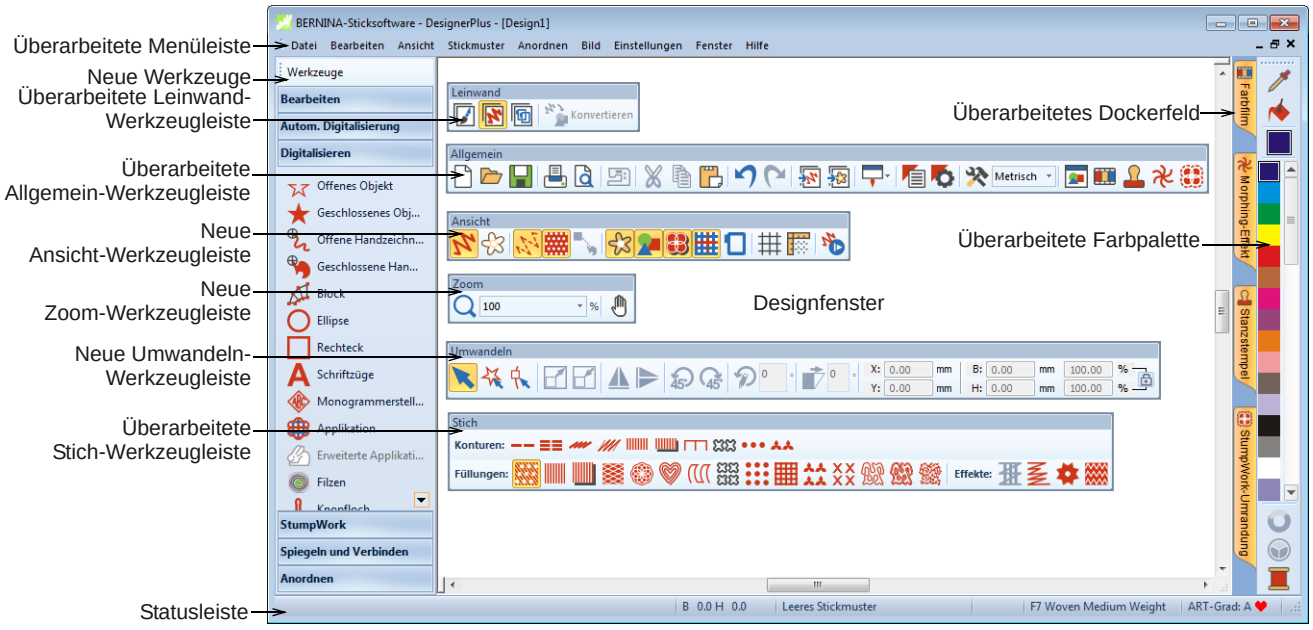


Stickleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Stickleinwand, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Zeigt sowohl Stickerei als auch Bildvorlage an. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Stickleinwand: Dieser Modus ermöglicht Ihnen Stickobjekte unter Anwendung der -Stickereidigitalisierwerkzeuge für die Erstellung von Stickerei zu kreieren und zu bearbeiten.

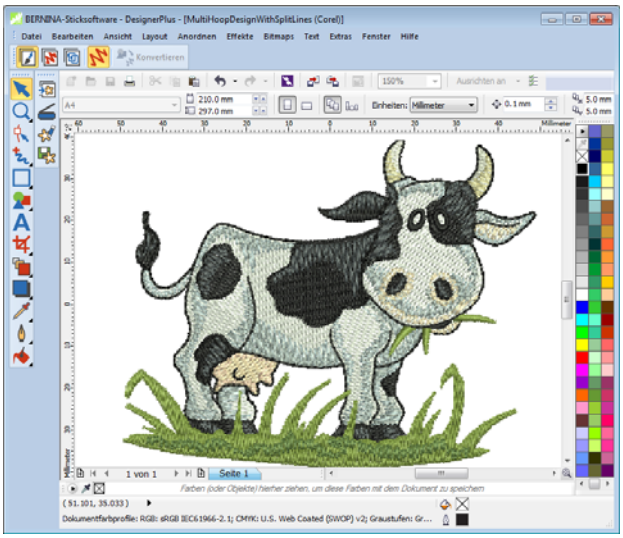
Die folgende Bildschirmabbildung zeigt eine Explosionszeichnung **aller** Werkzeugleisten im BERNINA DesignerPlus **Stickleinwand**.



Bildleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Bildleinwand zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

Mit dem **Bildleinwand** können Sie mithilfe desCorelDRAW® Essentials X6-Werkzeugsatzes Bitmap- und Vektor-Bildmaterial erstellen und bearbeiten. Im Folgenden finden Sie eine Bildschirmdarstellung des **Bildleinwand**-Arbeitsbereichs. Er beinhaltet den gesamten Satz der CorelDRAW®-Grafikwerkzeuge, die Ihnen zahlreiche Verfahren zur Gestaltung von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich bietet **Bildleinwand** Funktionen zum direkten Konvertieren von Vektoren und Vektortext in Stickerei. Sie können **Bildleinwand** 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.

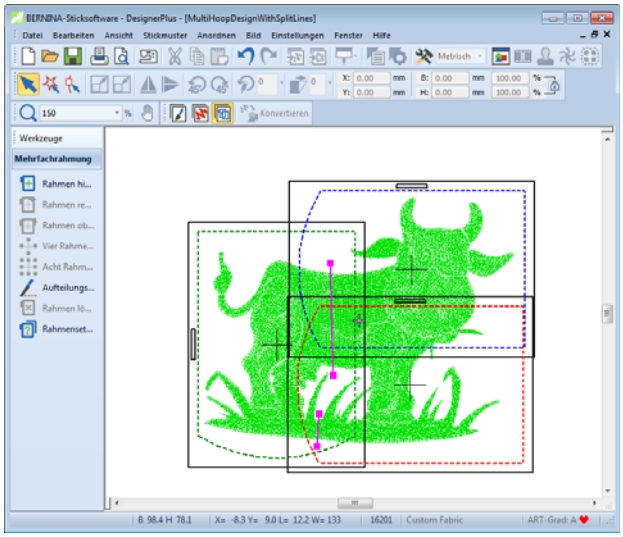
Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW®-Werkzeuge, die im Bildleinwand zur Verfügung stehen, vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das über die Gruppe Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auch die Oncreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus**-**Hilfe**-Menü verfügbar ist.

Rahmenleinwand

Benutzen Sie Leinwand > Rahmenleinwand, um Mehrfachrahmungen anzusehen und zu bearbeiten. Falls das Stickmuster zu gross ist oder mehrere Motive enthält, kann das Muster zum Sticken auf zwei oder mehrere Rahmen aufgeteilt werden.

Mit dem **Rahmenleinwand** können Sie die Position und Reihenfolge aller Rahmungen einstellen, die zur Ausstickung eines Stickmusters benutzt werden.

Im Folgenden finden Sie eine Bildschirmdarstellung des **Rahmenleinwand**-Arbeitsbereichs. 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. Mit **Rahmenleinwand** können Sie die Position und Reihenfolge jedes Rahmens einrichten. Siehe Rahmensetzung bei grossen Stickmustern.



Stickleinwand-Menüleiste

In der **Stickleinwand**-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.
Neu mit Vorlage	Neues Stickmuster aus einer Vorlage erstellen.
Öffnen	Ein existierendes Stickmuster öffnen.
Zuletzt geöffnet	Eine der zuletzt geöffneten Dateien auswählen.
Schliessen	Aktuelles Stickmuster schließen.
Speichern	Speichern des aktuellen Stickmusters.
Speichern unter	Speichern des aktuellen Stickmusters unter einem anderen Namen, an einer anderen Speicherstelle oder in einem anderen Format.
Drucken	Aktives Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken.
Druckvorschau	Motivwerkblatt ansehen. Ausdruck des Werkblatts von diesem Fenster möglich.
Von Karte / Maschine lesen	Stickmuster von BERNINA-Sticksoftware-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine lesen (öffnen).
Zur Karte/Maschine schreiben	Stickmuster an BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben (speichern).
Stickobjekt einfügen	Stickdateien in das aktuelle Stickmuster importieren.
Bild einfügen	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
Bildmaterial scannen	Direktes Einscannen von Bildern in BERNINA-Sticksoftware.
Stickmuster als Bitmap speichern	Stickmuster als Bild speichern oder in Stickansicht zeigen. Das resultierende Bild wird genau so aussehen, wie es im Designfenster erscheint.
Beenden	Alle offenen Stickmuster schließen und BERNINA-Sticksoftware beenden.

Bearbeiten-Menü

Rückgängig	Letzten Befehl oder Reihe von Befehlen rückgängig machen.
Wiederherstellen	Rückgängig gemachte Eingabe wiederherstellen.
Ausschneiden	Auswahl ausschneiden und zum Einfügen in die Zwischenablage legen.
Kopieren	Auswahl kopieren und zum Einfügen in die Zwischenablage legen.
Einfügen	Inhalt der Zwischenablage in das Designfenster einfügen.
Duplizieren	Auswahl duplizieren, ohne sie in die Zwischenablage zu legen.
Löschen	Markierten Bereich löschen.
Alles markieren	Alle Objekte eines Stickmusters markieren.
Markierungen aufheben	Markierung der Objekte aufheben.
Geschlossene Kurve mit Gerader	Schließen einer offenen Kontur mittels einer geraden Linie.
Geschlossene Kurve mit Kurvenlinie	Schließen einer offenen Kontur mittels einer gebogenen Linie.
Kurven glätten	Kurvenglättung auf markierte Objekte anwenden.
Text verziehen	Anwenden von Spezialeffekten bei Beschriftungsobjekten, um diese wie gewünscht auszubeulen, zu biegen, zu strecken oder zusammenzudrücken.

Ansicht-Menü

Stickansicht	Stickansicht ein- oder ausblenden.
Bildvorlage abblenden	Blendet den Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
Anzeigen >	Zugriff auf dieselben Stickmuster-Ansichtsbefehle, die in der Ansicht-Werkzeugleiste verfügbar sind.
Raster zeigen	Raster im Arbeitsbereich ein- oder ausblenden.
Lineale und Richtlinien zeigen	Auf der Leinwand Lineale und Hilfslinien ein- und ausblenden.
Zoom > Zoom	Vergrößern/Verkleinern des Arbeitsbereichs und Vergrößern markierter Bereiche auf die volle Fenstergröße. Tastaturbefehl <B> ebenfalls verfügbar.
Zoom > Zoom 1:1	Stickmuster in Echtgrösse anzeigen. Tastaturbefehl <1> ebenfalls verfügbar.

Zoom > Zoomfaktor	Stickmuster als Prozentsatz der Echtgröße anzeigen. Tastaturbefehle <F> und <F3> ebenfalls verfügbar.
Zoom > 2x Vergrößern	Stickmuster auf 200% der aktuellen Ansicht vergrößern. Tastaturbefehl <Z> ebenfalls verfügbar.
Zoom > 2x Verkleinern	Stickmuster auf 50% der aktuellen Ansicht verkleinern. Tastaturbefehle <Umschalten+Z> und <F10> ebenfalls verfügbar.
Zoom > Auf Fenstergröße zoomen	Anzeige des gesamten Stickmusters im Designfenster. Tastaturbefehl <0> ebenfalls verfügbar.
Zoom > Auf markierte Objekte zoomen	Vergrößern eines markierten Objekts. Tastaturbefehl <Umschalten+0> ebenfalls verfügbar.
Zoom > Artikelansicht	Begutachten des gesamten Artikels im Designfenster.
Zoom > Auf Rahmen zoomen	Gesamten Rahmen im Designfenster anzeigen.
Schieben	Ziehen, um bei hohem Zoomfaktor über das Stickmuster zu schwenken. Tastaturbefehl <P> ebenfalls verfügbar.
Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückkehren. Tastaturbefehle <V> und <F5> ebenfalls verfügbar.
Aktuellen Stich zentrieren	Aktuell ausgewählten Stich im Designfenster zentrieren. Tastaturbefehl <C> und <F6> ebenfalls verfügbar.
Messen	Messen von Entfernungen auf dem Bildschirm. Tastaturbefehl <M> ebenfalls verfügbar.
Langsames Neuzeichnen	Langsames Neuzeichnen des Stickmusters, um die Stickreihenfolge zu überprüfen. Tastaturbefehl <Umschalten> + <R> ebenfalls verfügbar.
Ansicht nach Farbe	Nur markierte Farben im Stickmuster anzeigen.
Alle Farben anzeigen	Nach dem Aktivieren von ‚Ansicht nach Farbe' alle Farben anzeigen.
Bildschirm aktualisieren	Erneuern des angezeigten Bildschirms. Tastaturbefehl <R> ebenfalls verfügbar.

Stickmuster-Menü

Stickmuster-Eigenschaften	Anzeige von Stickmuster-Informationen wie Größe und Stichanzahl; Hinzufügen von Bemerkungen zum Ausdrucken auf dem Werkblatt.
Fadenfarben	Fäden aus verschiedenen Tabellen suchen, abgleichen und zur Benutzung zuweisen.
Autom. Start und Ende	Festlegen der Start- und Endpunkte des Stickmusters.
Stoffeinstellungen	Stoffarten und Stoffeinstellungen anpassen.
Hintergrund	Hintergrundstoffe und -farben wählen.
Stickreihenfolge	Automatisches Anordnen der Stickreihenfolge, um Rahmensetzungen, Farbwechsel und Fadenschnitte zu minimieren.

Anordnen-Menü

Gruppieren	Kombinieren mehrerer Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe. Tastaturbefehl <G> ebenfalls verfügbar.
Gruppierung aufheben	Objektgruppe in Objektkomponenten aufteilen. Tastaturbefehl <U> ebenfalls verfügbar.
Sperren/Alles entsperren	Sperren und Entsperren von Objekten, um diese während der Digitalisierung oder Bearbeitung zu schützen. Tastaturbefehle <K> und <Umschalten+K> ebenfalls verfügbar.
Abfolge >	Zugriff auf dieselben Einreihungsbefehlen wie in der Farbfilm-Werkzeugleiste. Siehe Farbfilm-Werkzeugleiste.
Ausrichten >	Zugriff auf dieselben Objektausrichtungsbefehle wie im Anordnen-Werkzeugsatz. Siehe Anordnen-Werkzeugsatz.
Gleichmäßig anordnen	Dieselben Funktionen wie im Anordnen-Werkzeugsatz.

Bildmaterial-Menü

Retuschieren	Öffnet ein externes Malprogramm, um das ausgewählte Bitmap-Bildmaterial zu bearbeiten.

Beschneiden	Zuschneiden von Bitmap-Bildmaterial zur Benutzung mit PhotoSnap.
Bitmap-Bildvorbereitung	Reduziert die Anzahl der Farben, entfernt Bildstörungen und schärft Konturen in eingescanntem Bildmaterial.

Einstellungen-Menü

Objekteigenschaften	Dieselben Funktionen wie in der Allgemein-Werkzeugleiste.
Effekte	Dieselben Funktionen wie in der Allgemein-Werkzeugleiste.
Optionen	Einstellungen der Anzeige anpassen.
Kalibrationseinstellungen	Kalibriert den Bildschirm für eine exakte Anzeige.
Scanner-Einrichtung	Scanner einrichten.
Sicherheitskonfiguration	Codes beim Installieren von Upgrades oder Hinzufügen optionaler Extras eingeben.
Muster erstellen	Speichern Sie Ihre eigenen Muster zur zukünftigen Benutzung in Musterfüll- oder -laufstichen oder für die Stempelfunktion.
Umrandung erstellen	Speichern Sie Ihre eigenen Umrandungen zur zukünftigen Benutzung in Monogramm-Stickmustern.

Fenster-Menü

Übereinander	Offene Fenster werden stufenförmig übereinander angezeigt.
Nebeneinander waagerecht	Offene Fenster werden untereinander angezeigt.
Nebeneinander senkrecht	Offene Fenster werden seitlich nebeneinander angezeigt.
Docker	Ein-/Ausblenden der Docker zur Optimierung der verfügbaren Leinwand. Siehe auch Allgemein-Werkzeugleiste.
(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.
Benutzerhandbuch	Onscreen-Dokumente im Adobe Acrobat PDF-Format.
Versionshinweise	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-Webseite	Öffnet die BERNINA® International-Website.
Bernina of America-Webseite	Öffnet die BERNINA® of America-Website.
Embroidery Online	Öffnet die Embroidery Online-Website.
Upgrade aktivieren	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.

Stickleinwand-Werkzeugleisten

Der **Stickleinwand**-Arbeitsbereich enthält die unten beschriebenen Werkzeugleisten. Einige Funktionen sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.

Leinwand-Werkzeugleiste

In BERNINA-Sticksoftware gibt es drei Betriebsarten, auf die Sie über die **Leinwand**-Werkzeugleiste zugreifen können.

 Bildleinwand	Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.
 Stickleinwand	Digitalisieren und Bearbeiten von Stickmustern. Zeigt sowohl Stickerei als auch Bildvorlage an. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Rahmen-leinwand	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.
Stickerei anzeigen	Stickereikomponenten ein- oder ausblenden.
Konvertieren	Stickerei in Bild konvertieren: Konvertiert markierte Stickobjekte in ein Vektor-Bild.
Konvertieren	Bild in Stickerei konvertieren: Konvertiert markierte Vektor- oder Bitmap-Bilder in Füll- oder Konturstiche.

Hinweis Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® Essentials X6-Werkzeuge vergleichen Sie bitte die elektronisch verfügbare Bedienungsanleitung, die unter Windows **Start > Programme** verfügbar ist. Alternativ können Sie auch die Oncreen-Hilfe benutzen, die über das **Grafik-Modus**-**Hilfe**-Menü verfügbar ist.

Allgemein-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Öffnen und Ausgeben von Stickmustern, für den Zugriff auf die Stickmuster-Eigenschaften sowie zum Öffnen und Schließen von Docker-Fenstern.

Neu	Neue, leere Stickdatei öffnen.
Öffnen	Ein existierendes Stickmuster öffnen.
Speichern	Speichern des aktuellen Stickmusters.
Drucken	Aktives Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken.
Druck-vorschau	Motivwerkblatt ansehen. Ausdruck des Werkblatts von diesem Fenster möglich.
Zur Karte / Maschine schreiben	Stickmuster an BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben (speichern).
Aus-schneiden	Auch: Bearbeiten > Ausschneiden.
Kopieren	Auch: Bearbeiten > Kopieren.
Einfügen	Auch: Bearbeiten > Einfügen.
Rückgängig	Auch: Bearbeiten > Rückgängig.
Wiederher-stellen	Auch: Bearbeiten > Wiederherstellen.
Stickobjekt einfügen	Dasselbe wie Datei > Stickerei einfügen.
Bild einfügen	Dasselbe wie Datei > Bild einfügen.
Anwendungs-startprogramm	Für den Zugriff auf ergänzende Anwendungen - Portfolio, Kreuzstich und Quilter.
Objekteigen-schaften	Zugriff auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Objekteigenschaften.
Effekte	Wendet Stickeffekte auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Eigenschaften an.
Optionen	Zugriff auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Optionen.
Metric / Metric U.S.	Ändert die von der Software benutzten Maßeinheiten, ohne die Betriebssystem-Einstellungen zu verändern.
Übersichts-fenster	Übersichtsfenster-Docker ein- oder ausblenden. Zum Zoomen und Schwenken der Miniaturansicht des aktuellen Stickmusters benutzen.
Farbfilm	Farbfilm-Docker ein- oder ausblenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.
Stanzstempel	Stanzstempel-Docker ein- und ausblenden. Benutzen Sie voreingestellte oder benutzerdefinierte Muster, um ein Stichmuster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.

Morphing-Effekt	Morphing-Effekt-Docker ein- oder ausblenden. Verformen von Objektkonturen und Konturstichen.
StumpWork-Umrandung	StumpWork-Umrandung-Docker ein- oder ausblenden. In Verbindung mit den StumpWork-Werkzeugen benutzen.

Ansicht-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste fasst Werkzeuge zur Stickmustervisualisierung zusammen. Siehe auch Stickmuster-Ansicht.

Stickansicht anzeigen	Blendet eine Simulation der ausgestickten Stickerei ein oder aus.
Bild dimmen	Blendet den Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
Stiche anzeigen	Blendet die Stiche in der Stickerei ein oder aus.
Nadelpunkte anzeigen	Nadelpunkte in den Stichen in der Stickerei ein- oder ausblenden.
Verbindungs - stiche anzeigen	Verbindungsstiche zwischen Stickobjekten ein- oder ausblenden.
Bitmap-Bilder anzeigen	Blendet alle im Stickmuster enthaltenen Bitmap-Bilder ein oder aus.
Vektorbilder anzeigen	Blendet alle im Stickmuster enthaltenen Vektor-Bilder wie z. B. CorelDRAW®-Clipart ein oder aus.
StumpWork anzeigen	Im Stickmuster enthaltene StumpWork-Teilstickmuster ein- und ausblenden.
Applikations - stoff anzeigen	Hintergrundstoff / -farbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder ausblenden.
Rahmen anzeigen	Rahmen ein- oder ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
Raster anzeigen	Raster im Arbeitsbereich ein- oder ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
Lineale und Hilfslinien anzeigen	Auf der Arbeitsfläche Lineale und Hilfslinien ein- und ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
Langsames Neuzeichnen	Simuliert die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stich- oder Stickansicht.

Farbpalette

Diese Werkzeugleiste zeigt eine Palette mit Fadenfarben sowie Werkzeuge zum Auswählen, Anwenden und Durchlaufen von Farben an. Siehe auch Fadenfarben & Fadentabellen.

Farbwähler	Greift eine Farbe in einem vorhandenen Objekt auf und macht sie zur aktuellen Farbe.
Aktuelle Farbe anwenden	Wendet die aktuell ausgewählte Palettenfarbe auf die Stickobjekte an.
Aktuelle Farbe	Zeigt die aktuell ausgewählte Palettenfarbe an.
Benutzte Farben durchlaufen	Kombinationen benutzter Farben durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.
Farbrad	Mit dem Farbrad können Sie Kombinationen verwandter Farben ausprobieren.
Fadenfarben	Fäden aus verschiedenen Tabellen suchen, abgleichen und zur Benutzung zuweisen.

Stich-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste bietet eine Reihe grundlegender Kontur- und Füllsticharten sowie kunstvollere und dekorativere Stiche. Sie beinhaltet zudem Stickeffekte, die zusätzlich angewendet werden können. Linksklicken Sie auf die Symbol, um die Stichart auszuwählen. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen. Siehe auch Kontur- und Füllstiche.

Konturen

Einzelkontur	Erstellen Sie eine einzelne Stichreihe entlang einer digitalisierten Kontur - ideal für Umrandungen oder Details.
Dreifachkontur	Erstellen Sie eine breitere Kontur, indem jeder Stich dreimal wiederholt wird - ideal für breitere Umrandungen oder Details.

Rückstich-Kontur	Traditionelle Rückstichumrandungen erstellen - alte, flexible Stichart, ideal für filigrane Konturen.
Stielstich-Kontur	Erstellt mit Stielstichen traditionelle Umrandungen oder Details wie Stiele und Weinreben.
Satinstich-Kontur	Erstellen Sie breitere Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite.
Mehrlagiger Satinkontur	Erstellen Sie erhabene Satinstichumrandungen - kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.
Pariserstich-Kontur	Erstellen Sie lange, schmale Umrandungen mit ‚kammartigem' Effekt.
Schwarz-stickerei-Kontur	Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.
Knötchen-kontur	Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Genaue Mustergröße und -abstand festlegen.
Musterkontur	Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Füllstiche

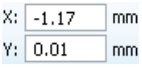
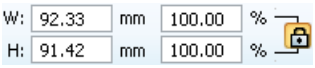
Steppstich-füllung	Erstellen Sie Füllstiche für größere, unregelmäßige Formen.
Satinfüllung	Erstellen Sie Füllstiche für schmale Formen.
Mehrlagige Satinfüllung	Erstellen Sie erhabene Oberflächen - eignet sich für Schriftzüge oder, in Kombination mit Trapunto, für Quilt-Effekte.
Dekorstich-Füllung	Erstellen Sie kunstvolle Effekte, ohne auf die Optik solider Stickerei zu verzichten.
Skulptur-Dekorstich-füllung	Erstellt 3D-Mustereffekte mit Wendefüllstichen.
Reliefstich-Füllung	Erstellen von der Mitte spiralartig verlaufender Stiche in gefüllten Objekten.
Konturfüllung	Erstellt Stiche, die für einen bogenförmigen Licht-/Schatteneffekt den Objektkonturen folgen.
Schwarz-stickerei-Füllung	Füllung für Schwarzstickereimuster erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.
Knötchen-füllung	Knötchenstichfüllungen erstellen - traditionelle Weiß-auf-Weiß-Stickerei, normalerweise mit dickem BaumwollFaden auf weissem Leinen ausgeführt.
Gitterfüllung	Erzeugt eine spitzenähnliche Optik mit offenem Gittermuster.
Musterfüllung	Dekorative Füllstiche erstellen. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.
Kreuzstich-füllung	Erstellt offene Musterfüllungen mit Kreuzen, die so generiert werden, dass sie zum Standardraster für das gesamte Stickmuster passen.
Mäanderstich-Füllung	Erstellen Sie Füllungen aus Laufstichen, die innerhalb einer Umrandung mäanndern.
Mäander-Stielstich-Füllung	Erstellen Sie schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Stielstich-Konturen.
Mäander-rückstich-Füllung	Erstellen Sie schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Rückstich-Konturen.

Effekte

Autom. Unterlage	Verstärken und stabilisieren Sie Objekte mit Unterlagenstichen.
Randstruk-turierung	Erstellt raue Kanten und Schattierungseffekte und imitiert flauschie Strukturen.
Stern-Effekt	Erstellt mit den verfügbaren Sticharten radiale, sich wendende Stiche. Die Stiche werden vom Rand zur geometrischen Mitte hin erzeugt. Die Mitte kann verschoben werden.
Wellen-Effekt	Erstellt konturierte Stiche entlang einer digitalisierten Hilfslinie - die Stickung behält eine gleichmässige Dichte bei.

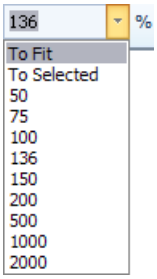
Umwandeln-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält alle Werkzeuge, die Sie zum Auswählen, Umformen, Skalieren und Spiegeln von Stickmustern im **Stickleinwand**-Modus benötigen. Siehe auch Objekte anordnen und umwandeln.

 Objektauswahl	Klicken Sie, um Objekte zu markieren oder mit einem Auswahlfeld zu umgeben.
 Polygonauswahl	Unregelmäßige Bereiche oder Formen markieren - klicken Sie zur Markierung auf die Referenzpunkte.
 Objektkonturen umformen	Markierte Motiv- und Textobjekte umformen.
 Vergrößern  Verkleinern	Vergrößert/verkleinert ausgewählte Objekte in 20%-Schritten. Stiche werden automatisch neu berechnet.
 Waagrecht spiegeln  Senkrecht spiegeln	Ausgewählte Objekte waagrecht oder senkrecht spiegeln.
 Nach links drehen  Nach rechts drehen	Dreht ausgewählte Objekte in 45°-Schritten nach links oder rechts.
	Drehen markierter Objekte um eine festgelegte positive oder negative Gradzahl.
	Schrägstellung markierter Objekte um einen festgelegten positiven oder negativen Betrag.
	Geben Sie genaue Einstellungen zur exakten Positionierung ausgewählter Objekte ein. In Verbindung mit Linealen & Hilfslinien benutzen.
	Skalieren Sie Objekte oder ganze Stickmuster um eine genaue Breite oder Höhe oder einen Prozentsatz. Zum Beibehalten der Proportionen Seitenverhältnis sperren.

Zoom-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält Werkzeug zum Zoomen und Schwenken über Stickmuster. Andere Zoom-Voreinstellungen sind über das **Ansicht**-Menü verfügbar. Siehe auch Zoomen & Schwenken.

 Zoom	Linksklick zum Vergrößern, Rechtsklick zum Verkleinern, oder Zoomfeld ziehen'. Tastaturbefehl <B> ebenfalls verfügbar.
	Zoomfaktor: Wählen Sie eine voreingestellte Zoomfaktor aus der Dropdown-Liste oder Geben Sie Ihre eigenen Zoomfaktor und drücken Sie die Eingabe.
 Schwenken	Ziehen, um bei hohem Zoomfaktor über das Stickmuster zu schwenken. Tastaturbefehl <P> ebenfalls verfügbar.

