

brother

BE EMBROIDERY STUDIO

WILCOM®



Kurzanleitung

Copyright © 1998-2025 Wilcom Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation oder der begleitenden Software darf kopiert oder verteilt, überwiesen, abgeschrieben, in einem Einlesesystem gespeichert, oder in irgendeine menschliche Sprache oder Computersprache auf irgendeine Art und Weise übersetzt werden; sei es elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder auf andere Weise, oder an Dritte bekanntgemacht werden ohne die ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von:

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)
Level 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
Web: <http://www.wilcom.com>

TrueView™ und Point & Stitch™ sind die Markennamen der Wilcom Pty Ltd.

Die Wilcom Pty Ltd. erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab.

Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd. das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des erstellten Software-Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, welche zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Die Produktdifferenzierungstabelle, welche im Anhang dieses Handbuchs erscheint, zeigt an, welche Funktionen sich auf welches Produktlevel beziehen. Obgleich alles getan wurde, die Genauigkeit der Tabelleneinträge in Hinsicht auf die aktuelle Version zu gewährleisten, kann es sein, dass kurzfristige

Änderungen nicht unbedingt berücksichtigt wurden. Für zusätzlichen Rat wenden Sie sich bitte an Ihren Wilcom-Handelsvertreter.

Copyright © 2017 Corel Corporation. Corel, das Corel-Logo, das Corel Ballon-Logo, die verschiedenen Kombinationen des Corel-Logos mit dem Ballon-Logo, CorelDRAW, Capture, Connect, Corel PHOTO-PAINT, Font Manager, LiveSketch, PowerTRACE, Smart Carver und Website Creator sind in den USA und anderen Ländern Marken bzw. eingetragene Marken der Corel Corporation bzw. ihrer Tochtergesellschaften.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, welche nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd. garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.

BE EmbroideryStudio Einrichtung

Herzlich Willkommen zu BE EmbroideryStudio 2025, der führenden Software-Anwendung zum Entwerfen von Stickerei für die Textilveredelung. Mit seiner Kombination der Stickerei-Leistungsmerkmale der Wilcom-Software und der Grafikkapazitäten von CorelDRAW® Grafiksuite bietet kein anderes Produkt die Flexibilität von BE EmbroideryStudio, was das Erstellen von Stickmustern und Kombi-Stickmustern angeht. Während Multi-Dekoration unterstützt wird, ist das Produkt auf die Anforderungen des Stickspezialisten zugeschnitten, der einen leistungsstarken Werkzeugsatz benötigt, um hochqualitative, produktionsfertige Stickerei zu bearbeiten und zu erstellen. BE EmbroideryStudio ist die ultimative Sticksoftware für professionelle Puncher, Stickereigeschäfte, brancheninterne Ausbilder, Bekleidungsdekorateure und Hobbypuncher.



Anmerkung: Bildschirmillustrationen in dieser Publikation haben lediglich repräsentativen Charakter. Je nach Ihrem Softwaremodell oder Ihrer Produktstufe können die von der Software generierten Bildschirmlayouts geringfügig davon abweichen. In gleicher Weise lassen sich die Beispiele, mit deren Hilfe die Software-Funktionen und -Leistungsmerkmale illustriert werden, in Ihrem Produktmodell unter Umständen nicht genau duplizieren.

Produktebenen und -elemente

Die BE EmbroideryStudio 2025-Suite besteht aus mehreren Produktstufen. Dabei handelt es sich um leistungsstarke, gut

ausgestattete, professionelle Stickereianwendungen für unterschiedliche Bedürfnisse.

Produktlevel	Anwendungen
2 ES Decorating	^ Die volle Power von Automatischer Digitalisierung und CorelDRAW, unterstützt von einfach zu benutzenden Digitalisierungswerkzeugen. ES Decorating bietet professionelle Schriftzüge sowie Personalisierungs- und Bearbeitungswerkzeuge für kleinere Stickereiunternehmen. Ideal für alle, die Digitalisierungsarbeit outsourcen, aber in der Lage sein müssen, Logos zu erstellen, Stickmuster benutzerdefiniert anzupassen oder Bildmaterial von Kunden zu auto-digitalisieren. Unterstützt einige Elemente.
3 ES Editing	Behalten Sie die Kontrolle über Qualität und Produktion, indem Sie die Stickmusterbearbeitung betriebsintern vornehmen. ES Editing bietet professionelle Schriftzüge sowie Personalisierungs- und Bearbeitungsfunktionen für Einzelhandelsgeschäfte und Fertigungsunternehmen. Unterstützt Maschinenanschlüsse.
4 ES Lettering	ES Lettering sorgt für Schriftzug-Qualität der Weltklasse. Erstellen Sie im Handumdrehen Schriftzüge, Namen oder Monogramme, ganz ohne Puncher. Unterstützt die volle Bandbreite an Schriftzügen und Personalisierung, mit Maschinenanschlüssen.
^ Beinhaltet standardmäßig CorelDRAW® Grafiksuite	

Add-on-Elemente

Add-on-Elemente ermöglichen den Zugriff auf zusätzliche Werkzeuge, Effekte oder Automatisierungsfunktionen, die über die Kernfunktionen der lizenzierten BE EmbroideryStudio-Produktebene. Einige sind gegen Aufpreis verfügbar. Einige sind standardmäßig in den höheren Produktstufen inbegriffen. Vorteile schließen ein...

Zugang zum Abonnement	Bei abonnement basierte Lizenzen sind alle Elemente für diese BE EmbroideryStudio-Ebene automatisch enthalten.
Erweiterte Funktionalität	Zu den Elementen können erweiterte Schriftzüge, Monogramme, automatische Digitalisierung, spezielle Sticharten oder andere stickbezogene Werkzeuge gehören.
Personalisierung	Benutzer können bestimmte Elemente aktivieren, um BE EmbroideryStudio an ihre Workflow-Anforderungen anzupassen.
Add-ons für unbefristete Lizenzen	Eigentümer können bestimmte Elemente separat erwerben und zuweisen.

Systemanforderungen

Bevor Sie die Installation beginnen – oder falls Betriebsprobleme auftreten sollten –, vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die Systemanforderungen erfüllt.

PC-Spezifikationen

Ebenso CPU/RAM und Festplattenspeicherplatz prüfen. Aus der folgenden Tabelle sind die minimalen und empfohlenen Systemanforderungen ersichtlich.

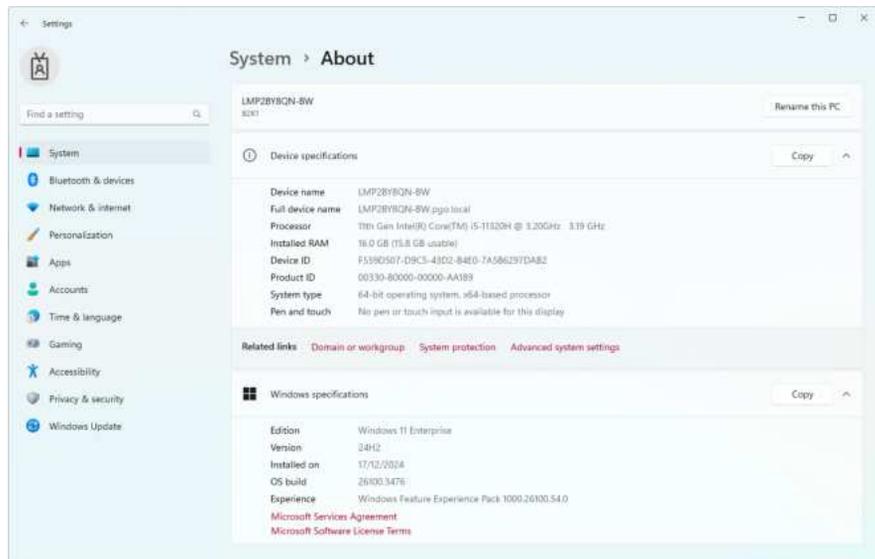
Komponente	Minimum	Empfohlen
CPU	Intel® Core i5 (8th Gen) oder AMD Ryzen 5 4000 Series	Latest Gen Intel® i7 / i9 processor oder AMD Ryzen 8000 / 9000 series
Betriebssystem	Microsoft Windows 10 64 (-bit Edition)	Microsoft Windows 11 64 (-bit Edition) mit den neuesten Updates
Browser	Microsoft Edge, Chrome oder ähnliche	
Speicher	16 GB	32 GB oder mehr
Festplattengröße	128 GB	512 GB oder mehr (Solid State Drive)
Freier Speicherplatz	40 GB	60 GB oder mehr
Grafikkarte	Unterstützung für hohe Farb- (32-bit) und Bildauflösung (1600 x 900)	<ul style="list-style-type: none">• Unterstützung für hohe Farb- (32-bit) und Bildauflösung (1920 x 1080 oder höher)• 4 GB oder eine höhere Grafikkarte (nicht integriert)
Bildschirm	1600 x 900 Bildschirmauflösung	Zwei Monitore mit einer Bildschirmauflösung von 1920 x 1080 oder höher
Maus	USB-Maus oder Bluetooth	
USB-Schnittstelle	Erforderlich für die HL-Version (Hardwarelizenz). Für die DL-Version (digitale Lizenz) nicht erforderlich.	
Soundkarte	wird benötigt für Online-Videohilfe.	
Internet-Verbindung	Erforderlich für: <ul style="list-style-type: none">• Produktaktivierung und -registrierung• Maschinendatei exportieren• Regelmäßige Softwareupdates• Zugriff auf Neuigkeiten, Community, Produktblog, Tutorials und Produktdokumentation• Während der Installation, zum Download von Windows-Funktionen.	

Überprüfen Sie die Betriebssystem- und Gerätespezifikationen

Prüfen Sie Ihre CPU- und RAM-Spezifikationen und die Version von Windows, die Sie haben, um sicherzustellen, dass sie den BE EmbroideryStudio 2025-Anforderungen entsprechen. Wir empfehlen die Aktualisierung auf Windows® 11 (64-bit Edition) mit den neuesten Updates. Sie müssen jedoch alle früheren Versionen von CorelDRAW® Grafiksuite deinstallieren. Aktuelle Informationen zum Betriebssystem finden Sie im Wilcom Support Center unter help.wilcom.com.

So überprüfen Sie die Spezifikationen Ihres Betriebssystems und Ihrer Geräte...

- 1 Gehen Sie zu MS Windows®-**Einstellungen** und öffnen Sie die Registerkarte **Info**.



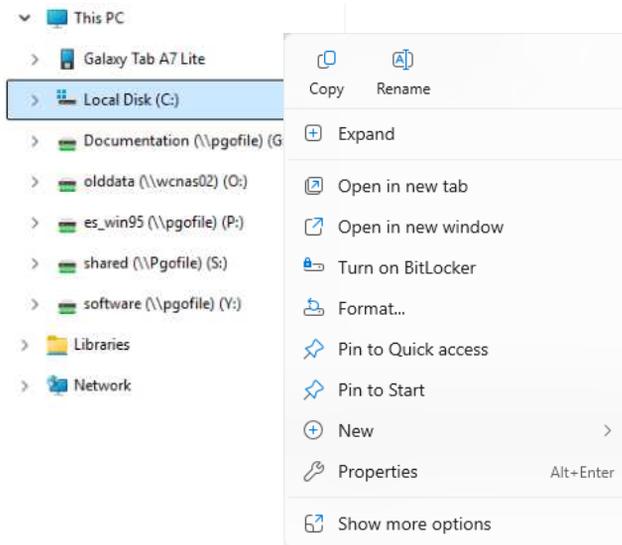
- 2 Überprüfen Sie die Windows-Version, CPU und die Kapazität des RAM.

Das Prüfen Ihres Festplattenspeicherplatzes

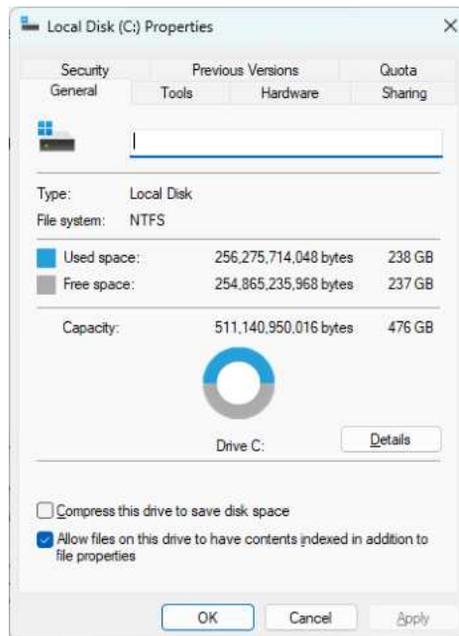
BE EmbroideryStudio nimmt bis zu 5GB des Festplattenspeicherplatzes ein, je nach installierten Optionen. CorelDRAW® Grafiksuite benötigt zudem 3GB zusätzlich. Sie benötigen jedoch zusätzlichen freien Platz, damit Ihre Anwendungen problemlos laufen. Überprüfen Sie, ob Ihre Festplatte über genügend Speicherplatz verfügt, um BE EmbroideryStudio effektiv laufen lassen zu können. Nach der Installation benötigen Sie 40 GB freien Speicherplatz oder 10 % Ihres gesamten Festplattenspeichers, je nachdem, welcher Betrag höher ist.

Um Ihren Festplattenspeicherplatz zu prüfen...

- 1 Gehen Sie zu **Dieser PC** in **Datei-Manager** und klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die lokale Festplatte (C:), um das Popup-Menü zu öffnen.



- 2 Wählen Sie **Eigenschaften** aus, um das Dialogfeld **Eigenschaften** zu öffnen.



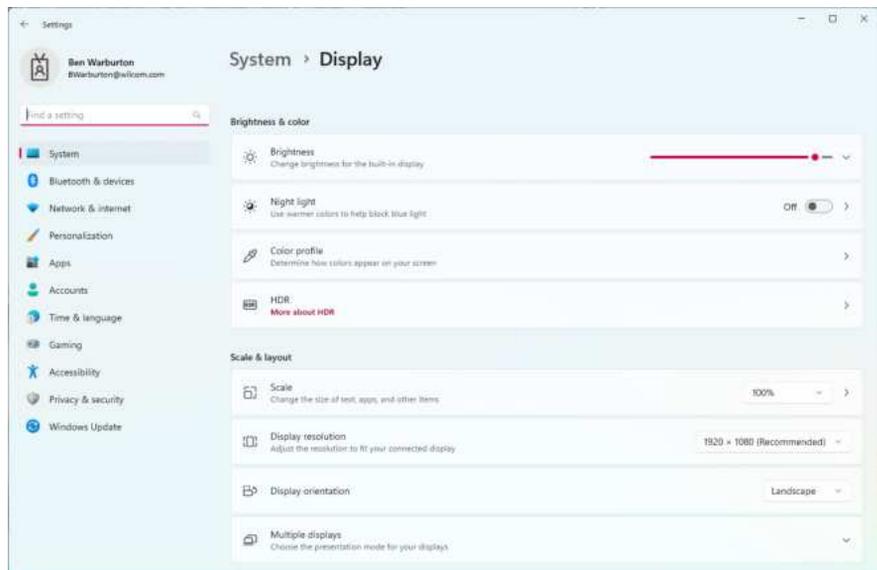
- 3 Gehen Sie zum **Allgemein**-Karteireiter. Dieser Tabulator zeigt die Festplattenkapazität an wie auch jeglichen Freiraum.

Überprüfen der Anzeigeeinstellungen

Einige Kontrollen sind im Benutzerinterface unter Umständen ausgeblendet, falls Ihr Monitor mit niedriger Auflösung läuft. Die physische Größe Ihres Monitors beeinflusst ebenfalls die optimale Bildschirmauflösung. Größere Schriftarten verschlimmern das Problem in der Regel.

So überprüfen Sie Ihre Anzeigeeinstellungen...

- 1 Gehen Sie zu MS Windows®-**Einstellungen** und öffnen Sie die Registerkarte **Angezeigt**.



- 2 Wenn Sie Probleme mit der Lesbarkeit haben, versuchen Sie sowohl Bildschirmauflösung als auch Schriftgröße anzupassen. Eine Auflösung von 1920 x 1080 mit einer Schriftgröße von 100% oder 125% sollte beispielsweise funktionieren.

Energiesparplan

Für eine optimale Leistung stellen Sie bitte sicher, dass auf Ihrem PC Energiesparplan Hohe Leistung eingestellt ist.



Softwarelizenzierung und -kauf

Bei BE EmbroideryStudio 2025 haben alle Benutzer ein **Wilcom-Benutzerkonto**. Die Software muss nach wie vor auf einem Computer installiert werden, aber die Lizenz ist mobil, was die Benutzung flexibler macht. Wann immer Sie sich einloggen, lädt BE EmbroideryStudio die richtige Softwarestufe und die registrierten Erweiterungs-Elemente.

Ihr **Wilcom-Benutzerkonto** muss außerdem Zugriff auf Folgendes gewähren:

- ◀ Personalisierten Wilcom-Support, abgestimmt auf Ihre Produktstufe und registrierten Erweiterungs-Elemente.
- ◀ ‚Live‘ und aufgezeichnete Online-Lehrgänge (sobald diese verfügbar werden).
- ◀ Informationen über Produktupdates, Veranstaltungen und Sonderangebote.

Lizenzmodelle für Wilcom-Produkte

Wilcom bietet mehrere Lizenzmodelle an, um unterschiedlichen Benutzeranforderungen gerecht zu werden. Diese Modelle definieren, wie Benutzer auf ihre Wilcom-Apps oder -Anwendungen wie **TrueSizer**, **Estimator** und **BE EmbroideryStudio** zugreifen und diese verwalten.

Unbefristete Lizenzierung

Dies ist ein einmaliges Kaufmodell, das für BE EmbroideryStudio verfügbar ist. Mit diesem Modell:

- ◀ Benutzer besitzen die Software und können sie unbegrenzt nutzen.
- ◀ Lizenzen sind an einen bestimmten Benutzer oder ein bestimmtes Gerät gebunden und können bei Bedarf übertragen werden.
- ◀ Beinhaltet automatische kleinere Updates und Support für die Lebensdauer der aktuellen Version.
- ◀ Benutzer müssen wichtige Versionsupdates erwerben. In der Regel solche, die neue Funktionen enthalten.

Netzwerklicenzierung (Enterprise)

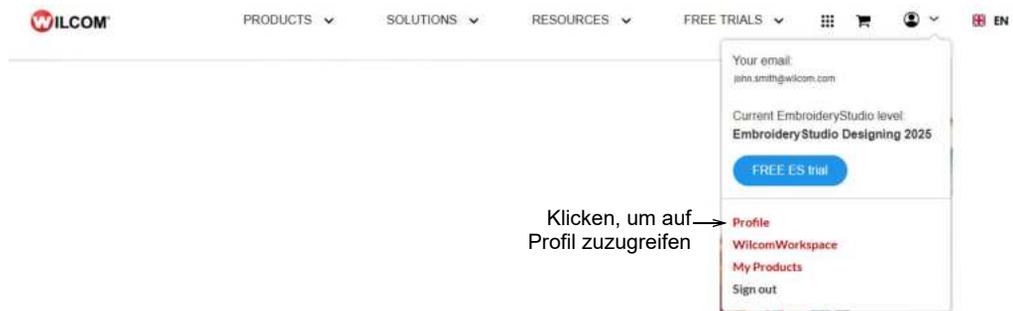
Die Netzwerklicenzierung ermöglicht es mehreren Benutzern, innerhalb einer Organisation auf eine gemeinsam genutzte Lizenz zuzugreifen. Mit diesem Modell:

- ◀ Wird in der Regel von großen Produktionsstätten verwendet, die eine zentralisierte Lizenzverwaltung benötigen.
- ◀ Erfordert einen Lizenzserver und einen Netzwerk-Dongle, um den Zugriff zu verteilen.
- ◀ Jedes Lizenzmodell bietet unterschiedliche Vorteile, abhängig von den Bedürfnissen des Benutzers, dem Budget und den Softwarenutzungsmustern.

Verwalten Ihres Wilcom-Kontos

Wilcom-Benutzerkonto ist ein Cloud-basierter Dienst, der es registrierten Inhabern eines Wilcom-Kontos ermöglicht, mehrere Lizenzen und Benutzer verschiedener Wilcom-'Apps' (Anwendungen)

unter einem einzigen Konto zu verwalten. Oben auf der Wilcom-Website können Sie über das Dropdown-Menü auf Ihr Konto zugreifen...



Unterstützte Apps

Zu den derzeit vom Dienst unterstützten Wilcom-Apps gehören...

Truesizer	Eine Wilcom-App, mit der Benutzer Stickdesigndateien anzeigen, in der Größe ändern und konvertieren können, ohne die Stichqualität zu verändern. Es wird häufig für die Vorschau und grundlegende Änderungen verwendet.
Estimator	Eine Wilcom-App, die die geschätzte Stichzahl und die Kosten eines Stickmusters vor der eigentlichen Produktion berechnet.
BE EmbroideryStudio	Wilcoms Flaggschiff-Software zur Digitalisierung von Stickereien, die für die professionelle Erstellung, Bearbeitung und das Produktionsmanagement von Stickdesigns entwickelt wurde. (Versionen, die älter als EmbroideryStudio Digital Edition sind, werden derzeit nicht unterstützt.)

Aktive BE EmbroideryStudio-Sitzungen

Jede lizenzierte Kopie von BE EmbroideryStudio gilt für einen einzigen Benutzer. Sie können sie auf mehreren Computern installieren, es kann aber nur jeweils eine aktive Sitzung gleichzeitig genutzt werden. Klicken Sie im **Anmelden**-Dialogfeld auf 'Angemeldet bleiben'. Das bedeutet,

dass Sie nicht jedes Mal Ihre **Wilcom-Benutzerkonto**-Daten eingeben müssen, wenn Sie die Software starten.

Bleiben Sie
angemeldet,
während Sie offline
sind

Angemeldet bleiben

[Passwort vergessen?](#)

Anmelden

ODER



Warnung: Die Lizenz wird **nicht** freigestellt, wenn Sie einfach nur die Software deinstallieren. Wählen Sie vor dem Deinstallieren **Datei > Abmelden und schließen** aus.

Die wichtigsten Funktionen

Wilcom-Benutzerkonto ermöglicht es Unternehmen, mehrere Lizenzen zu erwerben und zu verwalten, Mitglieder hinzuzufügen und Lizenzen nach Bedarf zuzuweisen oder deren Zuweisung aufzuheben. Zu den wichtigsten Funktionen gehören...

Verwaltung mehrerer Benutzer	Fügen Sie mehrere Benutzer innerhalb eines einzigen Organisationskontos hinzu und verwalten Sie sie.
Lizenzmanagement	Erwerben, zuweisen und verwalten Sie mehrere Lizenzen verschiedener Wilcom-Anwendungen.
Verwaltung der Abrechnung	Anzeigen und Verwalten von Abonnements und Zahlungen für Lizenzen.
Sicherheit der Benutzer	Implementieren Sie eine zweistufige Verifizierung innerhalb des Unternehmens, um die Sicherheit zu erhöhen.
Berichtend	Analysieren Sie die Nutzung von Truesizer und Estimator und überwachen Sie die Anmeldeaktivität für alle Apps, über alle Benutzer und Lizenzen hinweg.

Produktinstallation & -registrierung

Es gibt verschiedene Szenarios, die Ihnen beim Installieren oder Aufrüsten von BE EmbroideryStudio-Software begegnen können...

In jedem dieser Fälle müssen Sie sich anmelden oder für ein **Wilcom-Benutzerkonto** registrieren. Die Registrierung erfordert lediglich einen Benutzernamen, eine E-Mailadresse und ein Passwort Ihrer Wahl. Die Registrierung ist mit Ihrem E-Mail-Konto verknüpft.

Benutzerdefinierte Bestände

BE EmbroideryStudio erlaubt Ihnen, während der normalen Benutzung Dateien oder 'Bestände' verschiedener Art zu erstellen. Die wichtigsten davon sind selbstverständlich tatsächliche Stickmuster. Es gibt aber auch andere Bestände, die Sie erstellen können, wie zum Beispiel Stickmuster-Vorlagen, benutzerdefinierte Motive und Umrandungen. Diese Bestände werden von Installation zu Installation beibehalten, egal, ob Sie eine neue Version von BE EmbroideryStudio oder einen Update-Patch installieren. Wenn Sie BE EmbroideryStudio auf einen anderen PC verlegen wollen, müssen Sie alle benutzerdefinierten Bestände, die Sie erstellt oder von Dritten erhalten haben, manuell übertragen. Lesen Sie hierzu [Assetmanagement](#) für Einzelheiten.



Warnung: Wenn Sie neue oder aktualisierte Bestände installieren, wie zum Beispiel Stickmuster-Vorlagen, benutzerdefinierte Motive und Umrandungen oder Tastatur-Stickmutterkollektionen, überschreibt der Installationsvorgang keine bereits vorhandenen Bestände mit demselben Namen. Wenn Sie neue Bestände installieren möchten, entfernen Sie alte Bestände oder machen Sie ein Backup von diesen, bevor Sie Ihre aktuelle Installation updaten.

Produktinstallation

BE EmbroideryStudio wird nur als herunterladbares Produkt geliefert. Wenn Sie auf einem Betriebssystem (OS) installieren, für das eine unterstützte Sprache eingestellt ist, läuft der Installationsvorgang in dieser Sprache ab.

Um das Produkt zu installieren...

- 1 Müssen Sie sich versichern, dass Ihr Computer die Systemanforderungen erfüllt.
- 2 Schließen Sie alle offenen Anwendungen.



- Anmerkung:** 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.
- 3 Führen Sie die Installation aus, indem Sie auf die Installationsdatei doppelklicken.
 - 4 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, Folgendes auszuwählen:
 - ◀ wo die Software auf Ihrem PC installiert werden soll (Empfehlung: vom Programm vorgegebener Speicherort)

- ◀ welche Komponenten installiert werden sollen – z.B. zusätzliche Sprachen. Englisch ist die Standardsprache.
- ◀ mit welcher installierten Version Sie die benutzerdefinierten Einstellungen zusammenführen möchten.

Nach der erfolgreichen Installation der Software sowie etwaiger zusätzlicher Windows-Dateien wird der **Installation abgeschlossen**-Bildschirm angezeigt.

- 5 Klicken Sie auf **Beenden**. Der Computer wird neu gestartet und die Software kann verwendet werden.



Anmerkung: Falls Sie bei der Installation auf Probleme stoßen sollten, kontaktieren Sie bitte den [Wilcom-technische Unterstützung](#).

Registrieren Sie ein Konto und melden Sie sich an

Für die Validierung der Software ist eine Produktregistrierung erforderlich. Durch das Registrieren bekommen Sie Zugriff auf:

- ◀ Wilcom-technische Unterstützung
- ◀ ‚Live‘ und aufgezeichnete Online-Lehrgänge (sobald diese verfügbar werden).
- ◀ Informationen über Produktupdates, Veranstaltungen und Sonderangebote.