Stickleinwand-Werkzeuge

Der **Stickleinwand**-Arbeitsbereich enthält permanent links angedockte **Werkzeuge**. Diese **Werkzeuge** enthalten eine Reihe von Dropdown-Menüs mit ‚Werkzeugsätzen', die wie folgt organisiert sind.

Bearbeiten-Werkzeugsatz

Dieser Werkzeugsatz enthält alle Werkzeuge, die Sie zum Bearbeiten von Stickmustern im **Stickleinwand**-Modus benötigen.

 Leerräume hinzufügen	Leerräume in gefüllte Objekte schneiden.
 Leerräume entfernen	Leerräume aus markierten Objekten entfernen.
 Stichinkel hinzufügen	Hinzufügen von Stichwinkeln zu geschlossenen Objekten mit oder ohne Leerräume. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
 Stichwinkel entfernen	Entfernen von Stichwinkeln aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen.
 Konturverstärkung	Konturen durch Sticken in die Gegenrichtung verstärken.
 Schwarzstickerei-Optimierung	Reiht markierte Konturen für eine effiziente Ausstickung automatisch ein.

Farben mischen	Erstellt in markierten Objekten farblich gemischte Stiche.
Leerräume füllen	Füllt Leerräume in markierten Objekten mit der aktuellen Stichart.
Stickmuster-Umrandung	Umrandet markierte Objekte automatisch mit Einfach-, Dreifach- oder Satinstichlinie.
Trapunto-Konturen erstellen	In Verbindung mit Erhabenem Satinstich benutzen, um eine erhabene Quilt-Optik zu erzielen.
Zerlegen	Aufspalten von Monogrammen, Applikationen, Schriftzügen und Schwarzstickerei in ihre Objektkomponenten.
Über-lappungen entfernen	Entfernt unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen.
Applikation-süberlappungen entfernen	Entfernt unerwünschte Stiche aus unterliegenden Applikationsobjekten.
Stich-bearbeitung	Platziert den Stichcursor am ausgewählten Einfügepunkt.

Auto-Digitalisieren-Werkzeugsatz

Dieser Werkzeugsatz enthält alle Werkzeug, die Sie zum Auto-Digitalisieren von Bildmaterial im **Stickleinwand**-Modus benötigen. Siehe auch Automatisches Digitalisieren.

Autom. Digitalisierer	Vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch digitalisieren.
Zauberstab	Gefüllte Flächen in Vektor- oder Bitmap-Bildern automatisch digitalisieren.
PhotoSnap	Automatische Umwandlung von Farb- oder Graustufen-Fotos in Stickerei.

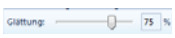
Digitalisieren-Werkzeugsatz

Dieser Werkzeugsatz enthält alle Werkzeug, die Sie zum manuellen Digitalisieren von Stickmustern im **Stickleinwand**-Modus benötigen. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen. Siehe auch Digitalisiermethoden.

Offenes Objekt	Digitalisieren Sie offene Stickobjekte.
Geschlossenes Objekt	Digitalisieren Sie geschlossene Stickobjekte.
Offene Handzeichnung	Stickkonturen in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zeichnen.
Geschlossene Handzeichnung	Geschlossene Stickobjekte in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zeichnen - Kontur oder Füllung.
Block	Digitalisieren von Blöcken mit Winkeln.
Ellipse	Digitalisieren Sie elliptische oder kreisförmige Stickobjekte.
Rechteck	Digitalisieren Sie rechteckige oder quadratische Stickobjekte. Für Quadrate <Strg> drücken.
Schriftzüge	Erstellen Sie Stickereischriftzüge direkt auf dem Bildschirm.
Monogramme r- stellung	Erstellen persönlicher Monogramme mit einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungen und Ornamente.
Applikation	Digitalisiert Geschlossenes Objekt-Applikation mit allen erforderlichen Stichen.
Erweiterte Applikation	Erstellen von ‚Geschlossener-Objekt'-Applikationen anhand eines oder mehrerer Ursprungsobjekte.
Knopfloch	Digitalisiert ein einzelnes Knopfloch mit allen erforderlichen Stichen.
Knopflöcher	Digitalisieren Sie eine Knopflochleiste mit allen erforderlichen Stichen.
Filzen	Filz-Stickmuster zur Benutzung mit dem BERNINA-Rundlaufgreifer digitalisieren.
Musterstempel	Platziert individuelle Muster im Stickmuster. Wählen Sie aus dem Muster-Archiv aus.

Freihand-Einstellungen-Werkzeugleiste

Wenn **Freihand**-Werkzeuge aktiviert werden, erscheint die **Freihand-Einstellungen**-Werkzeugleiste.



Benutzen Sie das Glättung-Bedienelement, um als Prozentsatz festzulegen, wie dicht die geglättete Kontur dem Original folgen soll.

Benutzen Sie Führung anzeigen, um den Führungscursor zum Freihand-Digitalisieren ein-/auszuschalten – er bietet mehr Kontrolle über ‚freihändiges' Zeichnen als der Standard-Mauszeiger.



Benutzen Sie die Innenkreisradius -Kontrolle, um die Größe des inneren Kreises der Freihand-Digitalisier-führung festzulegen.



Benutzen Sie die ‚Anzahl Führungskre-ise'-Kontrolle, um die Anzahl der Kreise der Freihandführung festzulegen - wenn der Innenkreisradius 2mm beträgt, beträgt der Abstand zu jedem weiteren Führungskreis ebenfalls 2mm.

StumpWork-Werkzeugsatz

Sie finden den **StumpWork**-Werkzeugsatz unter **Werkzeuge**. Er enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um StumpWork komplett neu oder aus existierenden Objekten zu erstellen. Siehe auch StumpWork-Stickerei.

StumpWork-Umrandung erstellen	Generiert eine StumpWork-Umrandung aus markierten Objekten.
Offene StumpWork-Umrandung digitalisieren	Digitalisiert eine offene StumpWork-Umrandung mithilfe einer digitalisierten Linie und der aktuellen Einstellungen.
Geschlossene StumpWork-Umrandung digitalisieren	Digitalisiert eine geschlossene StumpWork-Umrandung mithilfe einer digitalisierten Linie und der aktuellen Einstellungen.
Geschlossene StumpWork-Umrandung durchschneiden	Durchschneiden Sie eine geschlossene StumpWork-Umrandung, um eine Öffnung zu lassen - z. B. für Drahtenden.
Drahtlinie digitalisieren	Erstellt mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen eine Drahtlinie.
StumpWork-Teilstickmuster erstellen	Erstellt ein StumpWork-Teilstickmuster aus markierten Objekten, die Stickerei innerhalb einer StumpWork-Umrandung enthalten.
StumpWork-Teilstickmuster öffnen	Ausgewählte StumpWork-Teilstickmuster ansehen und bearbeiten.
StumpWork-Teilstickmuster speichern als	StumpWork-Teilstickmuster als separate Stickdatei speichern.

Spiegeln-und-verbinden-Werkzeugsatz

Dieser Werkzeugsatz enthält alle Werkzeuge, die Sie zum waag- und senkrechten Duplizieren und Umwandeln markierter Stickobjekte benötigen. Siehe auch Objekte spiegeln.

Waagrecht spiegeln und verbinden	Waagrecht duplizieren und spiegeln, überlappende Objekte verbinden (optional).
Senkrecht spiegeln und verbinden	Senkrecht duplizieren und spiegeln, überlappende Objekte verbinden (optional).
Waagrecht / senkrecht spiegeln und verbinden	Markierte Objekte um einen Mittelpunkt duplizieren und spiegeln.
Kranz	Markierte Objekte um eine Mittelachse duplizieren. Duplikate in der Spiegeln-und-Verbinden-Werkzeugleiste festlegen.
Kaleidoskop	Objekte um eine Mittelachse duplizieren und spiegeln. Duplikate in der Spiegeln-und-Verbinden-Werkzeugleiste festlegen.
	Geben Sie die Anzahl der Kranzpunkte ein. Bei gerader Anzahl wird das Kaleidoskop aktiviert.

Anordnen-Werkzeugsatz

Dieser Werkzeugsatz enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um Objekte im **Stickleinwand**-Modus exakt auszurichten, zu arrangieren und zu spiegeln. Siehe auch Objekte anordnen und umwandeln.

Gruppieren	Kombinieren mehrerer Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe.
Gruppierung aufheben	Objektgruppe in Objektkomponenten aufteilen.
Sperren	Sperren markierter Objekte, um sie zu schützen.
Alles entsperren	Entsperren aller gesperrten Objekte, um den Schutz zu entfernen.
Linksbündig ausrichten	Markierte Objekte linksbündig ausrichten.
Mittelpunkte senkrecht ausrichten	Mittelpunkte markierter Objekte senkrecht ausrichten.

Rechtsbündig ausrichten	Markierte Objekte rechtsbündig ausrichten.
Obenbündig ausrichten	Ausrichten anhand der oberen Ränder der markierten Objekte.
Mittelpunkte waagrecht ausrichten	Mittelpunkte markierter Objekte waagrecht ausrichten.
Untenbündig ausrichten	Markierte Objekte waagrecht nach unten ausrichten.
Mittelpunkte ausrichten	Mittelpunkte markierter Objekte ausrichten.
Gleichmäßig waagrecht anordnen	Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig waagrecht arrangiert.
Gleichmäßig senkrecht anordnen	Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig senkrecht arrangiert.

Farbfilm-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht im **Stickleinwand**-Modus zur Verfügung.

Objekte anzeigen	Ansicht der Stickreihenfolge. Objekte durch Ziehen an die gewünschte Position bringen.
1 Objekt vorwärts / rückwärts	Auswahl in der Stickreihenfolge um ein Objekt nach vorne / hinten verschieben.
1 Farbe vorwärts / rückwärts	Auswahl in der Stickreihenfolge um eine Farbe nach vorne / hinten verschieben.
Zum Start / Ende bewegen	Die Auswahl zum Start /Ende der Stickreihenfolge bewegen.
Reihenfolge nach Auswahl	Objekte in Auswahlreihenfolge neu einreihen.
Nach Farbe einordnen	Neueinreihung aller gleichfarbigen Blöcke. (Zur Beibehaltung separater Farbblöcke Farbfilm benutzen.)

Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste steht im **Rahmenleinwand**-Modus zur Verfügung. Siehe Rahmensetzung für Stickmuster.

Rahmen hinzufügen	Fügt einem Mehrfachrahmen-Layout einen neuen Rahmen hinzu.
Rahmen rechts hinzufügen	Platziert einen neuen Rahmen rechts neben dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
Rahmen oben hinzufügen	Platziert einen neuen Rahmen über dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
Vier Rahmen hinzufügen Acht Rahmen hinzufügen	Erstellt vier/acht Rahmen um einen markierten Rahmen herum. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
Manuelle Teilungslinie	Digitalisieren Sie in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.
Rahmen löschen	Entfernt den markierten Rahmen aus dem Rahmenlayout.
Rahmen-setzungen berechnen	Berechnet die aus dem aktuellen Layout resultierenden Rahmensetzungen.

TASTATURBEFEHLE

Sie wählen Befehle in BERNINA-Sticksoftware genauso aus wie in anderen MS Windows®-Anwendungen – aus Menüs oder Werkzeugleisten. Meistens gibt es Schnelltasten für die Befehle, die am häufigsten verwendet werden.

Tastenkombinationen

Um einen Tastaturbefehl oder eine Tastenkombination zu verwenden, drücken Sie gleichzeitig eine Zusatztaste und eine Buchstabentaste. Ein Beispiel: Durch gleichzeitiges Drücken der **Strg**-Taste (Steuerung) und der ‚c'-Taste wird die aktuelle Auswahl - Text, Grafik, etc. - in die Zwischenablage kopiert. Dies ist auch als **Strg+C**-Tastenkombination oder -Tastaturbefehl bekannt.

Konvertierung von Windows zu Mac

Tastenkombinationen sind auf Macs und PC leicht unterschiedlich. Wenn Sie Tastaturbefehle in Windows kennen und regelmäßig benutzen, werden Sie sich auf dem Mac etwas umstellen müssen. Im Allgemeinen entspricht Steuerung + Taste unter Windows der Kombination Befehlstaste + Taste unter Mac OS. Die häufigsten Tastenkombinationen sollten durch diese einfache Ersetzung funktionieren. Im Folgenden finden Sie eine kurze Übersicht der Tastenentsprechungen:

Windows	Mac
Steuerung (Strg)	Befehlstaste (meistens); Steuerung
Alt	Option
Windows / Start	Befehlstaste / Apfel
Rücktaste	Rücktaste
Löschen	Löschen
Umschalten	Umschalten
Eingabe	Eingabe
Return	Return

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.

Allgemeine Funktionen

Um	Tastenkomb.
Den Abbrechen-Befehl auszuführen	Esc
Das Programm zu beenden	Alt+F4
Ein existierendes Stickmuster zu öffnen	Ctrl+O
ein Stickmuster zu drucken	Ctrl+P
ein Stickmuster zu speichern	Ctrl+S
ein neues Stickmuster zu starten	Ctrl+N

Stickmuster-Ansicht

Um	Tasten-komb.	oder
Den aktuellen Stich zu zentrieren	C	F6
Zu Messen	M	
Bildschirm aktualisieren	R	F4
Nadelpunkte zu zeigen	. (Punkt)	
Die vorherige Ansicht zu zeigen	V	F5
Markierte Objekte zu zeigen	Shift+S	
Auf Fenstergröße zoomen	0 (Null)	F2
Verbindungsstiche ein-/ausblenden	Shift+C	
Bilder ein-/auszublenden	D	
Vektoren ein-/auszublenden	Shift+D	
Schieben	P	
Stickansicht zeigen ein-/auszuschalten	T	
Zoomfeld	B danach 🖱	F8
Zoomfaktor	F	F3
2x zu vergrössern	Z	🖱 Rad
2x zu verkleinern	Shift+Z	F10
1:1 Ansicht (100%)	1	
Senkrechter Bildlauf	Alt+🖱 Rad	
Waagrechter Bildlauf	Ctrl+🖱 Rad	

Objektauswahl

Um	Tastenkomb.
das Objektauswahl-Werkzeug zu aktivieren	O

Um	Tastenkomb.
Das nächste Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Tab
Das vorherige Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl+Shift+Tab
Die Markierung aller Objekte aufzuheben	Esc oder Del
Eine Reihe von Objekten auszuwählen	Shift+🖱
Alle Objekte zu markieren	Ctrl+A
Mehrere Objekte zu markieren	Ctrl+🖱
Das nächste Objekt zu markieren	Tab
Ein unten liegendes Objekt zu markieren	2+🖱
Das vorherige Objekt zu markieren	Shift+Tab

Stickmuster bearbeiten

Um		Tastenkomb.
Den letzten Eingabepunkt zu löschen	*	←Bksp
Die Digitalisierung eines Objekts fertigzustellen	*	Enter oder Spacebar
Unterlagen EIN/AUS kippzuschalten		U
Das Text-Dialogfeld anzuzeigen		A
Den Wiederherstellen-Befehl auszuführen		Ctrl+Y
Den Rückgängig-Befehl auszuführen		Ctrl +Z
Auswahl ausschneiden		Ctrl+X
Auswahl kopieren		Ctrl+C
Auswahl einfügen		Ctrl+V
Auswahl duplizieren		Ctrl+D
Auswahl klonen		🖱+🖱
Kontur verstärken (Doppellaufstich)		Ctrl+B
Auswahl löschen		Delete

* Zur BERNINA DesignerPlus

Stickreihenfolge-Ansicht

Durchlaufen	Tastenkomb.	
	Tastatur	Kleintast. *
1 Segment zurück	Ctrl+←	
1 Segment vorwärts	Ctrl+→	
1 Stich zurück	† ←	4
1 Stich vorwärts	† →	6
10 Stiche zurück	† ↑	8
10 Stiche vorwärts	† ↓	2

* ‚Num. Sperre' deaktiviert † ‚Objektauswahl'-Werkzeug deaktiviert

Durchlaufen	Tastenkomb.	
	Tastatur	Kleintast. *
100 Stiche zurück		-
100 Stiche vorwärts		+
Um Langsames Neuzeichnen zu aktivieren	Shift+R	
Zur nächsten Farbe	PageDown	9
Zum nächsten Objekt	Ctrl+t	
Zum nächsten markierten Objekt	Tab	
Zur vorherigen Farbe	Page Up	3
Zum vorherigen Objekt	Shift+T	
Zum vorherigen markierten Objekt	Shift + Tab	
Zum Ende eines Stickmusters	End	1
Zum Anfang eines Stickmusters	Home	7

* ‚Num. Sperre' deaktiviert † ‚Objektauswahl'-Werkzeug deaktiviert

Digitalisierung & Text

Um		Tastenkomb.
Doppellaufstich zu aktivieren		Ctrl+B
Den letzten Eingabepunkt zu löschen	*	←Bksp
Die Digitalisierung eines Objekts fertigzustellen	*	Enter oder Spacebar
Unterlagen EIN/AUS kippzuschalten		U
Das Text-Dialogfeld anzuzeigen		A

* Zur BERNINA DesignerPlus

Manipulieren von Objekten und Stichen

Um	Tastenkomb.
Markierte Stickmuster exakt einzupassen	↑ ↓ ← →
Ein ausgewähltes Objekt waagerecht oder senkrecht zu verschieben	🖱+Ctrl Das Objekt ziehen
Bei der Grössenänderung eines Objekts dessen Proportionen beizubehalten	† Shift+🖱 Eckgriff ziehen
Markierte Objekte umzuformen	H

† ‚Alt+Ziehen'-Kombination nur in BERNINA-Quilter * BERNINA-Quilter anwenden

Um	Tastenkomb.
Den Umformungsknotenpunkttyp zu ändern	+Space Umformungsknotenpunkt markieren und Leertaste drücken
Markierte Objekte zu gruppieren	Ctrl+G
Die Gruppierung markierter Objekten aufzuheben	Ctrl+U
Ein Neugruppieren der entmarkierten Objekte auszuführen	* Ctrl+R
Ein Sperren ausgewählter Objekte auszuführen	K
Ein Entsperren ausgewählter Objekte auszuführen	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

System-Tastaturbefehle

Im Folgenden finden Sie eine Liste häufig benutzter Windows-Tastaturbefehle und ihrer Enstprechungen auf dem Mac.

Vorgang	Windows	Mac
Rückwärts löschen	Rücktaste	Löschen
Gesamten Bildschirm in die Zwischenablage legen	Druck-Taste	Befehlstaste + Steuerung + Umschalten + 3
Vorderstes Fenster kopieren	Alt + Druck-Taste	Befehlstaste + Umschalten + 3
Aktuelles Fenster schließen	Steuerung + W	Befehlstaste + W
Datei/Ordner kopieren	Steuerung + Symbol ziehen	Option + Symbol ziehen
In die Zwischenablage kopieren	Steuerung + C	Befehlstaste + C
Dateiverknüpfung oder Verknüpfung erstellen	Rechtsklicke mit der Maus und Verknüpfung erstellen auswählen	Befehlstaste + L
Ausschneiden und in die Zwischenablage legen	Steuerung + X	Befehlstaste + X
Dialogfeld ohne Änderungen verlassen	Escape	Escape
Finden/Suchen	Steuerung + F	Befehlstaste + F
Eine abgestürzte Anwendung sofort beenden	Steuerung + Alt + Entfernen	Befehlstaste + Option + Escape
Vorwärts löschen	Löschen	Löschen (Auf Mac-Notebooks drücken Sie Funktion (fn) und Entfernen)
Informationen oder Eigenschaften abrufen	Alt + Eingabe	Befehlstaste + I
Aktuellen Benutzer ausloggen	Windows + L	Befehlstaste + Umschalten + Q
Fenster maximieren	Steuerung + F10	Keine
Fenster minimieren	Windows + M	Befehlstaste + M
Neuer Ordner	Steuerung + N	Befehlstaste + Umschalten + N
Datei öffnen	Steuerung + O	Befehlstaste + O
Zwischenablage einfügen	Steuerung + V	Befehlstaste + V
Drucken	Steuerung + P	Befehlstaste + P
Programm beenden / schließen	Alt + F4	Befehlstaste + Q
Datei / Ordner umbenennen	Datei / Ordner auswählen + F2	Datei / Ordner auswählen + Eingabe
Datei speichern	Steuerung + S	Befehlstaste + S
Alles markieren	Steuerung + A	Befehlstaste + A
Mehrere nicht-zusammenhängende Elemente einer Liste auswählen	Steuerung + auf jedes Element klicken	Befehlstaste + auf jedes Element klicken
Elemente in den Abfalleimer verschieben	Löschen	Befehlstaste + Entfernen
E-Mail senden / empfangen	Steuerung + K	Befehlstaste + K
Herunterfahren	Windows + U + U	Befehlstaste + Option + Steuerung + Auswurftaste

Vorgang	Windows	Mac
Zum nächsten Fenster wechseln	Steuerung + F6	Befehlstaste + ~ (Tilde)
Zum vorherigen Fenster wechseln	Steuerung + Umschalten + F6	Befehlstaste + Umschalten + ~ (Tilde)
Zwischen offenen Anwendungen hin- und herschalten	Alt + Tab	Befehlstaste + Tab
Sonderzeichen tippen	Alt + Taste	Option + Taste
Rückgängig	Steuerung-Z	Befehlstaste-

Mac-Umgebung auf virtuellen Maschinen

Wenn Sie BERNINA-Sticksoftware in einer Mac-Umgebung auf einer virtuellen Maschine (VM) laufen lassen, kann es sein, dass die Tastaturbefehl nicht richtig funktionieren.

Lion benutzt mehr Tastaturbefehle als Snow Leopard, vor allem für **Launchpad** und **Mission Control**. Letzteres hat Standard-Zuweisungen für **Strg** Linkspfeil und **Strg** Rechtspfeil. Wenn das Kontrollkästchen unter **Parallels** Desktop-Einstellungen / Tastatur / ‚Mac OS X System-Kurzbefehle von Mac OS X aktivieren' aktiviert ist, lösen die oben aufgeführten Kombinationen Mission Control-Funktionen auch von innerhalb der VM aus. Dafür ist diese Einstellung vorgesehen. Es gibt zwei Wege, dies zu vermeiden:

- Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen in den Desktop-Einstellungen für Parallels. Das geht am einfachsten, Sie verlieren jedoch innerhalb der VM alle Systemtasten auf einmal); oder
- Entfernen Sie die Zuweisung dieser zwei Tastaturbefehle in Mac OS X-Systemeinstellungen / Tastatur / Tastaturbefehle.

Wählen Sie einfach links Mission Control aus; Sie sehen dann die zwei Menüpunkte auf der rechten Seite. Deaktivieren Sie sie, und Sie sollten innerhalb der Windows VM keinerlei Probleme haben. Diese Methode hat keine Nachteile, es sei denn, Sie möchten die Tastaturbefehle für Mission Control benutzen.

Da Mission Control nur mit aktivierten Fingerbewegungen wirklich Spaß macht, werden die meisten Benutzer mit Maschinen, auf denen Fingerbewegungen möglich sind, die Tastaturbefehle nicht benötigen. Wenn Sie wollten, könnten Sie Mission Control sogar andere Tastaturbefehle zuweisen.

Es kann in Parallels auch zu Problemen mit der **Umschalttaste** kommen. Versuchen Sie Folgendes: Klicken Sie auf ‚Virtuelle Maschine'. Konfigurieren und aktivieren Sie die Option ‚Zusatztasten für Spiele optimieren'.

Teil IX
Produktfunktionsliste

BERNINA-Sticksoftware-Produktfunktionsliste

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Grundkenntnisse				Grundkenntnisse
Stickmuster ansehen in Bildleinwand	Bildleinwand	●	●	Bildleinwand
Stickmuster ansehen in Stickleinwand	Stickleinwand	●	●	Stickleinwand
Stickmuster ansehen in Rahmenleinwand	Rahmenleinwand		●	Rahmenleinwand
Mehrere Stickmuster öffnen		●	●	Öffnen von Stickmustern
Stickmuster erstellen (Vorlagen)	Neu mit Vorlage	●	●	Ein Stickmuster beginnen
Stickmuster speichern		●	●	Speichern von Stickmustern
Rahmen, Raster, Lineale und Hilfslinien anzeigen		●	●	Rahmen, Raster & Lineale
Entfernungen auf dem Bildschirm messen		●	●	Messen von Distanzen auf dem Bildschirm
Festlegen der Maßeinheiten		●	●	Das Einstellen der Maßeinheiten
Rückgängig/Wiederherstellen	Rückgängig/Wiederherstellen	●	●	Das Rückgängigmachen und Wiederholen von Befehlen
Werkzeugleisten verschieben/andocken		●	●	Werkzeuge und Werkzeugleisten
Zugriff auf Objekteigenschaften		●	●	Zugriff auf Objekteigenschaften
Portfolio, Kreuzstich, Quilter starten		●	●	Zusatzanwendungen starten
Motivansicht				Stickmuster-Ansicht
Stickerei-Elemente ansehen	Stickansicht zeigen / Stiche zeigen	●	●	Stickelemente ansehen
Objekte nach Farbe ansehen		●	●	Objekte nach Farbe ansehen
Stickmuster in der Übersicht begutachten	Übersichtsfenster	●	●	Stickmuster im Übersichtsfenster ansehen
Ansicht vergrössern/verkleinern		●	●	Vergrössern und verkleinern
Motivdurchlauf nach Farbblock/Objekt/Stichen		●	●	Das Durchlaufen der Designs
Simulierte Ausstickung des Stickmusters begutachten	Langsames Neuzeichnen	●	●	Ausstickung simulieren
Hintergrund ein-/ausblenden		●	●	Hintergründe anzeigen
Hintergrundstoff/-farbe ändern		●	●	Hintergrundfarben einstellen
Fertige Artikel visualisieren		●	●	Fertige Artikel visualisieren
Motiv-Informationen begutachten		●	●	Stickmuster-Eigenschaften ansehen
Motivvorschau		●	●	Stickmustervorschau
Objektauswahl				Objekte markieren
Objekte durch Anklicken markieren	Objektauswahl	●	●	Das Auswählen der Objekte per Mausklick
Objekt per Markierungsfeld auswählen	Polygonauswahl	●	●	Objekte mit Auswahlfeld auswählen
Objekte mittels der Tab-Taste markieren		●	●	Objekten mit der Tab-Taste markieren
Alle Objekte eines Stickmusters markieren		●	●	Alle Objekte eines Stickmusters markieren
Objektmarkierung aufheben / Objekte löschen		●	●	Objektmarkierungen aufheben und Objekte löschen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Farbblöcke begutachten und markieren	Farbfilm	●	●	Farbblöcke ansehen und markieren
Arbeiten mit Stickrahmen				Rahmensetzung für Stickmuster
Rahmen anzeigen		●	●	Rahmen auswählen
Mehrfach gerahmte Stickmuster erstellen	Rahmenleinwand		●	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		●	●	Bildschirm kalibrieren
Raster-Optionen einstellen		●	●	Rasteroptionen einstellen
Automatischen Bildlauf einstellen		●	●	Automatische Bildlauf-Optionen einstellen
Rahmenoptionen einstellen		●	●	Rahmenoptionen einrichten
Einstellen der Optionen bei geschlossenen Applikationen	Applikation		●	Einstellen der Applikationsoptionen
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
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		●	Das Digitalisieren von Quadraten und Rechtecken
Kontur- und Füllstiche				Kontur- und Füllstiche
Konturstiche wählen		●	●	Konturstiche auswählen
Füllstiche wählen		●	●	Füllstiche auswählen
Einfach-/Dreifachkonturen erstellen	Einfach/Dreifach	●	●	Konturen mit Einfach- und Dreifachstichen erstellen
Satinstichkonturen erstellen	Satinstich / Erhabener Satinstich	●	●	Satinstich-Konturen erstellen
Pariserstichkonturen erstellen	Pariserstich-Kontur	●	●	Konturen mit Pariserstich erstellen
Satinstichfüllungen erstellen	Satinstich / Erhabener Satinstich	●	●	Satinfüllstiche erstellen
Steppstichfüllungen erstellen	Steppstichfüllung	●	●	Steppstich-Füllungen erstellen
Steppstichmuster ändern	Steppstichmuster	●	●	Steppstichmuster anwenden
Fadenfarben & Fadentabellen				Fadenfarben & Fadentabellen
Ändern der aktuellen Farben		●	●	Ausgewählte Objektfarben ändern