Anmeldung und Registrierung sind im Prinzip derselbe Vorgang. In beiden Fällen wird Ihnen ein **Anmelde**-Bildschirm angezeigt. Sie registrieren ein **Wilcom-Benutzerkonto**, unabhängig davon, ob Sie einen Kauf tätigen oder nicht. Wenn Sie sich gegen einen Kauf entscheiden sollten, bleibt Ihre Registrierung erhalten und wird reaktiviert, wenn Sie sich zu einem späteren Zeitpunkt für einen Kauf entscheiden.

Um ein Konto zu registrieren...

- 1 Gehen Sie zur [Wilcom-Website](#). Sie haben auf jeder Seite die Option, sich anzumelden.



- 2 Klicken Sie auf die **Anmelden**-Schaltfläche oben auf dem Bildschirm. Alternativ wird Ihnen, wenn Sie die Software zum ersten Mal ausführen, derselbe Anmeldebildschirm angezeigt...

Melden Sie sich mit Ihrem Wilcom-Konto an

E-Mailadresse
john.smith@wilcom.com

Passwort
.....

Angemeldet bleiben [Passwort vergessen?](#)

Anmelden

ODER

Neuen Account Erstellen

← Anmelden oder neues ein Konto erstellen



Anmerkung: Wenn Sie bereits registriert sind, geben Sie einfach Ihre E-Mail und Ihr Passwort ein. Ihr BE EmbroideryStudio-Konto ist mit Ihrer E-Mailadresse registriert.

- 3 Klicken Sie auf die **Neues Konto erstellen**-Schaltfläche, um auf das unten stehende Registrierungsformular zuzugreifen.

Erstellen Sie ein neues Wilcom-Konto

Schritt 1/2

Vorname *
John

Nachname *
Smith

E-Mailadresse *
john.smith@wilcom.com

Passwort *
.....

Passwort bestätigen *
.....

Weiter

ODER

Melden Sie sich mit einem bestehenden Konto an

← Persönliche Daten eingeben

← Registrierung mit E-Mail-Konto verknüpft

- 4 Geben Sie einige persönliche Daten zusammen mit Ihrer E-Mail-Adresse ein.

- 5 Geben Sie ein Passwort ein, das Sie sich leicht merken können. Notieren Sie es sich an einem sicheren Ort für den Fall, dass Sie es vergessen.
- 6 Klicken Sie auf **Weiter**, um zur zweiten Seite zu gelangen.

Erstellen Sie ein neues Wilcom-Konto

Schritt 2/2

Land *
 Australia

Provinz *
 New South Wales

Telefon *
 0434156

What Embroidery software are you currently using? *
 Wilcom Embroidery Software

Lesen und stimmen Sie zu Allgemeine Geschäftsbedingungen

Senden Sie mir Produkttips und Angebote

Konto erstellen

ODER

Melden Sie sich mit einem bestehenden Konto an

← Mobiltelefonnummer eingeben

← Zum Erstellen des Kontos klicken

- 7 Geben Sie Ihr Wohnsitzland und eine Mobiltelefonnummer ein. Wir empfehlen Ihnen, die Allgemeinen **Geschäftsbedingungen** und die **Datenschutzrichtlinie** zu lesen. ‚Trinkgelder und Angebote‘ sind optional.
- 8 Klicken Sie auf **Konto erstellen**. Sie erhalten eine E-Mail-Bestätigung.

E-Mail-Verifizierung

A verification link has been sent to
 john.smith@wilcom.com
 Bitte überprüfen Sie Ihre E-Mails und folgen Sie den Anweisungen, um Ihre E-Mailadresse zu verifizieren.
[Bestätigungsmail erneut senden](#)

Zurück zum Anmelden

- 9 Klicken Sie nach Erhalt auf **E-Mail bestätigen**, um den Empfang der E-Mail zu bestätigen.

So melden Sie sich zum ersten Mal an...

- 1 Kehren Sie zum **Anmelde**-Bildschirm zurück, geben Sie Ihre E-Mail und Ihr Passwort ein und klicken Sie auf **Anmelden**.

The screenshot shows the Wilcom login interface. At the top is the Wilcom logo. Below it is the text 'Melden Sie sich mit Ihrem Wilcom-Konto an'. There are two input fields: 'E-Mailadresse' containing 'john.smith@wilcom.com' and 'Passwort' containing '.....'. Below the password field is a checkbox labeled 'Angemeldet bleiben' which is checked, and a link 'Passwort vergessen?'. A red button labeled 'Anmelden' is at the bottom. Annotations with arrows point to the email field ('Anmeldedaten eingeben') and the 'Anmelden' button ('Zum Anmelden klicken'). Below the button is the text 'ODER'.

Wenn Sie sich zum ersten Mal anmelden, werden Sie aufgefordert, Ihre Mobiltelefonnummer zu bestätigen.

The screenshot shows the phone number verification screen. At the top is the text 'Bestätige deine Telefonnummer'. Below it is the text 'Wir müssen Ihre Telefonnummer registrieren, bevor wir beginnen können.'. There is a dropdown menu showing a flag and '+61434156'. A red button labeled 'Senden Sie den Code' is at the bottom. An annotation with an arrow points to the button ('Klicken Sie hier, um einen einmaligen Verifizierungscode zu erhalten'). Below the button is the text 'Message and data rates may apply.' and links 'Terms of Use | Privacy Policy'.

- 2 Klicken Sie auf die **Code senden**-Schaltfläche. Überprüfen Sie Ihr Mobiltelefon. Der folgende Bildschirm wird angezeigt.

Bestätige deine Telefonnummer

Geben Sie den 6-stelligen Code ein, der an
+61434156 gesendet wurde

4	6	7	8	2	2
---	---	---	---	---	---

Geben Sie den einmaligen Verifizierungscode ein

Verifizieren

Möchten Sie Ihre Telefonnummer ändern? Code erneut senden

- 3 Klicken Sie auf **Bestätigen**.

Ausführen der Software

Sobald Sie nach der Installation Ihren PC neu gestartet haben, können Sie die Software ausführen.

Um die Software auszuführen...

- 1 Doppelklicken Sie auf das Symbol auf dem Desktop, um die Software zum ersten Mal zu starten. Wenn Sie nicht bereits über die Website angemeldet sind, wird Ihnen derselbe Anmeldebildschirm angezeigt...

WILCOM

Melden Sie sich mit Ihrem Wilcom-Konto an

E-Mailadresse
john.smith@wilcom.com

Passwort
.....

Angemeldet bleiben [Passwort vergessen?](#)

Anmelden

ODER

Neuen Account Erstellen

Anmeldedaten eingeben

Zum Anmelden klicken

- 2 Wenn Sie dazu aufgefordert werden, geben Sie Ihre BE EmbroideryStudio-E-Mail und -Passwort in die vorgegebenen Felder ein.
- 3 Klicken Sie auf **OK**, und die Software verbindet sich mit unserem Aktivierungsserver, um die Software zu aktivieren.

BE EmbroideryStudio in anderen Sprache ausführen

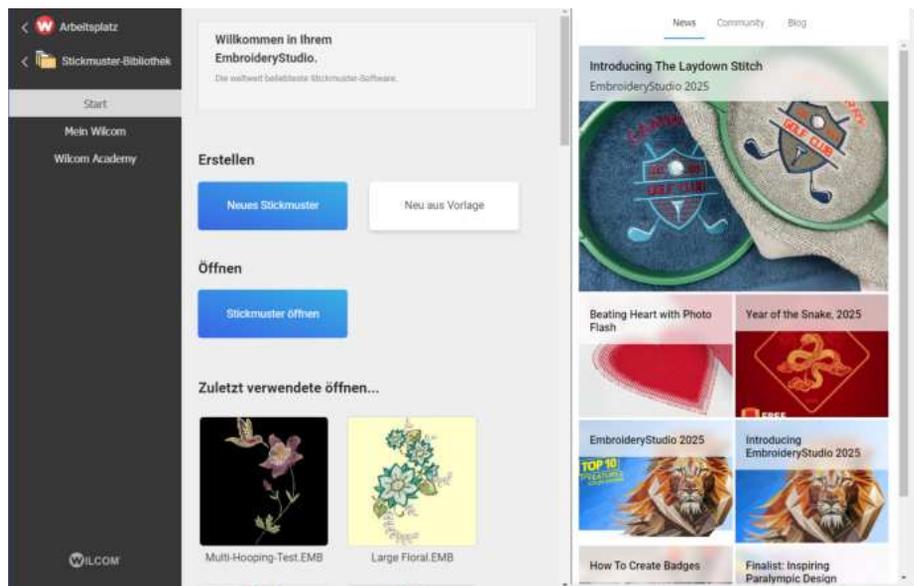
Wenn Sie das Programm auf einem englischen Betriebssystem in einer bestimmten Sprache installieren und ausführen möchten, müssen Sie diese während der Installation aus den verfügbaren Sprachen auswählen. Die Software muss dann über die BE EmbroideryStudio-Programmgruppe in die zusätzlich installierte Sprache 'umgeschaltet' werden, bevor Sie in dieser Sprache ausgeführt werden kann.

Software-Updates



Klicken Sie auf Modus > Startbildschirm, um zum Startbildschirm zurückzukehren und dort ein neues Stickmuster anzufangen oder auf Tutorials und andere Produktinformationen zuzugreifen.

Gehen Sie zum **Mein Wilcom**-Bildschirm der **Startseite**, um Ihren aktuellen Status zu überprüfen. Diese Seite bietet Details zu Ihrer Wilcom-Lizenz, inklusive Produktstufe, Version sowie kompatiblen oder aktivierten **Elementen**.



Sie erhalten regelmäßig automatische Updates für Ihre Softwareinstallation. Diese umfassen Verbesserungen und beheben bekannte Probleme. Wann immer Sie BE EmbroideryStudio starten oder auf den **Startbildschirm** zugreifen, sucht die Software nach den neuesten Updates.

- ◀ Wenn Ihre Software nicht aktuell ist, werden Sie aufgefordert, das Update zu starten.
- ◀ Die benötigte Datei wird von einem sicheren Server heruntergeladen.
- ◀ Sobald der Download abgeschlossen ist, folgen Sie einfach den Eingabeaufforderungen.
- ◀ Nach Abschluss der Installation müssen Sie Ihren PC neu starten, damit die Änderungen wirksam werden. Wenn Sie nicht dazu aufgefordert werden, ist dies nicht notwendig.



Anmerkung: Automatische Updates überschreiben Ihre 'Normal'-Vorlage. Wenn Sie also an der Vorlage Änderungen vorgenommen haben, sollten Sie sie als benutzerdefinierte Vorlage speichern - z.B. 'My Template'.

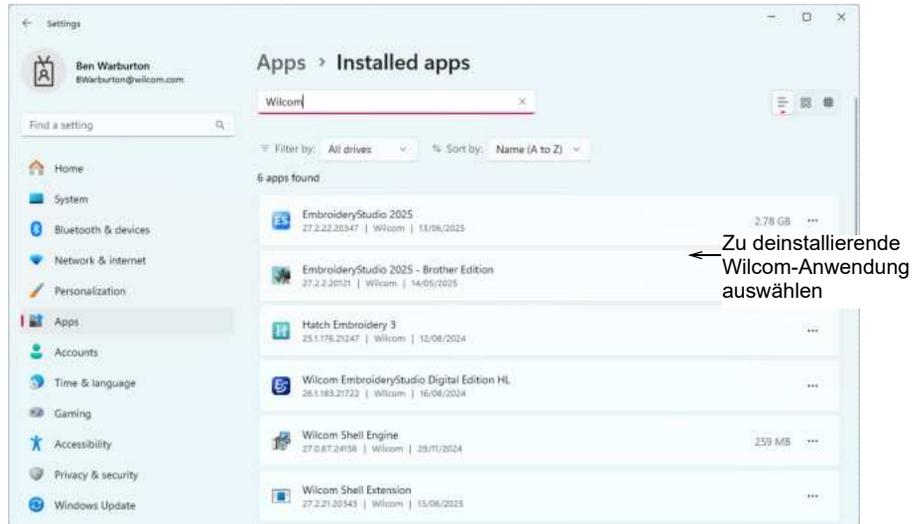


Tipp: Sie können automatische Updates (nicht empfohlen) über das **Optionen**-Dialogfeld deaktivieren. Wenn Sie diese deaktiviert haben, müssen Sie zum Suchen nach Updates den **Hilfe > Nach Updates suchen**-Befehl ausführen. Lesen Sie hierzu [Das Einstellen sonstiger allgemeiner Optionen](#) für Einzelheiten.

Deinstallieren der Software

Wenn Sie BE EmbroideryStudio aus irgendeinem Grund deinstallieren müssen, stellen Sie sicher, dass Sie dies über die MS Windows®-Dialog **Apps > Installierte Apps** tun. Wählen Sie eine Wilcom-Anwendung aus

der Liste aus – BE EmbroideryStudio (Hauptprogramm), Wilcom PDF Drucker und/oder Wilcom Shell-Erweiterung.



Warnung: Die Lizenz wird **nicht** freigestellt, wenn Sie einfach nur die Software deinstallieren. Wählen Sie vor dem Deinstallieren **Datei > Abmelden und schließen** aus. Auch...

- ◀ Wenn Sie Wilcom PDF Printer entfernen, ohne die Haupt-App zu deinstallieren, können Sie keine PDF-Datei von BE EmbroideryStudio drucken.
- ◀ Ebenso werden, wenn Sie die Wilcom Shell-Erweiterung aus irgendeinem Grund entfernen, keine Miniaturansichten/Designinformationen in **Datei-Manager** oder **Stickmuster-Bibliothek** angezeigt.

Integration mit CorelDRAW®

CorelDRAW® Grafiksuite ist eine professionelle Vektorgrafik-Design-Anwendung, die zum Erstellen von Illustrationen, Logos und komplexen Designs verwendet wird. Es ist aufgrund seiner präzisen Designfähigkeiten in verschiedenen Branchen, einschließlich der Stickerei, weit verbreitet. CorelDRAW® ist in BE EmbroideryStudio integriert, sodass Benutzer Vektorgrafiken nahtlos in Stickmuster umwandeln können.

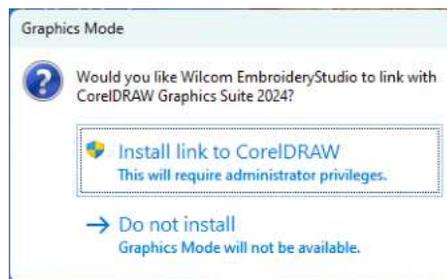


CoreIDRAW als Teil von EmbroideryStudio

- ◀ Bestimmte BE EmbroideryStudio-Produktstufen – ES Designing und ES Decorating – beinhalten eine CoreIDRAW®-Lizenz als Teil des Pakets.
- ◀ Eine Integration ist derzeit nur für bestimmte Stufen der CoreIDRAW® verfügbar. Für weitere Informationen vergleichen Sie bitte die [FAQs](#) auf der BE EmbroideryStudio-Website.
- ◀ BE EmbroideryStudio unterstützt nur die MS Windows®-Version von CoreIDRAW®.
- ◀ CoreIDRAW® wird unter Umständen zusammen mit dem Windows .NET Framework installiert. Um sicherzustellen, dass CoreIDRAW® die korrekte Version von .NET benutzt, sollten Sie es unbedingt installieren, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Auf einigen Computern kann die Installation bis zu 20 Minuten oder länger dauern.

Wie CoreIDRAW EmbroideryStudio verbessert

- ◀ CoreIDRAW® ist nur für die Produktstufen ES Designing und ES Decorating verfügbar.
- ◀ Beim Starten von BE EmbroideryStudio werden Sie aufgefordert, eine Verknüpfung herzustellen.



- ◀ Die Integration ermöglicht einen nahtlosen Arbeitsablauf, der es einfach macht, Designs anzupassen, bevor sie in Stickstiche digitalisiert werden.
- ◀ Benutzer können Vektorgrafiken aus CoreIDRAW® importieren, bearbeiten und in Stickdateien konvertieren.
- ◀ Das eingebaute **CoreIDRAW-Grafiken**-Fenster enthält CoreIDRAW®-Grafikwerkzeuge, die zahlreiche Verfahren zum Entwerfen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten. Vektor-Objekte können in Stickmuster konvertiert werden. Eine vollständige Beschreibung der Werkzeuge finden Sie in der Onscreen-Hilfe, die im **Grafikmodus-Hilfe**-Menü zur Verfügung steht.
- ◀ Manche CoreIDRAW®-Funktionen stehen in **CoreIDRAW-Grafiken** unter Umständen nicht zur Verfügung.

Lizenzierung & Aktivierung

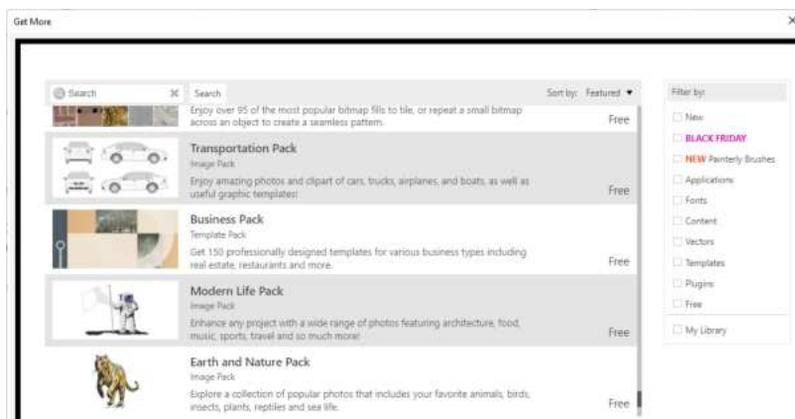
- ◀ Wenn eine BE EmbroideryStudio-Produktebene eine CorelDRAW® enthält, wird auf der Seite **Lizenzdetails** im Wilcom-Kontoverwaltungssystem Folgendes angezeigt:
 - ◀ Der CorelDRAW-Schlüssel (ein eindeutiger Aktivierungscode).
 - ◀ Einen Download-Link zur Installation von CorelDRAW®.
- ◀ Benutzer müssen die CorelDRAW® separat mit dem bereitgestellten Schlüssel aktivieren.
- ◀ CorelDRAW® befolgt seine eigenen Lizenzbedingungen, bleibt aber an die BE EmbroideryStudio-Lizenz gebunden.
- ◀ Handelt es sich bei der BE EmbroideryStudio-Lizenz um ein Abonnement, ist der Zugriff auf die CorelDRAW® an die Abonnementlaufzeit gebunden.
- ◀ Wenn die BE EmbroideryStudio-Lizenz unbefristet ist, bleibt die CorelDRAW® verfügbar, solange die Lizenz gültig ist.

CorelDRAW®-Registrierung

- ◀ CorelDRAW® muss registriert werden, bevor es in BE EmbroideryStudio benutzt werden kann.
- ◀ Durch die Registrierung erhalten Sie auch Zugriff auf die neuesten CorelDRAW®-Updates.
- ◀ CorelDRAW® und sein Schwesterprodukt, Corel PHOTO-PAINT®, können auch als eigenständige Anwendungen benutzt werden. CorelDRAW® bietet die branchenbeste ‚Bitmap-zu-Vektoren‘-Vektorisierung, erweiterte Grafikfunktionen, Fotobearbeitungsfunktionen sowie eine Bibliothek professioneller Clipart-Bilder.

CorelDRAW®-Inhalt

Die CorelDRAW®-Standardmitgliedschaft bietet Zugriff auf Inhalte – Cliparts, Schriftarten, Stockfotos, Vorlagen und vieles mehr.



Geräteanschlüsse

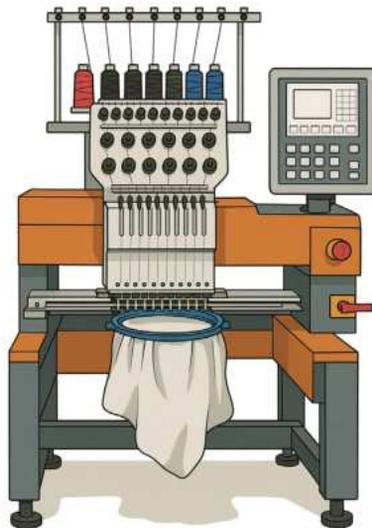
Sie müssen Peripheriegeräte für den Gebrauch mit BE EmbroideryStudio verbinden. Dazu können Digitalisieretablets, Drucker, Applikationsstanzer, Scanner und Stickmaschinen gehören. Verschiedene Geräte werden auf unterschiedliche Art und Weise eingerichtet – manche in MS Windows®, manche mittels der **Systemsteuerung**, andere unmittelbar in BE EmbroideryStudio.



Tipp: Die Anzahl der verfügbaren Schnittstellen beschränkt die Anzahl der Geräte, die angeschlossen werden können. Sie können, falls nötig, weitere Schnittstellen hinzufügen. Serielle Karten für Mehrfach-Ports können ebenfalls benutzt werden. Konsultieren Sie einen PC-Techniker bezüglich Ihrer Anschlussanforderungen.

Maschinenanschluss

BE EmbroideryStudio unterstützt zahlreiche Kategorien von Maschinenmodellen. Die meisten Maschinen können USB-Memorysticks lesen. Es handelt sich dabei um äußerst nützliche, transportable Speichermedien, die Unmengen von Daten speichern können.



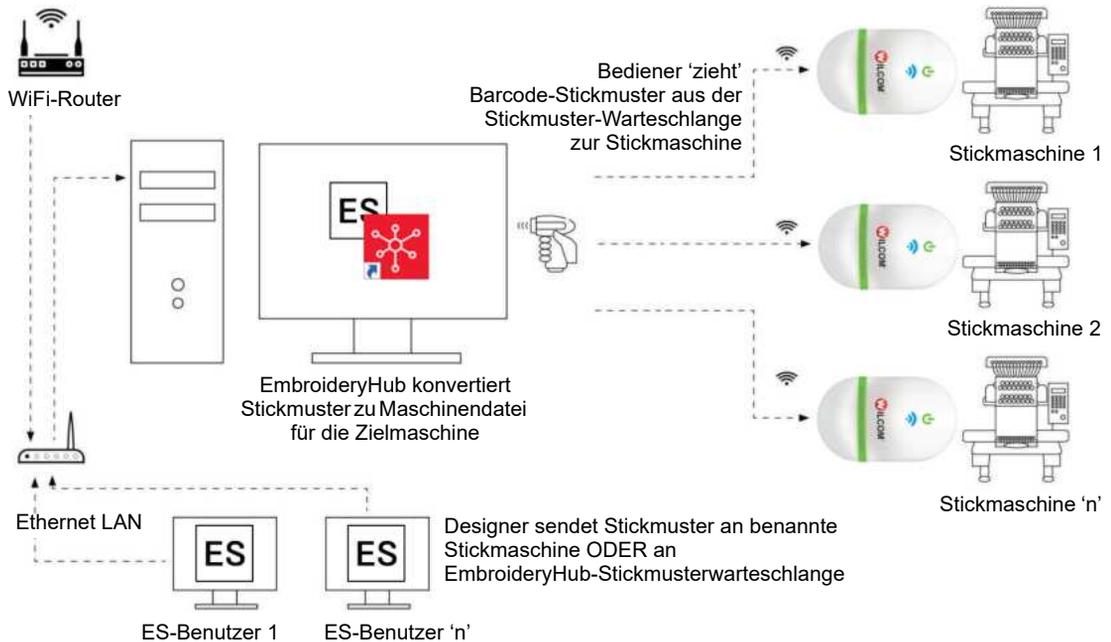
Tipp: Manche Kunden möchten Ihre Sticksoftware direkt mit der Maschine verbinden. Wenn Ihre Stickmaschine in **Datei-Manager** als externes Laufwerk sichtbar ist, können Sie Stickmuster unter Umständen direkt senden.

Verwandte Themen...

- ◀ [Hardware-Einrichtung](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Stickmuster an die Maschine senden](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Stickmuster für Maschine exportieren](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Maschinenformate](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Drahtloser Maschinenanschluss mit EmbroideryConnect](#) (Referenzhandbuch)

EmbroideryConnect-Netzwerk

Mit der **EmbroideryConnect**-Funktionalität können Sie Stickmuster drahtlos aus BE EmbroideryStudio an USB-fähige Stickmaschinen übertragen. Maschinendateien werden automatisch generiert und über ein Standard-WiFi-Netzwerk an ein EmbroideryConnect gesendet, das an eine kompatible Maschine angeschlossen ist. Die Stickmusterübertragungen sind sicher verschlüsselt. Das Konzept hinter dem EmbroideryConnect-Netzwerk wird im folgenden Diagramm beschrieben...



Senden, scannen und stellen Sie Ihre Stickmuster schnell und einfach für die Produktion in die Warteschlange. Die EmbroideryHub-Software ist im aktualisierten **EmbroideryConnect**-Element enthalten.

Verwalten und übertragen Sie Stickmuster drahtlos vom **EmbroideryHub** zu jedem beliebigen **EmbroideryConnect**-WiFi-Gerät, das mit Ihren Stickmaschinen verbunden ist. Eingeschlossene Funktionen sind:

- ◀ Einfache Integration in Ihr bestehendes WLAN-Netzwerk.
- ◀ Farbcodierte LED-Lichtbenachrichtigungen.
- ◀ Barcode-Lesegerät für superschnelles Laden des Stickmuster.



Verwandte Themen...

- ◀ [Drahtloser Maschinenanschluss mit EmbroideryConnect](#) (Referenzhandbuch)

Scanner – Einrichtung

BE EmbroideryStudio unterstützt **WIA**-kompatible Scanner. Einige Scanner benötigen ihre eigene Software und funktionieren daher nicht mit BE EmbroideryStudio. 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 BE EmbroideryStudio.



Verwandte Themen...

- ◀ [Scanner einrichten](#) (Referenzhandbuch)

Das Anschließen der Digitalisieretablets

Sie können in BE EmbroideryStudio ein Digitalisieretablet und -puck als eine Alternative zur direkten Digitalisierung auf dem Bildschirm benutzen. Um ein Digitalisieretablet zu benutzen, platzieren Sie eine Vergrößerungszeichnung auf die aktive Fläche und benutzen Sie den Puck zum Markieren der Referenzpunkte.



Digitalisierungstablett mit Druckempfindlichkeit und Stiftneigungsempfindlichkeit

Verwandte Themen...

- ◀ [Das Anschließen der Digitalisieretablets](#) (Referenzhandbuch)

Stickmuster-Bibliotheken konfigurieren

Die **Stickmuster-Bibliothek** ist ein Stickmuster-Verwaltungswerkzeug. Benutzen Sie sie, um Stickmuster- und Bilddateien zu durchsuchen, die auf Ihrem PC oder dem Firmennetzwerk gespeichert sind. Die Funktionalitäten der **Stickmuster-Bibliothek** machen sie zu einem schnellen und praktischen Werkzeug für die tägliche kommerzielle Nutzung, da nicht mehr von und zu **Datei-Manager** gewechselt werden muss. Sie unterstützt alle in BE EmbroideryStudio verwendeten Dateiformate. Sie macht es Ihnen zudem leicht, alle Stickmuster in Ihrem Netzwerk zu finden, zu sortieren und durchzublätern.