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Farbspektrum ändern		●	●	Farbspektren ändern
Fadenfarben suchen und zuweisen		●	●	Fäden suchen und zuweisen
Garne angleichen und zuweisen		●	●	Fäden abgleichen und zuweisen
Ändern aller Farben eines Stickmusters		●	●	Farbspektren ändern
Fadentabellen ändern		●	●	Fadentabellen ändern
Benutzerdefinierte Fadentabellen erstellen		●	●	Eigene Fadentabellen erstellen
Objekteigenschaften und Vorlagen				Eigenschaften, Stoffe und Vorlage
Aktuelle Objekteigenschaften einstellen		●	●	Aktuelle Objekteigenschaften einstellen
Objekteigenschaften ändern		●	●	Eigenschaften von markierten Objekten ändern
Standard-Objekteigenschaften ändern		●	●	Standard-Objekteigenschaften ändern
Motivvorlagen erstellen		●	●	Stickmustervorlagen erstellen
Motivvorlagen ändern		●	●	Stickmustervorlagen ändern
Aktuelle Eigenschaften in Vorlage speichern		●	●	Aktuelle Eigenschaften in einer Vorlage speichern
Zurück zur NORMAL-Vorlage		●	●	Zur NORMAL-Vorlage zurückkehren
Stickqualität verbessern				Stickqualität
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 Ein- und Abbindestiche anpassen
Autom. Start- und Endpunkte	Autom. Start/Ende	●	●	Festlegen automatischer Start- & Endpunkte
Hintergrundvorlagen verwenden				Digitalisieren mit Hintergründen
Bitmap-Bildmaterial scannen		●	●	Bildmaterial scannen
Bitmap- und Vektorbilder laden		●	●	Vektorbilder laden
Bilder zum Digitalisieren zuschneiden		●	●	Beschneiden der Bitmaps zwecks Digitalisierung
Zugeschnittene Bilder umformen	Objekt umformen	●	●	Beschnittene Bitmap-Bilder umformen
Bearbeiten von Bildern in einer Grafikanwendung	Bild retuschieren	●	●	Das Bearbeiten von Bildmaterial in Grafikanwendungen
Hintergründe als separate Dateien speichern		●	●	Hintergründe als separate Dateien speichern
Vorbereiten konturloser Bilder	Bildvorbereitung	●	●	Vorbereiten nicht-umrandeter Bitmaps
Vorbereiten von Bildern mit Konturen	Bilder mit Konturen – Vorbereitung	●	●	Vorbereiten konturierter Bilder
Automatisches Digitalisieren				Automatisches Digitalisieren
Konvertieren von Vektoren zu Stickerei	Konvertieren zu Stickerei	●	●	Vektoren in Stickerei konvertieren
Konvertieren von Stickerei zu Vektoren	Bildvorlage in Stickerei konvertieren		●	Stickerei in Vektoren konvertieren
Formen automatisch digitalisieren	Zauberstab	●	●	Autom. Digitalisierung mit Zauberstab

● Standardmässig inbegriffen ⅄ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Autom. Digitalisieren ganzer Bilder	Autodigitalisierer	●	●	Ganze Bilder automatisch digitalisieren
Automatische Konturen und Umrandungen erstellen	Autodigitalisierer	●	●	Automatische Konturen und Umrandungen erstellen
Fotos in Stickerei umsetzen	PhotoSnap	●	●	Autom. Digitalisierung mit PhotoSnap
Das Kombinieren & Einreihen von Objekten				Das Kombinieren & Einreihen von Objekten
Stickmuster einfügen		●	●	Stickmuster einfügen
Objekte kopieren und einfügen		●	●	Das Kopieren & Einfügen der Objekte
Objekte duplizieren		●	●	Objekte duplizieren
Objekte klonen	Klonen	●	●	Objekte klonen
Objekte gruppieren/Gruppierung aufheben	Gruppieren/Gruppierung aufheben	●	●	Objekte gruppieren & Gruppierung aufheben
Objekte sperren / entsperren	Sperren / Entsperren	●	●	Das Sperren & Entsperren der Objekte
Objekte innerhalb von Gruppen auswählen		●	●	Das Auswählen von in Gruppen enthaltenen Objekten
Objekte aufteilen	Aufteilen	●	●	In Objektkomponenten aufteilen
Objekte neu einordnen		●	●	Das Einreihen von Stickobjekten in der Stickfolge
Farbblöcke und Objekte bearbeiten	Farbfilm	●	●	Reihenfolge mit Hilfe des Farbfilm
Autom. Stickreihenfolge ganzer Stickmuster	Stickreihenfolge	●	●	Ganze Stickmuster automatisch einreihen
Objekte anordnen und umwandeln				Objekte anordnen und umwandeln
Objekte ausrichten		●	●	Objekte anordnen
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
Umformen und Bearbeiten der Objekte				Objekte umformen & bearbeiten
Objekte umformen	Objekt umformen	●	●	Objekte umformen
Stichwinkel einstellen		●	●	Stichwinkel ändern
Start- und Endpunkte ändern		●	●	Start- und Endpunkte anpassen
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		●	Handgezeichnete Stickerei erstellen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Konturen verstärken			●	Konturen verstärken
Unterliegende Stichlagen entfernen	Überlappungen entfernen	●	●	Unten liegende Stichlagen entfernen
Objekten Leerräume hinzufügen	Leerräume hinzufügen		●	Leerräume hinzufügen & entfernen
Leerräume in Objekten füllen	Leerräume füllen		●	Leerräume füllen
Konturen und Umrandungen erstellen	Konturerstellung		●	Konturen & Umrandungen erstellen
Knopflöcher erstellen	Knopfloch hinzufügen	●	●	Knopflöcher erstellen
Kunstvolle Sticheffekte				Kunstvolle Sticheffekte
Konturfüllstiche erstellen	Konturfüllung		●	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		●	Farbmischungen erstellen
Morphing-Effekt erstellen	Morphing-Effekt		●	Morphing-Effekte erstellen
Muster-Laufstich & Motivfüllstiche				Musterstempel, -laufstiche und -füllungen
Stempelfunktionen hinzufügen	Stempelfunktion		●	Stempelfunktionen hinzufügen
Musterlaufstiche erstellen	Musterlaufstich	●	●	Musterkonturen 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
Rückstichkonturen erstellen	Rückstich		●	Rückstich-Konturen erstellen
Stielstichkonturen erstellen	Stielstich		●	Stielstich-Konturen erstellen
Knötchenstichkonturen erstellen	Knötchenstich-Umrandung		●	Knötchen-Umrandungen erstellen
Schwarzstickereifüllungen erstellen	Schwarzstickerei-Füllung		●	Schwarzstickereifüllstiche erstellen
Knötchenfüllstiche erstellen	Knötchenfüllung		●	Knötchenfüllstiche erstellen
Spitzenähnliche Muster erstellen	Gitterfüllung		●	Gitterfüllstiche erstellen
Reliefüllstiche erstellen	Reliefstich		●	Reliefstich-Füllungen erstellen
Mäanderfüllungen erstellen	Mäanderfüllstich		●	Mäanderfüllstiche erstellen
Applikation				Digitalisieren von Applikationen
Applikation erstellen	Applikation		●	Geschlossenes Objekt-Applikationen erstellen

● Standardmässig inbegriffen ⅄ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
Applikation mit teilgedeckten Bereichen erstellen	Applikationsüberlappungen entfernen		●	Teilapplikationen erstellen
Applikation mit offener Form erstellen	Advanced Appliqué		●	Offenes Objekt-Applikationen erstellen
Erhabene Stickerei				Erhabene Stickerei
StumpWork-Stickerei	StumpWork		●	StumpWork-Stickerei
Quiltstickerei	Trapunto-Konturen		●	Quiltstickerei
Nadelfilzen	Filzen		●	Nadelfilzen
Zusatzanwendungen				Zusatzanwendungen
Kreuzstich	BERNINA-Kreuzstich		●	Kreuzstich: Einführung
Patchwork und Quilten	BERNINA-Quilter		●	Einführung ins Patchwork und Quilten
Schriftzüge				Stickerei-Textobjekte
Stickmustern Beschriftung hinzufügen zu		●	●	Stickmustern Schriftzüge 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
Schriftzüge formatieren (kursiv, fett, Ausrichtung)		●	●	Schriftzüge formatieren
Buchstabenabstand einstellen (gesamt, einzeln, zeilenweise)		●	●	Abstände anpassen
Schriftzüge bearbeiten		●	●	Schriftobjekte bearbeiten
Schriftzüge skalieren		●	●	Schriftzüge skalieren
Unterlagenstiche aus kleinen Schriftzügen entfernen		●	●	Unterlagenstichen aus kleinen Buchstaben entfernen
Schriftzüge umformen (drehen, schräg stellen)		●	●	Schriftobjekte 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	Konvertieren zu Stickerei		●	Text zu Stickerei konvertieren
TrueType-Schriftarten zu Stickerei konvertieren			●	Schriftarten zu Stickerei konvertieren
Sonderzeichen und Symbole hinzufügen		●	●	Sonderzeichen hinzufügen
Spezial-Alphabete		●	●	Sonderschriftarten benutzen
Spezialeffekte mit Dehnbare Schriftzüge erstellen	Dehnbare Schriftzüge	●	●	Mit ‚Dehnbare Schriftzüge' Effekte erstellen
Monogramm-Funktion				Monogramm-Funktion
Monogramme mit Initialen erstellen	Monogramm-Funktion	●	●	Monogrammen mit Initialen erstellen

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Funktion	Bezeichnung	EditorPlus	DesignerPlus	Entsprechendes Thema im Benutzerhandbuch
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 Bitmap 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 im PES-Format speichern		●	●	Stickmuster im PES-Format speichern

● Standardmässig inbegriffen ⮝ Neue/verbesserte Funktion/Option

Teil X
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 Benutzerhandbuch – Wählen Sie **Hilfe > Benutzerhandbuch** (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

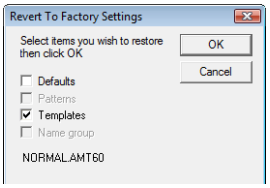
Wenn Sie Änderungen an den Standardeinstellungen Ihrer Software vorgenommen haben und zu den Werkseinstellungen zurückkehren möchten, benutzen Sie die Funktion **Zurücksetzen**.

Um zu den Werkseinstellungen zurückzukehren

1 BERNINA-Sticksoftware beenden.

2 Klicken Sie in der MS Windows®-Taskleiste auf **Start** und wählen Sie **Programme > BERNINA-Sticksoftware 7 > BERNINA Sticksoftware 7-Werkzeuge > Zurücksetzen**.

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.

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 **Systemeigenschaften > Allgemein >** -Dialogfeld 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.

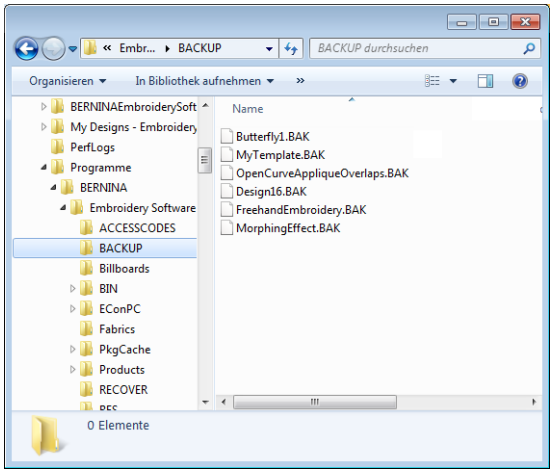
Nachdem die wiederhergestellte Datei unter einem neuen Namen im ART-Format gespeichert ist, können Sie die Recovery-Datei löschen.

Zur Wiederherstellung nach Hardware- oder Softwarefehler

1 MS Windows®-Explorer öffnen.

2 ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7-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 7\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 7\Recover und C:..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7\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.

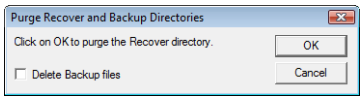
BERNINA-Sticksoftware muss vor dem Löschen von Recovery- oder Sicherungsdateien geschlossen werden, da die Dateien sonst nicht gelöscht werden können.

2 Klicken Sie in der MS Windows®-Taskleiste auf Start und wählen Sie **Programme > BERNINA-Sticksoftware 7 > BERNINA**

Sticksoftware 7-Werkzeuge > Recovery-Dateien löschen.

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 7\Recover und C: ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7\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.

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.

Allgemeine Probleme

Der folgende Abschnitt behandelt allgemeine Probleme, die im Zusammenhang mit Ihren Stickmotiven auftreten können.

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 1024768 oder höher stellen. Lassen Sie Ihr Anti-Virus-Programm laufen.

Beheben von Zugriffsverletzungsausnahme-Fehlern

Eine Fehlermeldung ‚Zugriffsverletzungsausnahme' kann beim Zoomen, bei Schriftzügen, beim 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 7\RES\defaults. dfl-Datei.
Vorschlag	Löschen Sie alle Dateien im ..\Programmdatei\BERNINA\Embroidery Software 7\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, bei Schriftzügen, beim 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 auch Beheben von Zugriffsverletzungsausnahme-Fehlern.

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 V7.0 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 V7.0 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 V7.0 digitalisiert TrueType-Schriftarten automatisch.
- Das Applikationsüberlappungen entfernen-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 gross 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 Schriftzüge 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 Unterlagenstichen aus kleinen Buchstaben entfernen.



Hinweis Wenn Sie bei einem bestimmten Alphabet Sonderzeichen benutzen möchten, müssen Sie nur die **Alt**-Taste runterdrücken und danach **0** (Null) und, unter Anwendung der Tastaturziffern, den spezifischen Zeichencode. Um zum Beispiel den Buchstaben **ê** mittels dessen Code von **234** einzugeben, müssen Sie **Alt +0234** benutzen. 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

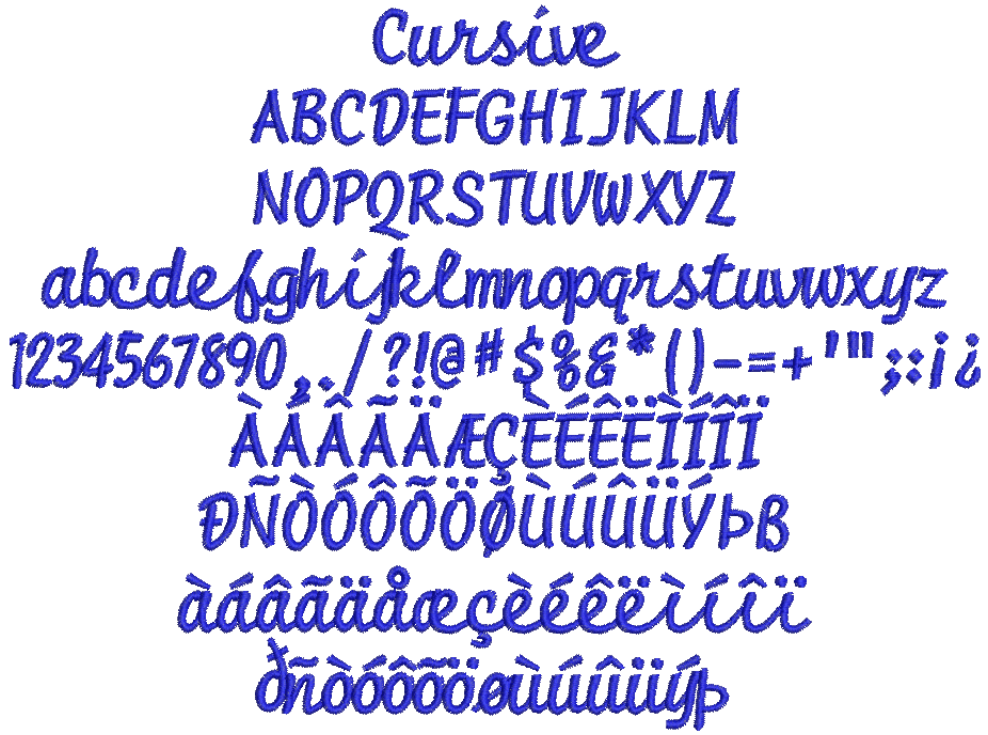
Croissant ist eine spezielle Dekorschrift, die sich von den meisten anderen Schriften stark unterscheidet. Sie eignet sich für Restaurants, Hausbekleidung und andere personenbezogene Motive.



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.



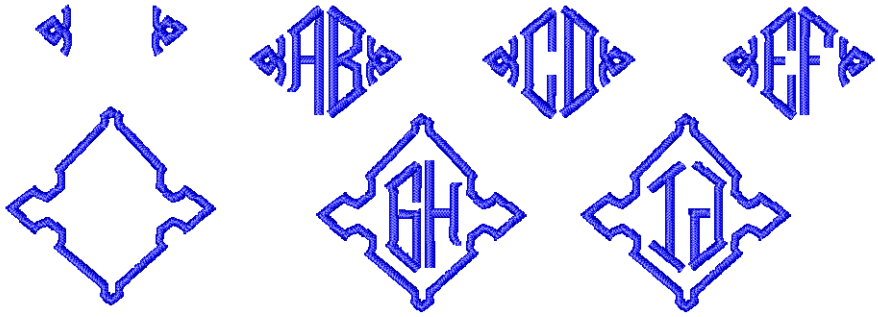
Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	CAPS - Satinstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,35 Zoll	9 mm
	Maximum	2 Zoll	50 mm

Diamond2

Diamond2 ist ein spezielles Alphabet mit zwei Versionen jedes Buchstabens (linke und rechte Seite) sowie einer Umrandung und Verzierungen für 2-buchstabige Motive.



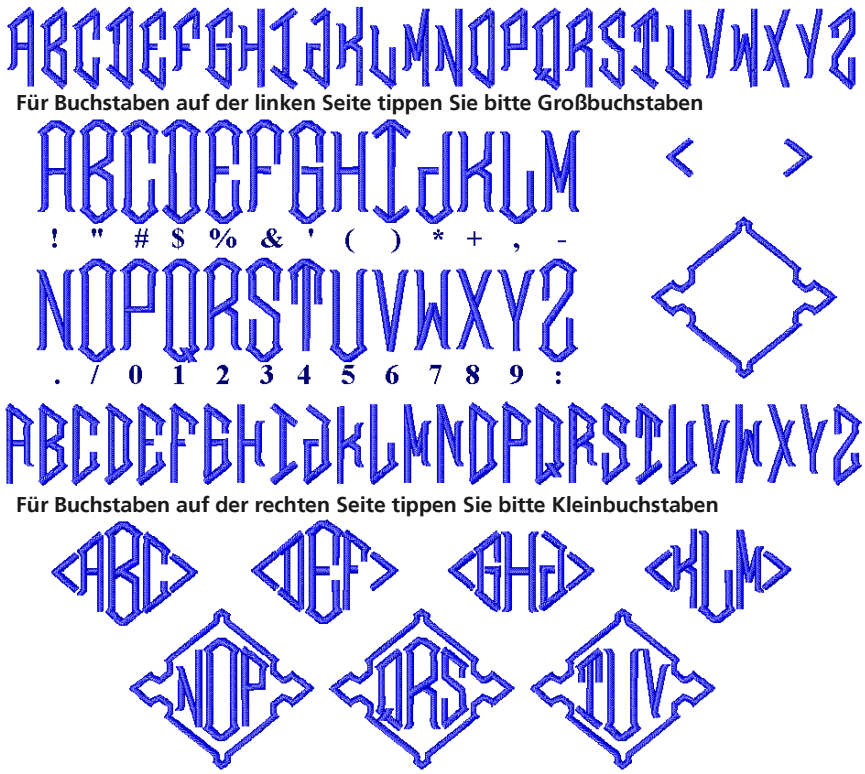
Für Buchstaben auf der linken Seite tippen Sie bitte G **Für Buchstaben auf der rechten Seite tippen Sie bitte K**



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

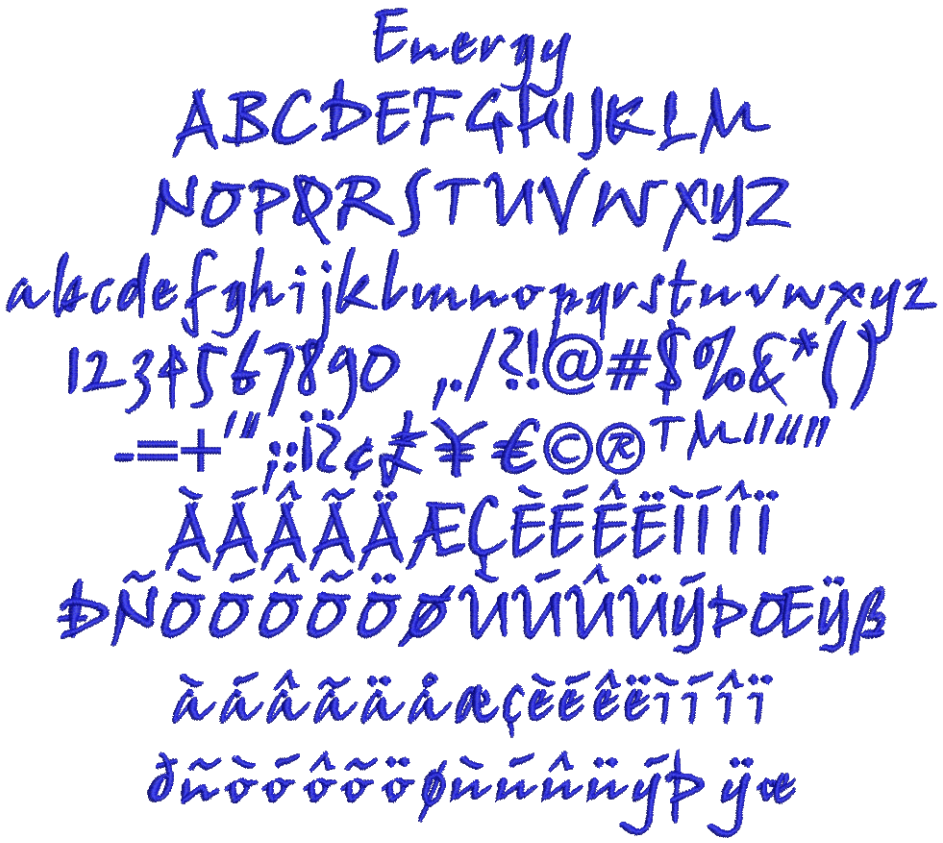
Empress ist eine elegante Kalligraphieschrift im klassischen Stil mit kleinen Kleinbuchstaben. Sie erinnert an Hochzeits- und andere Einladungen und eignet sich für Geschenke und besondere Anlässe.



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

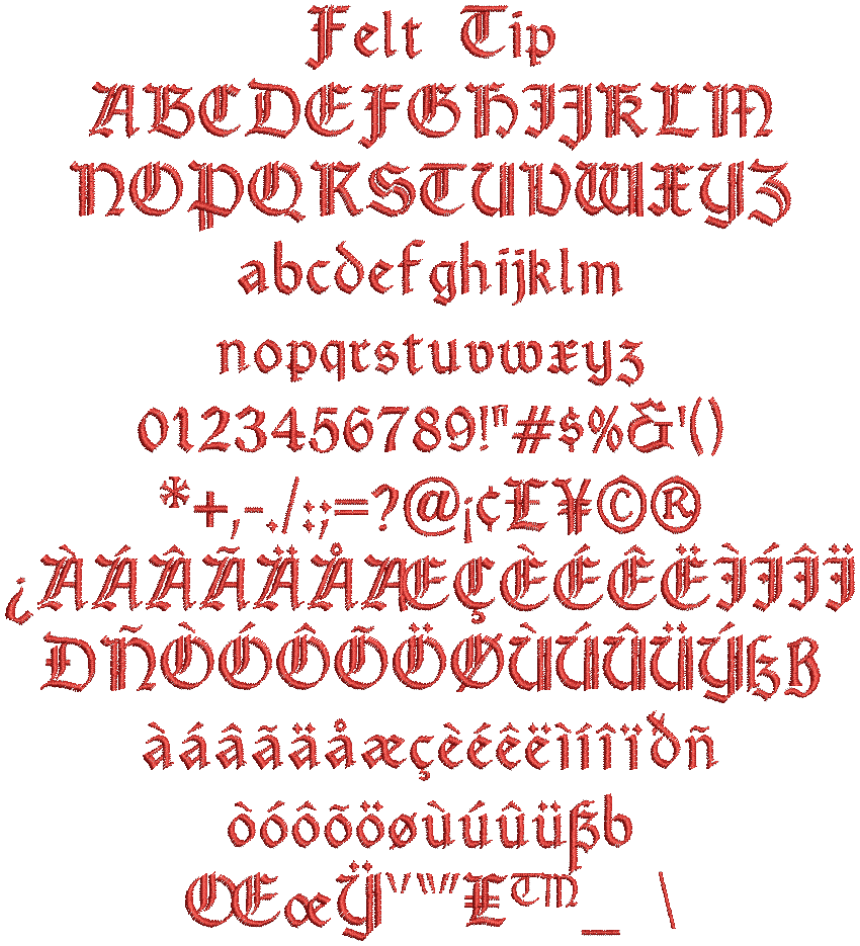
Erica ist ein graziözes Schreibschrift-Alphabet, die auf der Espania-Schriftart basiert und für Monogramme entwickelt wurde.



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 Flair Script-Schriftzüge hinzufügen.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie Schriftzeichen mit Flair		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,75 Zoll	10 mm
	Maximum	3,2 Zoll	80 mm

Fortress

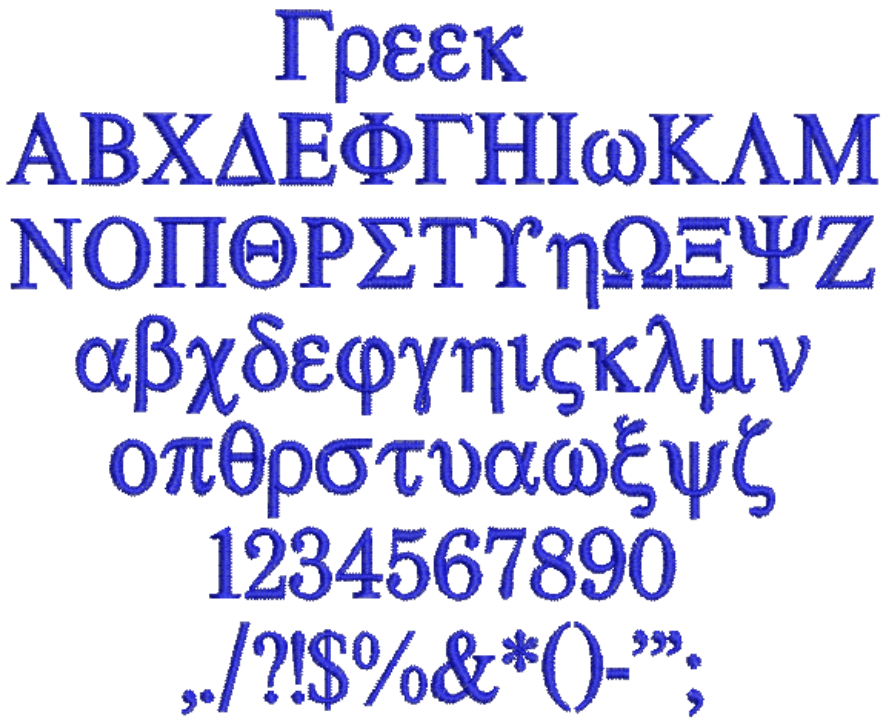
Fortress ist eine solide, blockartige Schrift mit einfachen klaren Linien. Sie ist ideal für schwerere Stoffe.