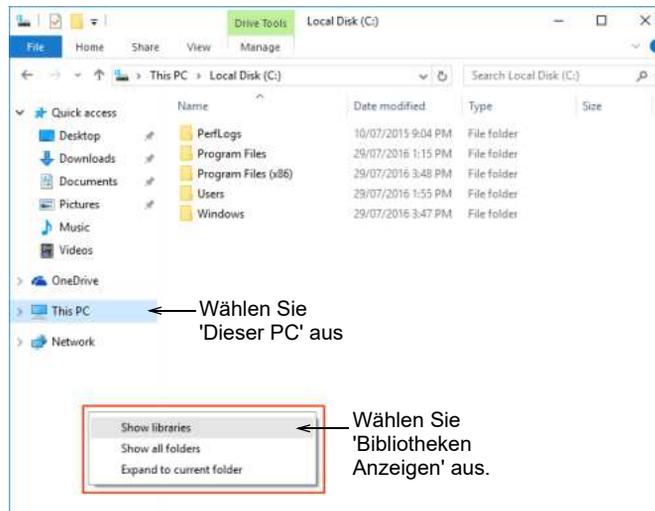
Wenn Sie bereits mit **Datei-Manager** vertraut sind, wird die **Stickmuster-Bibliothek**-Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Wir empfehlen Ihnen jedoch, bei den Ordner-Optionen ein paar Anpassungen im Hinblick auf die empfohlenen Stickmuster-Einstellungen vorzunehmen. Die unten aufgelisteten Schritte beziehen sich auf die Windows 10-Einstellungen.

Stickmuster-Bibliotheken in Datei-Manager aktivieren

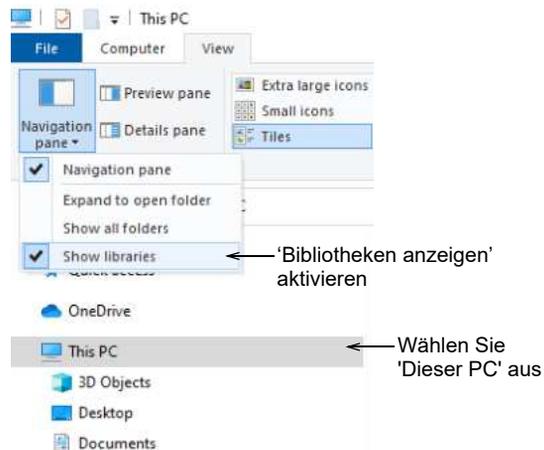
Stickmuster-Bibliotheken werden in Windows 10 möglicherweise nicht automatisch angezeigt. Wenn Sie sie in Ihrem **Datei-Manager** nicht sehen können, folgen Sie den unten stehenden Schritten.

Um Stickmuster-Bibliotheken in Datei-Manager zu aktivieren...

- 1 Gehen Sie zum **Datei-Manager** und wählen Sie **Dieser PC** aus.
- 2 Rechtsklicken Sie auf einen leeren Teil des Fensters, um das Popup-Menü wie abgebildet aufzurufen.



- 3 Alternativ klicken Sie auf den **Navigationsbereich**, um das Dropdown-Menü zu öffnen.



- 4 Wählen Sie **Bibliotheken anzeigen** aus. Die Stickmuster-Bibliotheken werden zu **Datei-Manager** hinzugefügt.



Anmerkung: Wenn Sie möchten, dass die Stickmuster-Bibliotheken im **Speichern als**-Dialogfeld angezeigt werden, müssen Sie dies auf dieselbe Weise aktivieren.

Verwandte Themen...

- ◀ [Stickmuster-Bibliothek-Layout](#)
- ◀ [Ansehen von Stickmustern in Netzwerk-Ordnern](#)

Stickmuster-Miniaturansichten konfigurieren

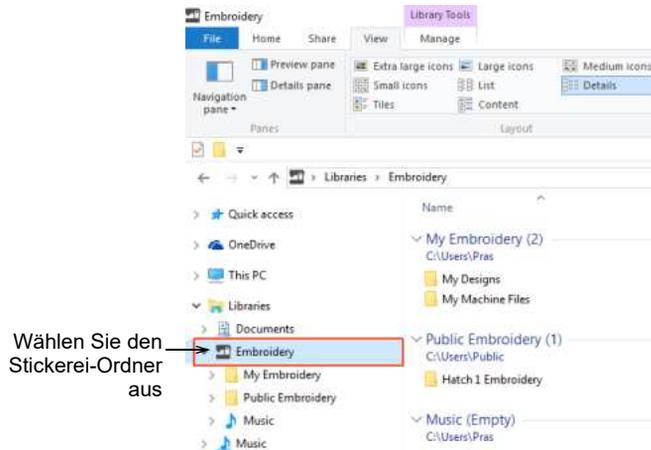
In manchen Windows 10/11-Installationen werden Stickmuster-Miniaturansichten möglicherweise nicht automatisch angezeigt. Wenn dies der Fall ist, folgen Sie den unten stehenden Schritten.

Um Stickmuster-Miniaturansichten zu konfigurieren...

- ◀ Starten Sie das **Datei-Manager**-Programm aus der Windows-Taskleiste.



- ◀ Wählen Sie den **Stickerei**-Ordner aus.

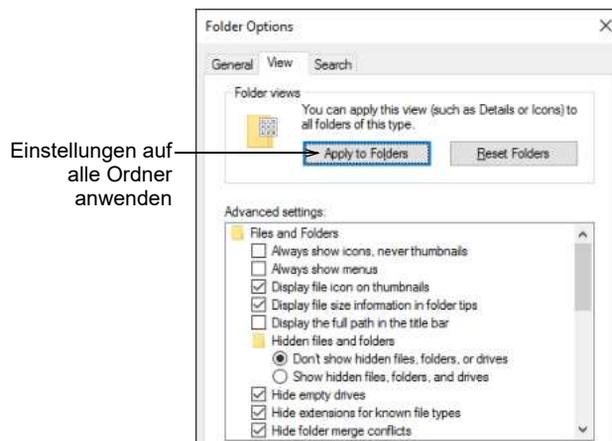


Anmerkung: Stickmuster-Bibliotheken werden in machen Installationen von Windows 10/11 möglicherweise nicht automatisch angezeigt.

- ◀ Gehen Sie zu **Datei-Explorer > Ansicht > Optionen** und wählen Sie **Ordner-und Suchoptionen ändern** aus.



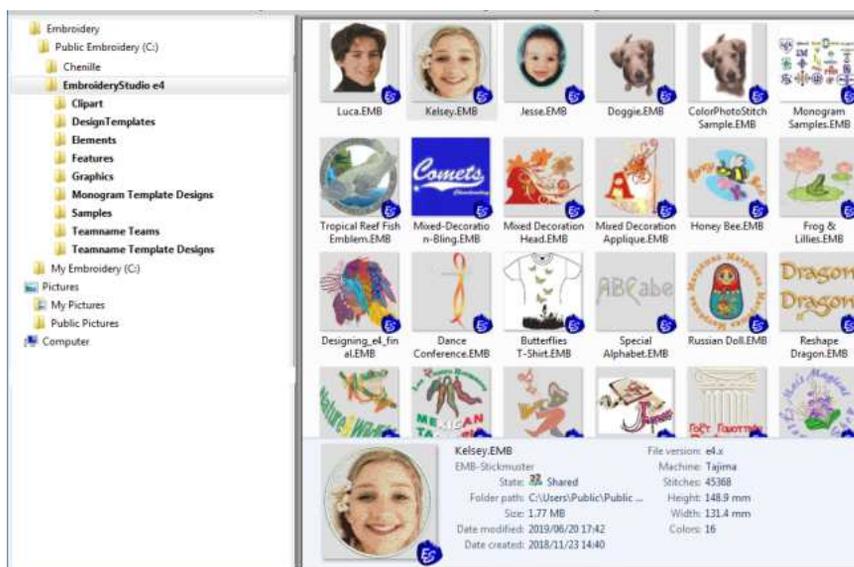
- ◀ Das **Ordneroptionen**-Dialogfeld wird geöffnet.



- ◀ Gehen Sie zum **Ansicht**-Karteireiter. Mehrere Windows-Standardeinstellungen sind für Stickerei nicht ideal. Zu den empfohlenen Einstellungen gehören:

Einstellung	Grund
Zeigt immer Symbole an, nie Miniaturansichten	<input type="checkbox"/> Damit die Miniaturansichten der Stickmuster angezeigt werden, und nicht das Programmsymbol.
Dateisymbol auf Miniaturansichten anzeigen	<input type="checkbox"/> Damit die Programmsymbole nicht in einer Ecke der Stickmuster-Miniaturansichten angezeigt werden.
Erweiterungen für bekannte Dateiformat ausblenden	<input type="checkbox"/> Damit Sie die verschiedenen Arten von Stickdateien sehen können - EMB, DST, JEF etc.
Vorschauhandler im Vorschaufenster anzeigen	<input checked="" type="checkbox"/> Damit Sie eine Vorschau des Stickmusters im Vorschaufenster ansehen können.

- ◀ Klicken Sie auf **Auf Ordner anwenden**, um die Einstellungen auf die **Stickerei**-Ordner anzuwenden. Wenn Ihre **Datei-Manager**-Einstellungen richtig konfiguriert sind, werden Miniaturansichten im **Stickmuster-Bibliothek** wie erwartet angezeigt:



Tipp: Neben der **Stickmuster-Bibliothek** wirken sich diese Einstellungen auch darauf aus, wie Miniaturansichten im **Datei-Manager** und anderen Windows-Anwendungen angezeigt werden.

Verwandte Themen...

- ◀ [Ansehen von Stickmustern in Netzwerk-Ordern](#)
- ◀ [Stickmuster aus Stickmuster-Bibliothek öffnen](#)

Schnelle Suche auf freigegebenen Netzlaufwerken

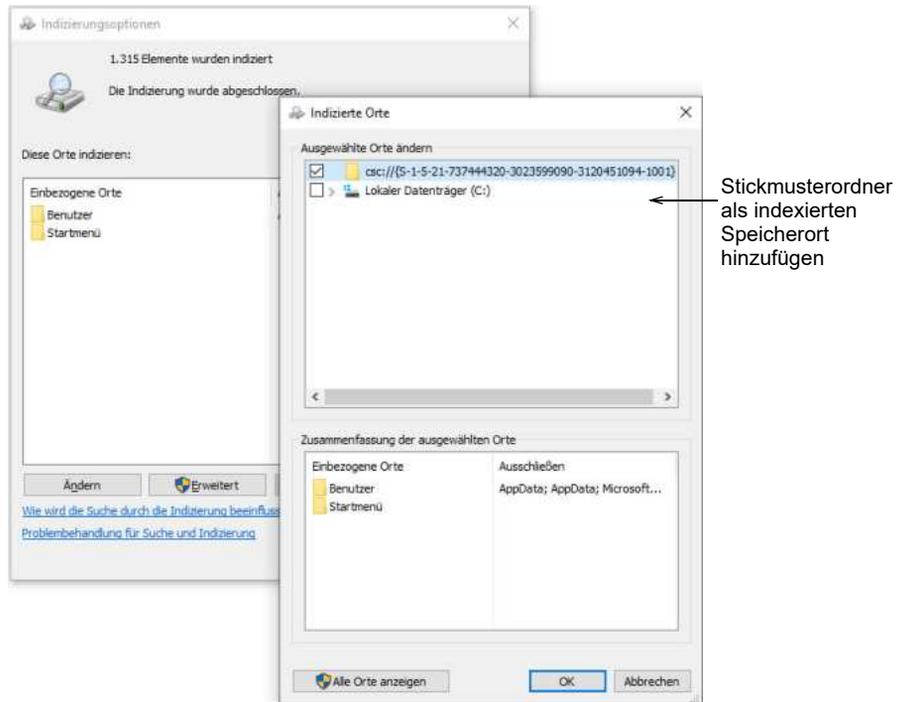
Für Netzwerke mit mehreren Computern, die EMB- oder Maschinenformat-Stickmuster lesen und schreiben, kann es sich empfehlen, einen dedizierten PC als Repository für alle [Stickdateien](#) einzurichten. Verbinden Sie beliebige Ordner auf dem Server über **Stickmuster-Bibliothek** mit jedem Client-PC.

Stickmuster-Bibliothek greift zur Sicherstellung einer schnellen Suche auf die Windows-Indexierung zurück.

Um schnelles Suchen auf freigegebenen Netzlaufwerken einzurichten...

- ◀ Stellen Sie für den Windows-Fileserver sicher, dass der Windows-Suchdienst läuft. Sie sollten den neuesten Windows Server installiert haben, um eine Schnellsuche-Indexierung zu ermöglichen. Es muss zudem irgendeine Version von BE EmbroideryStudio installiert sein.
- ◀ Fügen Sie den Stickmuster-Ordner hinzu, der für die Indexierungsfunktion freigegeben werden soll. Gehen Sie zu

Systemsteuerung > Indexierungsoptionen > Ändern und wählen Sie den korrekten Pfad aus.



- ◀ Installieren Sie BE EmbroideryStudio, damit die Shell-Extension registriert ist. Dies erlaubt es dem Server, zusätzliche Stickdatei-Eigenschaften zu indexieren.
- ◀ Wenn der Server die Indexierung des Ordners abgeschlossen hat, fügen Sie für jeden PC, der den Dateiserver benutzt, den Stickmuster-Ordner zum **Stickmuster-Bibliothek** hinzu. Siehe oben.

Verwandte Themen...

- ◀ [Ansehen von Stickmustern in Netzwerk-Ordern](#)

OBJEKTBASIERENDE STICKEREI

Das Entwerfen von Stickmustern besteht in BE EmbroideryStudio aus dem Umwandeln einfacher Grafikformen in Stickmuster. Mit BE EmbroideryStudio können Sie Stickobjekte mit Bildvorlagen als Hintergrund oder über die direkte Konvertierung von digitalem Bildmaterial erstellen. Sie können auch in beiden Modi arbeiten, z.B. können Sie den Hauptteil des Stickmusters anhand der automatischen Umsetzung ausführen und lediglich einige Verbesserungen und Bearbeitungen unter Anwendung der BE EmbroideryStudio-Stickerei-Digitalisierungswerkzeuge vornehmen.



Einführung in BE EmbroideryStudio

Das Entwerfen von Stickmustern besteht in BE EmbroideryStudio aus dem Umwandeln einfacher Grafikformen in Stickmuster. BE EmbroideryStudio bietet Ihnen die Flexibilität des Erstellens von **Stickobjekten** unter der Anwendung von Bildmaterial als Digitalisiervorlagen, wie auch des direkten Konvertierens digitaler Grafiken. Sie können auch in beiden Modi arbeiten, z.B. können Sie den Hauptteil des Stickmusters anhand der automatischen Umsetzung ausführen und lediglich einige Aufbesserungen und Bearbeitungen unter Anwendung der BE EmbroideryStudio Stickerei-**Digitalisierungswerkzeuge** vornehmen.

Bild & Stickmuster

Hochqualitative Stickerei beginnt mit guter Stickmuster- und Vorausplanung.

Bildmaterial

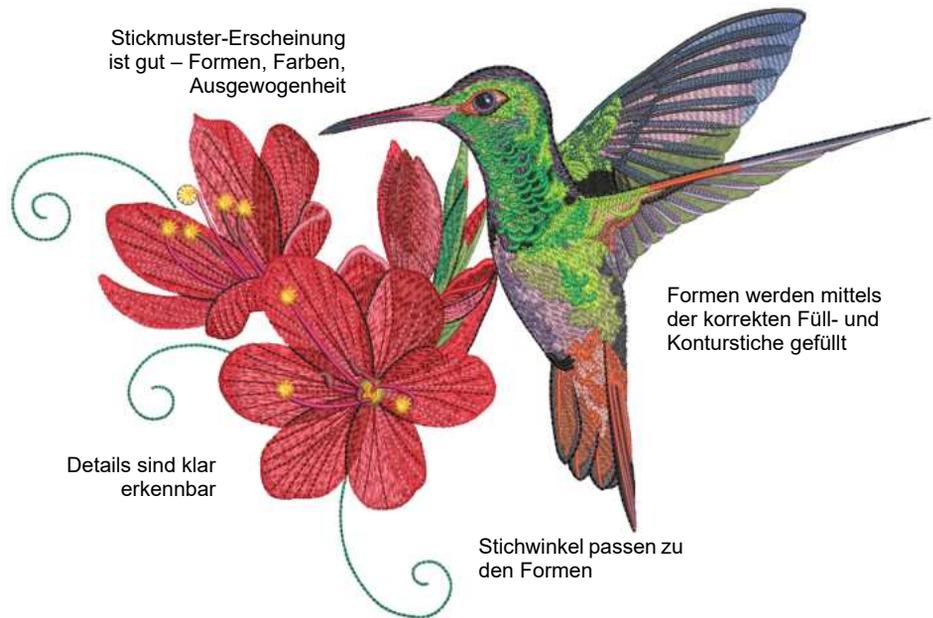
Digitale Bildvorlagen können zum Gebrauch als Digitalisiervorlagen oder ‚**Hintergründe**‘ sowohl im **Bitmap**- als auch im **Vektor**-Format in BE EmbroideryStudio eingefügt oder eingescannt werden. Mögliche Quellen können die Folgenden einschließen:

- ◀ Internet und CD-Clipart-Bibliotheken
- ◀ Visitenkarten, Postkarten und Geschenkpapier
- ◀ Beispiel in **Stickmuster-Bibliothek**
- ◀ Bücher mit Stickmustern
- ◀ Geschichtenbücher für Kinder
- ◀ Gedruckte Tischtücher oder Geschirrhandtücher
- ◀ Bildoriginale – z.B. Kinderzeichnungen

Sie sollten komplizierte Bildvorlagen lieber vermeiden, es sei denn, dass Sie ein erfahrener Puncher sind. Überprüfen Sie bitte bei Bildern, die nicht von Ihnen stammen, das Urheberrecht. Falls Sie sich darüber unsicher sind, sollten Sie den Halter des Urheberrechts ansprechen, um dessen Erlaubnis einzuholen.

Guter Stickmuster

Behalten Sie Folgendes bitte im Auge, wenn Sie Ihr Stickmuster **digitalisieren** und das Endergebnis bewerten:



Das ausgestickte Stickmuster sollte auch folgende Charakteristiken besitzen:

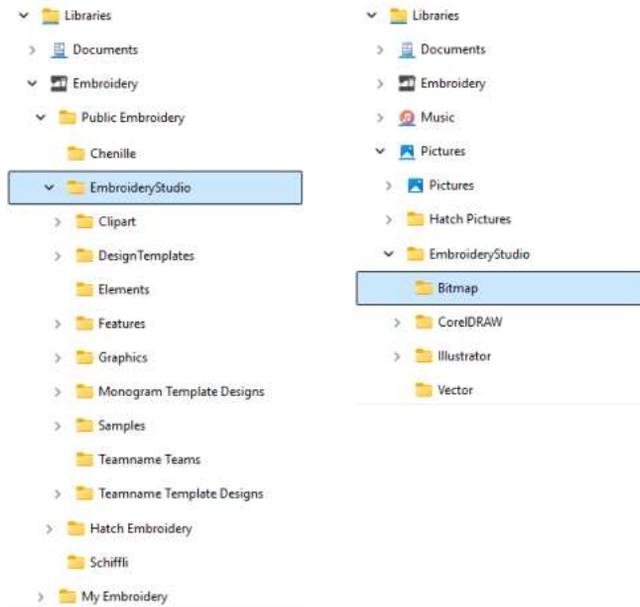
- ◀ Stickmuster-Erscheinung ist gut – Formen, Farben, Ausgewogenheit
- ◀ Formen werden mittels der korrekten Füll- und Konturstiche gefüllt
- ◀ Details sind klar erkennbar
- ◀ Stiche verlaufen geordnet, gleichmäßig und glatt
- ◀ Stichwinkel folgen den Stickmusterformen
- ◀ Schriftzüge sind deutlich und leicht lesbar
- ◀ Die Maschine kann das Stickmuster effizient aussticken
- ◀ Formen werden korrekt ausgestickt – keine unerwünschten Lücken
- ◀ Der Stoff, der an die gestickten Flächen angrenzt, wurde nicht zusammen gezogen.
- ◀ Das ausgestickte Stickmuster besitzt keine losen Fäden.



Tipp: Ein gutes Stickmuster kann durch die Anwendung passender Unterlagen, korrekter Fadenspannung und hochqualitativer Stickmaschinen noch weiter verbessert werden.

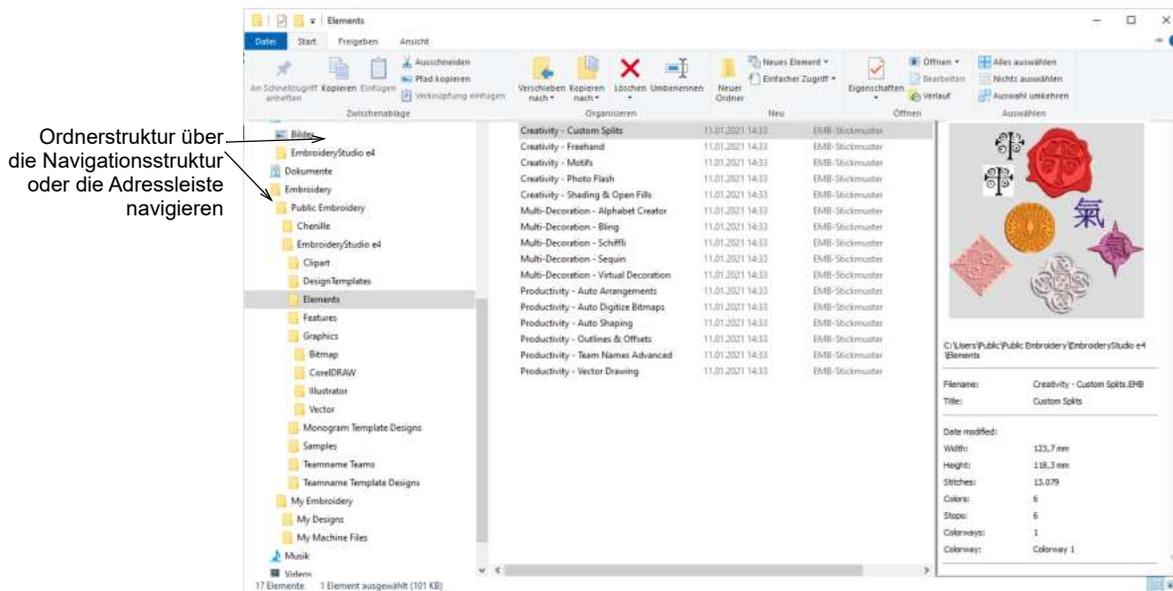
Beispiel-Stickmuster & -Bildvorlagen

BE EmbroideryStudio enthält Hunderte von stickfertigen Stickmustern, darunter zahlreiche attraktive Ornamente, Beispiele und Digitalisier-[Hintergründe](#). Stickdateien (EMB-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) finden Sie in Ihren **Stickerei-** und **Bilder-**Bibliotheken.



Als Anfänger empfiehlt es sich, diese Stickmuster gründlich durchzusehen und zu studieren, damit Sie wissen, was verfügbar ist. BE EmbroideryStudio beinhaltet eine eigene **Stickmuster-Bibliothek**-Anwendung zur Stickmusterverwaltung, in der Sie Ihre Stickmuster ansehen und verwalten können. Alternativ

können Sie die Stickmuster-Ordner mit **Datei-Manager** durchsehen. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stickmuster verwalten](#).

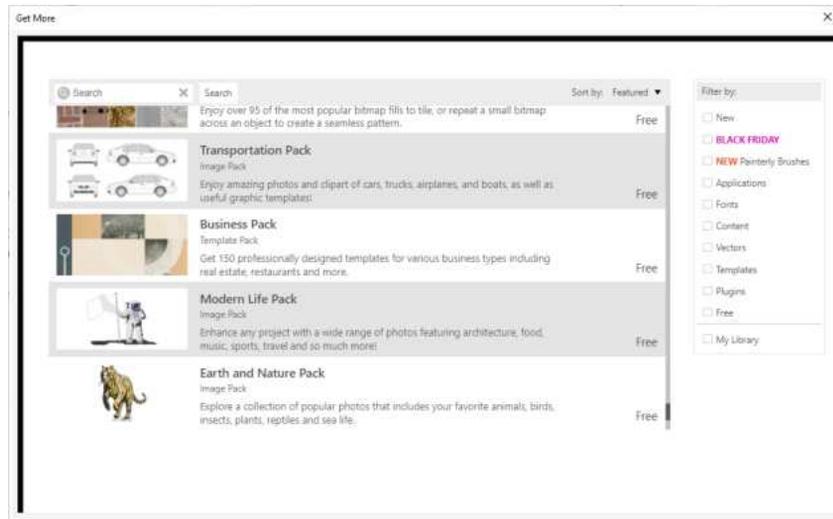


Warnung: Das mitgelieferte Bildmaterial (Clipart) und die Stickmuster stehen nur zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung – d.h. sie können nicht in irgendeiner Form kommerziell verkauft werden. Ein Ändern des Mediums – d. h. von Clipart in Stickerei oder umgekehrt – hat keinen Einfluss auf bestehenden Urnehberschutz.

CorelDRAW-Ressourcen

CorelDRAW® Grafiksuite wird bei einigen Produktmodellen standardmäßig mitgeliefert. Die CorelDRAW®-Standardmitgliedschaft

bietet zudem Zugriff auf Inhalte – Clipart, Schriftarten, lizenzfreie Fotos, Vorlagen und vieles mehr.



Machen Sie sich mit den zahlreichen verfügbaren CorelDRAW®-Ressourcen vertraut. Viele davon können als Digitalisier-Hintergrund oder direkte Konvertierung zur Verwendung mit Stickmustern adaptiert werden.



Warnung: Das mitgelieferte Bildmaterial (Clipart) und die Stickmuster stehen nur zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung – d.h. sie können nicht in irgendeiner Form kommerziell verkauft werden.