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

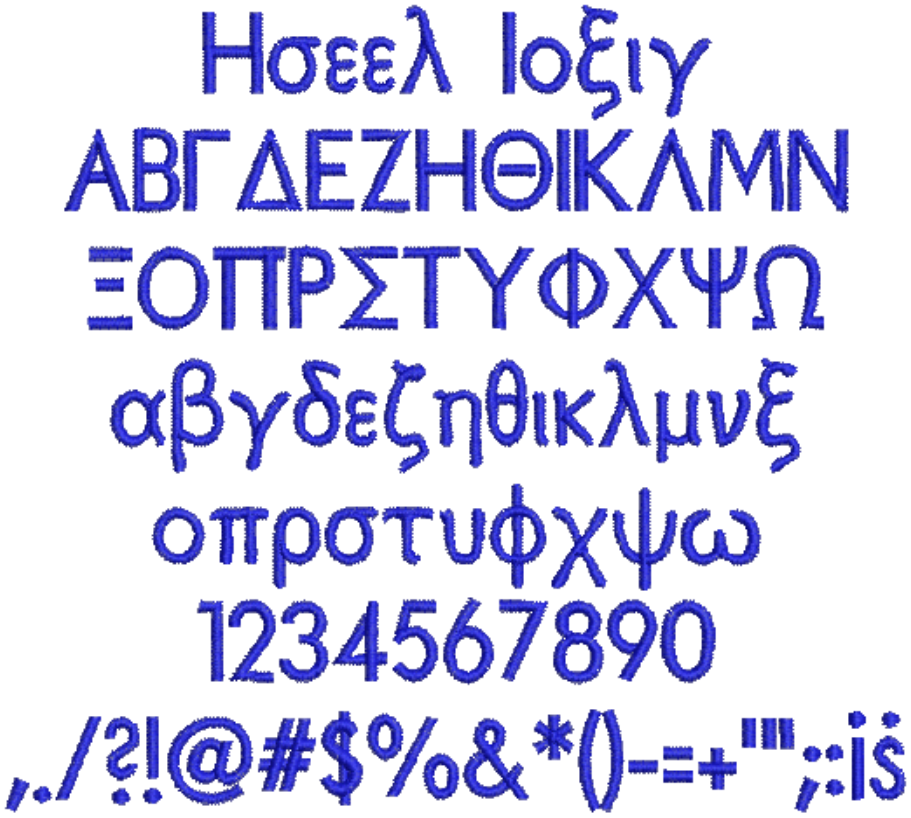
Greek ist eine klassische Serifenschriftart. Sie eignet sich für Schulen, Restaurants und Ereignisse wie z. B. Hochzeiten und Geburten in der griechischen Gemeinde.



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 Reihe 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

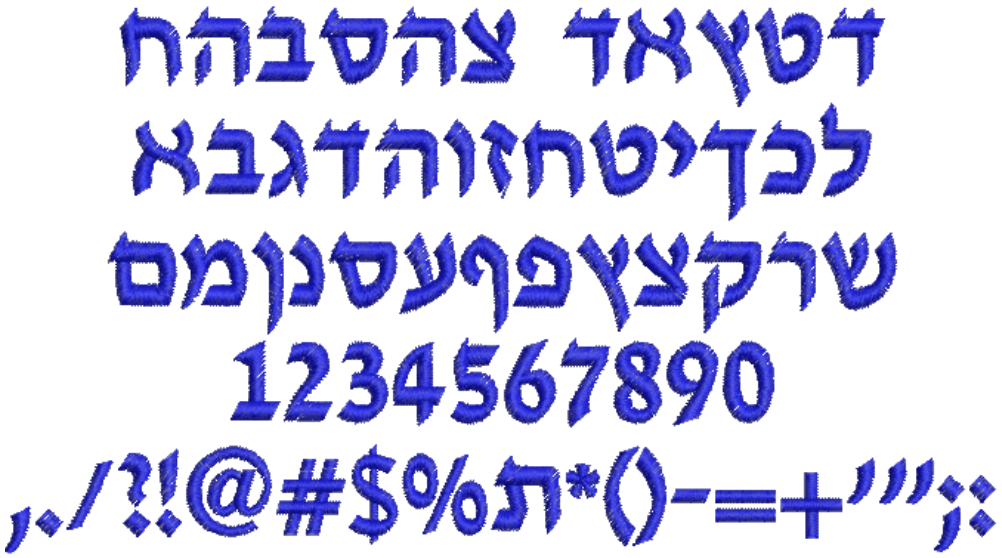
Hebrew 2 ist eine moderne, quadratische hebräische Schriftart. Sie ist kompaktes und kann für zahlreiche Anlässe in hebräischen Gemeinden verwendet werden.



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

Helvetica Small

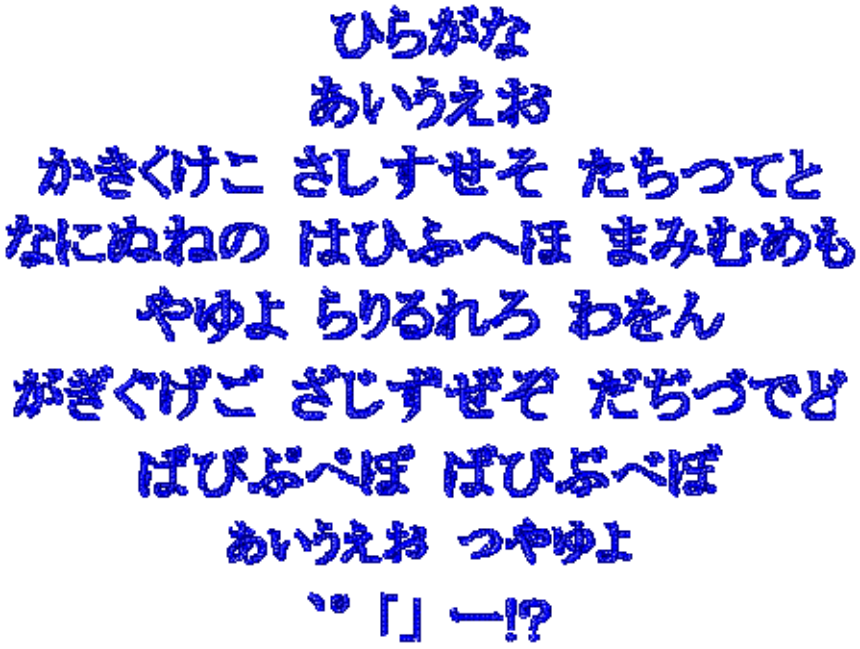
Diese Helvetica-Variante wurde speziell zur Benutzung in kleineren Größen entwickelt.



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	0,3 Zoll	7 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

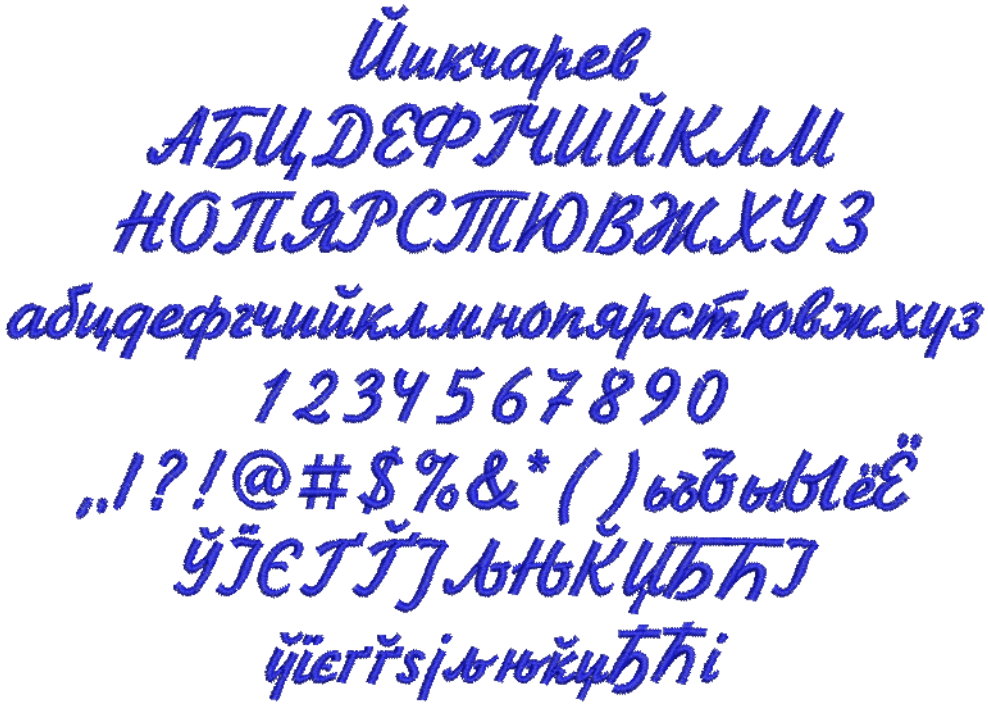
Island ist eine Fettschreibschrift mit zusammenhängenden Kleinbuchstaben Sie weist durchgehend die gleiche Strichdicke auf. Diese Schriftart ist beliebt und vielseitig einsetzbar.



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

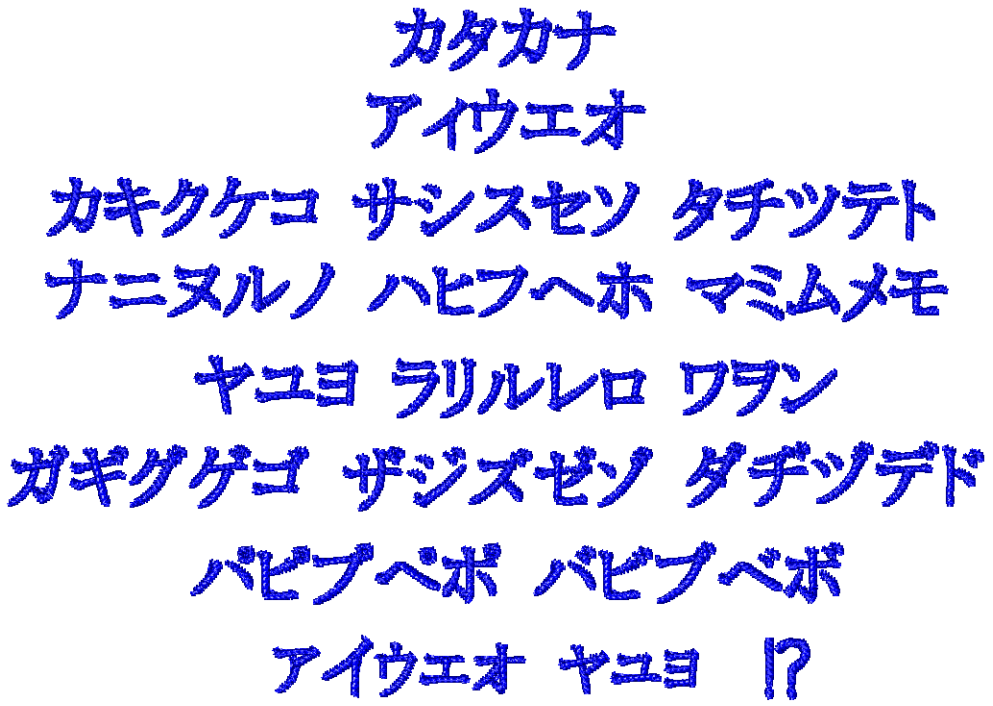
Jikharev basiert auf dem russischen kyrillischen Alphabet. Es ist leicht lesbar und eignet sich für zahlreiche persönliche wie kommerzielle Zwecke.



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

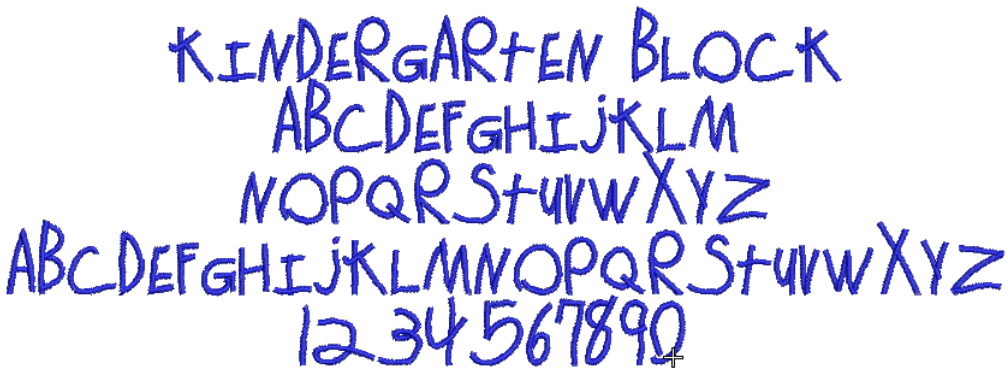
Ketchikan ist ein Alphabet mit Zier-Grossbuchstaben, das häufig für Restaurant-, Kleidungs- und andere Firmennamen verwendet wird, bei denen Stil und Mode wichtig sind.



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

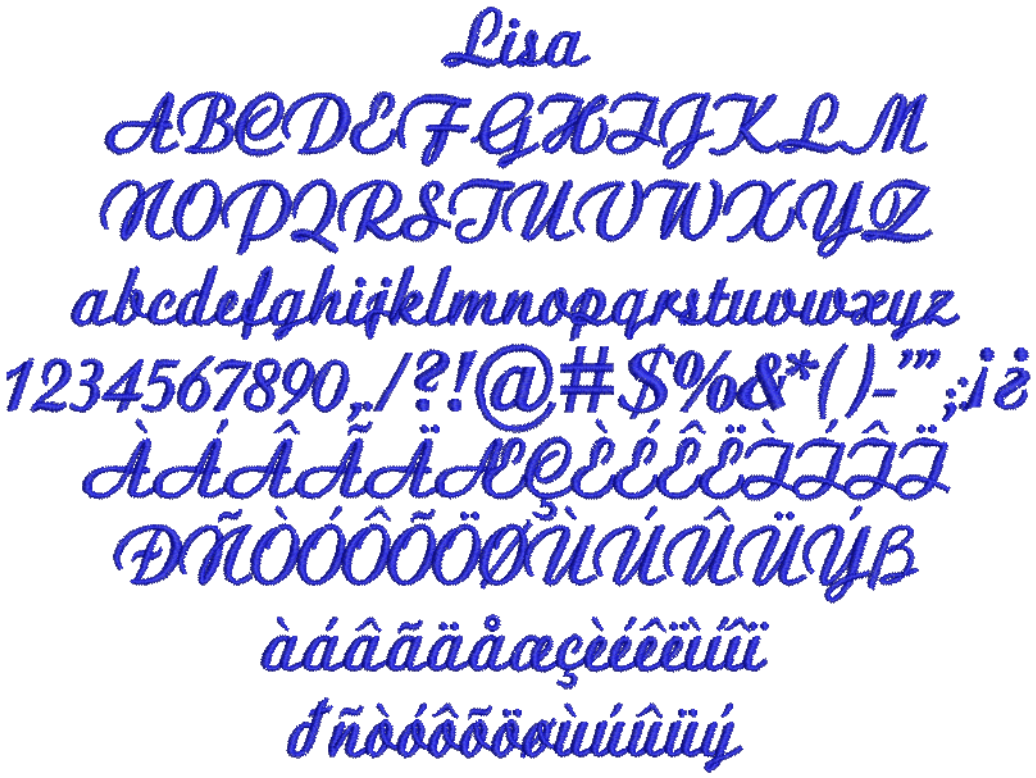
Lazer ist ein modernes, technisch anmutendes Alphabet mit gerundeten Ecken, das nur aus kleinen und grossen Grossbuchstaben besteht. Es eignet sich ideal für moderne, klare Motive, speziell mit technischem Hintergrund.



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

Micro Block

Micro Block wurde speziell für Fälle entwickelt, in denen kleine, gut lesbare Blockbuchstaben benötigt werden.



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	0,3 Zoll	8 mm

Microgramma

Microgramma ist ein leicht kastenförmiges, breites, serifenloses Alphabet.



Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Buchstabenabstand	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 Designs 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

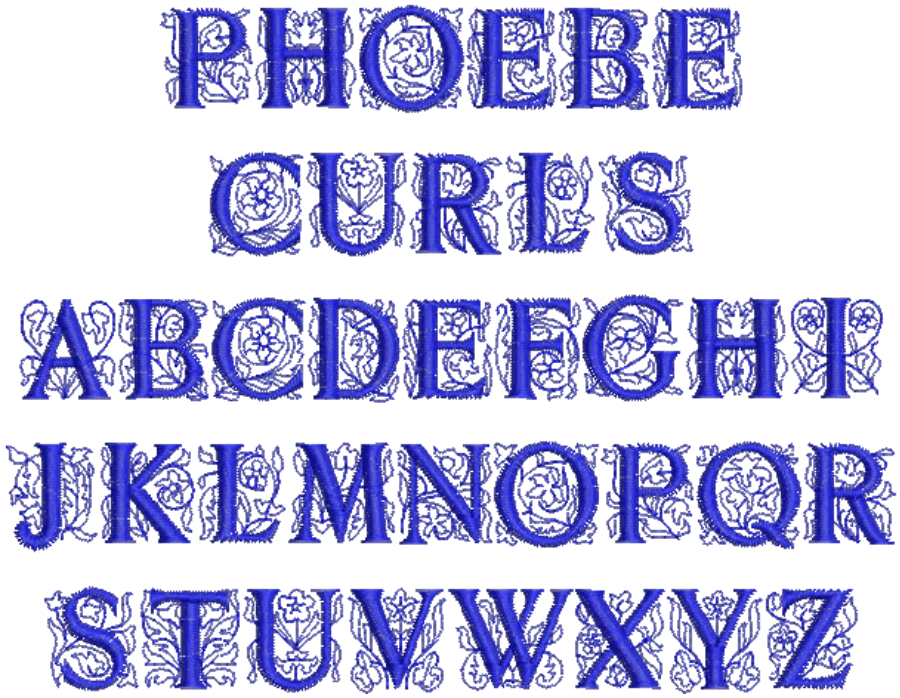
Olde English basiert auf historischer englischer Kalligraphie aus dem Mittelalter. Sie wird für Fachschriften verwendet und ist vor allem für Schul-, Hochschul- und Universitätsembleme beliebt.



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

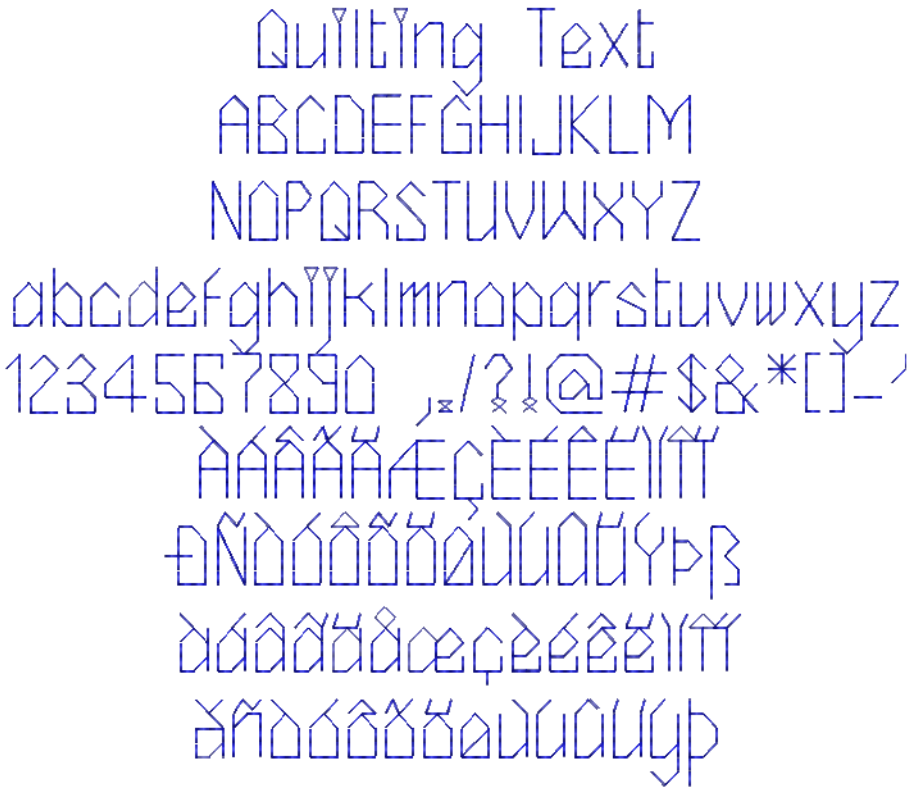
Prestige ist eine traditionelle blockartige Schrift, die gerne für Firmenlogos verwendet wird. Sie ist relativ breit und benötigt daher im Normalfall keinen zusätzlichen Schrumpfausgleich. Sie eignet sich auch gut für **Dehnbare Schriftzüge**-Effekte. Siehe Mit ‚Dehnbare Schriftzüge' Effekte erstellen.



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

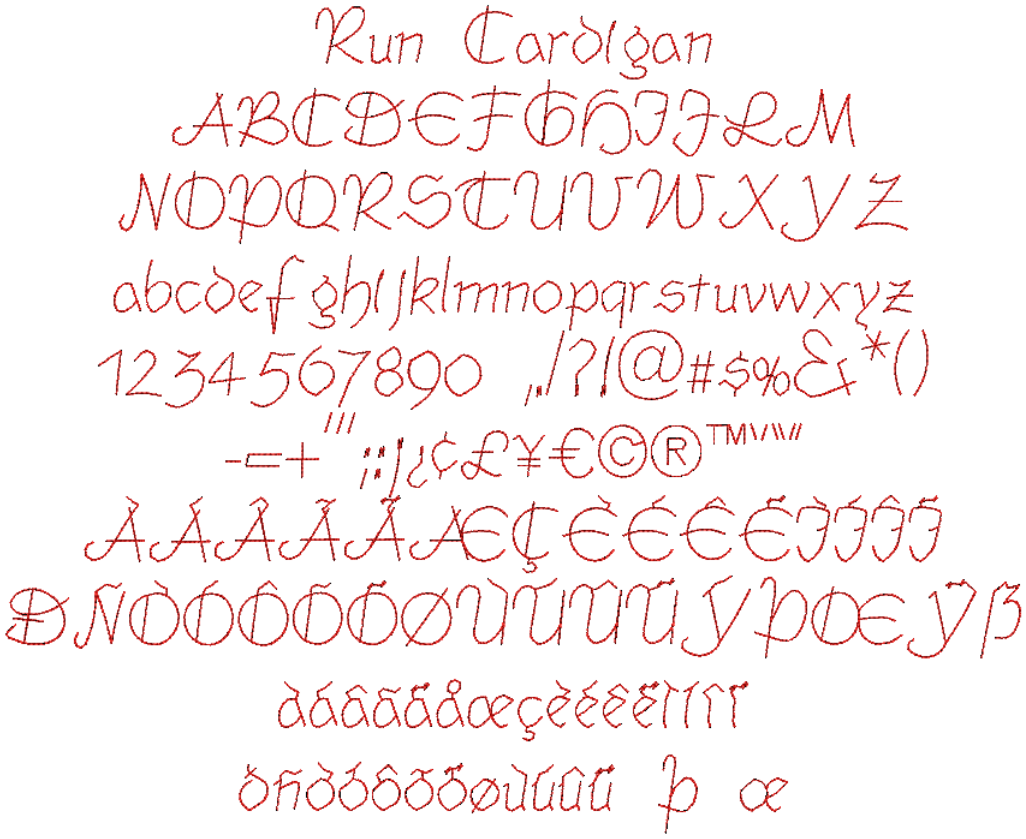
Arial Rounded basiert auf der weitverbreiteten, seriflenosen Schrift aus dem 20. Jahrhundert.



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

Run Cardigan

Run Cardigan ist ein Kontur- oder Laufstich-Alphabet auf der Basis der Cardigan-TrueType-Schriftart. Sie hat etwas von einer Handstichart und wird zur persönlichen Gestaltung von Quiltblöcken verwendet. Sie eignet sich zudem für Quilt-Labels oder anderen kleinen Text. Siehe auch Quilting Text.



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	0,5 Zoll	12 mm

Run Freehand

Run Freehand ist ein Kontur- oder Laufstich-Alphabet auf der Basis der Freehand591-TrueType-Schriftart. Sie hat etwas von einer Handstichart und wird zur persönlichen Gestaltung von Quiltblöcken verwendet. Sie eignet sich zudem für Quilt-Labels oder anderen kleinen Text. Siehe auch Quilting Text.



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	0,5 Zoll	12 mm

Run Liberty

Run Liberty ist ein Kontur- oder Laufstich-Alphabet auf der Basis der TrueType-Schriftart Liberty BT Regular. Sie hat etwas von einer Handstichart und wird zur persönlichen Gestaltung von Quiltblöcken verwendet. Sie eignet sich zudem für Quilt-Labels oder anderen kleinen Text. Siehe auch Quilting Text.



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	0,5 Zoll	12 mm

Run Murray Hill

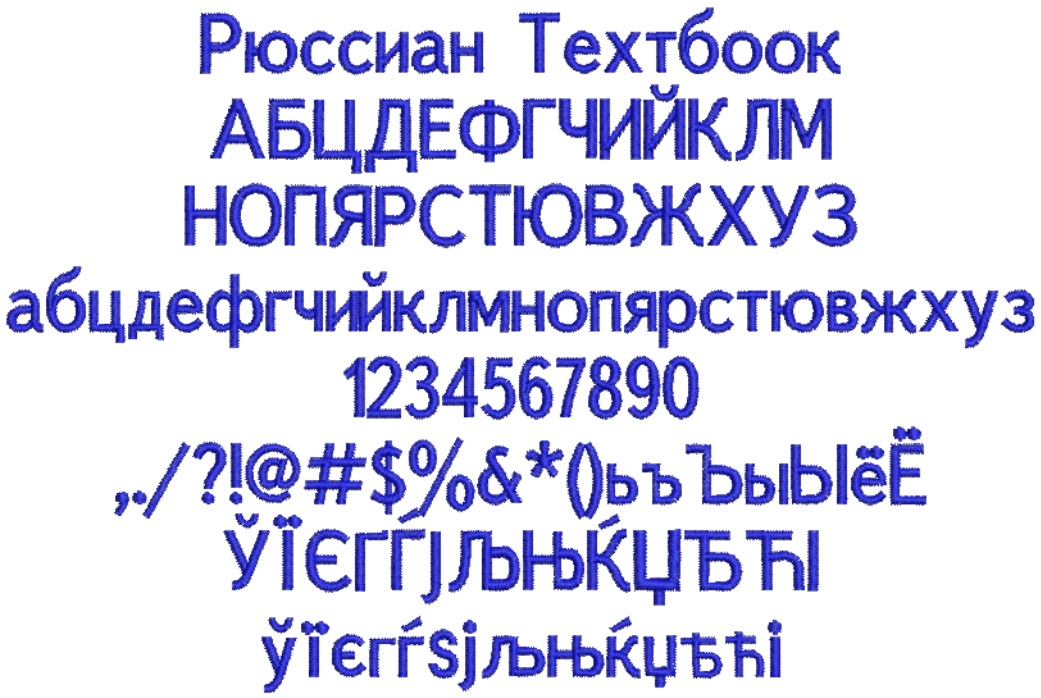
Run Murray Hill ist ein Kontur- oder Laufstich-Alphabet auf der Basis der TrueType-Schriftart Murray Hill Regular. Sie hat etwas von einer Handstichart und wird zur persönlichen Gestaltung von Quiltblöcken verwendet. Sie eignet sich zudem für Quilt-Labels oder anderen kleinen Text. Siehe auch Quilting Text.



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	0,5 Zoll	12 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

Sm High Tower

High Tower wurde von Tobias Frere-Jones für das Journal of the American Institute of Graphic Arts entworfen. Frere-Jones entwickelte seine eigenen Version dieser römischen Kalligraphieschrift inklusive seiner persönlichen Kursivschrift 1996 auf der Basis von Nicolas Jensons venezianisch-römischer Schrift aus dem Jahr 1470. Sm HighTower ist eine Variante der Kursivschrift, die speziell zur Benutzung in kleineren 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

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

Times Small

Times-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

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.