Techniken beim Kreieren von Stickerei

Je nach Produktstufe stehen in BE EmbroideryStudio zwei grundlegende Designmodi zur Verfügung:

- | | |
|-----------------------|---|
| CorelDRAW-Grafiken | Dieser Modus ermöglicht Ihnen, Grafikdesigns unter Anwendung der CorelDRAW® Grafiksuite-Werkzeuge zu erstellen und zu bearbeiten. |
| Wilcom-Arbeitsbereich | Dieser Modus ermöglicht Ihnen, Stickmuster unter Anwendung spezieller Digitalisierwerkzeuge für die Erstellung von Stickerei zu kreieren und zu bearbeiten. |

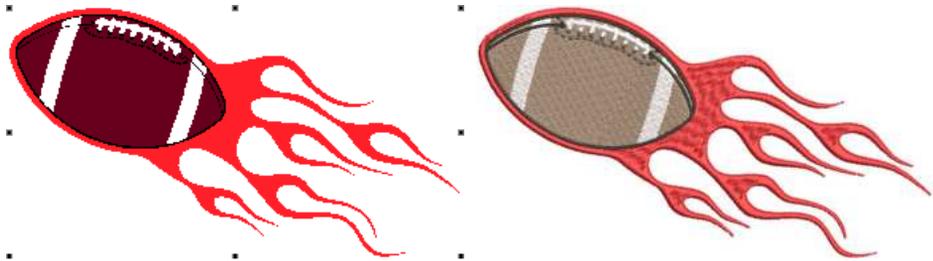


Anmerkung: Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® Grafiksuite-Werkzeuge vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das unter MS Windows® **Start > Programme**

verfügbar ist. Ansonsten können Sie auch von der Online-Hilfe Gebrauch machen, die über das **Hilfe**-Menü verfügbar ist.

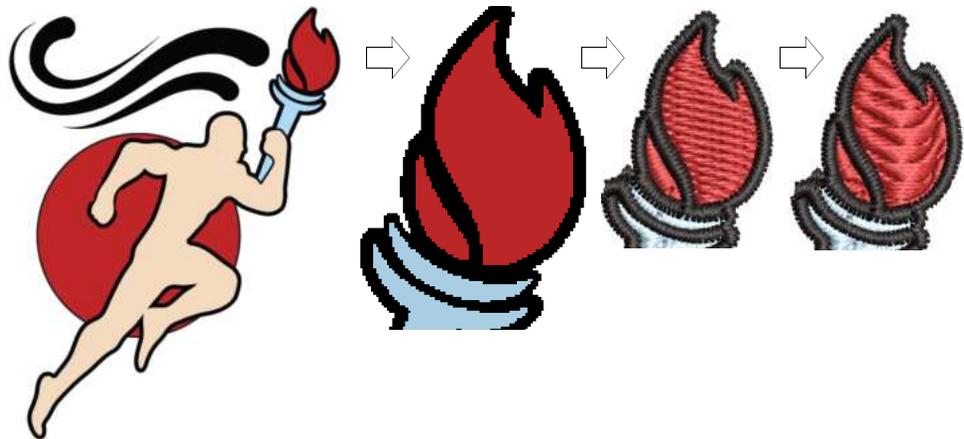
Elektronische Bildvorlagen verwenden

Es gibt zwei umfassende Kategorien von Vorlagendateien, beide können in BE EmbroideryStudio zum Gebrauch als Digitalisiervorlage verwendet werden – **Vektor** und **Bitmap**. **CorelDRAW-Grafiken** unterstützt das automatische und halbautomatische Digitalisieren von **Bitmap**-Bildern und **Vektor**-Zeichnungen. Die Qualität der resultierenden Stickerei hängt in starkem Maße von der Art und Qualität des originalen **Bildmaterials** ab.



Bilder für die Digitalisierung vorbereiten

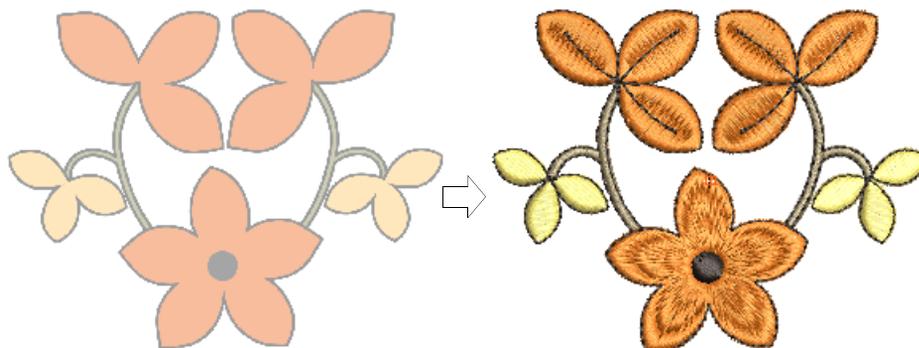
Allgemein gesprochen, bewahren Vektorgrafiken bei einer Größenänderung die Bildqualität, während es bei einer Vergrößerung oder Verkleinerung von Bitmap-Bildern zu Problemen mit **Pixelation** und Bildverschlechterung kommen kann. Um Bitmap-Bilder geeigneter für das automatische Digitalisieren zu machen, bietet BE EmbroideryStudio Bildverarbeitungsfunktionen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf **Das Digitalisieren mit Bitmaps** im Referenzhandbuch.



Das manuelle Digitalisieren der Formen

Unter Anwendung verschiedener ‚Eingabemethoden‘ können Sie die Formen und Linien digitaler Bildvorlagen ‚abpausen‘. Dieser Gebrauch

einer Bitmap-Abbildung ähnelt dem Gebrauch einer vergrößerten Grafik mit einem Digitalisierbrett, mit der Ausnahme, dass alles auf dem Bildschirm bewerkstelligt wird. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickereidigitalisierung](#) im Referenzhandbuch.



Das Konvertieren der Bildvorlage in Stickerei

BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen [Vektor-Objekte](#) unmittelbar zu [Stickobjekten](#) zu konvertieren. Es können somit sogar ganze Vektorgrafiken in Stickmuster umgesetzt werden. Sie können diese Stickmuster nach Wunsch modifizieren. Sie können Stickerei zudem in Vektorgrafiken umsetzen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Objekt mit CorelDRAW-Grafiken konvertieren](#) im Referenzhandbuch.



Tipp: CorelDRAW® Grafiksuite ermöglicht Ihnen [Bitmaps](#) ‚abzupausen‘, um diese dann in vollständig bearbeitbare und skalierbare [Vektorgrafiken](#) umzusetzen. Sie können eingescannte Skizzen, Bildvorlagen, Digitalfotos, sowie Firmenlogos nachzeichnen und diese mühelos in Ihre Stickmuster integrieren.

Objektbasierende Stickerei

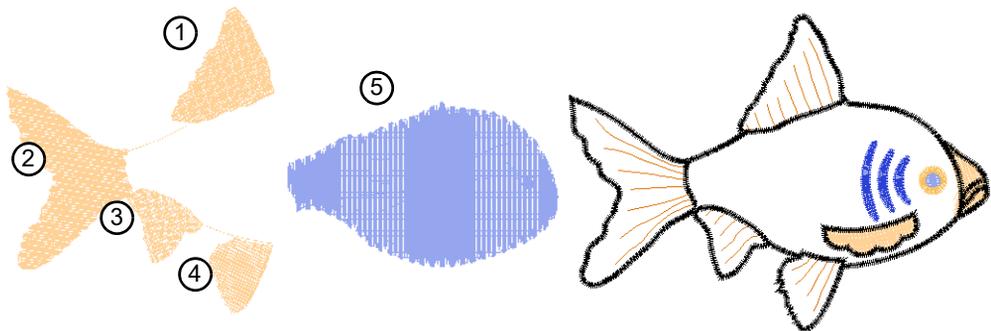
In BE EmbroideryStudio werden Sie Stickmuster mittels einfacher Formen, der sogenannten ‚Stickobjekte‘, zusammenstellen. Sie werden als ‚Objekte‘ bezeichnet, da sie eigenständige Einheiten darstellen, die unabhängig voneinander manipuliert werden können. Diese sind gewöhnlichen **Vektor-Objekten** insofern gleich, dass sie bestimmte definierende Charakteristiken oder ‚Eigenschaften‘ wie z.B. Farbe, Größe, Position, usw., aufweisen. Sie besitzen auch besondere Eigenschaften, die spezifisch für Stickerei sind, wie zum Beispiel Stichart und -dichte.



Anmerkung: In BE EmbroideryStudio sind Vektor-Objekte und Stickobjekte sogar miteinander konvertibel, da sie viele derselben Charakteristiken teilen. Lesen Sie hierzu bitte auch **Objekt mit CorelDRAW-Grafiken konvertieren** im Referenzhandbuch.

Stickmusterformen und Stickabfolge

Die **Stickobjekte**, aus denen ein Stickmuster besteht, bilden eine **Stickfolge**. Vor dem Erstellen eines Stickmusters erweist es als gute Arbeitsstrategie, die Formen und die Ausstickreihenfolge im Voraus zu planen. Die Formen müssen deutlich definiert sein, so dass sie leichter zu sticken sind. Die geeignetsten Formen besitzen eine relativ konstante Breite mit ebenmäßigen Rändern, keine scharfen Wendungen und keine kleinen, hervorstehenden Details. Konturen und Details sollten stets zuletzt gestickt werden.



Falls Sie eine manuelle **Digitalisierung** ausführen, werden die Objekte in der Reihenfolge ausgestickt, in der Sie sie erstellt haben. Anders gesagt: Die Digitalisierfolge bestimmt die **Stickfolge**. Falls Sie ein digitales Stickmuster konvertiert haben, wird BE EmbroideryStudio eine automatische Abfolge für die Objekte bestimmen, um dadurch die optimale Stickfolge zu erstellen. Die automatische Einreihungsfunktion versucht, Stickmuster zu generieren, die ökonomisch herzustellen sind, minimalen Betriebsausfall verursachen würden und die Textilstrukturen und Farben akkurat wiedergeben.

Das Vorgehen im Gemischtmodus

Falls Sie vorhaben, in beiden Modi zu arbeiten, könnten Sie z.B. den Hauptteil des Stickmusters anhand der automatischen Umsetzung ausführen und mithilfe der

BE EmbroideryStudio-Stickerei-Digitalisierwerkzeuge lediglich einige Ausbesserungen und Bearbeitungen vornehmen. Darüber hinaus können Sie die Ausstickreihenfolge stets manuell anpassen, um die Ausstickung zum Beispiel in Hinsicht auf ein Minimieren der Farbwechsel zu verbessern. Lesen Sie hierzu bitte auch [Automatisches Digitalisieren](#) im Referenzhandbuch.

Objekte ansehen und auswählen

BE EmbroideryStudio bietet viele Ansicht-Modi, um Ihnen das Arbeiten mit Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Sie können ein Stickmuster in Echtgröße begutachten oder es für eine detailliertere Begutachtung vergrößern. Sie können ein Schwenken über ein Stickmuster anstelle eines Bildlaufs durchführen oder schnell zwischen der aktuellen und der vorhergehenden Ansicht wechseln. Sie können das Ein- oder Ausblenden der Konturen oder der Stiche veranlassen oder auch Stickmuster in TrueView™ begutachten.

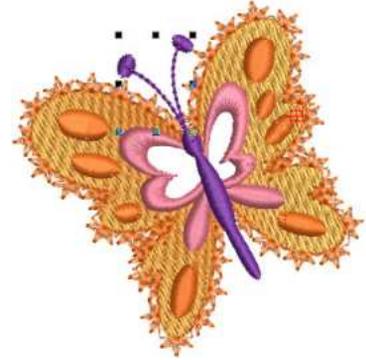


Das Verstehen der Stickfolge

Wenn Sie mit Stickmustern arbeiten, können Sie deren [Stickfolge](#) prüfen, indem Sie diese anhand der [Farbblöcke](#) oder [Stickobjekte](#) ‚durchlaufen‘ wie auch Stich-für-Stich. Ansonsten können Sie den Ausstickungsvorgang auch auf dem Bildschirm simulieren. Es steht Ihnen ebenfalls frei, eine Vorschau der Stickmuster auf unterschiedlichen Stoffuntergründen vorzunehmen, indem Sie eine Auswahl unter den unzähligen vordefinierten [Farbkombinationen](#) treffen. Lesen Sie hierzu [Das Begutachten der Stickabfolge](#) für Einzelheiten.

Stickobjekte markieren

BE EmbroideryStudio bietet verschiedene Arten, um [Stickobjekte](#) auszuwählen. Sie können das ganze Stickmuster verändern, wie auch individuelle Objekte auswählen, um präzisere Modifikationen vorzunehmen. Die **Farben-Objektliste** bietet eine simple Methode der Objekt- und Farbauswahl in Stickmustern, sowie des Zugriffs auf deren [Eigenschaften](#). Sie können sie ebenfalls zur Gruppierung und zur Gruppierungsaufhebung verwenden, zum Sperren und Entsperren, sowie auch zum Ein- und Ausblenden von Objekten. Lesen Sie hierzu [Das Auswählen von Objekten](#) für Einzelheiten.

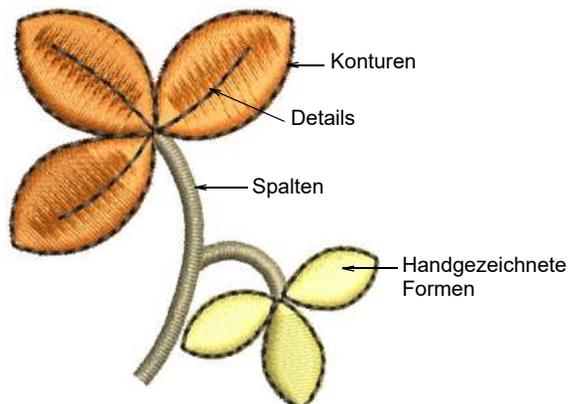


Das Digitalisieren von Stickereiformen

Zusätzlich zu den automatisierten und halbautomatischen Techniken, die BE EmbroideryStudio zum Erstellen von Stickmustern bietet, besitzt es zudem einen Satz manueller Digitalisierungswerkzeuge. Diese sind den Grafikerwerkzeugen ähnlich, jedoch mit der Ausnahme, dass das Ergebnis hier Stickobjekte anstatt von Vektor-Objekten sind. Es ist wichtig, dass Sie sich mit den manuellen Digitalisierungsmethoden vertraut machen, sodass Sie das Verfahren, die Arten der erstellten Objekte und die mit der Stickerei-Digitalisierung assoziierten Probleme wirklich vollständig verstehen.

Das Digitalisieren einfacher und komplexer Figuren

Es gibt Werkzeuge zum Digitalisieren gefüllter Figuren mit sich wendenden Stichen und festen Stichwinkeln sowie mit oder ohne Löcher. Es gibt zudem Werkzeuge zum Erstellen von Spalten und Umrandungen fester oder variierender Breite. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickereidigitalisierung](#) im Referenzhandbuch.

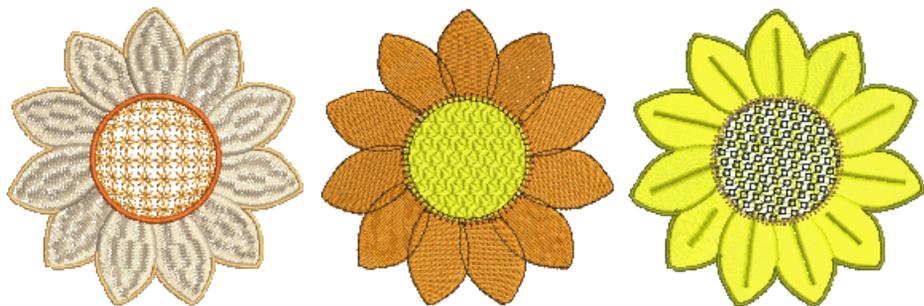


Das Digitalisieren von Konturen und Details

BE EmbroideryStudio bietet Werkzeuge zum Erstellen von Konturstichen variierender Stichbreiten und -arten. Diese werden normalerweise benutzt, um Stickmustern Umrandungen und Details hinzuzufügen. Neben Werkzeugen zum Erstellen einfacher Laufstiche finden Sie auch Werkzeuge für dekorative Konturen, die mithilfe von vordefinierten Motiven erstellt werden. Rückstich ist eine ältere, anpassungsfähige Stichart, die für delikate Konturen eingesetzt werden kann. Der Stielstich ist dicker und kann zur Imitation von Handstickerei benutzt werden. Manchmal werden Sie unter Umständen sogar individuelle Stiche digitalisieren müssen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Das Digitalisieren von Konturen & Details](#) im Referenzhandbuch.

Sticharten

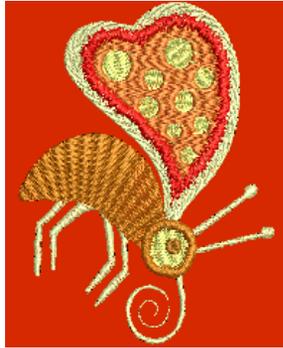
Die wichtigste [Eigenschaften](#) aller Stickobjekte wird durch deren Stichart dargestellt. Die Software benutzt Objektkonturen und die assoziierte Stichart, um die Stiche zu generieren. Wann immer Sie ein Objekt umformen, umwandeln oder [skalieren](#), werden dessen Stiche automatisch neu generiert. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Sticharten](#) im Referenzhandbuch.



Fäden & Farbkombinationen

Beim Digitalisieren wählen Sie Fadenfarben für Objekte aus der [Farbpalette](#) aus. Diese beinhaltet eine Auswahl an Farben, die auf jedes Stickmuster oder jede Farbkombination zugeschnitten sind. Die jeweilige [Farbkombination](#) repräsentiert die tatsächlichen Fadenfarben, in denen das Stickmuster gestickt werden wird. Sie können mehrere Farbspektren definieren und dann zwischen diesen hin und her wechseln. Für weitere

Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Farbkombinationen](#) im Referenzhandbuch.



Sie können Farben für jede von Ihnen definierte Farbkombination aus kommerziellen Fadentabellen auswählen oder Ihre eigenen definieren. Sie können nach bestimmten Fäden anhand spezifischer Codes suchen. Die automatische Angleichung der Fadenfarben hilft Ihnen beim Auffinden von Fadenfarben auf der Basis der besten Entsprechung aus einer oder mehreren Fadentabellen. Zudem können Sie Fadenfarben aus importierten Grafiken – [Vektor](#) oder [Bitmap](#) – angleichen lassen.

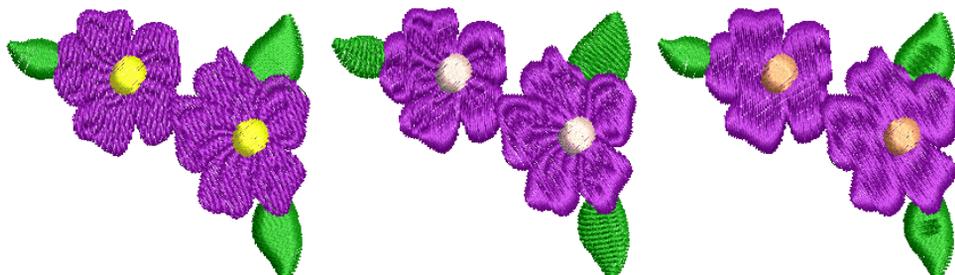
Stickmuster-Hintergründe

BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen auch einen Farbhintergrund, einen Stoff oder Artikel für die aktuelle Farbkombination festzulegen, um dadurch realistischere Stickmuster-Vorschauen und -Präsentationen zu erzielen. Der Hintergrund wird mit dem Farbkombination gespeichert. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stoff- & Produkt-Hintergründe](#) im Referenzhandbuch.



Eigenschaften, Stoffe, Stile & Vorlagen

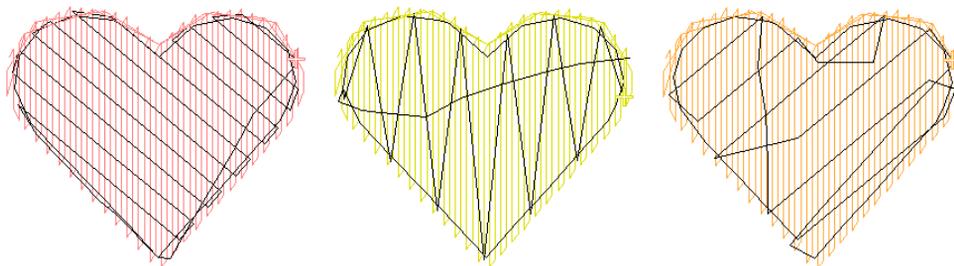
Die Objekteigenschaften werden beim Speichern des Stickmusters stets mit dem entsprechenden Objekt gespeichert. Diese Eigenschaften bestimmen, wie die Stiche beim Umformen, Umwandeln oder **Skalieren** eines Objekt wie auch des gesamten Stickmusters neu erstellt werden.



Die Standardeigenschaften werden in der **Stickmustervorlage** gespeichert und bilden die Basis aller neuen Stickmuster. Diese können durch die **Stoffeinstellungen** außer Kraft gesetzt werden, die für unterschiedliche Stoffarten automatisch angepasst werden. Diese können wiederum durch vom Puncher festgelegte individuelle Eigenschaftseinstellungen außer Kraft gesetzt werden. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf **Objekteigenschaften** im Referenzhandbuch.

Unterlagen & Schrumpfausgleich

Beim Sticken passiert es generell, dass der Stoff dort, wo die Nadel ihn durchdringt, nach drinnen gezogen wird. Dies kann zu einem Zusammenziehen des **Stoffs**, **Stichanhäufungen** und/oder dem Erscheinen von unansehnlichen Lücken in der Stickerei führen. BE EmbroideryStudio bietet viele Techniken zur Erstellung einer glatten, ebenmäßigen Platzierung der Stiche, sowie zur Eliminierung von Lücken im Stickmuster.



Damit ein Objekt richtig ausgestickt werden kann, muss es den korrekten **Stichabstand**, ausreichend **Schrumpfausgleich** zusammen mit einer geeigneten **Unterlage** aufweisen, um der Kombination von Deckstichtyp, Objekttyp, Objektform und Stoff gerecht werden zu können. Für weitere

Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stichverstärkung](#) im Referenzhandbuch.

Verbindungsstiche in der Stickerei

Verbindungsstiche verknüpfen die Objekte eines Stickmusters. Sie können aus Laufstichen oder Sprungstichen bestehen.

Transportstiche werden gewöhnlicherweise zum Verbinden von Segmenten, die sich **innerhalb** gefüllter Objekte befinden, verwendet. Sie können die automatischen Einstellungen zum Generieren von Verbindungsstichen, Fadenschnitten und Abbindestichen benutzen oder diese manuell hinzufügen. Sie können die

Verbindungsstich-Einstellungen für ein ganzes Stickmuster oder nur für markierte Objekte verändern. Falls Sie Abbindestiche und Abtrennungen lieber während der Digitalisierung hinzufügen, steht es Ihnen frei, die Autom. Verbindungsstiche-Funktion vollständig abzuschalten.

BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen zudem die ersten und letzten Stiche in einem Stickmuster automatisch miteinander zu verbinden. Dies erleichtert das Platzieren der Nadel vor der Stickung und reduziert die Gefahr, dass diese auf den Rahmen trifft. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Verbindungsstiche in der Stickerei](#) im Referenzhandbuch.



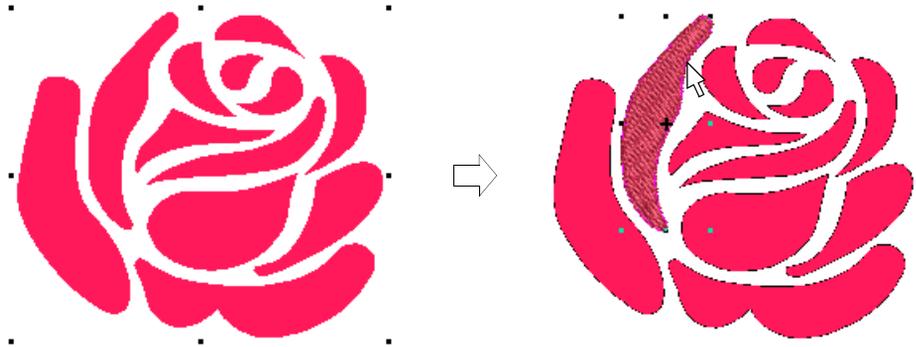
Automatisches Digitalisieren

Abhängig von Ihrem Produktlevel, bietet BE EmbroideryStudio eine Vielzahl komplementärer Werkzeuge und Verfahren für das automatische Digitalisieren entsprechend vorbereiteten [Bildmaterials](#).

Automatisches Abpausen von Bildkonturen

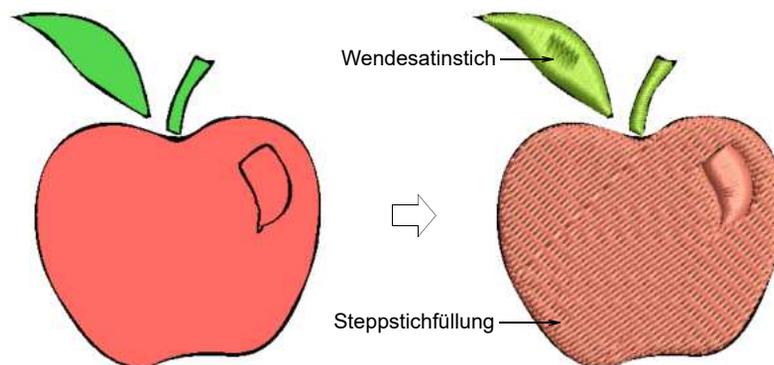
Sie können **Autom. Konturerkennung zu Vektoren** benutzen, um [Vektorkonturen](#) aus den [Bitmap](#)-Bildern zu erstellen. Sie können diese dann mittels einer Vielzahl von Eingabemethoden in Stickobjekte umsetzen. **Autom. Konturerkennung zu Vektoren** kann in Figuren enthaltene Löcher aufspüren – sowohl innen liegende als auch außerhalb liegende Randlinien werden aufgefunden. Für weitere Einzelheiten

beziehen Sie sich bitte auf [Automatisches Abpausen von Bildkonturen](#) im Referenzhandbuch.



Auto-Digitalisierung von Bildformen

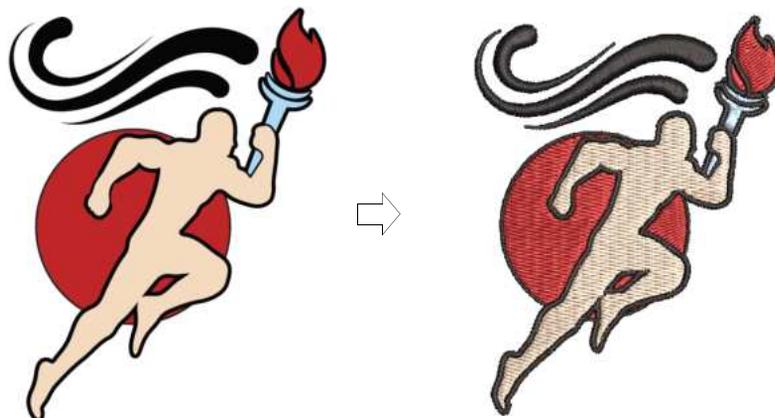
Die **Autom. Digitalisierung**-Werkzeuge bieten alles Notwendige, um Formen in Bitmap- und Vektor-Bildern automatisch und ohne manuelle Digitalisierungsmethoden zu digitalisieren. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Einzelne Bildformen zu auto-digitalisieren](#) im Referenzhandbuch.



Auto-Digitalisierung ganzer Bilder

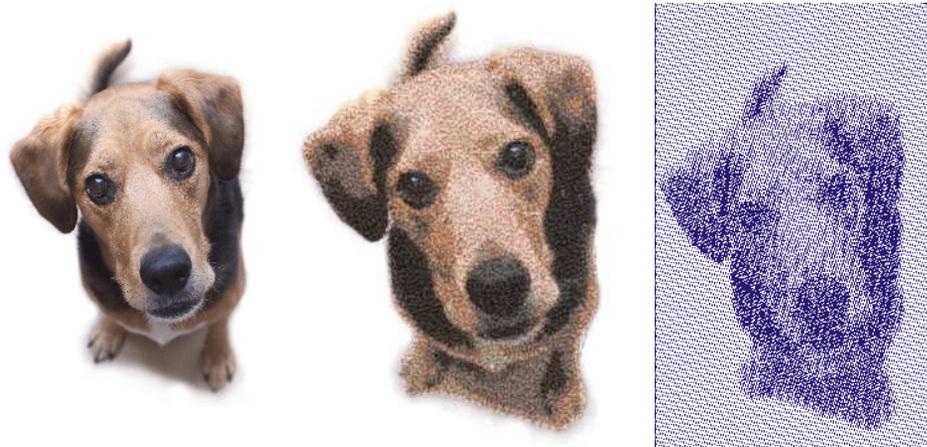
Autom. Stichstile konvertiert ganze Bitmap-Bilder automatisch in vollständig digitalisierte Stickerei. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie

sich bitte auf [Digitalisieren Sie ganze Stickmuster automatisch](#) im Referenzhandbuch.



Auto-Digitalisierung von Fotos

Benutzen Sie **Farbfotostickerei** oder **Blitzfoto** zum Erstellen von Stickmustern aus Fotos und anderem Bildmaterial. Während **Blitzfoto**-Stickmuster aus Reihen einfarbiger Satinstiche bestehen, produziert **Farbfotostickerei** abwechslungsreiche Stickung aus mehreren Fadenfarben. Der Gesamteindruck erinnert an mehrfarbige Mäanderfüllung. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Autom. Digitalisierung mit Fotos](#) im Referenzhandbuch.



Stickmuster ändern

Nach dem Digitalisieren eines Stickmusters können Sie es als Ganzes modifizieren, individuelle Objekte bearbeiten oder sogar individuelle Stiche.

Das Kombinieren & Einreihen von Objekten

BE EmbroideryStudio bietet verschiedenartige Techniken zum Kombinieren und Einreihen von Objekten. Sie können Stickmuster dadurch hinzufügen, indem Sie Objekte duplizieren und kopieren. Stickmuster kombinieren. Sie sollten in jedem Stickmuster eine Neueinreihung der Objekte vornehmen, um dadurch Farbwechsel zu minimieren und die Produktion zu optimieren.

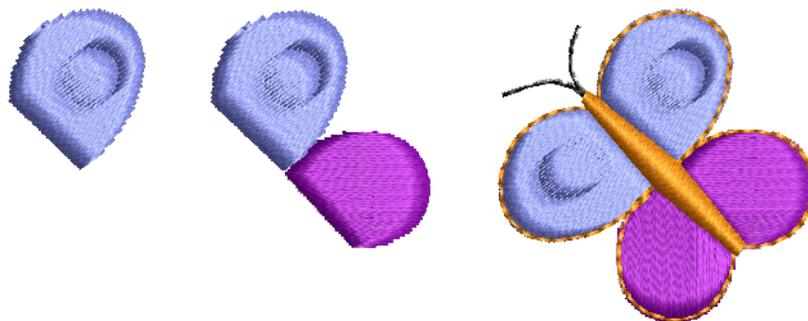


Die **Stickfolge** wird normalerweise in der Reihenfolge ausgeführt, in der das Stickmuster digitalisiert oder zusammengefügt wurde. Wenn Sie ein grafische Darstellung in ein Stickmuster umsetzen, wird BE EmbroideryStudio anhand einprogrammierter Logiksequenzen die Stickfolge entscheiden. Egal, auf welche Weise die Stickfolge bestimmt wurde, kann es vorkommen, dass Sie diese aus ästhetischen Gründen oder zur Produktionssteigerung entsprechend ändern möchten. Die **Farben-Objektliste** zeigt eine sequenzielle Auflistung der Objekte an, die nach Objektart und -farbe gruppiert sind. Sie stellt eine einfache Art dar, ausgewählte Objekte und Farblöcke zu gruppieren, auszuschneiden, zu kopieren und einzufügen, wie diese auch in der Stickfolge neu einzureihen. BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen zudem ‚verzweigte Objekte‘ zu erstellen. Gleichartige Objekte werden dadurch neu eingereiht, Verbindungsstiche auf ein Minimum gebracht, Komponentenobjekte gruppiert und Stiche neu generiert. Unterlagen können bei allen angewendet werden. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf **Kombinieren von Objekten** im Referenzhandbuch.

Anordnen, Skalieren & Umwandeln von Objekten

Sie können die Position, Größe und Ausrichtung der Objekte in einem Stickmuster durch Verschieben, **Vergößern** und Verkleinern und Umwandeln ändern. Sie können Objekte gruppieren, um umgreifende

Änderungen auf einmal vorzunehmen oder auch um diese zu sperren, um unbeabsichtigte Modifikationen zu vermeiden. Sie können Objekte direkt auf dem Bildschirm oder anhand deren [Objekteigenschaften](#) modifizieren. Auf oft benutzte Funktionen haben Sie mittels der Farben-Objektliste Zugriff. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Umwandeln der Objekte](#) im Referenzhandbuch.



Umformen und Konvertieren von Objekten

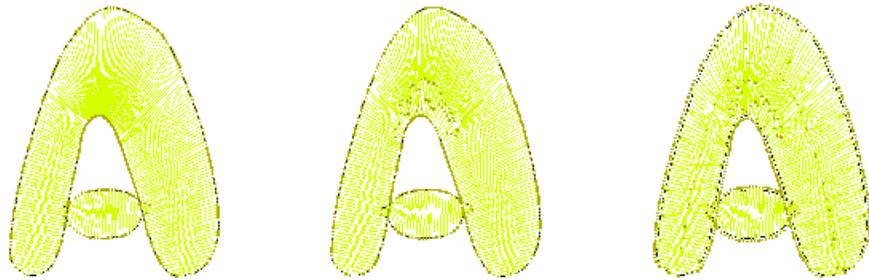
BE EmbroideryStudio bietet eine Anzahl von Techniken zum Umformen von [Stickobjekten](#) – alles mit einem einzigen Werkzeug. Manchmal müssen Sie komplexe oder zusammengesetzte Objekte für die Feineinstellung beschneiden, zerlegen oder aufspalten. Verschiedene Werkzeuge stehen zu diesem Zweck zur Verfügung. Abgesehen vom Umformen der Objektkonturen können Sie [Stichwinkel](#) hinzufügen und anpassen, eine Eigenschaft, die es nur bei Stickobjekten gibt. Es steht Ihnen zudem frei die [Start-](#) und [Endpunkte](#) individueller Objekte zu verändern, das bei der manuellen Digitalisierung oder der Neueinreihung der Stickobjekte äußerst wichtig ist. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Objekte umformen & aufteilen](#) im Referenzhandbuch.



Optimierung der Stickqualität

Im Hinblick auf die Herstellung der Stickerei kann es vorkommen, dass die aktuelle Stichdichte für bestimmte Stoffarten oder Fäden nicht perfekt ist. Es kann natürlich auch vorkommen, dass Sie durch eine Reduzierung der Stichzahl einfach die Produktionskosten senken möchten. Zum Beispiel kann es nach Skaliervorgängen vorkommen, dass

Stickmuster zu viele kleine Stiche enthalten, die beim Aussticken den Stoff beschädigen und zu Nadel- oder Fadenbruch führen können. Spitze Ecken können u.U. zu Stichanhäufungen führen, die harte Stellen in der Stickerei kreieren und den Stoff oder die Nadel beschädigen können. Stickmaschinen haben eine maximal mögliche Stichlänge, die von der realen Rahmenbewegung bestimmt wird. Falls lange Satinsstiche diese überschreiten, werden diese in kleinere Stiche zerlegt. BE EmbroideryStudio hilft Ihnen mittels einer Anzahl spezialisierter Techniken zum Optimieren der Stickqualität für unterschiedliche Stickmuster-Typen und Produktionsanforderungen diese Probleme zu lösen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickqualität](#) im Referenzhandbuch.

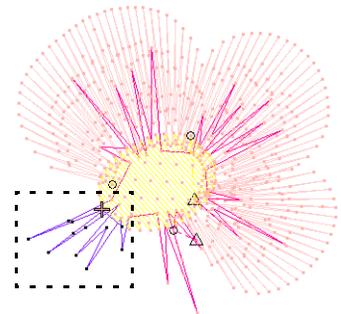


Stiche & Maschinenfunktionen bearbeiten

BE EmbroideryStudio kann anhand der Stickmuster-Konturen und -Eigenschaften automatisch Stiche generieren. Dies bedeutet, dass Sie systemeigene Stickmuster [skalieren](#), umwandeln und umformen können, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu kompromittieren.

Mit BE EmbroideryStudio können Sie jedoch auch einzelne Stiche bearbeiten. Sie werden dies zum Beispiel dann tun müssen, wenn Sie mit ‚[Stichdateien](#)‘ arbeiten, die keine Konturdaten beinhalten. [Maschinenfunktionen](#) werden, genauso wie Stiche, beim

Digitalisieren von Objekten immer automatisch eingefügt und durch die [Objekteigenschaften](#) spezifiziert. Die Maschinenfunktionen werden mit dem Stickobjekt gespeichert und, wann immer es modifiziert wird, aktualisiert. Wie auch immer, BE EmbroideryStudio ermöglicht ebenfalls das manuelle Einfügen der Maschinenfunktionen, sowie deren Modifikation. Diese Flexibilität ermöglicht das Anpassen von Stickmustern an den Anforderungen von so gut wie jeder Maschine. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stiche & Maschinenfunktionen](#) im Referenzhandbuch.



Fortgeschrittene Digitalisierung

BE EmbroideryStudio bietet spezialisierte Produktivitätsfunktionen wie auch Spezialeffekte und besondere Digitalisieretechniken.

Techniken für mehr Produktivität

Spezielle Digitalisierfunktionen bewirken eine erhebliche Zeiteinsparung beim Digitalisieren. BE EmbroideryStudio bietet spezielle Eingabe-Werkzeuge für Kreise, Sterne und Ringe wie auch Methoden zum Erstellen wiederholter oder ‚nachverfolgter‘ Konturen. Sie können bei überlappenden Objekten die unteren Stichlagen entfernen, um somit die Stichanzahl zu reduzieren und Stichanhäufungen zu vermeiden.

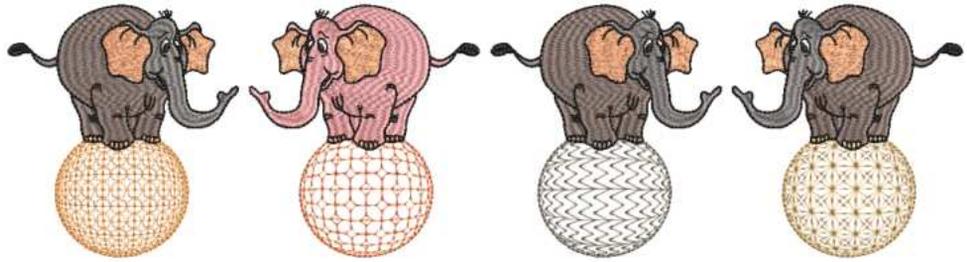


BE EmbroideryStudio bietet zudem Werkzeuge für das schnelle Erstellen von Konturen, die auf gefüllten Flächen basieren und umgekehrt. Sie können Stickmuster unter Anwendung der **Umrandungen**-Bibliothek dekorative Umrandungen, wie z.B. Rechtecke, Ovale und Wappen, hinzufügen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Techniken für mehr Produktivität](#) im Referenzhandbuch.

Motivlaufstich & Motivfüllstiche

Motive sind vordefinierte Stickmuster-Elemente, wie z.B. Herzen, Blätter oder Randmuster. Sie bestehen meistens aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in einem speziellen Motivsatz gespeichert. Mit den BE EmbroideryStudio **Motiv**-Werkzeugen können Sie Motive zum Erstellen dekorativer Laufstiche und Strukturfüllstiche verwenden. Sie können entweder eigene Motive kreieren oder die der Software mitgelieferten Motive benutzen. Motive können, genauso wie andere Objekte, skaliert, gedreht und gespiegelt werden. Sie können sie sogar benutzen, um interessante dreidimensionale Effekte zu erzielen.

Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Motivstickung](#) im Referenzhandbuch.



Stickereischriftzüge

Sie können hochwertige Schriftzüge schnell und mühelos erstellen. BE EmbroideryStudio bietet Ihnen eine breite Auswahl an skalierbaren ‚kürzeste Verbindung‘-Schriftartstilen sowie vielfarbige und dekorative Stickerei-Schriftart.

Das Erstellen von Stickschriftzügen

Sie können hochwertige Schriftzüge schnell und mühelos erstellen. BE EmbroideryStudio bietet eine Vielzahl an skalierbaren Stickereischriftarten zur Auswahl an. Sie können Stickmustern mühelos Stickschriftzüge hinzufügen oder diese vom **CoreIDRAW-Grafiken** konvertieren lassen. Sie können den Text wie bei einem normalen Textverarbeitungsprogramm formatieren, darunter Kursivschrift, Fettdruck und Rechts-/Linksausrichtung. Sie können zudem die Werte für den gesamten Text oder für individuelle Buchstaben ändern. Lesen Sie hierzu [Das Erstellen von Stickschriftzügen](#) für Einzelheiten.



Stickereischriftzüge bearbeiten

BE EmbroideryStudio gibt Ihnen die interaktive und präzise numerische Kontrolle über zahlreiche Einstellungen, die sich auf Schriftobjekte auswirken. Sie können individuelle Buchstaben ebenso wie ganze Schriftobjekte anpassen. Es können waagrechte, senkrechte und gebogene [Grundlinien](#) benutzt werden. Sie können Grundlinienart, Länge, Radius, Winkel und Position modifizieren. Sie können sogar den

Drehwinkel der Buchstaben relativ zur Grundlinie oder zum Stickmuster an sich festlegen. Lesen Sie hierzu [Stickereischriftzüge bearbeiten](#) für Einzelheiten.



Fortgeschrittene Techniken für Schriftzüge

Fügen Sie Ihren Schriftzügen Sonderzeichen und Symbole hinzu. Schriftobjekte werden standardmäßig mit **Satinstich** aufgefüllt. Sie können, wie bei allen Stickobjekten, die gewöhnlichen Füllsticharten benutzen.

Um Ausrichtungsprobleme zu minimieren, können Sie die Reihenfolge, in der die Schriftzeichen gestickt werden sollen, bestimmen. Die automatische Kerning-Funktion ermöglicht Ihnen, das Aussehen und die Lesbarkeit von Schriftzügen zu verbessern, indem Sie eine Feineinstellung der zwischen den Schriftzeichenpaaren liegenden Abstände vornehmen.



Alternativ können Sie den Buchstabenabstand dadurch feineinstellen, dass Sie festlegen, wie viele Schriftzeichen jedes Schriftobjekt enthalten soll. Dies ist besonders bei asiatischen Schriftarten von Nutzen. Erscheinungsbild und Qualität von Schriftzügen können mit der richtigen Unterlage verbessert werden. Lesen Sie hierzu [Fortgeschrittene Stickereischriftzüge](#) für Einzelheiten.

Sie können bei **Schriftzüge-Effekte**-Effekte anwenden, um eine Auswölbung oder Biegung, eine Streckung oder Kompression dieser zu bewirken. In der **Lettering Art Gallery** stehen zahlreiche Stile zur Verfügung. Sie können voreingestellte Formen nach Wunsch detailliert anpassen. Bearbeiten Sie Schriftzugtext in Hüllkurven genauso wie normale Schriftzüge. Lesen Sie hierzu [Spezialeffekte mit Textform-Effekten erstellen](#) für Einzelheiten.

Team-Schriftzüge

Die **Teamnamen**-Funktion ermöglicht Ihnen Stickmuster mit multiplen Namen zu erstellen. Zum Beispiel können Sie für Sportvereine oder Firmenuniformen dasselbe Logo mit unterschiedlichen Namen verwenden, ohne zuvor mehrfache Kopien des gleichen Stickmusters erstellen zu müssen. Die Namen werden in Listen gespeichert, die für beliebige Stickmuster aufgerufen werden können. Sie können diesen Listen jederzeit Namen hinzufügen oder welche entfernen.



Abhängig davon, wie die Ausstickung erfolgen soll, können Sie bestimmen, die Namen und Stickmuster getrennt zu speichern und zu sticken oder beide zusammen zu sticken. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Teamnamen](#) im Referenzhandbuch.

Monogramme

Ein Monogramm ist ein Stickmuster, das aus einem oder mehreren Buchstaben besteht – normalerweise den Initialen eines Namens – und als Identitätsmerkmal verwendet wird. Die

Monogrammerstellung-Funktion bietet eine unkomplizierte Art und Weise, personalisierte Monogramme zu erstellen. Hierzu können Sie von einer Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungsarten und Ornamenten Gebrauch machen und diese Elemente dann durch Anwendung einer Gruppe von speziellen Werkzeugen auf kreative und dekorative Weise in Ihr Stickmuster einfügen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Monogramme](#) im Referenzhandbuch.



Benutzerdefinierte Schriftarten

Sie besitzen die Möglichkeit, beliebige, auf Ihrem System installierte TrueType-Schriftart in ein Stickereischriftart umzusetzen. Die automatische Kerning-Funktion ermöglicht Ihnen, das Aussehen und die

Lesbarkeit von Schriftzügen zu verbessern, indem Sie eine Feineinstellung der zwischen den Schriftzeichenpaaren liegenden Abstände vornehmen. Manchmal kann es vorkommen, dass Sie einen Buchstaben umformen möchten, um sein Aussehen aufzuwerten oder ihn einer bestimmten Texthöhe anzupassen. BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen das Speichern des Buchstabe als alternative Version. Sie besitzen sogar die Möglichkeit, multiple Versionen desselben Buchstabens im selben Stickereischriftart zu speichern. Sie können sogar eigene benutzerdefinierte Stickereischriftarten erstellen oder existierende Stickereischriftart für besondere Anwendungszwecke nach Bedarf modifizieren. Sogar das Verbinden von Buchstaben mehrerer verschiedener Stickereischriftarten stellt kein Problem dar. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Benutzerdefinierte Schriftzüge](#) im Referenzhandbuch.



Gemischte Dekoration

BE EmbroideryStudio bietet Unterstützung für verschiedene Textilveredelungsverfahren, Druck eingeschlossen.

Das Digitalisieren von Applikationen



Sie können unter Anwendung des **Applikation**-Werkzeugs automatisch alle der Stiche erstellen, die für [Applikationen](#) benötigen. Abhängig von den aktuellen Einstellungen können bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt generiert werden – [Positionierlinien](#), [Schnittlinien](#), [Heftstiche](#) und [Deckstiche](#). Zudem können Sie Applikationsformen aus einem Stickmuster extrahieren, um diese dann an eine Ausstechform oder als separate Datei auszugeben. Für weitere Einzelheiten beziehen

Sie sich bitte auf [Applikationsstickerei](#) im Referenzhandbuch.

Das Digitalisieren von ‚Bling‘

Der Ausdruck ‚Bling‘ bezieht sich auf dekorative Objekte, die entweder individuell oder in Kombination mit anderen Stickmusterelementen auf Kleidungsstücken aufgebracht oder in Dokumentvorlagen gespeichert werden können. Bling-Elemente werden in verschiedenen Größen, Formen, Farben und Materialien geliefert. Sie sind u.a. auch unter mehreren unterschiedlichen Namen bekannt: Diamanten, Strasssteine, Ösen, Zierbänder, Charms, Kristalle, Glitter, Nieten, usw.



In BE EmbroideryStudio können Sie mithilfe des **Bling**-Werkzeugsatzes dekorative Elemente, die als ‚Bling‘ bezeichnet werden, und Kombi-Stickmuster erstellen. Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen, Bling-Verzierungen in Kombination mit anderen dekorativen Elementen zu erstellen und zu visualisieren. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Das Digitalisieren von ‚Bling‘](#) im Referenzhandbuch.

Kombi-Stickmuster exportieren

Mit der **Exportieren von Kombi-Stickmuster-Dateien**-Funktion (MDFE) können Sie mit nur einem einzigen Befehl alle unterschiedlichen Dateiformate exportieren, die für die Produktion eines Kombi-Stickmusters benötigt werden. Das System erkennt, ob es sich bei einem Stickmuster-Element um Stickerei, Grafik, Applikation oder einem Bling-Element handelt. Es zeigt jedes Element in einem Export-Dialogfeld zusammen mit einer Auflistung korrespondierenden zur Auswahl

stehenden Dateitypen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Kombi-Stickmuster-Dateien exportieren](#) im Referenzhandbuch.



Das Verarbeiten von Dateien, Maschinen und Stickmustern

Die Stickmuster-Verarbeitung und -Codierung beziehen alle der wichtigen Endarbeitsvorgänge des Stickereientwurfs und der Stickereiproduktion ein. Dies ist das Arbeitsstadium, in dem Sie Ihre Stickmuster an die Maschine, Diskette, Schneidemaschine, Drucker, usw., ausgeben. Für diesen Arbeitsschritt müssen Sie sich mit den Stickdateitypen, wie auch den unterschiedlichen Maschinenformaten, auskennen. Je nach Einrichtungsart, werden Sie zudem auch Wissen bezüglich der traditionellen Speichermedien, wie zum Beispiel den Stickdisketten, besitzen müssen.

Ausdrucken von Stickmustern

Mittels derselben Stickdatei können Sie ein [Produktionsarbeitsblatt](#) für den Stickmaschinenbediener ausgeben lassen. Designer möchten oft ihre Stickmuster zur Begutachtung in Echtfarben verschicken – dies kann mit oder ohne eingblendete Stoffhintergründe oder Kleidungsstücke in TrueView™ oder ähnlichen Programmen stattfinden. In BE EmbroideryStudio können Sie Informationen in dem Format, das Sie für Produktionsarbeitsblätter und/oder Freigabebögen benötigten, benutzerdefiniert zu erfassen. Sie können die zu druckenden Daten festlegen, die einzuschließenden Grafiken wie auch den Zoomfaktor und allgemeine Optionen, wie zum Beispiel den Firmennamen. Zum Erzeugen Ihrer Produktionsarbeitsblätter können Sie einen Farbdrucker oder einen

Plotter benutzen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickmusterberichte](#) im Referenzhandbuch.

Produktionsarbeitsblatt		Stiche	2.000
Wilcom EmbroideryStudio - Designing		Höhe	16,9 mm
Barcode		Breite	83,5 mm
Stickmuster: Mixed-Decoration-Bling		Farben	1
Titel: Mixed-Decoration Bling		Farbkombination: Colorway 1	
		Zoom	0,30
		Mixed-Decoration	
		Maschinenformat	Standard FDR: 8 Lockstich
		Farbwechsel:	1
		Stopp:	2
		Fadenschnitte:	1
		Stoff:	Reine Baumwolle
		Benötigte Stabilisierung:	Deckschicht: Stickvlies: Abweilbar s 2
		Applikationsobjekten:	0
		Links:	41,7 mm
		Rechts:	41,7 mm
		Aufwärts:	8,0 mm
		Abwärts:	7,9 mm
		EndK:	0,0 mm
		EndY:	0,0 mm
		Fläche:	1327,4 mm²
		Max. Stich:	9,8 mm
		Min. Stich:	0,2 mm
		Max. Sprungstich:	10,1 mm
		Gesamtstichenverbrauch:	9,35m
		Spulen-Fadenverbrauch:	2,46m
Stoppabfolge:			
# Nr Farbe St. Code Name Tabelle			
1 15 2,049 15 White Wilcom			
Stressstiere			
Stopp # Form Größe (mm) Anzahl Name			
1 1,90 316 saß			
Maschinenlaufzeit			
Maschine Laufzeit (Stunden:sec)			
Machine-1	0:02:37		
Machine-2	0:02:37		

Ausgabe der Stickmuster

Sie können Stickmuster zur Ausstickung auf viele Art und Weisen ausgeben lassen – direktes Senden an die Stickmaschine oder Speichern in speziellen Maschinenformaten und/oder auf [Stickdiskette](#). Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickerei-Ausgabe](#) im Referenzhandbuch.



Das Lesen verschiedener Dateiformate

BE EmbroideryStudio speichert Stickmuster standardmäßig im systemeigenen **EMB-Format**. Dieses Format enthält alle notwendigen Informationen, sowohl für die Ausstickung eines Stickmusters als auch für spätere Veränderungen. Wenn Sie Stickmuster öffnen, die in anderen Formaten erstellt oder gespeichert wurden, konvertiert BE EmbroideryStudio das Stickmuster intern ins EMB-Format. Diese können unter Anwendung der gesamten Auswahl der BE EmbroideryStudio-Funktionen und -Eigenschaften modifiziert werden. Abhängig von dem Dateityp, werden Sie unter Umständen zusätzliche Informationen stellen müssen, um BE EmbroideryStudio bei dem Umsetzungsprozess behilflich zu sein. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf **Maschinendateien** im Referenzhandbuch.