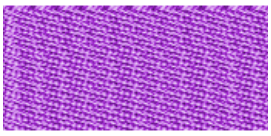
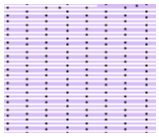
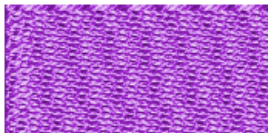
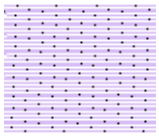
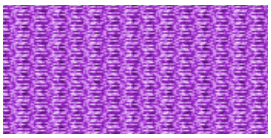
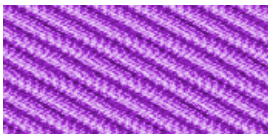
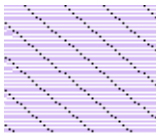
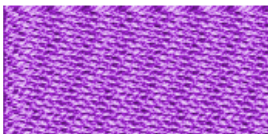
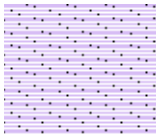
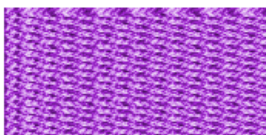
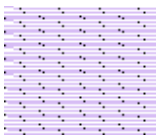


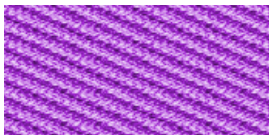
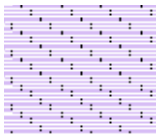
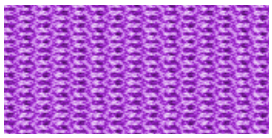
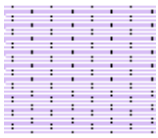
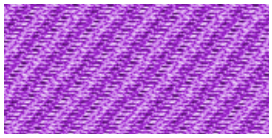
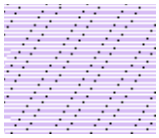
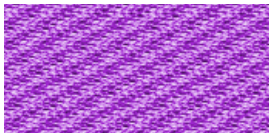
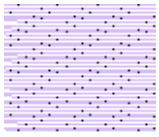
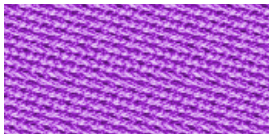
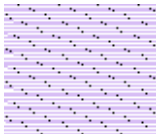
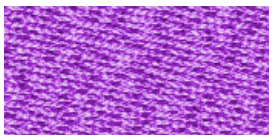
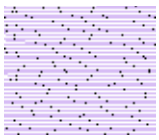
Alphabet beinhaltet	Schriftzeichen A - Z, a - z, 0 - 9, Satzzeichen und Symbole sowie europäische und andere Sonderzeichen		
Farben	1 Farbe		
Stichart	Plattstich		
Empfohlene Buchstabenhöhe	Minimum	0,25 Zoll	6 mm
	Maximum	Schriftzeichen	60 mm

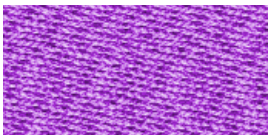
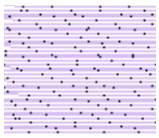
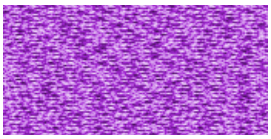
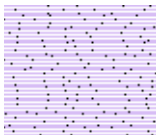
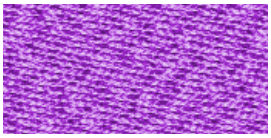
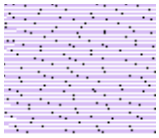
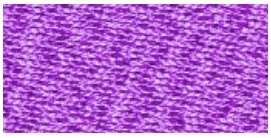
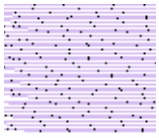
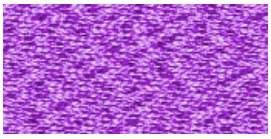
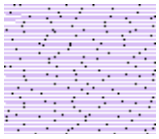
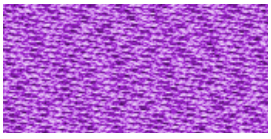
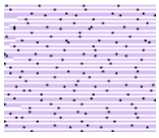
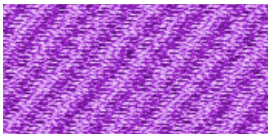
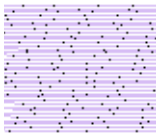
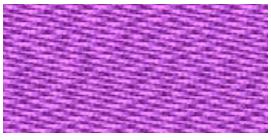
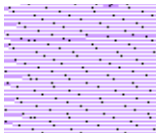
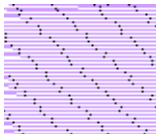
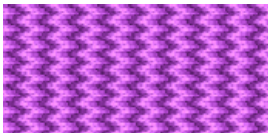
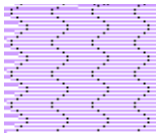
Anhang D
Beispiel-Steppfüllstiche

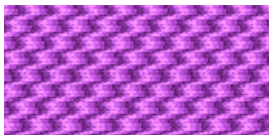
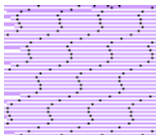
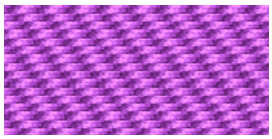
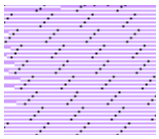
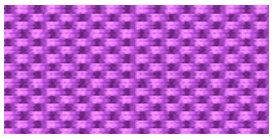
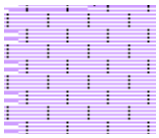
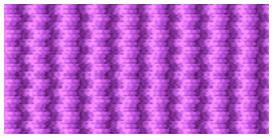
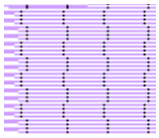
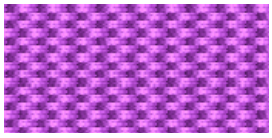
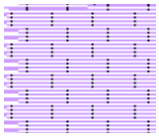
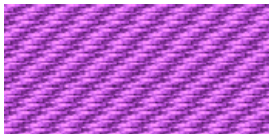
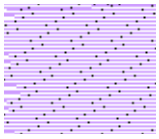
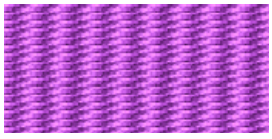
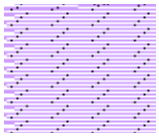
Die in diesem Anhang abgebildeten Beispiel-Steppfüllstiche stellen eine Auswahl der in Ihrem BERNINA®-Sticksoftware-Programm enthaltenen Steppfüllstiche dar. Für tatsächliche Steppfüllstiche und ihre Anwendung vergleichen Sie bitte Steppstich-Füllungen erstellen.

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.

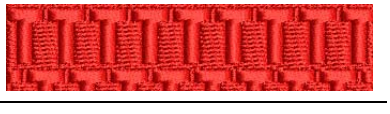
ID & Winkel	Dekorfüllstich
001 Raute (90)	
002 Smaragd (90)	
003 Rubin (90)	
004 Saphir (90)	
005 Topas (90)	
006 Edelstein (90)	
007 Brillant (90)	
008 Quadrat (45)	
009 Vierkant (45)	
010 Ziegel1 (45)	

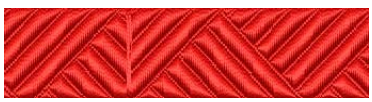
ID & Winkel	Dekorfüllstich
011 Ziegel2 (45)	
012 Ziegel3 (45)	
013 BabyBlock (120)	
014 3DBlock (0)	
015 Roman (90)	
016 Capri (45)	
017 Rahmen (45)	
018 Quilt1 (45)	
019 Quilt2 (45)	
020 Quilt3 (45)	

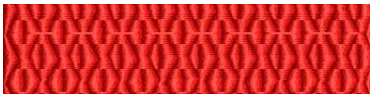
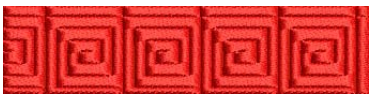
ID & Winkel	Dekorfüllstich
021 Kreis (90)	
022 Akazie (90)	
023 Oval (90)	
024 Whirlpool (90)	
025 Tanz (90)	
026 Herz (90)	
027 Herz2 (90)	
028 Valentins-gruss (90)	
029 Jakobs-muschel (90)	
030 Muschel (90).	
031 Lächeln (90)	
032 Blume (90)	
033 Band (30)	
034 Sonnig (90)	
035 Glanz (90)	

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)	

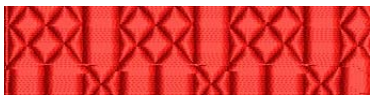
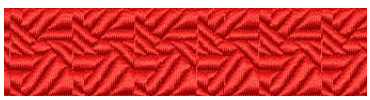
ID & Winkel	Dekorfüllstich
066 Buchstabe F (45)	
067 Buchstabe G (45)	
068 Buchstabe H (45)	
069 Buchstabe I (45)	
070 Buchstabe J (45)	
071 Buchstabe K (30)	
072 Buchstabe L (45)	
073 Buchstabe M (45)	
074 Buchstabe N (45)	
075 Buchstabe O (30)	
076 Buchstabe P (45)	
077 Buchstabe Q (30)	
078 Buchstabe 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)	

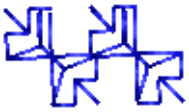
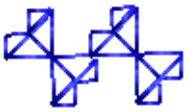
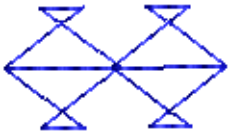
ID & Winkel	Dekorfüllstich
173 Kachel1 (135)	
174 Kachel3 (0)	
175 Weinrebe (0)	
176 Welle2 (90)	
177 Welle3 (90)	
178 Wirbel (90)	
179 Wild (48)	
180 Weihnachtsbaum (48)	

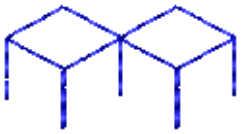
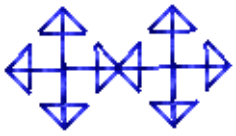
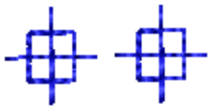
Anhang F

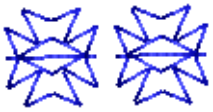
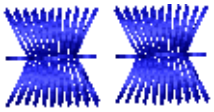
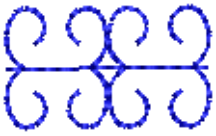
Beispiel-Stempel, -Laufstiche und -Füllstiche

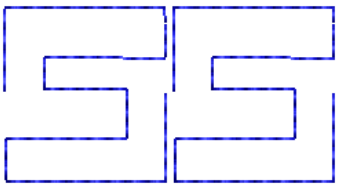
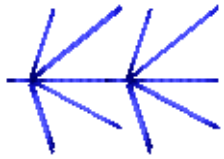
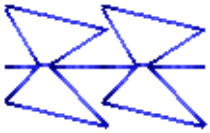
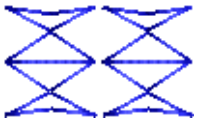
Im Folgenden finden Sie Beispiele für Stempelfunktionen, Laufstiche und Füllstiche, die in Ihrer BERNINA-Sticksoftware enthalten sind. Siehe auch Musterstempel, -laufstiche und -füllungen.

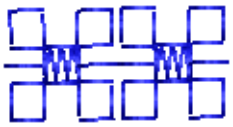
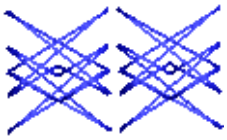
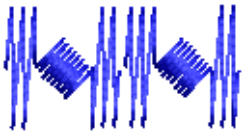
Kategorie: BerninaV5

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	

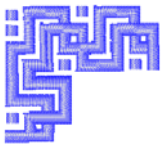
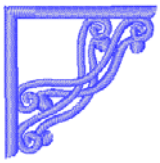
Name	Muster
NP005-44	
NP005-45	
NP005-46	
NP005-47	
NP005-48	
NP005-49	
NP005-50	

Kategorie: Kinder

Name	Muster
901	
905	
907	
909	
910	

Name	Muster
911	
914	
929	

Kategorie: Ecken

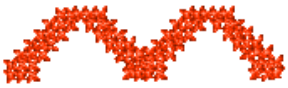
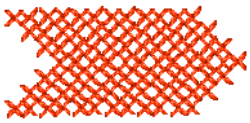
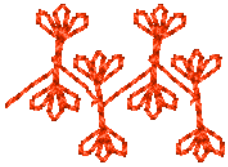
Name	Muster
Cnr001	
Cnr002	
Cnr003	
Cnr004	
Cnr005	
Cnr006	

Name	Muster
Cnr007	
Cnr008	
Cnr009	
Cnr010	
Cnr011	
Cnr012	
Cnr013	
Cnr014	
Cnr015	
Cnr016	

Name	Muster
Cnr017	
Cnr018	
Cnr019	
Cnr020	

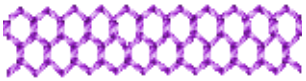
Kategorie: Kreuzstich

Name	Muster
301	
302	
303	
305	
309	
311	
313	
b301	

Name	Muster
b302	
b303	
b304	
b305	
b306	
b307	
b308	
b309	
b310	

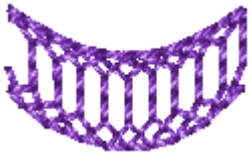
Kategorie: Verzierung

Name	Muster
601	
605	
608	
610	

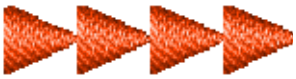
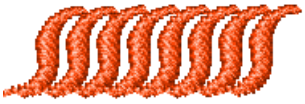
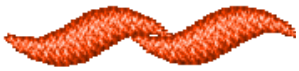
Name	Muster
612	
614	
618	
623	
629	
637	
641	
644	
648	
653	

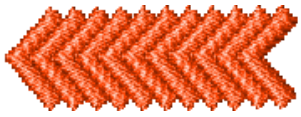
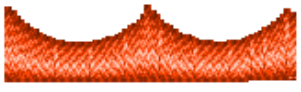
Kategorie: Weisstickerei

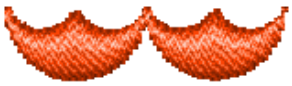
Name	Muster
705	
706	
709	
710	
711	

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

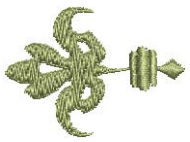
Name	Muster
10	
11	
12	
13	
21	
29	
Stern	
3Welle	
Herz	
Keil	
Pariserstich	
Feder	

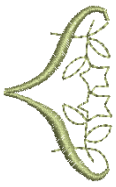
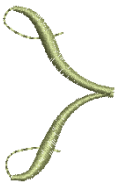
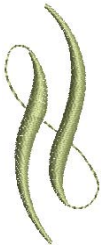
Name	Muster
Pinstit	

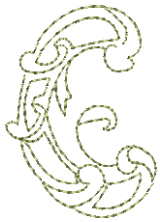
Kategorie: Monogramm-Ornamente

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

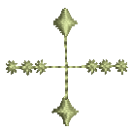
Name	Muster
M006a	
M006b	M006a Muster waagrecht ausgerichtet
M007a	
M008a	
M008b	M008a Muster senkrecht ausgerichtet
M009a	
M009b	M009a Muster waagrecht ausgerichtet
M010a	
M010b	M010a Muster waagrecht ausgerichtet
M011a	
M011b	M011a Muster waagrecht ausgerichtet

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	

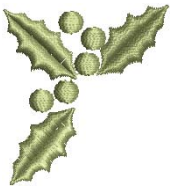
Name	Muster
M024b	M024a Muster diagonal ausgerichtet
M024c	M024a Muster waagrecht ausgerichtet
M025a	
M025b	M025a Muster waagrecht ausgerichtet
M026a	
M026b	M026a Muster waagrecht ausgerichtet
M027a	
M027b	M027a Muster senkrecht ausgerichtet
M028a	
M028b	M028a Muster diagonal ausgerichtet
M029a	
M029b	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

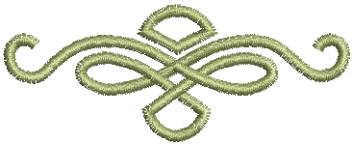
Name	Muster
M042c	M042a Muster diagonal ausgerichtet
M043a	
M043b	
M043c	M043a Muster waagrecht ausgerichtet
M044a	
M044b	M044a Muster senkrecht ausgerichtet
M045a	
M045b	M045a Muster waagrecht ausgerichtet
M046a	
M046b	M046a Muster waagrecht ausgerichtet
M047a	
M047b	M047a Muster waagrecht ausgerichtet

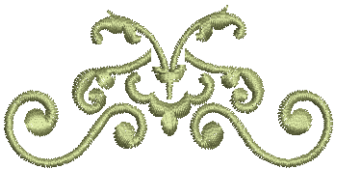
Name	Muster
M048a	
M048b	M048a Muster waagrecht ausgerichtet
M049a	
M049b	M049a Muster waagrecht ausgerichtet
M050a	
M050b	M050a Muster waagrecht ausgerichtet
M051a	
M051b	M051a Muster diagonal ausgerichtet
M052a	
M053a	
M054a	
M055a	
M055b	M055a Muster senkrecht ausgerichtet
M056a	

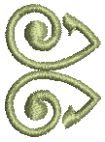
Name	Muster
M057a	
M057b	M057a Muster diagonal ausgerichtet und gespiegelt
M058a	
M059a	
M059b	M059a Muster waagrecht ausgerichtet
M060a	
M061a	
M061b	M061a Muster waagrecht ausgerichtet
M062a	
M062b	M062a Muster waagrecht ausgerichtet
M063a	
M064a	
M064b	M064a Muster waagrecht ausgerichtet
M065a	

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	

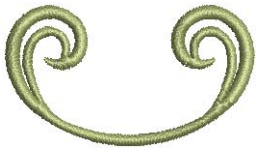
Name	Muster
M073b	M073a Muster senkrecht ausgerichtet
M073c	M073a Muster vergrössert
M073d	
M073e	M073d Muster senkrecht ausgerichtet
M073f	
M073g	M073f Muster waagrecht ausgerichtet
M073h	
M073i	M073h Muster waagrecht ausgerichtet
M073j	
M073k	M073j Muster diagonal ausgerichtet
M073l	M073j Muster senkrecht 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	

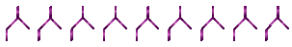
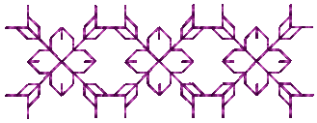
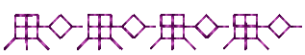
Name	Muster
M083b	M083a Muster senkrecht ausgerichtet
M084a	
M084b	M084a Muster senkrecht ausgerichtet
M085a	
M085b	M085a Muster verkleinert
M085c	M085b Muster senkrecht ausgerichtet
M086a	
M086b	M086a Muster senkrecht ausgerichtet
M087a	
M087b	M087a Muster verkleinert
M087c	M087b Muster senkrecht ausgerichtet
M088a	
M088b	M088a Muster waagrecht ausgerichtet
M088c	M088a Muster diagonal ausgerichtet
M089a	
M089b	M088a Muster senkrecht ausgerichtet

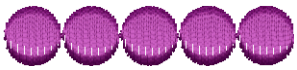
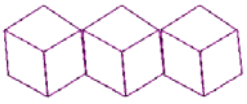
Name	Muster
M089c	
M090a	
M090b	M090a Muster waagrecht ausgerichtet
M090c	M090a Muster diagonal ausgerichtet
M090d	
M090e	M090d Muster senkrecht ausgerichtet
M091a	
M091b	M091a Muster senkrecht ausgerichtet
M091c	M091a Muster diagonal ausgerichtet
M092a	
M092b	M092a Muster senkrecht ausgerichtet
M092c	
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

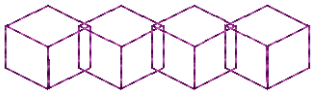
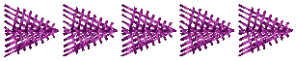
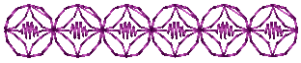
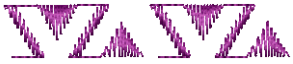
Name	Muster
M093f	
M094a	
M094b	M094a Muster senkrecht ausgerichtet
M094c	M094a Muster diagonal ausgerichtet
M095a	
M095b	
M096a	
M096b	M096a Muster senkrecht ausgerichtet
M096c	
M096d	
M097a	
M097b	M097a Muster senkrecht ausgerichtet
M097c	
M097d	M097c Muster waagrecht ausgerichtet
M097e	M097c Muster 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

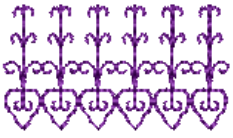
Kategorie: NPoo4a

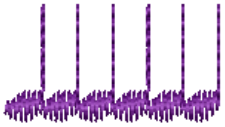
Name	Muster
K0001a	
K0002a	
K0003a	
K0004a	
K0005a	
K0006a	

Name	Muster
K0007a	
K0008a	
K0009a	
K0010a	
K0011a	
K0012a	
K0013a	
K0014a	
K0015a	
K0016a	
K0017a	
K0018a	
K0019a	
K0020a	
K0021a	
K0022a	
K0023a	

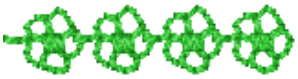
Name	Muster
K0024a	
K0025a	
K0026a	
K0027a	
A200026	
A200150	
A200446	
A200602	
A200606	
A200609	
A200615	
A200749	

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	

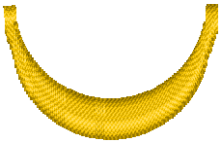
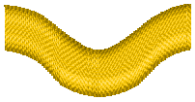
Kategorie: Quilten

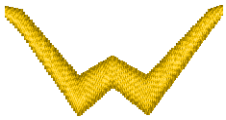
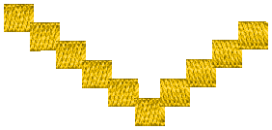
Name	Muster
327	
328	
330	
332	
333	

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	

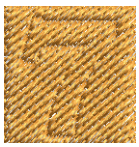
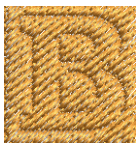
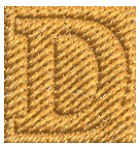
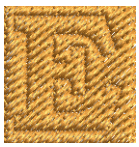
Kategorie: Satin-Quilt

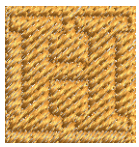
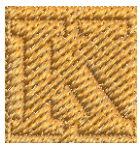
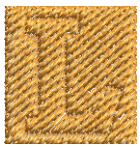
Name	Muster
501	
503	
506	
507	
508	
509	

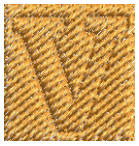
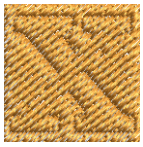
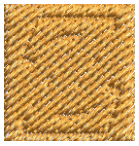
Name	Muster
511	
512	
513	
514	
515	

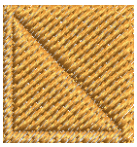
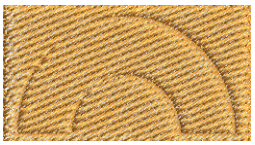
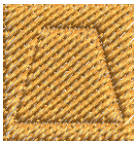
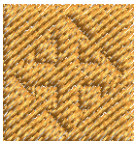
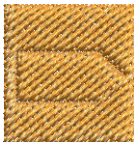
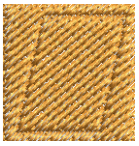
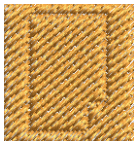
Kategorie: Stanzstempel

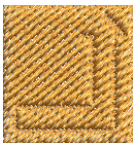
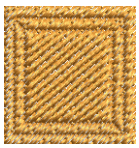
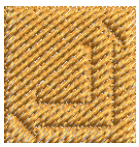
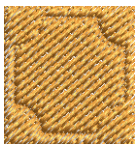
Name	Muster
0	
1	
2	
3	
4	

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	

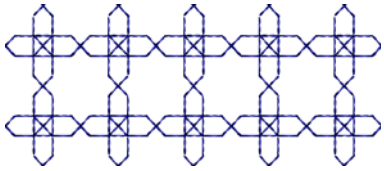
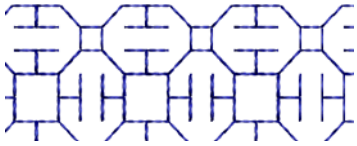
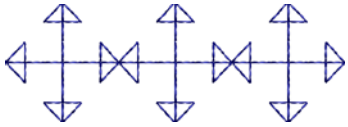
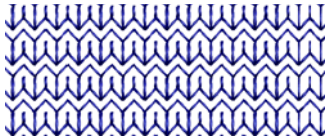
Name	Muster
Pfeil_Rechter_Winkel	
Pfeil_Doppel_Block	
Pfeil	
Kreuzstich	
Blitz	
Flamme	
Herz	
Verboten	
Smiley	
Pfeil_Doppel_Rechter_Winkel	
Polygon	

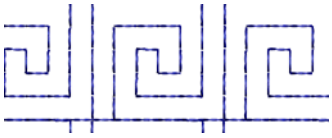
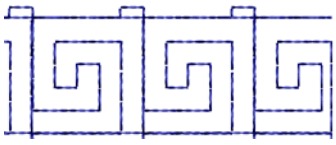
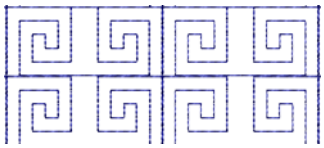
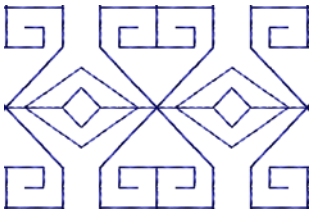
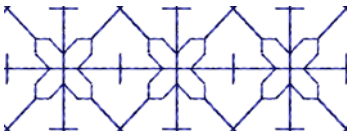
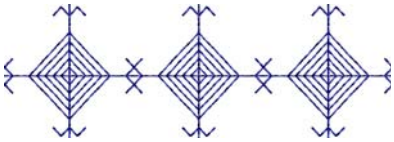
Anhang G
Beispiel-Handstickmuster

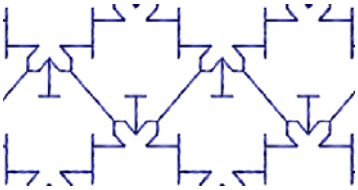
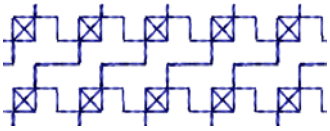
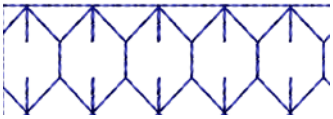
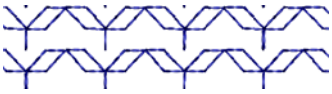
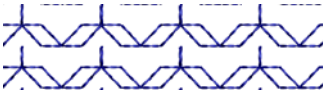
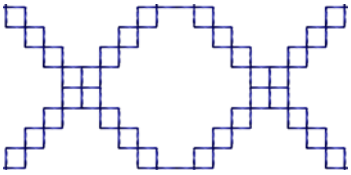
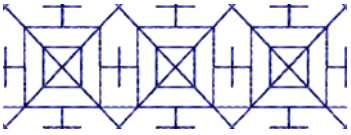
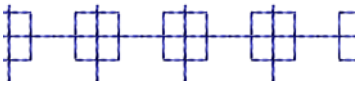
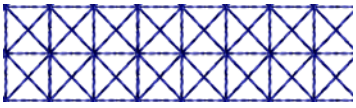
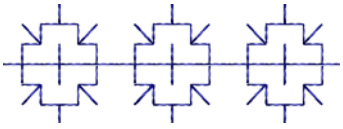
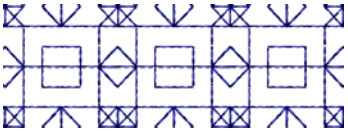
Die in diesem Anhang abgebildeten Beispiel-Handstickmuster stellen eine Auswahl der in Ihrem BERNINA-Sticksoftware-Programm enthaltenen Steppfüllstiche dar. Für tatsächliche Handstickerei und ihre Anwendung vergleichen Sie bitte Konturen und Füllungen mit Handstickarten.