Stickmuster rahmen

Zwei- oder mehrteilige Rahmen aus Holz, Plastik oder Metall werden zum straffen Einspannen von Stoff und Stickvlies zwischen einem inneren und äußeren Rahmen verwendet. Diese halten den Stoff beim Stickgen stramm gegen das Maschinenbett und sind selber an der/den Rahmenaufnahmen der Maschine befestigt. Der Stoff muss vor dem Aussticken auf der Maschine in einen

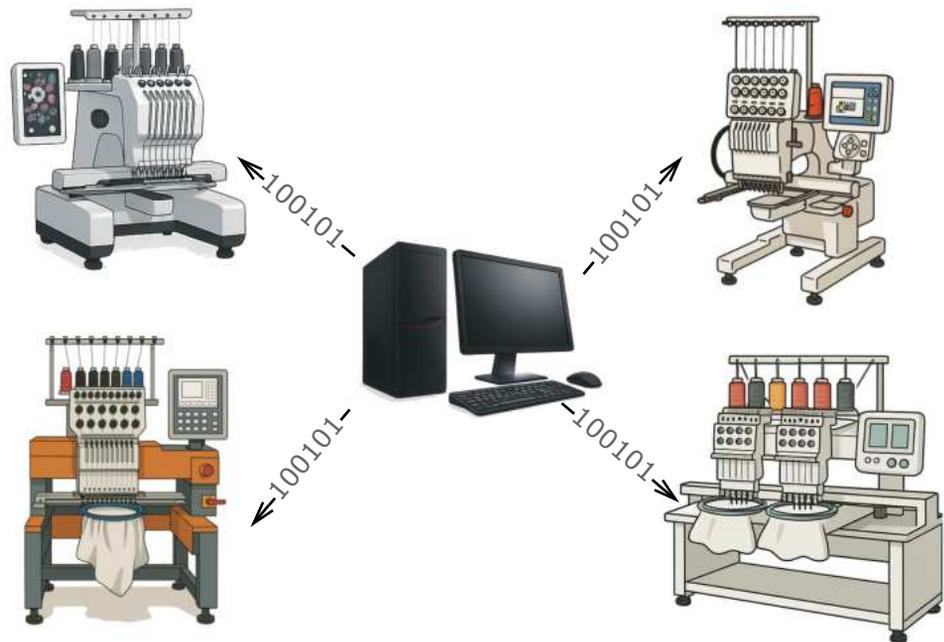


Stickrahmen gespannt werden. BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen, aus einer breiten Auswahl an werkseitig mitgelieferten Grafiken von Standard-Rahmen auszuwählen. Falls Sie einen Rahmen verwenden, der nicht in der Rahmen-Bibliothek aufgeführt ist, können Sie entweder einen

Rahmen neu definieren oder diesen auf einem Standard-Rahmen basieren lassen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stickmuster-Rahmensetzung](#) im Referenzhandbuch.

Maschinenformate

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Sie besitzen ihre eigenen Kontrollbefehle für die unterschiedlichen [Maschinenfunktionen](#). Bevor Sie ein Stickmuster sticken können, muss es sich in einem Format befinden, das die Stickmaschine verstehen kann. Wenn Sie ein Maschinenformat auswählen, BE EmbroideryStudio benutzt dieses, um digitalisierte Stickmuster in eine spezielle maschinenlesbare Form zu übersetzen. Falls nötig, können Sie Maschinenformate benutzerdefiniert anpassen, um bestimmten Maschinenanforderungen zu entsprechen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Maschinenformate](#) im Referenzhandbuch.



Hardware & Software-Einrichtung

Damit BE EmbroideryStudio korrekt mit Ihren Maschinen funktionieren kann, muss es richtig konfiguriert werden. Unter Umständen möchten Sie vielleicht die Software Ihren speziellen Stickmusteranforderungen entsprechend konfigurieren.

Das Einrichten der Hardware

Sie müssen Peripheriegeräte für den Gebrauch mit BE EmbroideryStudio verbinden. Diese können Digitalisiertablets, Plotter, Drucker, [Applikationsstanzmaschinen](#), Scanner und Stickmaschinen einschließen. Verschiedene Geräte werden auf unterschiedliche Art und Weise eingerichtet – manche in MS Windows®, manche mittels der **Systemsteuerung**, andere unmittelbar in BE EmbroideryStudio. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Hardware-Einrichtung](#) im Referenzhandbuch.



Das Verändern der Systemeinstellungen

BE EmbroideryStudio erlaubt die Anpassung verschiedener Systemeinstellungen, die das Erscheinungsbild von Stickmustern auf dem Bildschirm, die Anzeige von Stickmusterinformationen, das Verhalten des Stickmuster-Fensters sowie andere Einstellungen kontrollieren. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Systemeinstellungen](#) im Referenzhandbuch.

Stickmuster mit Stickmuster-Bibliothek verwalten

BE EmbroideryStudio ist mit seinem eigenen, eingebauten **Stickmuster-Bibliothek** ausgestattet, mit dem Sie Ihre Stickmuster in Ihrem gesamten lokalen Netzwerk verwalten können. Benutzen Sie ihn, um Stickmuster- und Bilddateien zu durchsuchen, die auf Ihrem PC oder dem Firmennetzwerk gespeichert sind. Die Funktionalitäten von **Stickmuster-Bibliothek** machen ihn zu einem schnellen und praktischen Werkzeug für die tägliche kommerzielle Nutzung, da nicht mehr von und zu **Datei-Manager** gewechselt werden muss. Es unterstützt alle durch BE EmbroideryStudio verwendeten

Stickmuster-Dateiformate. Sie macht es Ihnen zudem leicht, alle Stickmuster in Ihrem Netzwerk zu finden, zu sortieren und durchzublättern.



Kurz gesagt können Sie mit **Stickmuster-Bibliothek**:

- ◀ Nach Stickmustern – inklusive Bilddateien – überall auf Ihrer lokalen Festplatte, Netzlaufwerken oder externen Geräten wie zum Beispiel USB- oder ZIP-Laufwerken suchen.
- ◀ Eine Vorschau der Stickmusterinformationen im Vorschaubereich erhalten.
- ◀ Auf verschiedene Arten nach Stickmustern suchen, darunter bekannte Stickmusterinformationen.
- ◀ Eine Organisationsstruktur für einfaches Kategorisieren erstellen.
- ◀ Mehrere markierte Stickdateien gleichzeitig in eine Reihe von Stichformaten konvertieren, darunter DST, EXP, SEW und andere.
- ◀ Markierte Stickmuster drucken oder zur Ausstickung an eine Stickmaschine senden.
- ◀ **Stickmuster-Bibliothek** benutzen, um Arbeitsaufträge zu handhaben.

Stickmuster überall auf Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium finden und Sie auf Wunsch der Stickmuster-Bibliothek hinzufügen. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Stickmuster in **Stickmuster-Bibliothek** öffnen und begutachten und die Ansichtseinstellungen anpassen. Er erläutert zudem, wie Sie Ordner nach Stickmustern durchsuchen und auf diese zugreifen. Lesen Sie hierzu [Stickmuster verwalten](#) für Einzelheiten.



Anmerkung: Stickmuster-Bibliothek hilft Ihnen bei der Verwaltung der in Ordnern enthaltenen Stickmuster. Die Anwendung stellt jedoch keine Mehrbenutzerdatenbank für die firmenweite Verwaltung der Stickmuster dar. Für diese Art von Anforderung beziehen Sie sich bitte auf das Design Workflow™-Benutzerhandbuch.

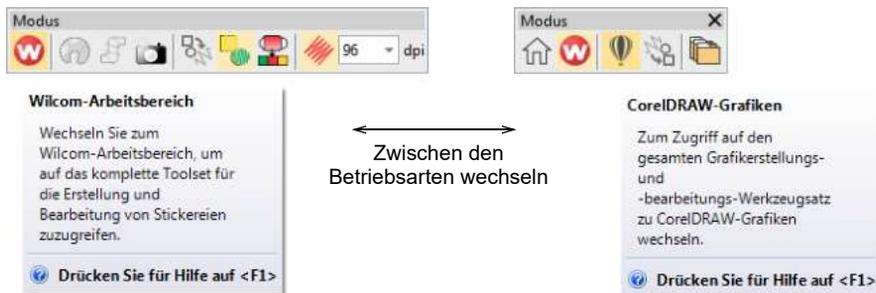
Grundlegende Arbeitsverfahren

BE EmbroideryStudio ist ein MS Windows®-basiertes Produkt, das viele Konventionen miteinschließt, mit denen die meisten PC-Nutzer bereits vertraut sind. BE EmbroideryStudio und CorelDRAW® Grafiksuite sind hier in eine einzige Anwendung integriert, sodass Benutzer nicht nur Stickerei, sondern echte Multimedia-Stickmuster erstellen können.



Betriebsarten

Öffnen Sie BE EmbroideryStudio mittels des entsprechenden Desktop-Symbols oder dem MS Windows® **-Start-**Menü. Die Anwendung verfügt über einen Arbeitsbereich oder ‚Stickmusterfenster‘, das in unterschiedliche Arbeitsflächen unterteilt ist: Auf diese kann über die **Modus**-Werkzeugleiste zugegriffen werden.



Die wichtigsten Modi, auf die Sie zugreifen werden, sind:

Modus	Funktion
 Wilcom-Arbeitsbereich	Dieser Modus ermöglicht Ihnen Stickobjekte unter Anwendung spezieller Digitalisierwerkzeuge für die Erstellung von Stickerei zu kreieren und zu bearbeiten.
 CoreDRAW-Grafiken	Dieser Modus erlaubt Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Vektor-Objekten mithilfe des CoreIDRAW® Grafiksuite-Werkzeugsatzes.
 Stickmuster-Bibliothek	In diesem Modus können Sie Stickmuster und Bestellungen verwalten.



Warnung: Ihr Bildschirm muss korrekt kalibriert sein, damit Stickmuster im 1:1-Maßstab in Echtgröße angezeigt werden. Führen Sie dies bei der ersten Installation von BE EmbroideryStudio durch oder wann immer Sie Ihren Monitor wechseln. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Bildschirmkalibrierung](#) im Referenzhandbuch.

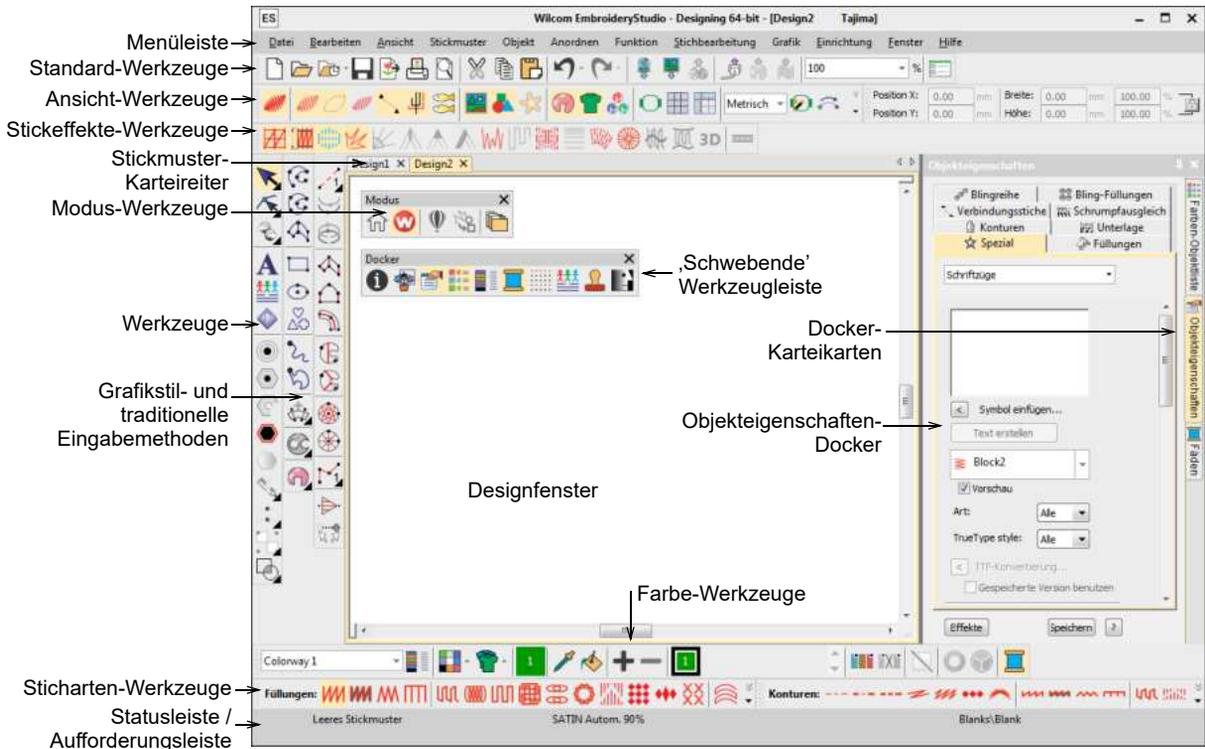
Wilcom-Arbeitsbereich-Fenster



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

Wenn Sie BE EmbroideryStudio starten, wird dies standardmäßig im **Wilcom-Arbeitsbereich** geschehen und ein neues, leeres Stickmuster wird angezeigt. Dieser Modus ermöglicht Ihnen [Stickobjekte](#) unter Anwendung spezieller [Digitalisierwerkzeuge](#) für die Erstellung von Stickerei zu kreieren und zu bearbeiten. Die untenstehende Bildschirmdarstellung zeigt die wichtigeren Werkzeugleisten in

BE EmbroideryStudio. Je nach Produktstufe haben Sie Zugriff auf einige oder alle dieser Optionen.



Benutzen Sie diesen Modus, wenn Sie ein Stickmuster per Digitalisierung von ‚**Hintergrundvorlagen**‘ erstellen möchten. In BE EmbroideryStudio können verschiedene Arten von Bilddateien geladen werden.

Wilcom-Arbeitsbereich liefert eine grafische Repräsentation des Aussehens der fertigen Stickerei. Benutzen Sie **TrueView™** zusammen mit einem Stoffhintergrund, um zu sehen, wie Ihr Stickmuster nach der Ausstickung aussehen wird. Zu den wichtigeren **Wilcom-Arbeitsbereich**-Oberflächenelementen gehören:

Element	Beschreibung
Menüleiste	Diese beinhaltet die grundlegenden Menüs, wie z.B. Datei, Bearbeiten, Ansicht, usw.
Modus-Werkzeugleiste	Diese enthält Werkzeuge und Symbol, die sowohl im Wilcom-Arbeitsbereich als auch im CorelDRAW-Grafiken eingeblendet werden.
Standard-Werkzeugleiste	Diese beinhaltet allgemein verwendete Werkzeuge und Befehle, die sich nur auf den Wilcom-Arbeitsbereich beziehen und lediglich in diesem angezeigt werden.

Element	Beschreibung
Ansicht-Werkzeugleiste	Diese enthält Befehle zum Begutachten von Stickmuster – z.B. als Stickmuster-Konturen, anhand von Stiche, Maschinenfunktionen wie auch das Endresult beim Sticken auf dem zu verwendenden Stoff – dies kann entweder getrennt sein oder in Kombination miteinander.
Sticharten-Werkzeugleisten	Diese enthält Werkzeuge, die die bei den Stickobjekten anzuwendenden Sticharten festlegen, darunter Satinstich, Stepstich, Motivfüllstich etc.
Sticheffekte-Werkzeugleiste	Diese enthält Werkzeuge zum Modifizieren oder Verbessern der Stickqualität – das Anwenden automatischer Unterlagen bei markierten Objekten ist eingeschlossen.
Werkzeugpaletten	Abhängig vom Produktmodell stehen bis zu drei 'Werkzeugpaletten' zur Verfügung – Werkzeugpalette, Grafikdigitalisierung und Traditionelles Digitalisieren. Zusammengenommen enthalten die Werkzeugpaletten alle Stickereidigitalisierungs-/Bearbeitungswerkzeuge, die zum Wilcom-Arbeitsbereich gehören und auch nur in diesem angezeigt werden.
Farben-Werkzeugleiste	Diese beinhaltet die Stickereifarbpalette, die zum Wilcom-Arbeitsbereich gehört und auch nur in diesem angezeigt wird.
Statusleiste / Aufforderungsleiste	Diese enthält aktuelle Statusinformationen und Eingabeaufforderungen, die nur im Wilcom-Arbeitsbereich angezeigt werden. Siehe unten.
Docker	Wilcom-Arbeitsbereich umfasst 'Docker' Objekteigenschaften, Farben-Objektliste, Farbpaletten-Editor und andere. Diese bleiben so lange offen, wie Sie sie benötigen.
Stickmusterfenster	Dieses beinhaltet die hauptsächliche Arbeitsfläche, in der Sie Stickobjekte erstellen und bearbeiten. Dies trifft beim Wechsel zum CoreIDRAW-Grafiken auch auf Grafikobjekte zu.

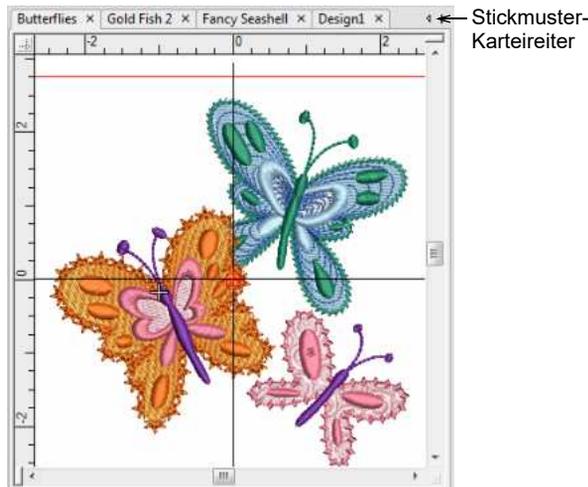
- ◀ Das Stickmusterfenster kann individuell angepasst werden: Raster ein- oder ausblenden, Rastergröße ändern, Werkzeugleisten ein- oder ausblenden.
- ◀ Werkzeugleisten und Docker in beliebiger Konfiguration andocken oder frei ‚schweben‘ lassen. Die Werkzeugleisten können links, rechts, oben oder unten angedockt oder frei im Stickmusterfenster verschoben werden.
- ◀ BE EmbroideryStudio gibt Ihnen die Wahl zwischen großen und kleinen Schaltflächensymbolen mit oder ohne Schrift.

Verwandte Themen...

- ◀ Zugriff auf Objekteigenschaften
- ◀ Das Anzeigen der Raster, Lineale und Hilfslinien
- ◀ Menüs und Werkzeugleisten

Stickmuster-Karteireiter

BE EmbroideryStudio erlaubt Ihnen, mithilfe von Stickmuster-Karteireitern zwischen offenen Stickmustern hin- und herzuwechseln. Dies erleichtert es auch, zwischen Stickmustern hin- und herzukopieren und einzufügen, inklusive Drag & Drop.



Verwandte Themen...

- ◀ Mehrfache Ansichten einrichten
- ◀ Menüs und Werkzeugleisten

Statusleiste & Aufforderungszeile

Eine **Statusleiste** und **Aufforderungszeile** am unteren Ende des **Wilcom-Arbeitsbereich**-Stickmusterfenster zeigt ständig die aktuelle Mauszeiger-Position sowie Anleitungen zur Handhabung der ausgewählten Werkzeugen.



Die Informationen umfassen:

Element	Details
Eingabeaufforderung	Leitet Sie durch die Benutzung ausgewählter Funktionen
Stichanzahl	Gesamtzahl der Stiche im Stickmuster
Größe des Stickmusters	Breite und Höhe
Koordinaten	Koordinaten der aktuellen Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (W) des aktuellen Stichs.
Aktueller Stoff	Die Stoffeinstellungen berücksichtigen die Stoffart, auf der Sie aussticken.

CorelDRAW-Grafiken-Fenster



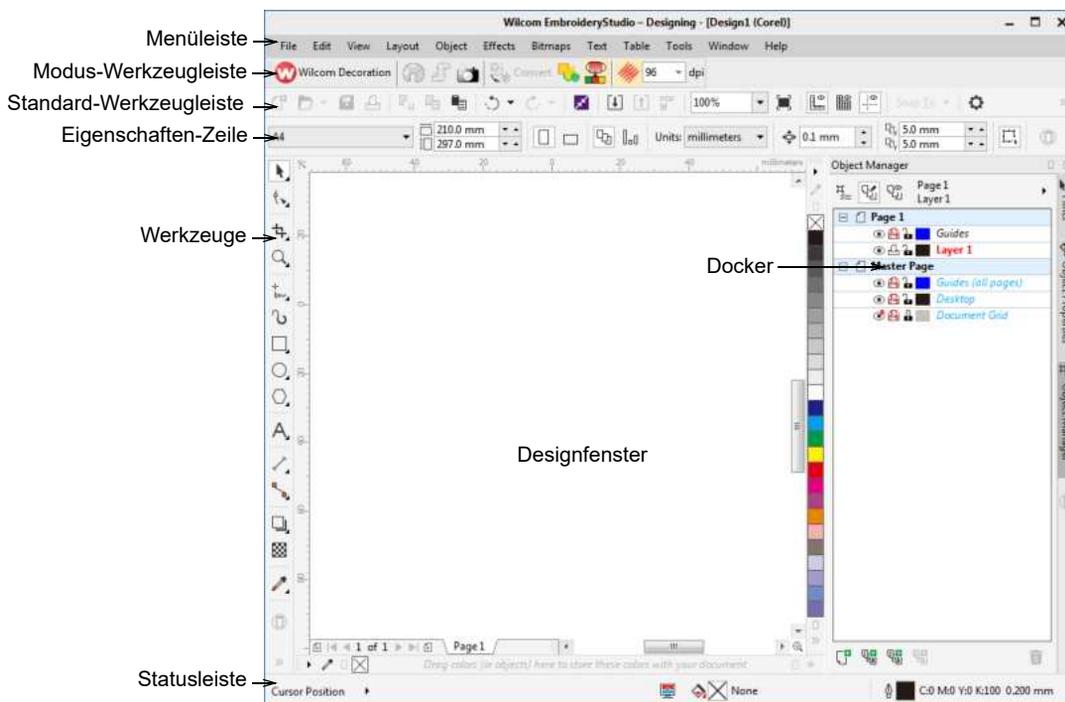
Benutzen Sie Modus > CorelDRAW-Grafiken zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.



Klicken Sie im Grafikmodus auf Modus > Stickerei anzeigen, um Stickereikomponenten ein- oder auszublenden.

Das **CorelDRAW-Grafiken**-Fenster umfasst die gesamte Suite an CorelDRAW® Grafiksuite-Grafikwerkzeugen. Dieser Modus ermöglicht Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von **Vektorgrafiken** mithilfe der

CoreIDRAW-Grafiken-Werkzeuge, die zahlreiche ausgefeilte Techniken zum Zeichnen von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich zu den CoreIDRAW® Grafiksuite-Werkzeugen bietet der **CoreIDRAW-Grafiken** Funktionen zum direkten Konvertieren von **Vektoren** und Vektortext in **Stickobjekte**. Importierte Vektorgrafiken oder erstellter Text können direkt in Stickmuster konvertiert werden. Sie können **CoreIDRAW-Grafiken** 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. Zu den wichtigeren **CoreIDRAW-Grafiken**-Oberflächenelementen gehören:

Element	Beschreibung
Menüleiste	Diese beinhaltet grundlegende Menüs, wie z.B. Datei, Bearbeiten, Ansicht, usw.
Modus-Werkzeuggeste	Diese beinhaltet die universellen Werkzeuge und Symbole, die sowohl im Wilcom-Arbeitsbereich als auch im CoreIDRAW-Grafiken Fenster angezeigt werden.
Standard-Werkzeuggeste	Diese beinhaltet allgemein verwendete Werkzeuge und Befehle, die sich nur auf den CoreIDRAW-Grafiken beziehen und lediglich in diesem angezeigt werden.

Element	Beschreibung
Eigenschaften-Zeile	Diese beinhaltet die Befehle und Steuerungen, die sich auf das aktuell aktivierte Werkzeug oder das aktive Objekt beziehen, das im Designfenster im CorelDRAW-Grafiken angezeigt wird.
Werkzeuge	Diese beinhalten die Werkzeuge, die spezifisch zur Zeichnung/Bearbeitung im CorelDRAW-Grafiken sind und auch nur in diesem Modus angezeigt werden.
Designfenster	Dieses beinhaltet die hauptsächliche Arbeitsfläche, in der Sie Grafikobjekte erstellen und bearbeiten. Dies trifft beim Wechsel zum Wilcom-Arbeitsbereich auch auf Stickobjekte zu.
Farbpalette	Diese beinhaltet die Grafikfarbpalette, die lediglich im CorelDRAW-Grafiken verfügbar ist und auch nur in diesem Modus sichtbar wird.
Docker	In CorelDRAW-Grafiken enthält diese grafikspezifische Docker.
Statusleiste	Diese enthält die aktuellen Statusinformationen, die nur in CorelDRAW-Grafiken angezeigt werden.

Für eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® Grafiksuite-Werkzeuge beziehen Sie sich bitte auf das elektronische Benutzerhandbuch, das über MS Windows®-**Start > Programme** verfügbar ist. Ansonsten können Sie auch von der auf dem Online-Hilfe Gebrauch machen, welche durch das **Hilfe**-Menü verfügbar ist.



Anmerkung: CorelDRAW® muss registriert werden, bevor es in BE EmbroideryStudio benutzt werden kann. Die Registrierung beinhaltet eine CorelDRAW®-Standardmitgliedschaft, mit der Sie über Corel CONNECT Zugriff auf Inhalte – Clipart, Schriftarten, lizenzfreie Fotos, Vorlagen – erhalten. Sie erhalten außerdem Zugriff auf die neuesten CorelDRAW®-Updates.

Stickmuster-Bibliothek



Klicken Sie auf Modus > Stickmuster-Bibliothek, um das Fenster zu öffnen, in dem Sie Stickmuster und Arbeitsaufträge suchen und verwalten können.

Stickmuster-Bibliothek ist ein Stickmuster- oder Arbeitsauftrags-Verwaltungswerkzeug. Benutzen Sie ihn, um Stickmuster- und Bilddateien zu durchsuchen, die auf Ihrem PC oder dem Firmennetzwerk gespeichert sind. Die Funktionalitäten von **Stickmuster-Bibliothek** machen ihn zu einem schnellen und praktischen Werkzeug für die tägliche kommerzielle Nutzung, da nicht mehr von und zu **Datei-Manager** gewechselt werden muss. Es

unterstützt alle durch BE EmbroideryStudio verwendeten Stickmuster-Dateiformate.



Stickmuster-Bibliothek wird zusammen mit Beispielstickmustern im EMB-Format installiert. Diese zeigen verschiedene Stickmethoden und -effekte, darunter auch ‚Kombi-Stickmuster‘ und mehrfache Farbkombinationen. Wenn Sie Erstanwender sind, sollten Sie sich etwas Zeit nehmen, um sich mit diesen Stickmuster näher vertraut zu machen.

Werkzeuggesteuerungen und Docking

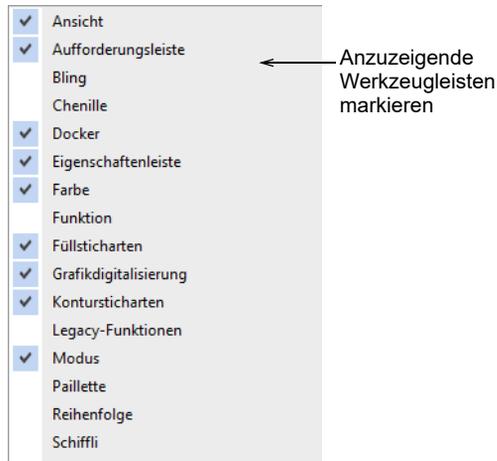
Das BE EmbroideryStudio-Stickmusterfenster bietet 'Docking' für Schlüsselfunktionen. Der **Wilcom-Arbeitsbereich** hat Andockfelder für **Farben-Objektliste**, **Objekteigenschaften**, **Übersichtsfenster** und so weiter. Alle Felder können auf jeder Seite des Stickmusterfensters andockt werden.