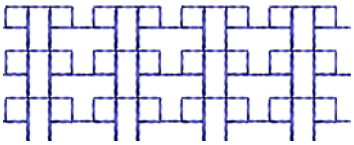
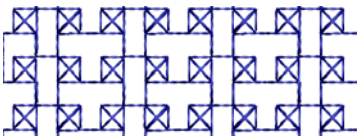
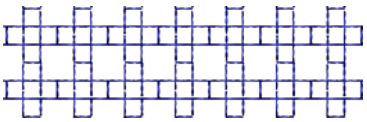
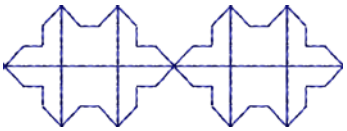
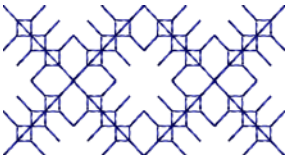
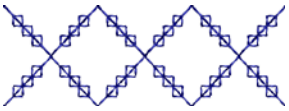
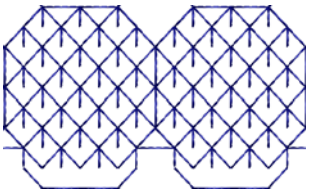
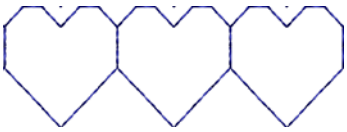
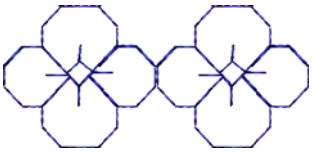
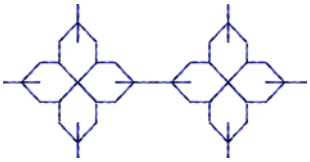
Schwarzstickerei-Muster

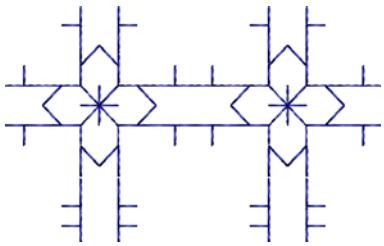
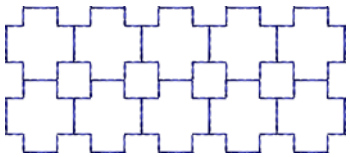
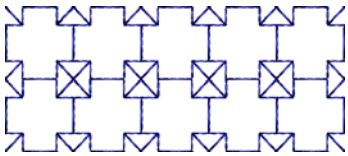
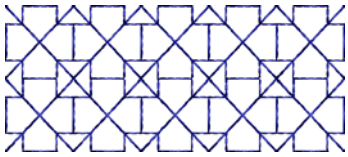
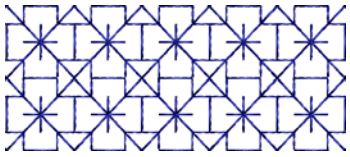
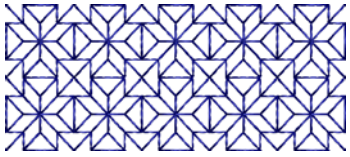
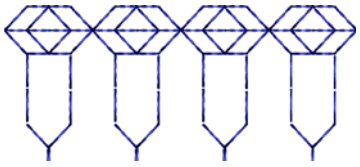
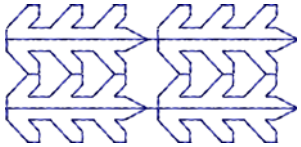
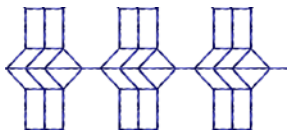
Die Bezeichnung Schwarzstickerei kommt von der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide. Schwarzstickerei-Muster können als Umrandungen, Füllstiche oder sogar für Stempel benutzt werden. Die gebräuchlichsten Schwarzstickereifüllstiche erstellen mit einfachen Stichen komplexe Roll- und Geometriemuster. Siehe Schwarzstickerei-Umrandungen erstellen und Schwarzstickereifüllstiche erstellen.

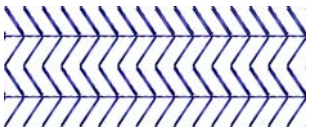
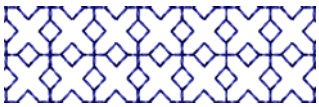
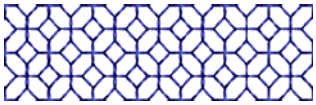
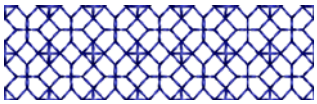
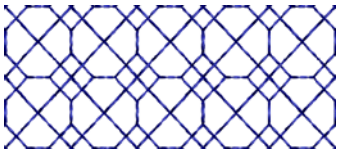
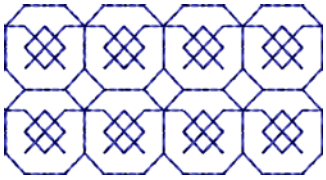
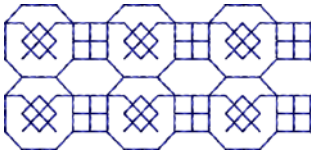
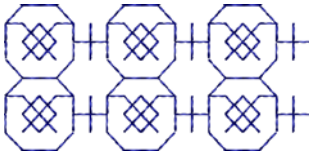
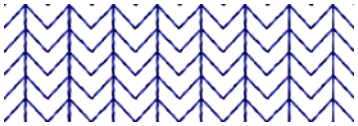
ID	Beispiel
B0001a	
B0002a	
B0003a	
B0004a	

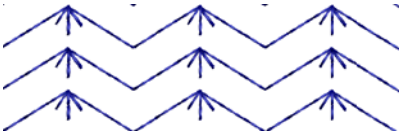
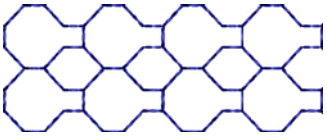
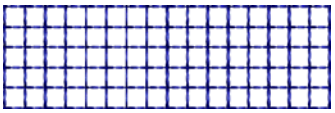
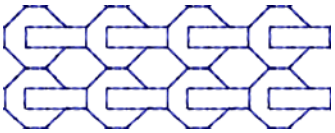
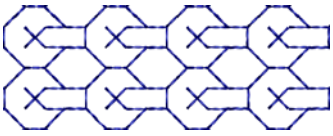
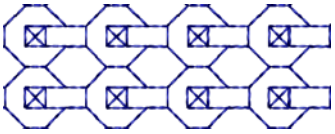
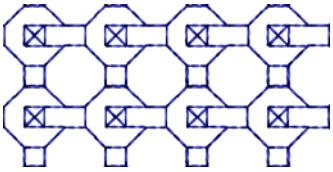
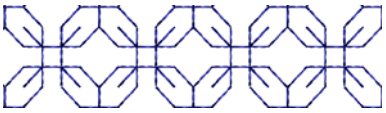
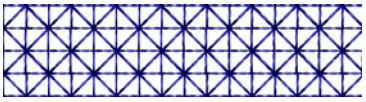
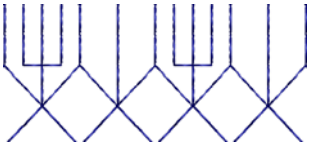
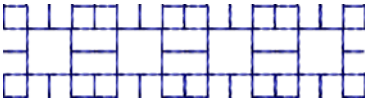
ID	Beispiel
B0005a	
B0005b	
B0006a	
B0007a	
B0008a	
B0009a	

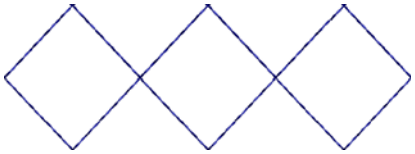
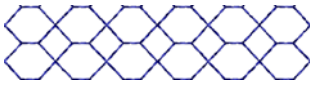
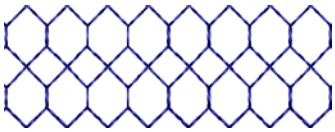
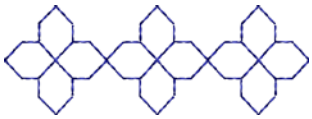
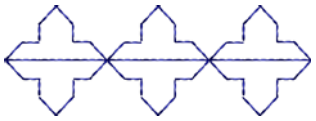
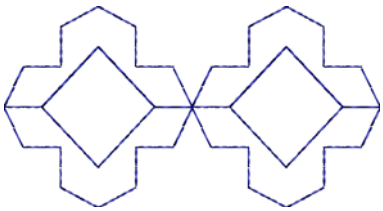
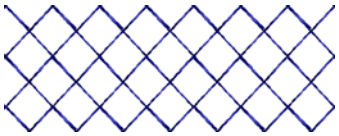
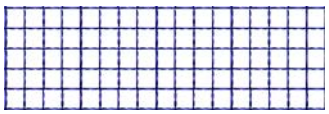
ID	Beispiel
B0010a	
B0011a	
B0012a	
B0013a	
B0013b	
B0014a	
B0015a	
B0016a	
B0017a	
B0018a	
B0019a	

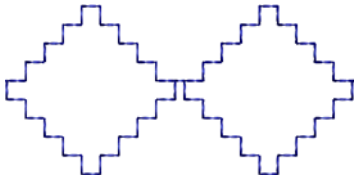
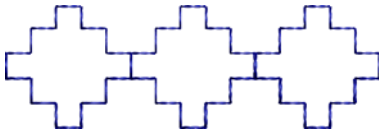
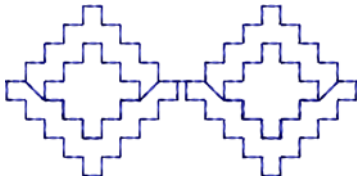
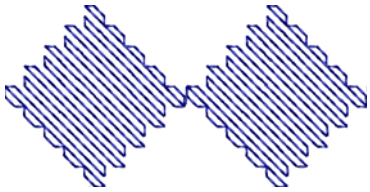
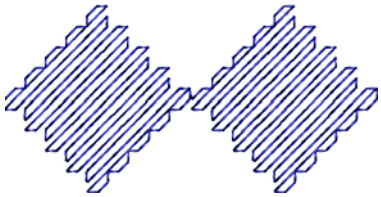
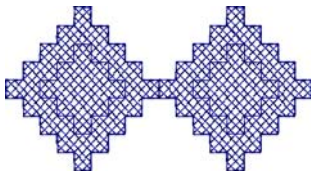
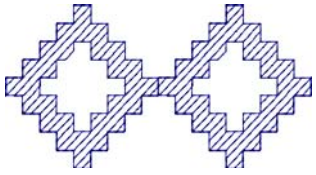
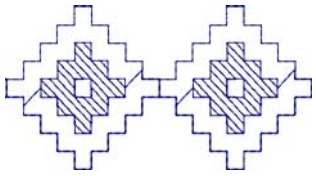
ID	Beispiel
B0020a	
B0021a	
B0022a	
B0023a	
B0024a	
B0025a	
B0026a	
B0027a	
B0028a	
B0029a	

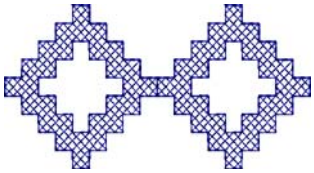
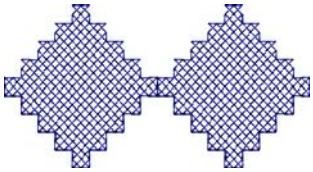
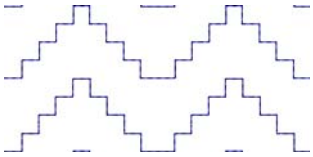
ID	Beispiel
B0030a	
B0031a	
B0032a	
B0033a	
B0034a	
B0035a	
B0036a	
B0037a	
B0038a	

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	

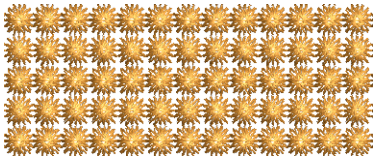
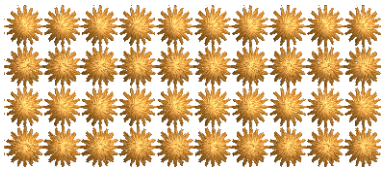
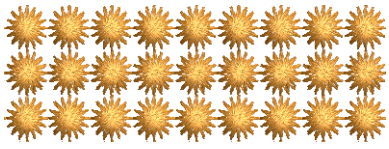
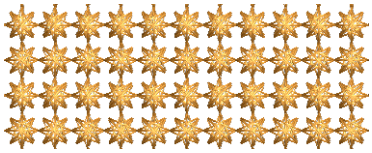
ID	Beispiel
B0060a	
B0061a	
B0062a	
B0063a	
B0064a	
B0065a	
B0066a	
B0067a	
B0068a	
B0069a	

ID	Beispiel
B0070a	
B0071a	
B0072a	
B0073a	
B0074a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	

ID	Beispiel
B0075a	
B0075a	
B0075a	

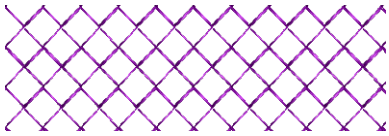
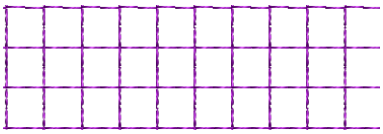
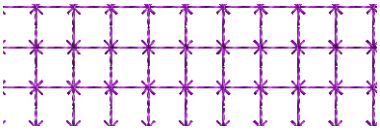
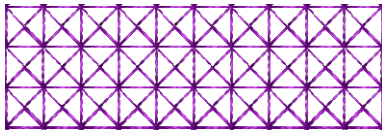
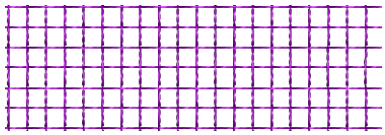
Knötchenstich-Muster

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 Knötchen-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. Falls der Anschluss ‚männlich' ist, ist die Schnittstelle ‚weiblich' und umgekehrt. 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, wennddie Applikation im Stickmuster viel Platz einnimmt und dadurch die Stichanzahl verringert.

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 Stiche zum Positionieren, Heften und Decken seiner Ränder.

Autom. Bildlauf: Die Autom. Bildlauf-Funktion veranlasst während des Digitalisierens einen automatischen Bildlauf.

Autom. Stickreihenfolge: Mit der Autom. Stickreihenfolge-Funktion können Sie ähnliche Objekte – z. B. die Finger einer Hand – digitalisieren, die effizienteste Stickreihenfolge oder Stichverbindungen Gedanken machen müssen.

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 hingezogen. 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. Autodigitalisierer 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 Maschinenbefehle 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: Stickmuster, die durch das Digitalisieren von Bildvorlagen oder Manipulieren bereits existierender Muster erstellt wurden.

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:

Stickmuster, die auf USB-Sticks oder Marken-Stickkarten verfügbar sind. 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: Siehe Bildvorbereitung.

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.

COM-Schnittstelle: Eine serielle Standardschnittstelle, die zum Anschliessen anderer Geräte benutzt wird. Es können weitere andere Anschlüsse vorhanden sein, je nach installierten Optionen. Dem Computer muss mitgeteilt werden, welches Gerät wo angeschlossen wird – z. B. COM1, COM2 usw.

Converter Box: Eine Converter Box übersetzt via PC ein Speicherkartenformate in ein anderes. 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.

Designfenster: Das Designfenster ist das Fenster, in welchen die Stickmuster zwecks Ansicht und Modifizierung angezeigt werden.

Desktop: MS Windows-Ausdruck 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 Autodigitalisierer 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 Laufen 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 in einer einen Zoll langen Linie 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 um es herum. Wenn Sie das Objekt erneut anklicken, erscheinen Dreh- und Schrägstellpunkte um es herum. 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 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.

Geschlossenes Objekt: 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 Geschlossenes Objekt-Objekte bezeichnet.

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-Softwarepaketund 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:

BERNINA-Sticksoftware ermöglicht Ihnen die Hintergrundfarbe des Design-Fensters so zu verändern, dass sie der Farbe Ihres Stoffes entspricht. Sie können auch einen Stoff als Hintergrund auswählen und so realistischere Vorschauen und Präsentationen ermöglichen. Der Hintergrund wird zusammen mit 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.

Kontrollpunkte: Acht kleine Rechtecke, die symmetrisch an den Ecken und Rändern eines markierten Objekts erscheinen. Sie werden zum Platzieren und Skalieren von Objekten benutzt. Siehe auch Drehpunkte.

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.

Markierungsfeld: Das gepunktete Rechteck, das erscheint, wenn Sie mehrere Elemente markieren. Siehe auch Auswahlfeld.

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.

Musterfüllung: Der Musterfüllstich ist ein dekorativer Füllstich, mit dem Sie Geschlossenes Objekt-Objekte füllen können. Sie können zudem Spezialeffekte oder dreidimensionale Effekte erzeugen.

Musterkontur: 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.

Nadelfilzen: Nadelfilzen, auch ‚Trockenfilzen' genannt, ist eine beliebte Textilkunst, die ohne die Verwendung von Wasser Filz erzeugt. Die Nadeln, die in industriellen Filzmaschinen oder Nadelfilz-Zubehör wie dem BERNINA-Vernadelungswerkzeug oder sogar in handbetriebenen Geräten benutzt werden, haben kleine Widerhaken mit glatten Flanken. Wenn diese Nadeln die Stoff- und Fadenlagen durchdringen, ziehen Sie Fasern mit. Da die Widerhaken nach unten zeigen, werden die Fasern beim Austritt der Nadeln nicht mit herausgezogen. Durch Benutzung einer einzelnen Nadel oder einer kleinen Gruppe von Nadeln lassen sich mit dieser Methode raffinierte Details erzielen. Sie ist für zwei- und dreidimensionale Filzarbeiten sehr beliebt.

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 X6. 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 Designfenster 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.

Roving: Fasern, die kardiert und gekämmt, aber nicht gesponnen wurden. Der Begriff wird in der Regel in Verbindung mit Wolle verwendet; Roving kann jedoch aus jeder beliebigen Faser oder einem Fasergemisch bestehen.

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 Designfenster 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.

Sich wendende Stiche:

Stickobjekte können mit parallelen oder sich wendenden Stichen gefüllt werden. Sich wendende Stiche sind Spalten von Stichen, die sich wenden, um dem von der Objektkontur definierten Pfad zu folgen. Im Gegensatz dazu bewegen sich parallele Stiche nur in eine Richtung über die Form – z. B. um 90° zur Waagrechten, um 45°, oder was immer festgelegt ist. Objekte können bereits mit sich wendenden Sticen erstellt werden oder Sie können später Mehrfache-Stichwinkel hinzufügen. Sich wendende Stiche eignen sich ideal für Stickmustern mit komplizierten, sich wendenden wie Bäumen, Tieren oder grossen, aufgefüllten Flächen. Die Wendungen treten normalerweise an den Punkten auf, an denen sich die Figur erheblich in Richtung oder Breite verändert.

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: 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 stets aktualisiert, wenn Sie Änderungen vornehmen und zum Vergrößern oder Schwenken über das Designfenster verwendet werden.

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 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.

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.

Werte: Die tatsächlichen Einstellungen – Buchstaben und Nummern –, die Sie in Dialogfelder eingeben. Siehe auch Objekteigenschaften.

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-Einstell ungen 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

Numerics

3D-Effekte, erzeugen 278

A

Abfolge-Werkzeugleiste
1 Farbe vorwärts 163
1 Farbe zurück 163
1 Objekt vorwärts 163
1 Objekt zurück 163
Zum Ende bewegen 163
Zum Start bewegen 163
Abstand
Knötchenstich-Umrandung 235
mit Automatischer Abstand 88
offene Abstände (Farben mischen) 209
Satinstich-Kontur 84
Schriftzüge am Bildschirm anpassen 290
Stielstich 234
Zeilen anpassen 291
Abstand bzw. Stichlänge
Objekte gleichmäßig 166
Abstände
Zickzack- und Doppelzickzack-Stiche 120
aktuell
Objekteigenschaften 107
Objekteigenschaften, ändern 108
Alles entsperren-Werkzeug 158
Allgemeine Eigenschaften
Positionierung mit Koordinaten 165
Allgemeine Optionen, einstellen 77
Allgemein-Werkzeugleiste
Anwendungsstartprogramm 36, 277, 280, 281
Ausschneiden 160
Bildvorlage einfügen 133, 141, 142
Drucken 326
Druckvorschau 47, 268, 326
Effekte 34, 118
Einfügen 155, 160
Farbfilm 52, 160–163, 210
Kopieren 155
Morphing-Effekt 210
Neu 29
Objekteigenschaften 34, 83–90, 108, 121–124, 197, 198, 221, 248
Öffnen 28, 341, 342
Optionen 63, 74–78
Rückgängig 34
Speichern 30
Stanzstempel 222–228
Stickobjekt einfügen 154
StumpWork-Umrandung 263–264
Übersichtsfenster 39
Wiederherstellen 34
Zum Stickmaschine schreiben 332, 334
Zur Stickmaschine exportieren 345–346
Alphabete
Abby Script 385
Alice 386
Anniversary 387
Bamboo 388
Blackboard 389
Bodoni 390
Castle 393
Chicago 395
Childs Play 396
Christopher 397
Craft 398
Creative Cross 399
Croissant 400
Cursive 401
Das Erstellen spezieller Schriftzeichen 463
Diamond2 403
Diamond3 404
Drifter 405
Easy Appliqué 406
Eliza 407
Empress 408
Energy 409
Erica 410
Fortress 413
Greek 2 414
Greek Ionic 415
Guinevere 416
Hebrew 2 417
Hebrew David 418
illustrierte Beschreibungen 384
Island 422
Jikharev 423
Katakana 424
Ketchikan 425
King Charles 427
Lisa 429
London 430
Mandarin 431
Medley 432
Meegan 433
Neon-CAPS 436
Nightowl 437
Olde English 438
Phoebe Curls 439
Prestige 440
Quilting Text 441
Roman-Small 443
Rounded Block 444
Russian Textbook 445
Scanner 450
Secret Garden-CAPS 451
Swiss Block 454
Tabloid 455
Technical Block 456
Tiffany 457
Varsity Appliqué-CAPS 458
Varsity Block-CAPS 460
Verdana 461
Victoria 462
Zurich 463
Siehe auch Schriftzüge
AMT-Vorlagen 113
ändern
Endpunkt 176
Start - und Endpunkte 180
Startpunkt 176
Stiche 81
Anfangs- und Endpunkte automatisch setzen 125
Anordnen-Werkzeugsatz
Alles entsperren 158
Gruppieren 157
Gruppierung aufheben 157, 210
Linksbündig ausrichten 166
Mittelpunkte ausrichten 166, 167
Mittelpunkte senkrecht ausrichten 166
Mittelpunkte waagrecht ausrichten 166
Nach Oben Ausrichten 166
Nach unten ausrichten 166
Rechtsbündig ausrichten 166
Sperren 158
anpassen
Buchstabenhöhe und -breite 294
Grundlinien 300
Musterfüllstich-Einstellungen 218
Pariserstich-Versetzungen 87
Steppstichabstand 90
Zeichenabstand 290

Anschlusseinstellungen
Parallel-Schnittstellen 72
serielle Schnittstellen 72
USB-Anschlüsse 72
Zusatzgeräte 72
ansehen
Objekte nach Farbe 38
Ansicht nach Farbe-Dialogfeld 39
Ansicht-Werkzeugleiste
Applikationsstoff zeigen 43, 249, 253, 254
Bildvorlage abblenden 43
Bitmap-Bild anzeigen 133, 146–151
Bitmap-Bilder anzeigen 43
Langsames Neuzeichnen 42
Lineale und Hilfslinien zeigen 31
Nadelpunkte zeigen 38
Rahmen zeigen 31, 55, 66–70, 75
Raster zeigen 31, 74
Stiche zeigen 38, 41, 345, 346
Stickansicht zeigen 38, 41
StumpWork anzeigen 266–268
Vektor-Bild anzeigen 43, 134
Verbindungsstiche zeigen 38
Anti-Aliasing 130
Anwendungsstartprogramm-Werkzeug 36, 277, 280, 281
Anzeige-Adapter
Prüfen 379
Anzeige-Dialogfeld 44, 45
Anzeigen
Lineale und Hilfslinien-Werkzeug 31
Applikation 22
aufteilen 159
Deckstiche versetzen 248
Deckstich-Einstellungen anpassen 248, 329
Deckstichwerte 248, 329
Geschlossene Objekte 246
Offenes Objekt 251
Optionen einstellen 76
Quilts hinzufügen 278
Teildeckung 250
Werkzeug 247
Applikationseigenschaften-Dialogfeld
Ausgangsobjekt wiederherstellen 259
Farben automatisch einstellen 257
Flicken verbinden 256
Sticharten manuell festlegen 258
Stoff aus Flicken entfernen 255
Stoff in Flicken platzieren 253
Stoff und Farbe in Flicken platzieren 254
Applikationsstoff zeigen-Werkzeug 43, 249, 253, 254
Applikationsstoff-Dialogfeld 249
Artikel, Stickmuster visualisieren 15
auf der Spitze, Rauten 278
Aufteilen
mit Spezialsatinstich 89
Aufteilungslinie-Werkzeug 58, 61
Ausrichten
Links-Werkzeug 166
Mittelpunkte senkrecht-Werkzeug 166
Mittelpunkte waagrecht-Werkzeug 166
Mittelpunkte-Werkzeug 166
Oben-Werkzeug 166
Rechts-Werkzeug 166
Unten-Werkzeug 166
Ausrichtung, Schriftzüge einstellen 289
Ausrichtungsmarkierungen, ausgeben 63
ausschneiden und einfügen
Neueinreihen 160
Objekte 155
Ausschneiden-Werkzeug 160
Ausstechformen, Überlappungen entfernen 192
Ausstechstempel
Objekte benutzen 224
Ausstechstempel-Docker
Digitalisieren 225, 228
Erscheinung 226
Muster benutzen 223
Objekt benutzen 224
Aussticken
Reihenfolge überprüfen 160
Stickmuster 332
Ausstickung, Simulierung 42
auswählen
Füllstiche 89
und Musterlaufstiche einfügen 214
Auswählen von Stichen 81
Auswahlfeld, Objekte markieren 50
Auswahl-Werkzeuge
Objektauswahl 49
Auto-Digitalisieren-Werkzeugsatz
Autodigitalisierer 147–149
PhotoSnap 151
Zauberstab 146
Autodigitalisierer
Dialogfeld 147–150
Werkzeug 147–149
Autom. Abstand, Einstellung der Werte 85
Autom. Applikation
Deckstichwerte 329
Autom. Schrumpfausgleich 121
Autom. Sprungstiche, anwenden 122
Autom. Unterlage-Werkzeug 118–120, 295
Automatisch einreihen 163
Automatisch speichern 77
Automatische Anfangs- und Endpunkte, setzen 125
Automatische Bildlauf-Optionen 74
Automatische Sicherung 77
Automatische Stichfarben-Dialogfeld 257
Automatische Stichteilung 89
Automatische Unterlage, setzen 118
Automatischer Abstand
Satinfüllstich 88
siehe Autom. Abstand
Automatisches Digitalisieren 146, 147
Bilder zuschneiden 135
Bildvorbereitungs-Werkzeuge 140
Erstellen von Stickmustern 147, 149
Füllsticheinstellungen anpassen 148
Konturen und Umrandungen 149
automatisches Digitalisieren
Bilder bereinigen 139
Bilder vorbereiten 139
Farbreduzierung 139
Konturen scharfstellen 140
Störfaktoren beseitigen 140
Vorbereiten konturierter Bilder 142
Vorbereiten nicht-konturierter Bilder 141
automatisierte Techniken 19