Werkzeuggesteuerungen zugreifen

Werkzeuggesteuerungen ermöglichen den schnellen und einfachen Zugriff auf die meisten BE EmbroideryStudio-Befehle. Sie können Sie ganz nach Wunsch ein- oder ausblenden. Nachdem Sie sich mehr mit dem System vertraut gemacht haben, werden Sie es höchstwahrscheinlich vorziehen, weitgehend die Menü- und Tastaturbefehle anzuwenden.

Um auf Werkzeugleisten zuzugreifen...

- ◀ Wählen Sie **Fenster > Werkzeugleisten** oder rechtsklicken Sie die Dockingfläche oben oder links im Stickmusterfenster. Das **Werkzeugleisten**-Menü wird geöffnet.



- ◀ Klicken Sie, um eines oder viele zu aktivieren.

Arbeiten mit Dockern



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Objekte eines Stickmuster zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.



Benutzen Sie ‚Docker > Objekteigenschaften‘, um die Eigenschaften voreinzustellen oder die Eigenschaften markierter Objekte anzupassen.



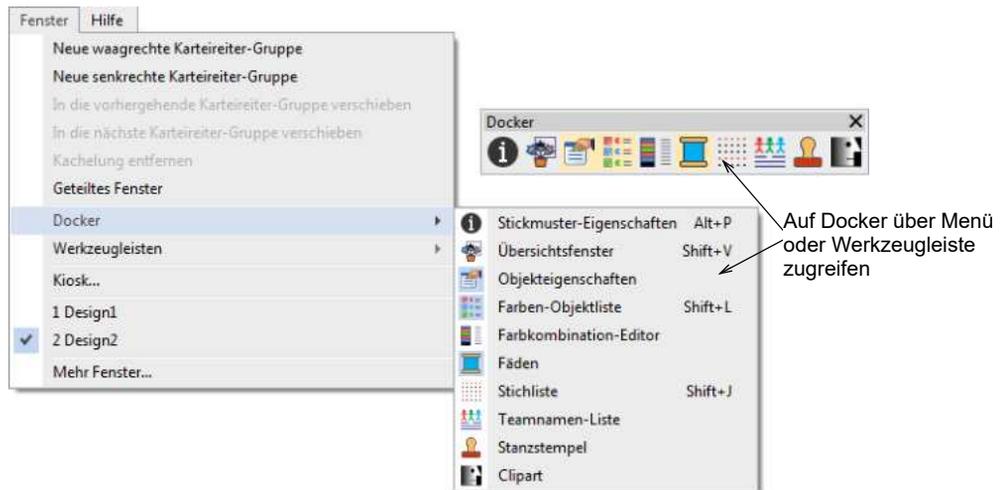
Benutzen Sie ‚Docker > Farbkombination-Editor‘, um Fadenfarben der Farbpalette zuzuweisen und Farbkombinationen zu definieren.

Im **Wilcom-Arbeitsbereich**-Modus finden Sie drei wichtige **Docker**:

Docker	Beschreibung
Objekteigenschaften	Der wichtigste Docker ist Objekteigenschaften. Benutzen Sie es zusammen mit der Eigenschaftenleiste, um die Eigenschaften von ausgewählten Stickobjekten einzusehen und anzupassen.
Farben-Objektliste	Die Farben-Objektliste bietet eine mühelose Methode, Objekte und Farblöcke selektiv zu begutachten und neu in der Reihenfolge einzureihen.

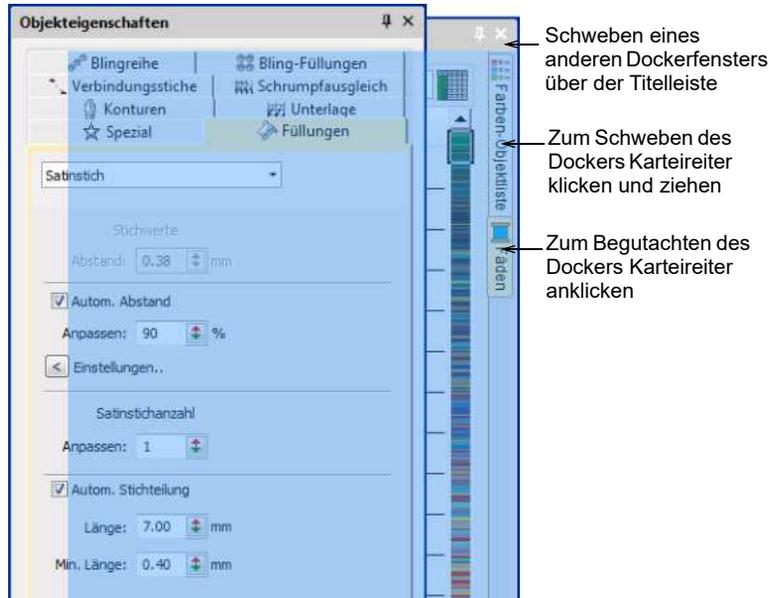
Docker	Beschreibung
Farbkombination-Editor	Wenn Sie ein neues Stickmuster erstellen, beinhaltet es eine einzige, standardmäßige Farbkombination, die ‚Farbkombination 1‘ genannt wird. Der Farbkombination-Editorer möglichen Ihnen ein Bearbeiten dieser Standardfarben, ein Hinzufügen zusätzlicher Farbfelder und ein Festlegen zusätzlicher Farbkombinationen.

Greifen Sie auf die Docker über die **Docker**-Werkzeugleiste oder das **Fenstermenü** zu. Sie können auf jeder Seite des Bildschirms angedockt werden.

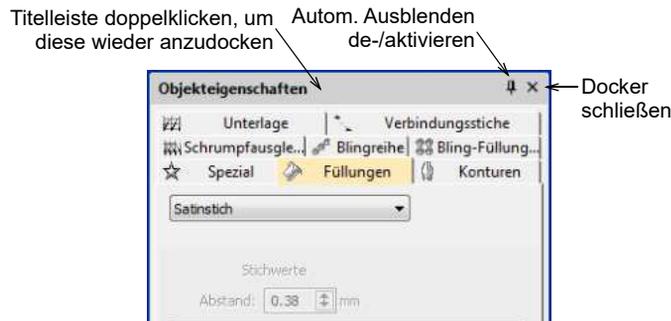


Alle Docker können fixiert oder minimiert werden. Docker können durch auch ‚schweben‘, und zwar durch ein Verschieben der Titelleiste zum Stickmusterfenster oder durch Doppelklicken des ‚fixierten‘ Dockers. Docker können ‚eingebettet‘ werden, um die verfügbare Arbeitsfläche zu

vergrößern. Wenn sie eingebettet sind, erscheinen die Seite hinunter Karteireiter für jeden Docker.



Schalten Sie **Auto-Ausblenden** neben der **X**-Schließen-Schaltfläche ein und aus. Die Andockfelder werden automatisch eingefahren, wenn sie nicht benutzt werden. Wenn Sie die Maus über den Karteireiter bewegen, ‚schießt‘ ein minimiertes Dockerfeld heraus, das den Zugriff auf die Funktionen erlaubt.



Verwandte Themen...

- ◀ Zugriff auf Objekteigenschaften
- ◀ Markierte Farblöcke ansehen

Zugriff auf Objekteigenschaften

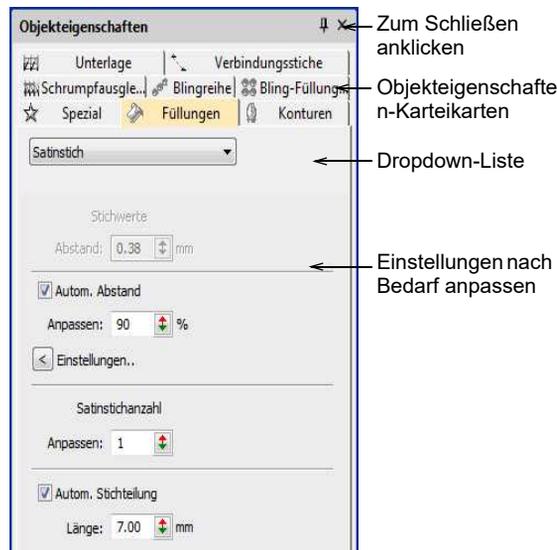


Benutzen Sie ‚Docker > Objekteigenschaften‘, um die Eigenschaften für ausgewählte Objekte festzulegen.

Der wichtigste **Docker** ist **Objekteigenschaften**. Benutzen Sie es zusammen mit der **Eigenschaftenleiste**, um die Eigenschaften von ausgewählten **Stickobjekten** einzusehen und anzupassen.

Um auf die Objekteigenschaften zuzugreifen...

- ◀ Öffnen Sie den **Objekteigenschaften**-Docker auf eine der folgenden Weisen:
 - ◀ Klicken Sie auf das **Objekteigenschaften**-Schalter.
 - ◀ Doppelklicken Sie ein Objekt im Stickmusterfenster.
 - ◀ Rechtsklicken Sie ein Objekt und wählen Sie aus dem Popup-Menü aus.
 - ◀ Rechtsklicken Sie ein Objekt in der **Farben-Objektliste**, und wählen Sie aus dem Balkenmenü.



- ◀ Wählen Sie einen Karteireiter aus, um auf die anzupassenden Eigenschaften zuzugreifen.
- ◀ Passen Sie nach Bedarf die allgemeinen Objekteigenschaften – Breite, Höhe, Position – unter Anwendung der **Eigenschaftenleiste** an.

Drücken Sie auf **Eingabe**, um den Befehl auszuführen. Drücken Sie auf **Esc**, um die Änderungen zu verwerfen.



Position und Größeneinstellungen anpassen. Zum Anwenden die Eingabe-Taste drücken



Tipp: Sie können Maßeinheiten angeben, wenn Sie Werte in ein Mess-Kontrollelement eingeben.

Verwandte Themen...

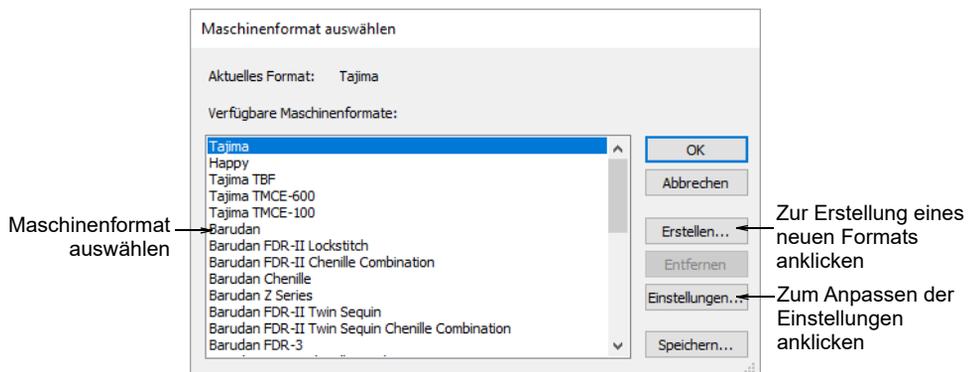
- ◀ [Festlegen der Maßeinheiten](#)

Stickmaschinenformate

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Sie besitzen ihre eigenen Kontrollbefehle für die unterschiedlichen [Maschinenfunktionen](#). Wenn Sie ein Stickmuster erstellen, müssen Sie ein Format auswählen, das mit der zu verwendenden Stickmaschine korrespondiert. BE EmbroideryStudio benutzt das Format, um digitalisierte Stickmuster in eine bestimmte maschinenlesbare Form zu übersetzen. Sie müssen jedoch nicht das 'systemeigene Maschinenformat' eines Stickmusters ändern, um es an eine andere Maschine auszugeben. Falls eine ausgewählte Stichmaschine eine bestimmte im Stickmuster beinhaltene Funktion nicht unterstützt, wird diese einfach ignoriert.

Um ein Maschinenformat auszuwählen...

- 1 Wählen Sie **Stickmuster > Maschinenformat auswählen**.



- 2 Wählen Sie das benötigte Maschinenformat aus der Liste aus.



Anmerkung: Es steht Ihnen auch frei das Maschinenformat an sich zu modifizieren, falls die Maschinenwerte nicht genau mit denen Ihrer Maschine übereinstimmen. Sie können auch auf der Basis eines markierten Formats ein neues Format erstellen.

Stickdateiformate

Stickmuster werden in einem von zwei Formaten gespeichert – im **Stickmuster** (Kontur)- oder **Maschine** (Stich)-Format.



Anmerkung: Für Einzelheiten bezüglich der spezifischen Formate, die von BE EmbroideryStudio unterstützt werden, beziehen Sie sich bitte auf **Stickdateiformate** (Referenzhandbuch).

Stickdateien

Stickdateien, auch 'All-in-one'- oder 'Kontur'-Dateien genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, **Objekteigenschaften** und Stichdaten enthalten. Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisierungsmethoden und Effekte angewendet.



Stickobjekte mit
Konturen und
Sticheigenschaften



Stickdateien können **skaliert**, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach der Modifikation steht es Ihnen frei, ob Sie Ihr Stickmuster im **EMB**-Format zu speichern wie auch in einem ganz unterschiedlichen Format.



Anmerkung: Einige Stickmuster-Dateien, wie z.B. Wilcom INP und Gunold PCH, enthalten lediglich unvollständige Informationen. Stickmuster des alten ESD-Formats liegen irgendwo zwischen einer **Stickmuster-Datei**- und einer **Maschinendatei**. Sie beinhalten Stichdaten, Informationen über ausgewählte Stichtypen, Stichdichten und **Maschinenfunktionen**. Sie beinhalten jedoch keine Information über Formen und Linien. ESD-Dateien benötigen die Objekt-/Kontur-**Erkennung**, falls Sie möchten, dass eine Objektbearbeitung in BE EmbroideryStudio stattfinden kann.

Maschinendateien

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Bevor Sie ein Stickmuster sticken können, muss es sich in einem Format befinden, das die Maschine interpretieren kann. Maschinen- oder 'Stich'-Dateien sind niedere Formate für den direkten Gebrauch durch Stickmaschinen. Sie enthalten nur Stickkoordinaten und Maschinenfunktionen. Diese Dateien werden normalerweise nebenbei erstellt, wenn Stickmuster zur Maschine gesandt werden. Oder sie werden beim Speichern auf Diskette oder Memorystick konvertiert.

Manuelle Objekte

Wenn sie in BE EmbroideryStudio eingelesen werden, enthalten die Maschinendateien keine Objekt-Information, wie z.B. Konturen oder Stichtypen, sondern vielmehr eine Sammlung von Stichblöcken, die als **Manuell-Objekte** bezeichnet werden. Manuell-Objekte werden stets dort erstellt, wo immer Maschinenfunktionen – z.B. Farbwechsel oder Abtrennungen – in dem Stickmuster aufgefunden werden. Sie besitzen lediglich Allgemeine- und Verbindungsstich-**Eigenschaften**. Manuell-Objekte bestehen wiederum aus individuellen Stichen, die ‚Manuellstiche‘ genannt werden.

7	32	4404
1	1	123
2	2,3	241
3	4	2
4	5	515
5	6,7	273
6	8,9	234
6	10,11	531
7	12-32	2485

Nur manuelle Objekte ohne Konturen und manuelle Stiche

Die Originalcodes der Dateien

Während Stickereidateien weitgehend als ‚**Stickmuster**-‘ (Kontur) oder ‚**Maschine**‘ (Stich) klassifiziert werden, wird BE EmbroideryStudio Dateien intern als eine der vier Typen ‚etikettieren‘ – Systemeigenes Stickmuster (A), Importierte Konturen (B), Verarbeitete Stiche (C) oder Importierte Stiche (D).

Grad	Beschreibung
A 	Reine Stickdatei, in BE EmbroideryStudio oder ähnlicher Software erstellt. Diese Dateien enthalten reine Objekte, -Konturen und -Stiche.
B 	Stickmuster aus Konturformaten wie GNC, im ART/EMB/JAN-Format gespeichert. Solche Stickmuster können nicht direkt von BE EmbroideryStudio gelesen werden, werden aber, sobald sie konvertiert wurden, Grad B-Stickmuster behandelt.
C	Aus Maschinendateien – EXP, DST, PES usw. – gelesene Stickmuster, deren Stiche in Objekte umgewandelt wurden.
D	Aus Maschinendateien gelesene Stickmuster, deren Stiche NICHT in Objekte umgewandelt wurden.

Systemeigene EMB-Stickmuster sowie ART- und JAN-Dateien sind allesamt ‚Grad A‘-Stickereiformate, die von BE EmbroideryStudio gelesen und geschrieben werden. Sie werden ‚Grad A‘ genannt, weil sie einen vollständigen Satz von Stickmusterinformationen in einer einzigen Datei enthalten – Objektkonturen, Eigenschaften, Stiche, Fadenfarben, Miniaturansicht und Kommentare. Es gibt drei Arten Stickdateiformate: Es versteht sich von selbst, dass nur systemeigene Grad-A-Stickmuster eine 100% perfekte Skalierung und Umwandlung garantieren.



Anmerkung: Für Informationen zur Quelle einer Stickdatei vergleichen Sie bitte den **Stickmusterinformationen**-Docker.

Verwandte Themen...

◀ [Das Anzeigen von Stickmuster-Information in BE EmbroideryStudio](#)

Arbeiten mit Stickdateien

BE EmbroideryStudio handhabt alle kommerziellen und Heimstickerei-Stichdateiformate. Tatsächlich werden systemeigene

EMB-Dateien von führenden Heimstickereisystemen gelesen und geschrieben.



Wann immer Sie BE EmbroideryStudio starten, wird eine neue Datei – **Design1** – automatisch erstellt. Standardmäßig wird **Design1** auf der NORMAL-Vorlage basieren. Vorlagen beinhalten vorgegebene Stile, [Standardeinstellungen](#) oder Elemente, die das Digitalisieren müheloser und schneller gestalten können. BE EmbroideryStudio bietet einen Satz optimierter [Stoffeinstellungen](#), die die Art des von Ihnen verwendeten Stoffs berücksichtigen.

Stickmuster öffnen



Benutzen Sie Standard > Stickmuster öffnen, um ein existierendes Stickmuster zu öffnen.

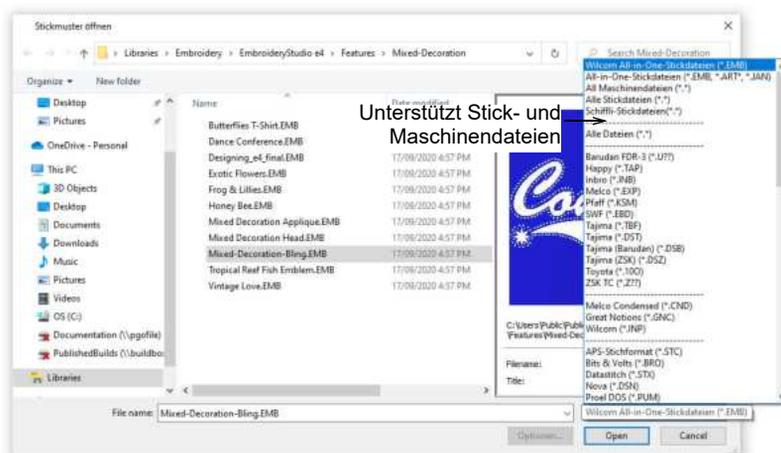


Benutzen Sie Standard > Zuletzt verwendete Stickmuster öffnen, um ein Stickmuster aus einer Liste kürzlich geöffneter Stickmuster zu öffnen.

BE EmbroideryStudio öffnet eine umfassende Auswahl an [Kontur-](#) und [Maschine-](#)dateien.

Um ein Stickmuster zu öffnen...

- 1 Klicken Sie auf das **Stickmuster öffnen**-Symbol.



- 2 Zum Stickmuster-Ordner navigieren Der Dialogfeldfilter ist standardmäßig auf 'Wilcom All-in-One'-Stickmuster gesetzt, was alle programmeigenen **EMB**-Stickdateien anzeigt. Passen Sie den Filter nach Bedarf an...

Filter	Dateien
all-in-one-Stickdateien	Alle Stickdateien, die von BE EmbroideryStudio unterstützt werden, inklusive JAN und ART.
All Maschinendateien	Filtert nach ausschließlich Maschinendateiformat. Kein Stickdateien.
Alle Stickdateien	Unterstützt Stick- und Maschinendateien.

- 3 Wählen Sie ein oder mehrere Stickmuster.

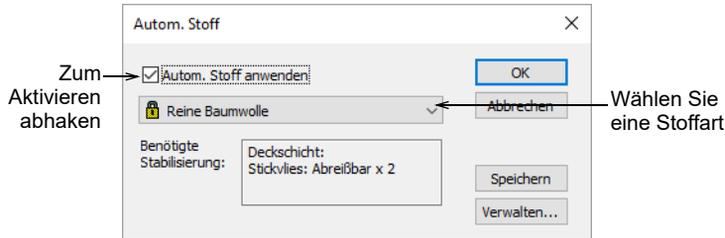
- ◀ Um eine Reihe von Stickmuster auszuwählen, halten Sie beim Auswählen die **Umschalttaste** gedrückt und markieren Sie das erste und das letzte Stickmuster.
- ◀ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.



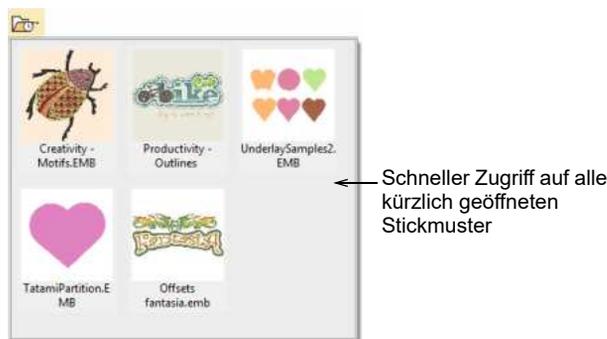
Tipp: Für weitere Informationen bezüglich einer ausgewählten Datei, rechtsklicken und wählen Sie **Eigenschaften** aus dem Balkenmenü.

- 4 Für andere Dateiformate als **EMB** oder ESD klicken Sie auf **Optionen** und passen Sie die **Erkennung**-Optionen wie gewünscht an.
- 5 Klicken Sie auf **Öffnen**.

- 6 Wählen Sie auf Wunsch **Stickmuster > Autom. Stoff** aus, um Ihre bevorzugten Stoffeinstellungen anzuwenden.



- 7 Wann immer Sie an einem erst kürzlich geöffneten Stickmuster arbeite möchten, können Sie für einen schnellen Zugriff **Zuletzt verwendete Stickmuster öffnen** benutzen.



- 8 Wenn die **Backup-Kopie**-Option aktiviert ist, wird automatisch eine Backup-Kopie der aktuellen Stickdatei in ihrer **zuvor** gespeicherten Form erstellt. Greifen Sie auf den Backup-Ordner über den **Datei > Backup-Stickmuster öffnen**-Befehl zu.



Tipp: Sie können Stickmuster von proprietären **Stickdisketten** öffnen oder sie vom Lochstreifen lesen.

Verwandte Themen...

- ◀ [Stickmuster-Informationen ansehen](#)

Das Erstellen von Stickmuster anhand von Vorlagen

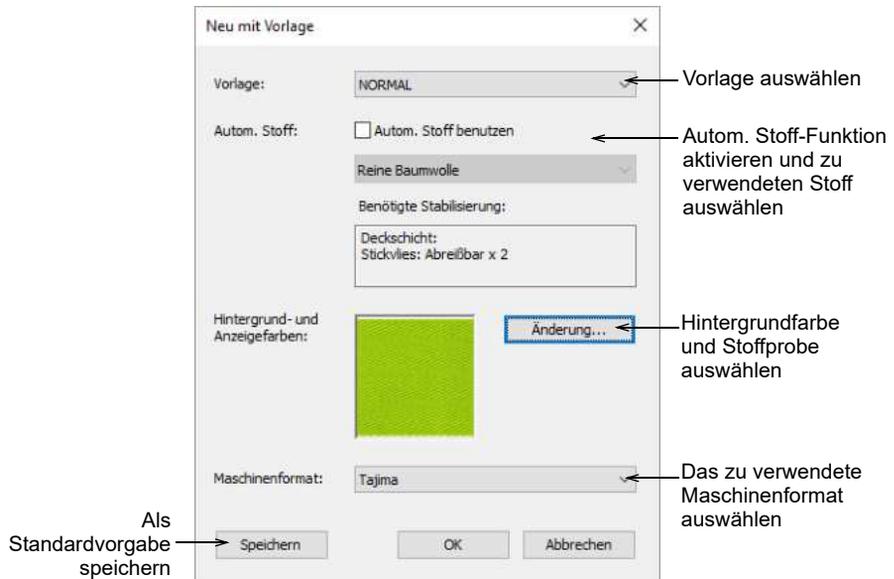


Benutzen Sie Standard > Neues Stickmuster, um mit einem leeren Stickmuster zu beginnen, das auf der aktuellen Vorlage basiert. Halten Sie Umschalten gedrückt und klicken Sie, um das ‚Neu aus Vorlage‘-Dialogfeld zu öffnen.

Vorlagen sind besondere Dateien, die zum Speichern von Stilen, **Standardeigenschaften** sowie Standard-Stoffeinstellungen benutzt werden. Zwar eignen sich die NORMAL-Vorlage-Einstellungen für eine Reihe von Stoffen, die Einstellungen lassen sich jedoch durch Auswahl eines Autom. Stoffs weiter anpassen.

Um ein Stickmuster auf der Basis einer Vorlage zu erstellen...

- 1 Wählen Sie andernfalls **Datei > Neu aus Vorlage** oder halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt, und klicken Sie auf **Neues Stickmuster**. Das **Neu aus Vorlage**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 2 Wählen Sie eine Vorlage aus der Liste aus. Wenn Sie eine Datei erstellen, die auf einer Vorlage basiert, dann werden die Werte der Vorlage auf das neue Stickmuster übertragen.
- 3 Falls Sie die Stoff-Einstellungen anwenden möchten, müssen Sie das Ankreuzfeld abhaken. Wählen Sie eine Stoffart aus der Liste, die dem zu verwendenden Stoff am ähnlichsten ist.
- 4 Optional können Sie zudem einen Stoffhintergrund zur Probe auswählen, der zu den ausgewählten Stoffeinstellungen passt.
- 5 Wählen Sie eine Zielmaschine aus dem Dropdown-Menü. Bevor Sie mit dem Digitalisieren anfangen, müssen Sie sich normalerweise entscheiden, welches **Maschinenformat** benutzt werden soll. Die Formate können jedoch jederzeit geändert werden.



Tipp: Sie können Formate entsprechend der Zielmaschine benutzerdefiniert anpassen oder hinzufügen.

- 6 Klicken Sie auf **OK**, um zu akzeptieren. Ein leeres Stickmuster, das auf der ausgewählten Vorlage basiert, wird im Stickmusterfenster angezeigt. Die vordefinierten Einstellungen werden bei allen neu erstellten **Stickobjekten** angewendet. Der ausgewählte Stoff wird in der **Statusleiste** angezeigt.