B

Bearbeiten
Bildmaterial vorbereiten 98, 99
bearbeiten
benutzerdefinierte Stickrahmen 70
Bearbeiten-Werkzeugsatz
Aufteilen 298, 305
Bildmaterial vorbereiten 87, 99, 270
Bildvorbereitung 98
Doppellaufstich 190
Farben mischen 209
Leerräume entfernen 194
Leerräume füllen 194
Leerräume hinzufügen 194
Schwarzstickerei-Kontur 191
Stiche bearbeiten 181–183
Stichwinkel 299
Stichwinkel entfernen 177, 178
Stichwinkel hinzufügen 177, 178
Stickmuster-Umrandung 195
Überlappungen entfernen 192
Zerlegen 159
Befehle
Auswählen 33
Werkzeugleisten 33
beibehalten, lange Stiche 122
Beispielmuster, Musterfüllstich 219
Beispielvorlagen
Musterfüllstich 219
Benutzer, Erstanwender und erfahrene 1

benutzerdefinierte Grundlinien, erstellen 288
benutzerdefinierte ovale Stickrahmen
erstellen 67
benutzerdefinierte Stickrahmen
bearbeiten 70
erstellen 66
Erstellen von Flexi-Rahmen 68
oval 67
rechteckig 66
Benutzerdefinierte Umrandungen, erstellen 323
benutzerdefinierte Vorlagen
Auswählen 29
Bernina-Geräteauswahl-Dialogfeld 3 33, 343–347
BERNINA–Sticksoftware, starten 25
Beschriftung, aufteilen 159
Bevorzugte Systemeinstellungen
Automatisch Speichern 77
Automatische Sicherung 77
Bild einfügen-Werkzeug 133, 141, 142
Bild in Stickerei konvertieren-Werkzeug 145, 302
Bild laden
Dialogfeld 44, 45
Bild speichern-Werkzeug 137
Bildarbeitsfläche
-Modus 133–137, 146–151
Bilder
bearbeiten 136
bereinigen 139
Bitmaps einfügen 133, 134
Bitmaps scannen 133
Bitmaps separat speichern 137
Farbreduzierung 139
Konturen scharfstellen 140
konturierte im Vgl. zu nicht-konturierten 139
laden 133, 134
nicht-konturiert 141
Scharfeinstellung/scannen 132
Stickmuster speichern als 332
Störfaktoren beseitigen 140
vorbereiten zum automatischen Digitalisieren 141, 142
Vorbereitungswerkzeuge 140
zuschneiden 135
Bildlauf, automatisch 74
Bildmaterial
Automatische Konvertierung 19
Bilder mit Anti-Aliasing 130
Bilder mit Dithering 130
Bitmap-Bilder 129
eingescannte Bilder 130
laden 133, 134
Quellen 20
Scannen 130
Vektor-Grafiken 129
vorbereiten 20
vorbereiten zum automatischen Digitalisieren 139, 141, 142
Bildmaterial vorbereiten
Vorbereiten nicht-konturierter Bilder 141
Bildschirm
einrichten 73
kalibrieren 73
Bildschirm kalibrieren 73
Bildscirmseichung Dialogfeld 73
Bildvorbereitung
zuschneiden 135
Bildvorbereitung-Dialogfeld 141, 142
Bildvorbereitung-Werkzeug 98, 99
Bildvorlage abblenden-Werkzeug 43
Bild-Werkzeugleiste
Bild speichern 137
Bitmap retuschieren 134, 136
Bitmap scannen 133
Bitmap retuschieren-Werkzeug 134, 136
Bitmap scannen-Werkzeug 133
Bitmap-Bilder
Anti-Aliasing 130
Automatisches Digitalisieren 129
Dateiformate 133, 134
einfügen 133, 134
eingescannte 130
mit Dithering 130
Scannen 133
separat speichern 137
Unterstützte Dateiformate 129
Bitmap-Bilder
anzeigen-Werkzeug 43, 146–151
Bitmap-Bilder
anzeigen-Werkzeug 133
Block
Patchwork 278
Blockdigitalisieren 95
mit dem Blockdigitalisierer-Werkzeug 95
mit mehreren Winkeln 95
Block-Werkzeug 93, 95
Buchstabe
Abstand anpassen 290
Abstand, anpassen 290
Breite, anpassen 294
Höhe, anpassen 294
Buchstaben
anpassen 296
einzeln anpassen 296
Farben ändern 299
umformen 297

D

Dateien
Sicherungskopie 377
Stickmuster kombinieren 160
Dateitypen
PES-Dateien 348
Deckstiche
versetzen 248
Werte einstellen 329
Werte festlegen 248
Dehnbare Schriftzüge
Dehnbare Schriftzüge 310
entfernen 311
Schriftobjekte bearbeiten 311
dekoratives Flair, Schriftzüge 17
Dekorfüllstich-Werkzeug 201, 203
Dialogfeld Anfangs- und Endpunkte 125
Dialogfelder
Ansicht nach Farbe 39
Anzeige 44, 45
Applikationseigenschaften > Ausgangsobjekt wiederherstellen 259
Applikationseigenschaften > Farben automatisch einstellen 257
Applikationseigenschaften > Flicken verbinden 256
Applikationseigenschaften > Sticharten manuell festlegen 258
Applikationseigenschaften > Stoff aus Flicken entfernen 255
Applikationseigenschaften > Stoff und Farbe in Flicken platzieren 254
Applikationsstoff 249
Autodigitalisierer 147–150
Automatische Stichfarben 257
Bernina-Geräteauswahl 333, 343, 345, 347
Bild laden 44, 45
Bildscirmseichung 73
Bildvorbereitung 141, 142
Drucken 327
Druckoptionen 327–330
Druckvorschau 326
Effekte 35
Effekte — Andere 208
Effekte > Andere 122
Effekte > Farben mischen 210
Effekte > Füllstichverlauf 207
Effekte > Stern- & Wellenfüllstich 205, 207
Effekte > Unterlage 120
Effekte > Weitere 289
Effekte >Randstrukturierung 204
Eigenschaften 47
Exportieren 137
Faden bearbeiten 102
Faden hinzufügen 106
Fadentabelle ändern 102–106
Fadentabelle umbenennen 104
Farbe 44, 45, 103
Farben mischen 209
Farbrad 99

Garntabelle erstellen 104
Garntabelle kopieren 105
Hilfslinienposition 32
Importieren 134
In der Vorlage speichern 109
Knopflöcher-Einstellungen 197
Kurvenglättung 175
Langsames Neuzeichnen 42
Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben 347
Leerräume füllen 194
Mehrfachrahmung 335, 337
Monogramm-Funktion > Ornamente 317–320
Monogramm-Funktion > Textfunktion 313–316
Monogramm-Funktion > Umrandungen 321
Muster auswählen 213–217, 221, 232, 236–240, 317
Muster erstellen 220, 221
Nach Farbe einordnen 162
Neu 29
Neu Umrandungskategorie 323
Neue Musterkategorie 221
Neue Stempelkategorie 228
Objekt nicht gedeckt 334, 335
Objekteigenschaften 35, 108, 109
Objekteigenschaften > Applikation 248, 249
Objekteigenschaften > Ein-/Abbindestiche 125
Objekteigenschaften > Füllstich > Dekorstich 202
Objekteigenschaften > Füllstich > Gitterfüllstich 240
Objekteigenschaften > Füllstich > Knötchenfüllstich 239
Objekteigenschaften > Füllstich > Konturstich 201
Objekteigenschaften > Füllstich > Kreuzstich 203
Objekteigenschaften > Füllstich > Mäanderlaufstich 243
Objekteigenschaften > Füllstich > Musterfüllstich 217–219, 221
Objekteigenschaften > Füllstich > PhotoSatin 151
Objekteigenschaften > Füllstich > Reliefstich 241, 242
Objekteigenschaften > Füllstich > Satinstich 88, 89
Objekteigenschaften > Füllstich > Schwarzstickerei 238
Objekteigenschaften > Füllstich > Steppstich 90, 91
Objekteigenschaften > Knopfloch 198
Objekteigenschaften > Konturstich > Dreifach 83
Objekteigenschaften > Konturstich > Einfach 83
Objekteigenschaften > Konturstich > Knötchenstich-Umrandung 236
Objekteigenschaften > Konturstich > Musterlaufstich 215–216, 221
Objekteigenschaften > Konturstich > Pariserstich 86, 87
Objekteigenschaften > Konturstich > Rückstich 234
Objekteigenschaften > Konturstich > Satinstich 84–85
Objekteigenschaften > Konturstich > Schwarzstickerei-Umrandung 232
Objekteigenschaften > Konturstich > Stielstich 235
Objekteigenschaften > PhotoSnap 151
Objekteigenschaften > Schriftzüge 284–289, 293, 294, 303–307
Objekteigenschaften > Stichwinkel 177
Öffnen 29, 317, 342
Öffnen-Optionen 342
Optionen 55, 67–70, 74–78
PES-Speicheroptionen 348
Quelle wählen 73, 317
Rahmen erstellen 67–70
Rahmen speichern unter 67–70
Rahmensetzungen berechnen 59
Rahmensetzungsfolge 330–337
Schriftzeichen wählen 304–307
Speichern unter 113
Start-/Endpunktposition 125
Stempelmuster erstellen 228
Stickmuster als Bitmap speichern 332
Stickmuster-Eigenschaften 44, 45, 46
Stickmuster-Eigenschaften > Fadenfarben 101–104, 331
Stickmuster-Umrandung 195
Stickreihenfolge 163
Stoff erstellen 111
Stoffeinstellungen 110, 111–112, 117
Umrandung erstellen 323
Umrandung hinzufügen 321
Verwaltung der Stoffe 111
Zeichentabelle 305
Zoomfaktor 40
Zum Sticksystem senden 333, 343–347
Zurückkehren zur Herstellervorlage 115
Die Textilveredelung 23
Digitalisieren
Auswahl eines Digitalisierwerkzeugs 92
automatisch 147
Geschlossene Formen mit Geschlossenes Objekt-Werkzeug 94
Grundlagen 80
Kreise und Ovale 96
Linien mit Offenes Objekt 94
manuell 80
Methoden, Offenes Objekt-Werkzeug 94
Offene Umrandung-Werkzeug 263
Quadrate und Rechtecke 97
Spalten 95
Stickmuster 20
Stickobjekte 20
Werkzeuge 92
Digitalisieren-Werkzeugsatz
Autom. Applikation 247
Block 93, 95
Ellipse 93, 96
Erweiterte Applikation 252
Filzen 271
Geschlossene Handzeichnung-Werkzeug 188, 189
Geschlossenes Objekt 93, 94
Handgezeichnete Stickerei - Offenes Objekt 188, 189
Knopfloch 196
Knopflöcher 197
Monogramm-Funktion 312–316
Offene Handzeichnung-Werkzeug 188, 189
Offenes Objekt 92, 94
Rechteck 93, 97
Schriftzüge 283–289, 292–299, 303–311
Stempelfunktion 213
Teilapplikation 250
Distanzen auf dem Bildschirm messen 32
Dithering 130
Docker
Farbfilm 52, 161
Morphing-Effekt 211
Stanzstempel > Digitalisieren 225, 228
Stanzstempel > Erscheinung 226
Stanzstempel > Muster benutzen 223
Stanzstempel > Objekt benutzen 224
Stempelmuster umbenennen 223
StumpWork-Umrandung 267
Übersichtsfenster 39
Dongle
Fehler 378
Geräte-Meldungen 378
Dongle, siehe Sicherungsgerät
Dongle-Treiber installieren 378

Doppellaufstich-Werkzeug 190
Doppel-Zickzack, Werte
einstellen 120
Drahtlinie
digitalisieren-Werkzeug 263, 265, 266
drehen
Muster auf dem Bildschirm 219
Objekte 168
Schriftzüge 296
Siehe auch Objekte drehen
Dreifach-Kontur
Länge anpassen 82
Dreifachkontur-Werkzeug 81, 82
Dreifach-Stich
Abstand 82
Dreiviertel-Kreuzstich 274
Drucken
Bitmap-Bild-Option 328
Rahmen-Option 328
Stickmuster 326
Vektorbild-Option 328
Verbindungsstiche-Option 328
drucken, kombinieren mit
Stickerei 23
Drucken-Dialogfeld 327
Drucken-Werkzeug 326
Drucker 73
einrichten 73
installieren 73
Parallel-Schnittstelle 73
Druckoptionen-Dialogfeld 327–330
Druckvorschau
Dialogfeld 326
Werkzeug 47, 268, 326
durchlaufen
nach Farbe 41
Übersicht 160
zum Anfang eines Stickmusters 41
zum Ende eines Stickmusters 41

E

Effekte
Autom. Sprungstiche 122
Autom. Unterlage 295
Farben mischen 209
Kanten-Transportstiche 208
Randstrukturierung 204
Sternfüllstich 206
Effekte-Dialogfeld
Andere 122, 208
Farben mischen 210
Füllstichverlauf 207
Randstrukturierung 204
Stern- & Wellenfüllstich 205, 207
Unterlage 118–120
Weitere 289
Effekte–Dialogfeld 35
Effekte-Werkzeug 34, 118
eigene Fadenfarben mischen 103
Eigenschaften
bestehende Eigenschaften 107
Schriftzüge 16
von Objekten 34
Eigenschaften-Dialogfeld 47
Eigenschaften-Leiste
genaue Positionierung 165
Einbindestiche als
Verbindungsstiche 124
Einfach-Stich
Abstand 82
Länge anpassen 82
einfügen
Bitmap-Bilder 133, 134
ein Stickmuster in ein anderes 160
Objekte 155
Einfügen-Werkzeug 155, 160
einzelne Buchstaben, anpassen 296
Einzelne Kontur-Werkzeug 81, 82
Ellipse-Werkzeug 93, 96
Endpunkt ändern 180
Endpunkt, automatisch setzen 125
Entsperren von Objekten 158
Erhabene Stickerei 24
Erhabener Satinstich
Füllstich-Werkzeug 270
Kontur-Werkzeug 84, 270
Erstellen
eigene Fadentabellen 104
Stoff-Dialogfeld 111
erstellen
Monogramme 307
Schriftzüge am Bildschirm 283
Strukturen mit Dekorfüllstich 201
strukturierte Ränder 204
Erweiterte
Applikation-Werkzeug 252
EXP-Format 341
Exportieren-Dialogfeld 137
Extravagante Alphabete 17

F

Fäden
finden 100
suchen nach 100
Faden bearbeiten-Dialogfeld 102
Fäden finden 100
Faden hinzufügen-Dialogfeld 106
Fadenfarben
abgleichen 100
Ändern der Fadenwerte 102
den Fadentabellen hinzufügen 106
eigene mischen 103
Entfernen aus Fadentabellen 103
Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren 105
Justieren 15
Fadenkreuz-Cursor 165
Fadentabelle
ändern-Dialogfeld 102–105, 106
Fadentabelle
erstellen-Dialogfeld 104
Fadentabelle
umbenennen-Dialogfeld 104
Fadentabellen
ändern 102
Ändern der Fadenwerte 102
Drucken 331
eigene erstellen 104
Entfernen von Fadenfarben 103
Farben hinzufügen 106
Farben kopierenn 105
Löschen 104
umbenennen 103
Farbdrucker 23
Farbe
abgleichen 100
aus Flicken entfernen 255
in Flicken platzieren 254
Reduzierung 139
Farbe-Dialogfeld 44, 45, 103
Farbeffekte, Farben mischen 209
Farbeffekte, Füllstichverläufe 207
Farben
ändern 99
Ändern der Fadenwerte 102
Ändern von Fadenfarben 98
den Fadentabellen hinzufügen 106
durchlaufen nach 41
Entfernen aus Fadentabellen 103
Fadentabellen ändern 102
Fadentabellen löschen 104
Farben von Tabelle zu Tabelle kopieren 105
für ein Objekt wählen 98
neu einreihen nach 162
Farben mischen
Abstandswerte 210
anwenden 209
Arten auswählen 210
Dialogfeld 209
Werkzeug 209
Werte festlegen 210
Farbe-Werkzeug 98, 100–104
Farbfilm
Docker 52, 161
Drucken 330
Farbblöcke markieren 52
Objekte neu einordnen 160
Werkzeug 52, 160–163, 210
Farbfilm-Werkzeugleiste
Abfolge nach Auswahl 162
Individuelle Objekte anzeigen 52, 160
Nach Farbe einordnen 162
Farbrad-Dialogfeld 99
Fehler, nicht wiederherstellbar 377
Fehlersuche 375
Allgemeine Probleme 378

Fehlende Schaltflächen in der Werkzeugleiste 378
Hardwarefehler 377
Inkonsistente Ausgabeergebnisse 378
Meldungen des Sicherungsgerätes 378
Recovery-Datei löschen 377
Softwarefehler 377
Ungültiges Produkt 378
Zugriffsverletzungsausnahmen 37 9
Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen 375
Festplattenspeicher überprüfen 376
Festplattenspeicherplatz, überprüfen 376
Fettdruck-Schriftzüge, erstellen 289
Filzen-Werkzeug 271
Fixpunkte, Drehung 169
Flair Script Stickmuster 306
Flexi-Rahmen, erstellen 68
Flicken
Farbe zuweisen 254
Stoff zuweisen 253
verbinden/trennen 256
Formate, Stickmuster 338
Formen
Blockdigitalisieren 95
Digitalisieren 94
Digitalisieren mit dem Blockdigitalisierer 95
Fotografien
Konvertieren in Stickerei 151
Freie Form-Option 285, 288
Freie Linie-Option 285
Freie senkrechte Linie-Option 285–287
Füllstiche
Arten 81, 89
Blockdigitalisieren 95
Gitterfüllstich 240
Handstickerei 22
Knötchenstich 239
Konturstich 200
Kreuzstich 203, 274
Mäanderfüllstich 243
Reliefstich 241
Schwarzstickerei 238
Sternfüllstich 206
Sticharten 89
Füllsticheinstellungen anpassen 148
Füllstichverläufe
Einstellungen anpassen 207
Abstandswerte 207
anwenden 207
Werte einstellen 207
Funktion Bildmaterial vorbereiten 87, 270
Funktion Raster zeigen-Werkzeug 74
Funktion Zum Stickcomputer schreiben 332, 334

G

Ganzer Kreuzstich 274
Garntabelle kopieren-Dialogfeld 105
Gebogene Linien, erstellen 93
gefüllte Objekte, Stichwinkel hinzufügen 178
Gerade Linien erstellen 93
gerahmte Stickmuster ausgeben 333
Ausgeben, Aufteilungslinien 336
Zur Maschine senden 334
Geräteauswahl 341
Geschlossene Handzeichnung-Werkzeug 188, 189
Geschlossenes Objekt-Applikation, erstellen 246
Geschlossenes Objekt-Werkzeug 93, 94
Gitterfüllstiche 240
Gitterfüllstich-Werkzeug 237, 240
Glättung von handgezeichneten Linien 189
globale Änderungen 15
Grafiken, Digitalisieren mit Vektoren 144
Grafikpakete, Verknüpfung 136
grosse Stickmuster, Rahmensetzung 56
Größenänderung des Stickmusters 15, 18
Grundkenntnisse
Befehle anwenden 33
Speichern von Stickmustern 30
starten 25
Grundlinien
auswählen 285
kreisförmige Schriftzüge 286
Schriftzüge 285
Schriftzüge mit benutzerdefinierten Grundlinien 288
Schriftzüge mit Mehrfachgrundlinien 287
senkrechte Schriftzüge 286
umformen 300
Waagrechte Schriftzüge 285
Grundlinien, Schriftzüge 16
Gruppieren-Werkzeug 157
gruppierte Objekte
Auswählen der Objekte 158
Gruppierung aufheben-Werkzeug 157, 210
gute Stickerei, Richtlinien 14
gutes Bildmaterial 20

H

Halber Kreuzstich 274
handgezeichnete Linien
Erstellen 188
Glättung 189
Handgezeichnete Stickerei 187
Handstickarten
Gitterfüllstiche 240
Knötchenfüllstich 239
Reliefstich-Füllungen 241
Schwarzstickereifüllstiche 238
Handstickerei-Stiche, -Umrandungen & -Füllungen 22
Hardware
Bildschirm einrichten 73
nach Fehler wiederherstellen 377
Scanner einrichten 73
Zusatzgeräte-Einstellungen 72
Heftstich
Applikation 246
Offenes Objekt-Applikation 252
herunterladen, Stickmuster auf Karten 345
Hilfslinienposition-Dialogfeld 32
Hintergründe
als separate Dateien speichern 137
als Vorlage verwenden 128
Bitmap-Bilder einfügen 133, 134
laden 133, 134
Scannen 133
Hintergründe, scannen 133
hinzufügen
Schriftzüge zu Stickmustern 283

I

Identifikationscode 8
Importieren-Dialogfeld 134
In der Vorlage speichern-Dialogfeld 109
Individuelle Objekte anzeigen-Werkzeug 52, 160
Initialen, Monogramm-Schriftzüge 314
installieren, Drucker 73

K

Kaleidoskop
mit Kranz-Funktion 171
spiegeln 171
Kaleidoskop-Effekte, erstellen 18
Kanten-Transportstiche-Effekt 208
Kleidungsstück, Stickmuster visualisieren 15
Knopfloch
Arten 197
Ausrichtung 198
hinzufügen 196

Länge und Stickdichte 198
Objekte, umwandeln 198
Winkel anpassen 198
Knopflöcher 23
Erstellen einer Leiste 197
Knopflöcher-Einstellungen-Dialogfel d 197
Knopflöcher-erkzeug 197
Knopfloch-erkzeug 196
Knötchenfüllstich 239
Knötchenfüllstich-Werkzeug 237, 239
Knötchenstich 275
Knötchenstich-Kontur-Werkzeug 23 2, 235
Knötchenstich-Umrandung 235
Muster auswählen 235
Stichabstand 235
kombinieren
Objekte 154
Stickmuster 18, 160
Kombinierter Kreuzstich 275
Komplexer Füllstich
Leerräume füllen 194
Kontrollpunkte 93
drehen 169
markieren 173
Umformung 174
zum Umformen von Objekten 174
Kontur
scharfstellen, automatisches Digitalisieren 140
Stiche 81
Konturen
Dreifach 82
Einfach 82
Knötchenstich-Umrandung 235
Objektauswahl mit Auswahlfeld 50
Pariserstich erstellen 86
Rückstich 233
Satinstich 83
Sticharten 81, 232
Stielstich 234
verstärken (Schwarzstickerei-Kontur) 191
Konturen und Umrandungen
automatisch 149
erstellen 195
Konturen verstärken (Schwarzstickerei-Kontur) 191
Konturfüllstich-Werkzeug 200
Konturierte Bilder
im Vgl. zu nicht-konturierten 139
Scharfeinstellung 142
Konvertieren
Fotos in Stickmuster 151
Stichbasierte Motive 341
Konvertierung
Bitmap-Bildmaterial 19
Fotos 20
Vektor-Bildmaterial 19
Konvertierungswerkzeuge 145
Koordinaten
für Objekte einstellen 165
Kopieren
Farben von Tabelle zu Tabelle 105
kopieren
Objekte 155
Objekte duplizieren 156
Objekte klonen 156
Kopieren-Werkzeug 155
Kränze, erstellen 18
Kranzformen
Kaleidoskop-Effekt 171
Objekte als Kränze 171
Kreis gegen Uhrzeigersinn-Option 285, 286
Kreis im Uhrzeigersinn-Option 285, 286
kreisförmige Grundlinien erstellen 286
Kreis-Objekte
Digitalisieren 96
Kreisobjekte
Stichwinkel ändern 177
Umformung 176
Kreuzstich 23
Arten 273
Dreiviertel 274
Füllstiche 274
Ganzer Kreuzstich 274
Halber Kreuzstich 274
Knötchenstich 275
Kombinierter Kreuzstich 275
Mini-Kreuzstich 274
Stehender Kreuzstich 275
Stichkombinationen 277
Umrandungen 275
Variationen 276
Verlängerte Kreuze 275
Viertel-Kreuzstich 274
Kreuzstichfüllungen 203
kunstvolle Stickeffekte, erstellen 19
Kursive Schriftzüge
erstellen 288
Kurven
Glättung 175
Kurvenglättung
Dialogfeld 175
Kürzeste Verbindung-Methode 93

L

Lagen
Zusätzliche Stichlagen entfernen 192
Länge
lange Stiche beibehalten 122
Rückstich 233
Sprungstiche 122
Zickzack- und Doppelzickzack-Stiche 120
Langsames Neuzeichnen
Dialogfeld 42
Werkzeug 42
Laufstich
Musterlaufstiche erstellen 214
Laufwerk-Buchstabe und Pfad eingeben-Dialogfeld 347
Layout
Musterfüllstiche 219
Leerräume
Leerräume füllen 194
Leerräume aus Objekten ausschneiden 194
Leerräume entfernen-Werkzeug 194
Leerräume füllen
Dialogfeld 194
Werkzeug 194
Leerräume füllen, Komplexer Füllstich 194
Leerräume hinzufügen-Werkzeug 194
Leerräume, in Objekten erstellen 194
Leertaste
Senkrecht-Werkzeug 167
Waagerecht-Werkzeug 166
Leinwand-Werkzeugleiste
Bildarbeitsfläche 137, 147, 151
Bildvorlage in Stickerei konvertieren 145, 302
Rahmen-Arbeitsfläche 28, 56, 351
Stickarbeitsfläche 28, 133, 141, 142, 146, 147, 151, 350
Stickerei zeigen 27
Vorlagen-Arbeitsfläche 27, 133, 146, 351
Linien, Digitalisieren mit Offenes Objekt 94
Löschen
Fadentabellen 104
Farben aus Fadentabellen 103
Vorlagen 115
löschen
benutzerdefinierte Stickrahmen 70
Muster 221
Objekte 156
Lücken, Versetzung gefüllter Leerräume 194

M

Mäanderfüllstich 243
Mäanderlaufstich-Füllung-Werkzeug 237, 243
Mäander-Rückstich-Füllung-Werkzeug 243
Mäanderstielstich-Füllung-Werkzeug 243
markieren
Umformungskontrollpunkte 173
Markierung

Punkte, Skalieren 165
Maschine, mehrfach gerahmte Stickmuster senden 334
Maschine, Stickmuster senden 15
Maße/Größen
Quilts 279
Mauszeiger
Optionen einstellen 78
Position interpretieren 77
Mehrere Stichwinkel
mit dem Blockdigitalisierer 95
mehrfach gerahmte Stickmuster
Ausgabe mit Aufteilungslinien 336
ausgeben 333
Drucken 330
erstellen 58
Speichern unter 335
Zur Maschine senden 334
mehrfache Stichwinkel
anpassen 179
einstellen 178
Mehrfachgrundlinien
erstellen 287
Mehrfachrahmung, Ausrichtungsmarkierungen 63
Mehrfachrahmung-Dialogfeld 335, 337
Mehrfachrahmung-Werkzeugleiste
Aufteilungslinie 58, 61
N Rahmen hinzufügen 58
Rahmen hinzufügen 58, 64, 65
Rahmen löschen 58, 64, 65
Rahmen oben hinzufügen 58, 65
Rahmen rechts hinzufügen 58, 65
Rahmensetzungen berechnen 58
Mini-Kreuzstich 274
Monogramme 17
erstellen 307, 312
Schriftzüge mit Initialen 314
Monogramme, aufteilen 159
Monogramm-Funktion-Dialogfeld
Ornamente 317–320
Textfunktion 313–316
Umrandungen 321
Monogramm-Funktion-Werkzeug 312–316
Morphing-Effekt 210
Morphing-Effekt-Docker 211
Morphing-Werkzeug 210
Muster
Abstände auf dem Bildschirm anpassen 220
auswählen 214
einfügen 214
Knötchenstich-Umrandung 235
Konturwerte 215
Layout auf dem Bildschirm (Musterfüllstiche) 219
löschen 221
Muster auf dem Bildschirm schräg stellen 220
Muster auf dem Bildschirm skalieren 219
Muster auf dem Bildschirm versetzen 220
Objekte benutzen 224
Schwarzstickerei-Umrandung 232
verwalten 220
vordefiniert 222
Muster
auswählen-Dialogfeld 213–217, 221, 232, 236–240, 317
Muster erstellen 221
Muster erstellen-Dialogfeld 220, 221
Muster, Patchwork 278
Musterfüllstich
anwenden 217
Einstellungen 218
Formen auffüllen mit 217
Layout-Muster 219
Layouts auf dem Bildschirm verändern 219
Musterfüllung-Werkzeug 217
Musterkategorien
erstellen 220, 221
Musterlaufstiche
Erstellen 214
erstellen 220
skalieren 215
umformen 176
Musterlaufstich-Kontur-Werkzeug 214
Musterstempel-Werkzeug 213

N

N Rahmen hinzufügen-Werkzeug 58
Nach Farbe einordnen
Dialogfeld 162
Werkzeug 162
Nach links drehen-Werkzeug 169
Nach rechts drehen-Werkzeug 169
Nadelpunkte
Muster 90
Nadelpunkte Zeigen-Werkzeug 38
Nähen, Stickmuster aussticken 332
Namen,
Monogramm-Schriftzüge 316
Neu
Umrandungskategorie-Dialogfeld 323
Neu–Dialogfeld 29
Neue
Musterkategorie-Dialogfeld 221
Neue
Stempelkategorie-Dialogfeld 228
Neue Stickmuster, Erstellung 28
Neueinreihen
in Auswahlreihenfolge 162
mit Ausschneiden und Einfügen 160
mit Farbfilm 160
nach Farbe 162
nach Farbe mit Farbfilm 160
Neues Werkzeug 29
Nicht wiederherstellbare Fehler 377
nicht-konturierte Bilder 141
Nominelle Stichwinkel 177
NORMAL–Dokumentvorlage verwenden 29
NORMAL-Vorlage
Zurückkehren 115

O

Objekt nicht gedeckt-Dialogfeld 334, 335
Objekt umformen-Werkzeug 136, 173–180, 205–206, 290–291, 293–300
Objekt zentrieren, mit Fadenkreuz-Cursor 165
Objektaufteilung 159
Objektauswahl-Werkzeug 49–51, 156, 158, 166, 293, 295
Objekte
ausrichten 165
digitalisieren für Applikationen 247
drehen 168
duplizieren 156
durchlaufen nach 41
Farben wählen 98
klonen 156
kombinieren 154
kopieren und einfügen 155
mit Kontrollpunkten umformen 174
Objekteigenschaften ändern 108
Reihenfolge 21
schräg stellen 169
skalieren 168
Sperren und Entsperren 158
spiegeln 170
spiegeln und verbinden 170
Start - und Endpunkte ändern 180
umformen 19
Umformung 173
Unterlagen setzen 118
verstärken mit Unterlagen 118
Siehe auch Objekte verändern
Objekte anordnen, gruppieren 157
Objekte ausrichten 165
Objekte auswählen
nach Farbblöcken 52
Objekte drehen 18
auf dem Bildschirm 169
durch Klicken und Ziehen 169
Objekte duplizieren 18, 156
Objekte einreihen 18, 21
Objekte gruppieren 157
Objekte in ihre Position einpassen 165
Objekte klonen 156

Objekte markieren
Auswahlfeld 50
erstes und letztes markieren 49
gruppieren 157
innerhalb von Gruppen 158
mehrere Objekte markieren 49
mit Farbfilm 52
nächstes oder vorheriges Objekt markieren 49
Neueinreihen in Auswahlreihenfolge 162
per Mauszeiger 49
zum Umformen von Schriftzügen 295
Objekte schräg stellen 169
Objekte schrägstellen
durch Klicken und Ziehen 169
mit Drehpunkten 169
Objekte skalieren 167, 168
auf dem Bildschirm 167
durch Klicken und Ziehen 167
Objekte spiegeln 18
Objekte verändern
drehen 168
Endpunkt ändern 176
Gleichmäßig anordnen 166
gruppieren 157
Kreise umformen 176
Kreisradius ändern 176
nach Farbe ansehen 38
schräg stellen 169
skalieren 167
spiegeln 170
Startpunkt ändern 176
Umformen von Kreisen zu Ovalen 176
Umformung 173
Objekte verschieben
durch Klicken und Ziehen 165
einpassen 165
Positionierung mit X-/Y-Koordinaten 165
Objekteigenschaften
aktuell 107
aktuelle speichern 108
Ändern für ein Objekt 108
anwenden 107
in einer Vorlage speichern 114
Standard 107
Standards 107
Standardvorgaben ändern 108
verwalten 107
Vorlagen 113
Objekteigenschaften, Schriftzüge 16
Objekteigenschaften-Dialogfeld 108, 109
Applikation 248, 249
Füllstich > Dekorstich 202
Füllstich > Gitterfüllstich 240
Füllstich > Knötchenfüllstich 239
Füllstich > Konturstich 201
Füllstich > Kreuzstich 203
Füllstich > Mäanderlaufstich 243
Füllstich > Musterfüllstich 217–219, 221
Füllstich > PhotoSatin 151
Füllstich > Reliefstich-Dialogfeld 241, 242
Füllstich > Satinstich 88–89
Füllstich > Schwarzstickerei 238
Füllstich > Steppstich 90, 91
Knopfloch 198
Konturstich > Dreifach 83
Konturstich > Einfach 83
Konturstich > Musterlaufstich 215–216, 221
Konturstich > Pariserstich 86, 87
Konturstich > Rückstich 234
Konturstich > Satinstich 84–85
Konturstich > Schwarzstickerei-Umrandung 232
Konturstich > Stielstich 235
Konturstich >Knötchenstich-Umrandung 236
PhotoSnap 151
Schriftzüge 284–289, 293, 294, 303–307
Stichwinkel 177
Objekteigenschaften–Dialogfeld 35
Objekteigenschaften-Werkzeug 83–90, 108, 121–124, 197, 198, 221, 248
Objekteigenschaften–Werkzeug 34
Objekten schräg stellen
Muster auf dem Bildschirm 220
Objektkomponenten, aufteilen 159
Objekt-Verbindungsstiche
Verbindungsstiche zwischen Objekten 123
Offene Formen, digitalisieren 94
Offene Füllstiche, erstellen 208
Offene Handzeichnung-Werkzeug 188, 189
Offene Stichflächen mit , siehe Farben mischen
Offenes Objekt-Applikationen, erstellen 251
Offenes Objekt-Werkzeug 92, 94
Öffnen von Stickmustern 28
Öffnen-Dialogfeld 29, 317, 342
Öffnen-Optionen-Dialogfeld 342
Öffnen-Werkzeug 28, 341, 342
Optionen, Einstellen der Mauszeigeranzeige 78
Optionen, Zugriffscodes eingeben 9
Optionen-Dialogfeld
Allgemein 77–78
Applikation 76
Autom. Bildlauf 75
Entfernen von Überlappungen 76
Rahmen 55, 67–70, 75
Raster 74
Optionen-Werkzeug 63, 74–78
Ornamente
mit Monogrammen 317
Monogramme erstellen 312
Ornament-Layouts 319
Mehrfach-Ornamente 319
Ovale, Kreise umformen 176

P

Parallel-Schnittstellen, Einstellungen 72
Pariserstich
Abstand 86
Abstand anpassen 86
erstellen 86
Versetzungen 87
Versetzungen anpassen 87
Pariserstich-Kontur-Werkzeug 86
Patchwork 23
Quiltdesigns 278
Patchwork-Blöcke 278
Perspektiveffekte
Farben mischen 209
Füllstichverläufe 207
PES-Format, Speichern unter 348
PES-Speicheroptionen-Dialogfeld 348
PhotoSatin-Stichart 151
PhotoSnap-Werkzeug 151
Piecing 278
Plattfüllstich-Werkzeug 82, 87
Platzierungslinien
Applikation 246
Offenes Objekt-Applikation 252
Polygonauswahl-Werkzeug 50
Portfolio
öffnen 281
Primärobjekte, Offenes Objekt-Applikation 251
Probleme, beheben 375
prüfen
Reihenfolge 160
Stickreihenfolge 160
Punkte, siehe Kontrollpunkte

Q

Quadrat 278
Quadrate, digitalisieren 97
Quelle wählen-Dialogfeld 73, 317
Quiltdesigns
öffnen 277, 280
Patchwork 278
Quilten 23
Zusammenstellung 279
Quilter, öffnen 277, 280
Quiltmaße 279
Quilt-Oberseite 279

R

Rahmen
ändern 55
Anzeige ändern 31
anzeigen 31
auf dem Bildschirm angezeigt 31
auf dem Bildschirm ausgeblendet 31
auswählen 54
Bearbeiten von benutzerdefinierten Rahmen 70
Erstellen benutzerdefinierter Rahmen 66
Erstellen von Flexi-Rahmen 68
Erstellen von ovalen Stickrahmen 67
löschen 70
Rahmen erstellen-Dialogfeld 67–70
Rahmen hinzufügen
Oben-Werkzeug 58, 65
Rechts-Werkzeug 58, 65
Werkzeug 58, 64, 65
Rahmen löschen-Werkzeug 58, 64, 65
Rahmen speichern unter-Dialogfeld 67–70
Rahmen zeigen-Werkzeug 31, 55, 66–75
Rahmen, auswählen 15
Rahmen-Arbeitsfläche
-Modus 28, 351
Werkzeug 56
Rahmenbewegung, Autom. Sprungstiche 122
Rahmenmitte, einstellen 55
Rahmenoptionen, einrichten 75
Rahmensetzungen berechnen
Dialogfeld 59
Werkzeug 58
Rahmensetzungsfolge 57
Drucken 330
Rahmensetzungsfolge-Dialogfeld 330–337
Randstrukturierung-Werkzeug 204
Randzugaben, Einstellen für Unterlagen 120
Raster
anzeigen 31
Optionen einstellen 74
Raster zeigen-Werkzeug 31
Rauten, auf der Spitze 278
Rechtecke, digitalisieren 97
rechteckige Stickrahmen erstellen 66
Rechteck-Werkzeug 93, 97
Recovery-Datei löschen 377
Referenzpunkte 93
Registrierungsmarkierungen, Mehrfachrahmung 63
Reihenfolge
durchlaufen 160
Neueinreihen 160
prüfen 160
Reihenfolge der Rahmen, Drucken 330
Reihenfolge nach Auswahl-Werkzeug 162
Reihenfolge, automatisch 163
Relief-Füllstich-Werkzeug 237, 241
Reliefstich-Füllungen 241
Rückgängig-Werkzeug 34
Rückstich
Konturen 233
Stichlänge 233
Rückstich-Kontur-Werkzeug 232, 233

S

Satinfüllstich
Automatischer Abstand 88
Stichabstand 88
Übersicht 87
Satinstich
Applikationsdeckstich 329
Aufteilen langer Stiche 89
Automatischer Abstand 85
Deckstich für Applikationen 248
Kontur 83
Satinstich-Kontur
Stichlänge 84
Versetzungen 85
Satinstich-Kontur-Werkzeug 83
Scannen
Auflösung 131
Bildmaterial 130, 133
Farb-Modus 131
Scanner einrichten 73
Scharfeinstellung 132
Schieben-Werkzeug 40
Schnittlinien
Applikation 246
Offenes Objekt-Applikation 252
Schnittstellen
parallel 72
seriell 72
USB 72
Schriftart
Flair Script 306
Schriftart, zu Stickerei konvertieren 303
Schriftarten, siehe -Alphabete
Schriftobjekte umformen 295
Schriftzeichen wählen-Dialogfeld 304–307
Schriftzüge
Erweiterte Funktionen 17
Abstand anpassen 290
Abstand auf dem Bildschirm anpassen 290
Abstand einzelner Buchstaben ändern 290
Abstände insgesamt anpassen 290
am Bildschirm anpassen 290
am Bildschirm erstellen 283
auf dem Bildschirm eingeben 283
benutzerdefinierte Grundlinien 288
Buchstaben auf der Grundlinie verschieben 290
Buchstabenausrichtung 289
dekorative Schriftzüge 305
Extravagante Alphabete 17
Fettdruck 289
Größe 16
Grundlinien anwenden 284
kreisförmige Grundlinien 286
kursiv 288
Mehrfachgrundlinien 287
mit Objekt umformen drehen 296
mit Objekt umformen skalieren 293
mit Objektauswahl umformen 295
mittels Objektauswahl skalieren 293
Monogramme 17
Monogramme erstellen 307
Satinsticheinstellungen anpassen 309
Schriftart zu Stickerei konvertieren 303
senkrechte Grundlinien 286
skalieren 293
Sonderzeichen 304
Sonderzeichen und Symbole 303
Stichwinkel löschen 299
Stickmustern hinzufügen 283
Symbole 304
Symbole auswählen 304
Text zu Stickerei konvertieren 302
über Dialogfeld eingeben 284
über Schriftzüge-Dialogfeld erstellen 284
umformen 295
Umformen der Grundlinie 300
umwandeln mit dem Objekt umformen-Werkzeug 297
Unterlage ausschalten 295
vergrößern oder verkleinern 293
verziehen Effekt 18
Waagrechte Grundlinien 285
Zeichentabelle 304
Zeilenabstand ändern 291
Zeilenabstand anpassen 291
Siehe auch Alphabete
Siehe auch Grundlinien
Schriftzüge mit Flair 17
Schriftzüge verziehen, mit Dehnbare Schriftzüge 310
Schriftzüge-Werkzeug 283–289, 292–299, 303–311
Schriftzug-Stickmuster

Ausgabe 16
Erstellen 16
Schrumpfausgleich
anwenden 121
Schwarzstickereifüllstiche 238
Schwarzstickereifüllstich-Werkzeug 237, 238
Schwarzstickerei-Konturen, aufteilen 159
Schwarzstickerei-Kontur-Werkzeug 191, 232
Schwarzstickerei-Umrandung
Muster ändern 232
Muster auswählen 232
Sekundärobjekte, Offene Objekt-Applikation 252
Senden des Stickmusters an die Maschine 15
Senkrecht spiegeln-Werkzeug 170
senkrechte Grundlinien
erstellen 286
seriell
Anschlüsse, Einstellungen 72
Geräte, empfohlene Einstellungen 72
Seriennummer, identifizieren 8
Sicherheit
Gerät identifizieren 8
Zugriffscodes eingeben 9
Sicherungsdateien 377
skalieren
Muster auf dem Bildschirm 219
Musterlaufstiche 215
Schriftzüge 293
Schriftzüge mit Objekt umformen 293
Siehe auch Objekte skalieren
Skulptur-Dekorfüllstich-Werkzeug 237, 241
Softwarefehler
wiederherstellen 377
Sonderzeichen
auswählen 304
für Schriftzüge auswählen 304
Spalten unterschiedlicher Breite
Digitalisieren 95
Speichern
Stickmuster 30
speichern
automatisch 77
Bitmap-Bilder als separate Dateien 137
Objekteigenschaften in einer Vorlage 114
Speichern unter-Dialogfeld 113
Speichern-Werkzeug 30
Sperren-Werkzeug 158
Spezialeffekte
mit Dehnbare Schriftzüge 310
Spezialsatinstich 89
spiegeln
mit Kaleidoskop 171
Spiegeln und verbinden
Kaleidoskop-erkzeug 171
Kranz-Funktion 171
Senkrecht-Werkzeug 170
Waagrecht/Senkrecht-Werkzeug 170
Waagrecht-Werkzeug 170
spiegeln und verbinden
Kranzformen erstellen 171
Objekte spiegeln 170
Sprungstiche
als Verbindungsstiche 124
Autom. Sprungstiche 122
Sprungstichlänge einstellen 122
Standard
Objekteigenschaften 107
Stanzstempel
dem Archiv hinzufügen 228
digitalisieren 225
Erscheinung ändern 226
Stichmuster erstellen 222
umformen 227
vordefiniert 222
Stanzstempel
umbenennen-Dialogfeld 223
Stanzstempel-Werkzeug 222–228
Startpunkt ändern 180
Stehender Kreuzstich 275
Stempelfunktionen
hinzufügen 213
Stempelmuster
erstellen-Dialogfeld 228
Steppfüllstich-Werkzeug 82, 89
Steppstich
Muster anwenden 90
Stichabstand 90
Sternfüllstich-Effekte 206
Sternfüllstich-Werkzeug 206
Stichabstand
Knötchenstich-Umrandung 235
Pariserstich 86
Satinstich-Kontur 84
Stielstich 234
Sticharten 21
Dreifach 82
Einfach 82
Füllstich 89
Kontur 81, 232
Kreuzstich 203
Musterlaufstich 216
PhotoSatin 151
Satinfüllstich 87
Satinstich 83
Satinstich-Kontur 83
Stichbasierte Motive
Konvertierungsoptionen 341
öffnen 341
Sticherkennung 341
zu Objekten verarbeiten 341
Stichbearbeitung-Werkzeug 181–183
Stiche
ändern 81
auswählen 81
Autom. Sprungstich-Länge anpassen 122
bearbeiten 183
Deckstiche für Applikationen 248, 329
erstellen 28
Laufstiche digitalisieren 94
markieren 181
Sticharten 81, 89, 232
Überlappungen entfernen 192
Zickzack- und Doppelzickzacklänge 120
Siehe auch Stiche einfügen
Siehe auch Stiche markieren
Stiche bearbeiten 183
Stiche einfügen 182
Stiche löschen 183
Stiche verschieben 183
Stiche markieren 181
Einzelstich 181
mehrere Stiche 181
mit Kontur 182
Stichgruppe 181
Stiche- und Farben-Leiste
Farbe 98–104
Stiche zeigen-tool 345, 346
Stiche zeigen-Werkzeug 38, 41
Sticherkennung 341
Sticherstellung 28
Stichlänge
anpassen 82
Satinstich-Kontur 84
Stielstich 234
Stichmuster, mit Stanzstempel 222
Stichstärke
Rückstich 233
Stich-Werkzeugleiste
Autom. Unterlage 295
Dekorfüllstich 201, 203
Dreifach-Kontur 81, 82
Einzelkontur 81, 82
Erhabene Satinstichkontur 84, 270
Erhabener Satinfüllung 270
Gitterfüllstich 237, 240
Knötchenfüllstich 237, 239
Knötchenstich-Kontur 232, 235
Konturfüllstich 200
Mäanderlaufstich-Füllung 237, 243
Mäander-Rückstich-Füllung 243
Mäander-Stielstich-Füllung 243
Musterfüllung 217
Musterlaufstich-Kontur 214
Pariserstich-Kontur 86
Plattfüllstich 87
Randstrukturierung 204
Relief-Füllstich 237, 241

Rückstich-Kontur 232, 233
Satinfüllstich 82
Satinstich-Kontur 83
Schwarzstickereifüllstich 237, 238
Schwarzstickerei-Kontur 232
Steppfüllstich 82, 89
Sternfüllstich 206
Stielstichkontur 232, 234
Strukturierter Dekorfüllstich 237, 241
Wellenfüllstich 205
Stichwerte
Applikationsdeckstich 248, 329
Autom. Abstand (Satinstich) 85
Automatischer Abstand (Satinfüllstich) 88
Stichart 81, 89, 232
Stichwinkel
anpassen 177
einstellen 177
für einzelne Buchstaben anpassen 299
gefüllten Objekten hinzufügen 178
in Kreisobjekten ändern 177
Mehrfachwinkel anpassen 179
Schriftzüge, löschen 299
Stichwinkel
entfernen-Werkzeug 177, 178
Stichwinkel
hinzufügen-Werkzeug 177, 178
Stichwinkel-Werkzeug 299
Stickansicht zeigen-Werkzeug 38, 41
Stickarbeitsfläche-Modus 28, 133, 141, 142, 146–151, 350
Stickeffekte
kunstvoll 19
Schriftzüge 18
Sticken
Autom. Unterlage 118–120
Stickerei einfügen-Werkzeug 154
Stickerei in Bild
konvertieren-Werkzeug 145
Stickerei zeigen-Werkzeug 27
Stickmaschine, Stickmuster
aussticken 332
Stickmaschinen
Anschlüsse 73
einrichten 73
Stickmuster
als Bilder speichern 332
an Stickkarten schreiben 345
Aussticken 332
Drucken 326
Druckvorschau 326
Erstellen neuer 28
kombinieren 160
mit Unterlagen stabilisieren 118
Neueinreihen 160
Öffnen 28
Öffnen multipler 28
Schriftzüge hinzufügen 283
Speichern 30
Speichern mehrfach gerahmter 335
starten 28
Stichbasierte Motive öffnen 341
Stickmuster von Stickmaschine lesen 343
Vorschau 47, 326
Zur Maschine senden 332
Stickmuster als Bitmap
speichern-Dialogfeld 332
Stickmuster ändern, umformen 19
Stickmuster drehen 18
Stickmuster lesen
von Maschine 343
Stickmuster mit 3-Positionsrahmen, erstellen 65
Stickmuster mit Farbfilm
bearbeiten 52
Stickmuster mit Flexi-Rahmen, erstellen 64
Stickmuster mit Unterlagen
verstärken 118
Stickmuster öffnen
Stichbasierte Motive konvertieren 341
Stickmuster positionieren 18
Stickmuster schreiben
an Stickkarten 345
Stickmuster stabilisieren, mit Unterlagen 118
Stickmuster-Dimensionen, überprüfen 15
Stickmuster-Eigenschaften-Dialogfeld
Details 46
Fadenfarbe 44, 45
Fadenfarben 101–104, 331
Stickmuster 46
Stickmuster-Elemente
Kombinieren 18
Reihenfolge 21
umformen 19
umwandeln 18
Stickmusterfarben, ändern 99
Stickmusterformate 338
Stickmuster-Informationen
ansehen 41, 46
Ansicht über Windows Explorer 47
Stickmuster-Umrandung
Dialogfeld 195
Werkzeug 195
Stickobjekte
Erstellen 20
Konvertierung zu Vektoren 145
Objekte 20
Quilts hinzufügen 278
Stickobjekte, konvertieren in Vektoren 144
Stickqualität 14
verbessern 21
Stickreihenfolge-Dialogfeld 163
Stickschriftzüge
Schriftart konvertieren 303
Text konvertieren 302
Stickvlies als Unterlage, Verstärkung 279
Stielstich
Konturen 234
Stichstärke 234
Stielstichkontur-Werkzeug 232, 234
Stile, Monogramm-Schriftzüge 314
Stoffarten, ändern 15
Stoffe
ändern 110
aus Flicken entfernen 255
Dehnungsausgleich 121
hell, mittel und dunkel 278
in Autom. Applikation 249
in Flicken platzieren 253
verwalten 111
Stoffeinstellungen
Satinstich 112
Schriftzüge 112
Stabilisierung 112
Steppstich/Dekorfüllstich 111
Stoffeinstellungen-Dialogfeld 110, 117
Störfaktoren beseitigen, automatisches Digitalisieren 140
StumpWork 24
StumpWork
anzeigen-Werkzeug 266–268
StumpWork öffnen-Werkzeug 263, 264, 266, 268
StumpWork
speichern-Werkzeug 266
StumpWork-Teilstickmuster
erstellen-Werkzeug 263, 264
StumpWork-Teilstickmuster
speichern als-Werkzeug 263
StumpWork-Umrandung-Docker 267
StumpWork-Umrandung-Werkzeug 263–264
StumpWork-Werkzeugsatz
Drahtlinie digitalisieren 263, 265–266
Offene Umrandung digitalisieren 263
StumpWork öffnen 263, 264, 266, 268
StumpWork speichern 266
StumpWork-Teilstickmuster erstellen 263, 264
StumpWork-Teilstickmuster speichern als 263
Suchen, nach Fäden 100
Symbole
auswählen 304
für Schriftzüge auswählen 304
Zeichentabelle 304
Systemsicherheit, Zugriffscodes 10

T

Tastaturbefehle 362
Tastenkombinationen 362
Teilapplikation 250
Teilapplikation-Werkzeug 250
Text
  Konvertieren in Stickerei 302
Textobjekte
  Monogramme erstellen 312
Tischdecken 23
Transferpapier 23
Transportstiche 123
Trapunto 24
TWAIN-Scanner 73

U

überflüssige Stickung, entfernen 18
überlappen
  Rückstich 233
Überlappende Stiche
  entfernen 192
Überlappungen
  Farben mischen 209
Überlappungen entfernen
  Optionen 76
  Werkzeug 192
Übersichtsfenster 39
Übersichtsfenster-Docker 39
Übersichtsfenster-Werkzeug 39
übersticken
  Stoffdehnung kompensieren 121
Um 20% vergrößern
  Oben-Werkzeug 168
Um 20% vergrössern
  Abwärts-Werkzeug 168
umbenennen
  Fadentabellen 103
umfärben
  Schriftzüge 299
umformen
  Buchstaben 297
  Kreise 176
  Musterlaufstich 176
  Schriftobjekte 295
Umformung
  Kontrollpunkte markieren 173
Umrandung erstellen-Dialogfeld 323
Umrandung
  hinzufügen-Dialogfeld 321
Umrandungen
  automatisch 149
  egene erstellen 323
  erstellen 195
  mehrfach 321
  mit Monogrammen 312, 321
  Patchwork 278
Umrandungen, Handstickerei 22
umwandeln
  Knopflochobjekte 198
Umwandeln-Werkzeugleiste
  Nach rechts drehen 169
  Objekt umformen 173–180, 205–206, 290–291, 293–300
  Objektauswahl 49–51
  Polygonauswahl 50
Umwandlung-Werkzeugleiste
  Nach links drehen 169
  Objekt umformen 136
  Objektauswahl 156, 158, 166, 293, 295
  Senkrecht spiegeln 170
  Um 20% vergrössern 168
  Um 20% verkleinern 168
  Waagrecht spiegeln 170
ungültig
  Produkt 378
  Zugangscode-Meldung 378
-Unterlage
  für kleine Schriftzüge ausschalten 295
Unterlage
  Doppelzickzack 120
  für kleine Schriftzüge ausschalten 295
  Randlaufstich-Randzugaben 120
  Randzugaben 120
  Randzugaben bei Autom. Unterlage einstellen 120
  Randzugaben festlegen 120
  Steppstich-Randzugaben 120
  Zickzack und Doppelzickzack 120
  Zickzack-Randzugaben 120
  zum Verstärken von Stickmustern verwenden 118
Unterliegende Stichlagen, entfernen 18
USB
  Stickmaschinenanschluss 73
USB-Anschlüsse
  Anschlusseinstellungen 72

V

Vektorbilder anzeigen-Werkzeug 43, 134
Vektoren, konvertieren in Stickerei 145
Vektor-Grafiken
  Automatisches Digitalisieren 129
  Unterstützte Dateiformate 129
Vektorgrafiken, Digitalisieren 144
verbinden, Spalten mit Unterlage 120
Verbindungsstiche
  Autom. Sprungstiche 122
  Einbindestiche 124
  Sprungstiche 124
  Transportstiche 123
  Verbindungsstiche zwischen Objekten 123
Verbindungsstiche zeigen-Werkzeug 38
vergrößern oder verkleinern, Schriftzüge 293
Verlängerte Kreuzstiche 275
Verschieben
  Am Anfang-Werkzeug 163
  Am Ende-Werkzeug 163
Versetzen
  Gefüllte Leerräume (Komplexer Füllstich) 194
  Satinstich-Kontur 85
versetzen
  Deckstiche für Applikationen 248
  Muster auf dem Bildschirm 220
Verwalten
  Verwaltung der Stoffe-Dialogfeld 111
Viertel-Kreuzstich 274
volkstümliche Motive 22, 23
voreinstellen, Objekteigenschaften 108
Vorlagen
  AMT 113
  ändern 114
  erstellen 113
  Löschen 115
  Objekteigenschaften speichern 114
  Übersicht 113
  verwalten 113
  verwenden 29
  Zurückkehren zum Original 115
Vorlagen-Arbeitsfläche
  -Modus 27
  Werkzeug 351
Vorschau
  gedrucktes Stickmuster 326
  Stickmuster 326
Vorschau der Stickmuster 47
Vorwärts
  1 Objekt-Werkzeug 163
vorwärts
  1 Farbe-Werkzeug 163

W

Waagrecht spiegeln-Werkzeug 170
Waagrechte Grundlinien erstellen 285
Wattierung 279
Wellen-Effekt 205
Wellen-Effekt-Werkzeug 205
Werkblatt, drucken 15
Werte
  Auswählen von Sticharten 81, 89
  Schrumpfausgleich 121
  Sticharten auswählen 232
Wie digitalisiert-Methode 93

wiederherstellen, Hardware- und
Softwarefehler 377
Wiederherstellen-Werkzeug 34
Windows Explorer
Stickmuster-Informationen
ansehen 47
Winkel
Stiche anpassen 177
Siehe auch Stichwinkel.

X

X- und Y-Koordinaten, einstellen 165

Z

Zauberstab-Werkzeug 146
Zeichentabelle 304
Dialogfeld 305
Grafiken, Siehe auch Hintergründe
Zeilenabstand, Schriftzüge
anpassen 291
Zerlegen-Werkzeug 159, 298, 305
Zickzackunterlage,
Einstellungen 120
Zoom 1-1 Werkzeug 40
Zoomfaktor
Dialogfeld 40
Werkzeug 40
Zoom-Werkzeug 40
Zoom-Werkzeugleiste
Zoom 1-1 40
Zoomfaktor 40
Zugriffscodes 9
importieren 10
manuell eingeben 9
Zugriffsverletzungsausnahme,
Fehler beheben 379
Zum Sticksystem
senden-Dialogfeld 333, 343–347
Zur Stickmaschine
schreiben-Werkzeug 345–346
Zurück 1
Farbe-Werkzeug 163
Objekt-Werkzeug 163
Zurückkehren
zur NORMAL-Vorlage 115
Zurückkehren zur
Herstellervorlage-Dialogfeld 115
Zusammengesetzte Objekte,
aufteilen 159
Zusatzgeräte
Anschlusseinstellungen 72
Zwischenstreifen
Patchwork 278