Tipp: Die **Neu aus Vorlage**-Option ist standardmäßig aktiviert. Falls Sie lieber ohne vordefinierte Stoffeinstellungen arbeiten möchten, können Sie sie deaktivieren.

Stickmuster speichern & schließen



Benutzen Sie **Standard > Stickmuster speichern**, um das aktuelle Stickmuster zu speichern. Rechtsklicken Sie, um das **Speichern** unter-Dialogfeld zu öffnen.

Mit der **Stickmuster speichern**-Option können Sie ein Stickmuster im neuesten systemeigenen EMB-\'All-in-one\'-Format speichern. Um Stickmuster in älteren Formaten zu speichern, wählen Sie **Datei > Speichern als** aus.



EMB-Stickmuster enthalten einen vollständigen Satz an Stickmuster-Informationen in einer einzelnen, alles umfassenden Datei – Objektkonturen und -eigenschaften, tatsächliche Stiche und Maschinenfunktionen, Fadenfarben, eine Bildsymbol wie auch eventuelle Anmerkungen. Sogar das ursprünglich zur Erstellung des Stickmusters verwendete Bitmap-Bild kann im EMB-Format eingeschlossen werden. Lediglich systemeigene EMB-Dateien garantieren ein 100%-perfektes Skalieren und Umwandeln. Mit BE EmbroideryStudio können Sie Stickmuster in verschiedenen systemeigenen EMB-Formaten speichern. Dies ist dann wichtig, wenn Ihre Zulieferer oder Kunden ältere Versionen der Wilcom-Software benutzen.

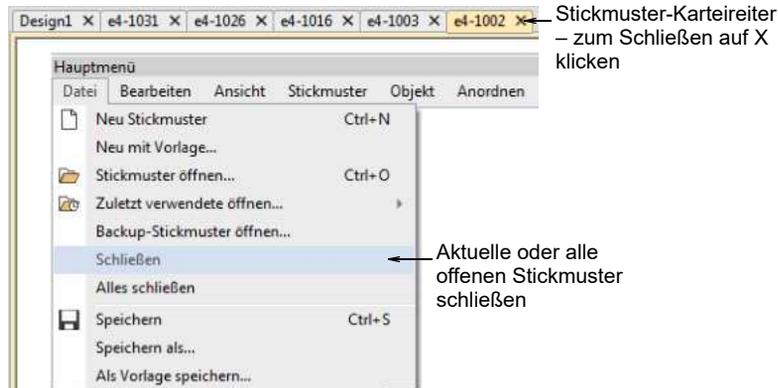


Warnung: Wenn eine Stickmuster-Funktion in dem von Ihnen gewählten Dateiformat nicht vorhanden ist, wird sie konvertiert. Beispielsweise,

kann **Flexible Stichteilung**-Stickung unter Umständen in reinen Steppstich umgewandelt werden. Wenn das Stickmuster eine Bitmap enthält, die eine vom ausgewählten Dateiformat nicht unterstützte Farbtiefe benutzt, wird diese aus der resultierenden Datei entfernt.

Stickmuster schließen

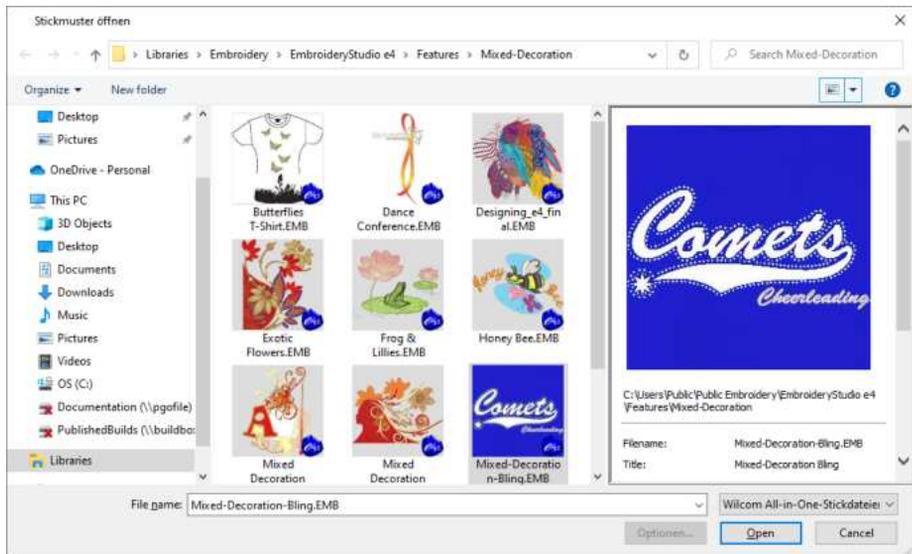
Um Stickmuster zu schließen, benutzen Sie die Befehle im **Datei-Menü**, um offene Stickmuster einzeln oder alle zusammen zu schließen. Alternativ können Sie die Stickmuster-Karteireiter benutzen, um offene Stickmuster zu schließen.



Stickmuster-Miniaturansicht anzeigen

Die Stickmuster-Miniaturansichten spiegeln die Anzeige-Einstellungen zum Zeitpunkt der Speicherung wider. Wenn ein Stickmuster gespeichert wird, wird die Stickmuster-Miniaturansicht mithilfe aller sichtbaren Objekte sowie dem aktuellen Stickmusterhintergrund generiert. Wenn

Sie Bitmap- oder Vektor-Anzeige aktiviert haben, erscheinen diese ebenfalls in der Miniaturansicht.



Verwandte Themen...

- ◀ [Stickerei-Komponenten ansehen](#)

Um Stickmuster als Dateizusätze zu versenden



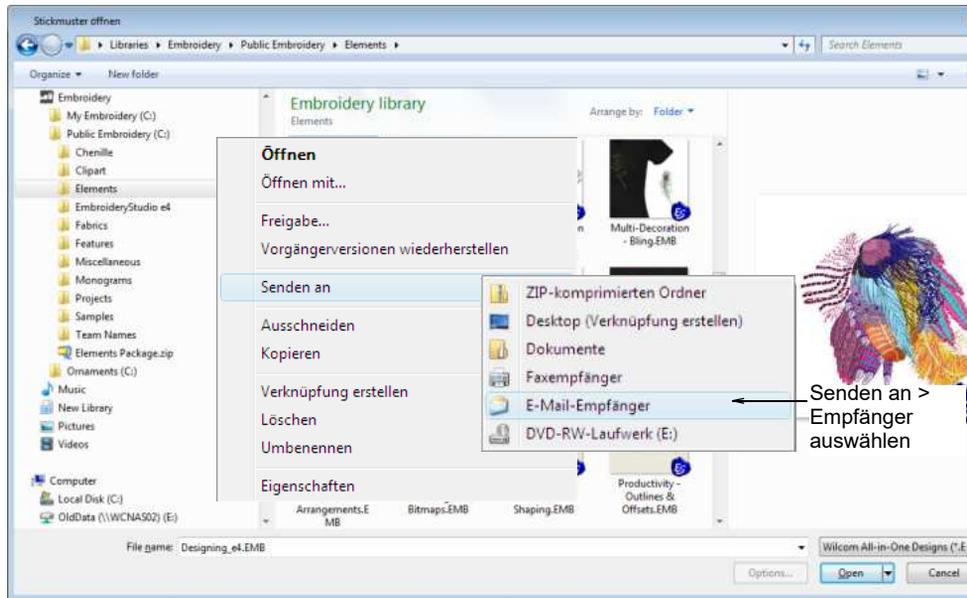
Benutzen Sie ‚Standard > Stickmuster öffnen‘, um ein Stickmuster als eine der E-Mail angehängten Datei zu senden.

Sie besitzen die Möglichkeit Stickmuster vom Stickmusterfenster oder dem **Stickmuster öffnen**-Dialogfeld aus per E-Mail senden.

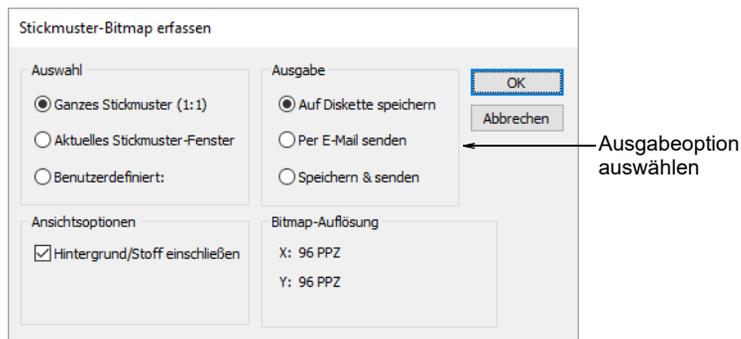
Um Stickmuster als Dateizusätze zu versenden...

- ◀ Wählen Sie mit im Stickmusterfenster geöffnetem Stickmuster **Datei > Per E-Mail Senden** oder
- ◀ Alternativ klicken Sie auf das **Stickmuster öffnen**-Symbol. Wählen Sie die zu versendende Datei und rechtsklicken Sie diese. Das Balkenmenü erscheint. Wählen Sie **Senden an > E-Mail-Empfänger**.

Die standardmäßige E-Mail-Anwendung für Ihr System wird gestartet und eine neue E-Mail mit der beigefügten Stickmuster-Datei erstellt.

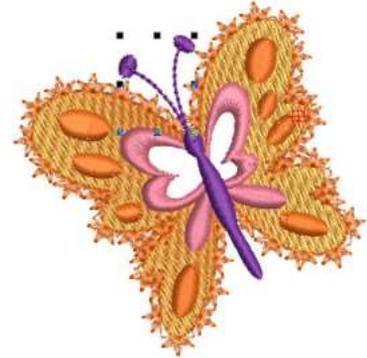


- ◀ Geben Sie die Versandinformationen an und senden Sie die E-Mail.
- ◀ Um ein Stickmuster als Bitmap auszugeben, können Sie auf Wunsch **Datei > Stickmuster-Bitmap erfassen** auswählen.



Das Auswählen von Objekten

BE EmbroideryStudio bietet verschiedene Arten, um [Stickobjekte](#) auszuwählen. Point & Click, [Auswahlfeld](#) und mehrfache Objektauswahl werden unterstützt. Die **Farben-Objektliste** bietet eine einfache Methode, Objekte und Farben zu markieren und auf ihre Eigenschaften zuzugreifen.



Tip: Sie können die Farbenanzeige für ‚Ungenäht‘ Stiche, ‚Markiert‘ Objekte, die Objektkonturen, Raster und Hilfslinien, ändern, so dass sich diese wie gewünscht von der Farbe abheben, die Sie für Ihren Hintergrund gewählt haben. Lesen Sie hierzu bitte auch [Anzeigefarben ändern](#).

Objektauswahl mit den Auswahl-Werkzeugen



Benutzen Sie ‚Auswahl > Auswahl‘, um individuelle Objekte wie auch Objektgruppen oder -kategorien zu markieren.



Benutzen Sie Auswahl > Handzeichnung-Auswahl, um ein Objekt an der aktuellen Stelle durch Zeichnen einer handgezeichneten Linie zu markieren.



Klicken Sie auf ‚Auswahl > Polygonauswahl‘, um Objekte anhand eines Auswahlfeldes auszuwählen.

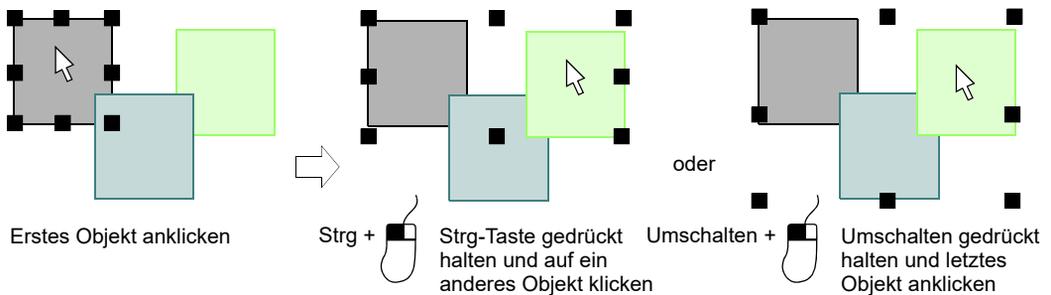


Klicken Sie auf ‚Auswahl > Linienauswahl‘, um eine Linie durch die zu markierenden Objekte zu zeichnen.

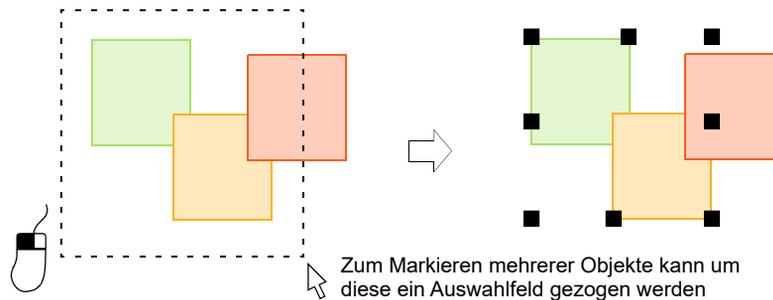
Benutzen Sie die Auswahl-Werkzeuge, um individuelle Objekte sowie Gruppen oder Bereiche von Objekten zu markieren.

Um Objekte zu markieren...

- ◀ Die einfachste Art, ein **Objekt** zu markieren, ist Point-and-Click mit aktiviertem **Objektauswahl**-Werkzeug. **Kontrollgriffe** erscheinen um die markierten Objekte.



- ◀ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen. Um eine Reihe von Stickmustern auszuwählen, halten Sie während der Auswahl die **Umschalttaste** gedrückt.
- ◀ Alternativ können Sie ein Auswahlfeld um die zu markierenden Objekte ziehen.



- ◀ Wenn Sie eine Mischung von Objekten vorliegen haben – Kontur, Geschlossene Füllung, Offene Füllung –, klicken Sie durch Löcher oder Lücken, um die darunterliegenden Objekte zu markieren.

- ◀ Alternativ benutzen Sie das **Handzeichnung-Auswahl**-Werkzeug, um eine handgezeichnete Linie um das/die zu markierende/n Objekt/e zu ziehen. Drücken Sie auf **Eingabe**, um diese zu schließen.



- ◀ Alternativ können Sie das **Polygonauswahl**-Werkzeug benutzen, um das/die zu markierende/n Objekt/e Referenzpunkte zu markieren. Drücken Sie auf **Eingabe**, um diese zu schließen.



- ◀ Oder Sie benutzen **Polygonzug-Auswahl**, um zwei oder mehr Referenzpunkte zu markieren und so eine Linie zu erstellen, die alle Objekte berührt, die Sie markieren möchten.



- ◀ Um ein Objekt zu markieren, das hinter einem anderen gefüllten Objekt liegt, halten Sie die Taste **2** gedrückt und klicken, bis das darunterliegende Objekt markiert ist.
- ◀ Um alle Objekte zu markieren, wählen Sie **Bearbeiten > Alles markieren** aus oder drücken Sie **Strg+A**. **Markierungspunkte** erscheinen um das gesamte Stickmuster herum.
- ◀ Sie können die Auswahl eines oder mehrerer Objekte auf folgender Weise aufheben:
 - ◀ Entfernen Sie ein Objekt aus der Auswahl durch Gedrückthalten der **Strg**-Taste und klicken..
 - ◀ Um alle Markierungen aufzuheben, klicken Sie auf eine leere Fläche im Hintergrund oder auf ein anderes Objekt.

- ◀ Alternativ drücken Sie **Esc** oder **X**, um alle Markierungen aufzuheben, oder Sie wählen **Bearbeiten > Alles Auswählen aufheben** aus.



Tipp: BE EmbroideryStudio bietet auch eine Methode zur Auswahl individueller Objekte innerhalb von gruppierten Objekten. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Objekte innerhalb von Gruppen auswählen](#) im Referenzhandbuch.

Objektauswahl mittels Farben-Objektliste



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste ein/aus kippzuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmuster zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.

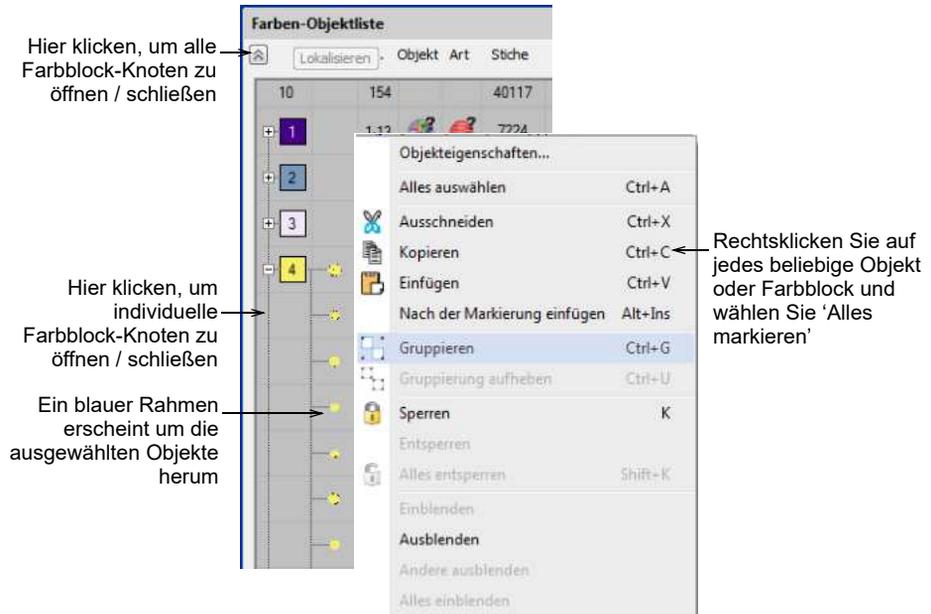
Die **Farben-Objektliste** bietet eine mühelose Methode Objekte auszuwählen und selektiv zu begutachten. Sie ist mit dem Stickmusterfenster synchronisiert und wird bei jeder Bearbeitung dynamisch aktualisiert.

Um Objekte mittels der Farben-Objektliste auszuwählen...

- 1 Klicken Sie auf das **Farben-Objektliste**-Symbol, um den Docker zu öffnen. Es wird ein separates Symbol für jeden **Farbblock** und jedes im Stickmuster befindliche Objekt in der Reihenfolge angezeigt, wie diese in der Stickfolge vorkommen.

Objekt	Art	Stiche
5		16824
1	1	1021
3	2	4244
2	3	5547
5	4-6	846
4	7-29	5166

- 2 Klicken Sie auf einen Knoten, um einen Farbblock zu öffnen oder zu schließen und dessen Teilobjekte zu begutachten.



- 3 Klicken Sie auf ein Symbol, um einen Farbblock und/oder individuelle Objekte auszuwählen.
- ◀ Um eine Reihe von Artikeln auszuwählen, halten Sie während des Klickens die **Umschalttaste** gedrückt.
 - ◀ Um mehrere Artikel auszuwählen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, während Sie die Auswahl ausführen.
 - ◀ Um alles zu markieren, rechtsklicken Sie und wählen Sie **Alles auswählen** aus dem Popup-Menü.
 - ◀ Um die Markierung aufzuheben, klicken Sie vom Stickmuster weg.



Anmerkung: Es steht Ihnen zudem frei, die **Farben-Objektliste** zum Gruppieren und Sperren von Objekten zu benutzen wie auch zum Ausschneiden, Kopieren und Einfügen, Neueinreihen und Verzweigen der Objekte. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Kombinieren von Objekten](#) im Referenzhandbuch.

Maßeinheiten

BE EmbroideryStudio bietet eine Gruppe an Rasterlinien, die beim akkuraten Ausrichten oder einer genauen Größeneinschätzung der [Stickobjekte](#) behilflich sind.

Das Anzeigen der Raster, Lineale und Hilfslinien



Klicken Sie auf ‚Ansicht > Raster anzeigen‘, um das Raster ein- oder auszublenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



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

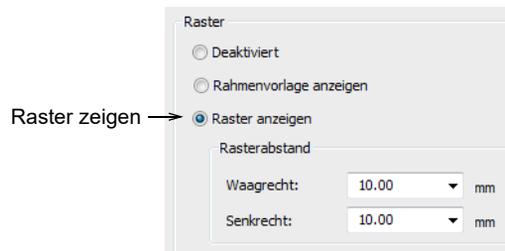


Sie können den Lineal-Nullpunkt verschieben, um einen neuen Nullpunkt für das Lineal festzulegen.

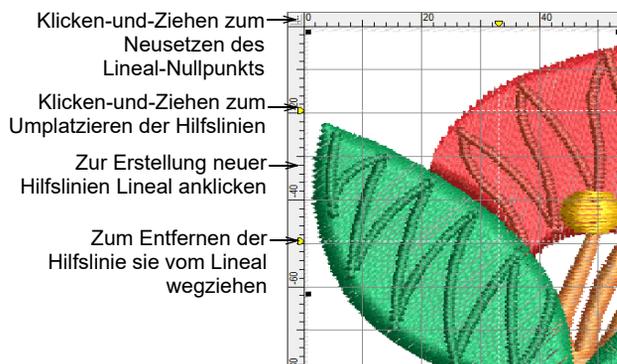
Sie können Rasterlinien benutzen, um **Stickobjekte** akkurater ausrichten oder genauer in der Größe verändern zu können. Der Standard-Rasterabstand beträgt 10mm x 10mm. Rufen Sie die Lineale auf, um Objekte genau zu positionieren und zu skalieren. Die Maßeinheit – Millimeter oder Zoll – hängt von den regionalen Einstellungen in der MS Windows®-Systemsteuerung ab.

Um Raster, Lineale und Hilfslinien anzuzeigen...

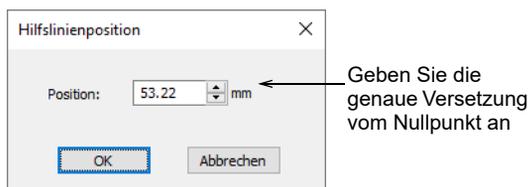
- ◀ Klicken Sie auf das **Raster anzeigen**-Symbol oder drücken Sie auf **Umschalten+G**. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf. Sie besitzen die Möglichkeit den Rasterabstand zu ändern, einen Referenzpunkt auszuwählen und **Am Raster ausrichten** in dem **Optionen**-Dialogfeld ein- oder auszuschalten.



- ◀ Klicken Sie auf das **Lineale & Hilfslinien anzeigen**-Symbol oder drücken Sie auf **Strg+R**.

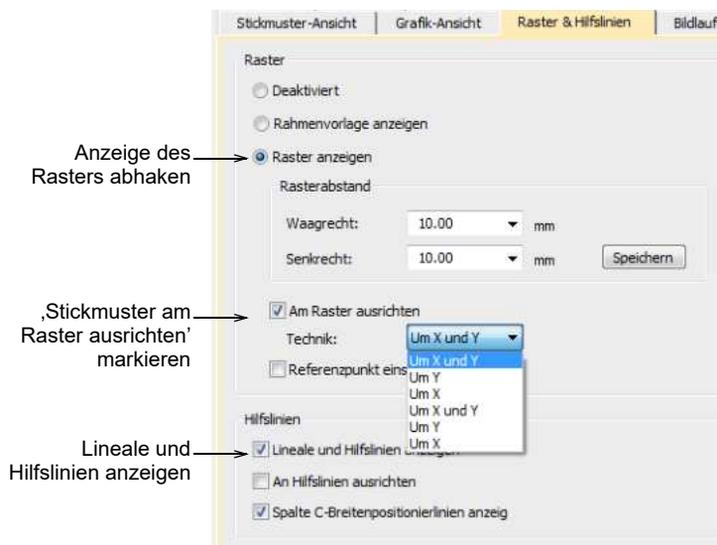


- ◀ Setzen Sie den Nullpunkt des Lineals zurück, indem Sie das Feld in der linken oberen Ecke zu einem Punkt im Stickmuster klicken-und-ziehen.
- ◀ Um eine Hilfslinie zu erstellen, klicken Sie auf eines der Lineale – waagrecht oder senkrecht – und ziehen es an die gewünschte Position. Multiple Hilfslinien 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 Stickmusterfenster.

- ◀ Schalten sie auf Wunsch die **Ausrichten an ...**-Funktion über das **Optionen**-Dialogfeld an.



- ◀ Sie können zudem die Farbe von Raster und Hilfslinie über das **Hintergrund- & Anzeigefarben**-Dialogfeld ändern.

Verwandte Themen...

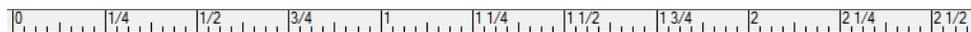
- ◀ [Anzeigefarben ändern](#)

Festlegen der Maßeinheiten

Beim ersten Ausführen von BE EmbroideryStudio benutzt das Maßsystem die Standardvorgaben, die das Betriebssystem verwendet. Sie können die Maßeinheiten jedoch auch direkt aus BE EmbroideryStudio ändern.



Anmerkung: Normalerweise werden Sie bei der Auswahl von ‚U.S.‘, werden Sie das britische Maßsystem bekommen – Zoll, Fuß und Yard. Zoll-Lineale werden in 1/16, 1/8, 1/4, 1/2 und 1"-Unterteilungen angezeigt. Die Rastergröße kann in Dezimalzoll eingestellt werden.

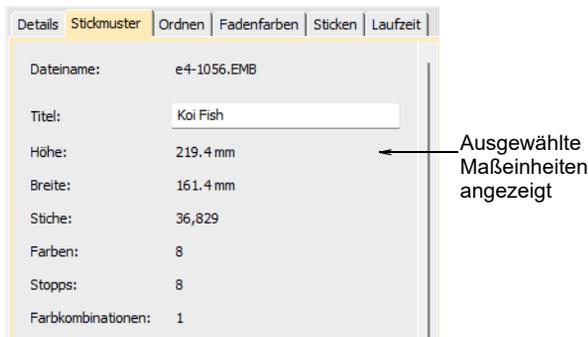


Weitreichende Effekte

Eine Änderung des Maßsystems wird die Maßeinheiten der meisten Steuerelemente ändern.

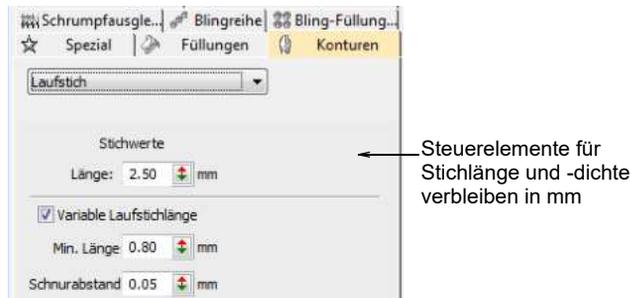


Relevante Felder werden ebenfalls in der ausgewählten Maßeinheit angezeigt – z.B. im **Stickmusterinformationen**-Docker sowie auf dem **Produktionsarbeitsblatt**.



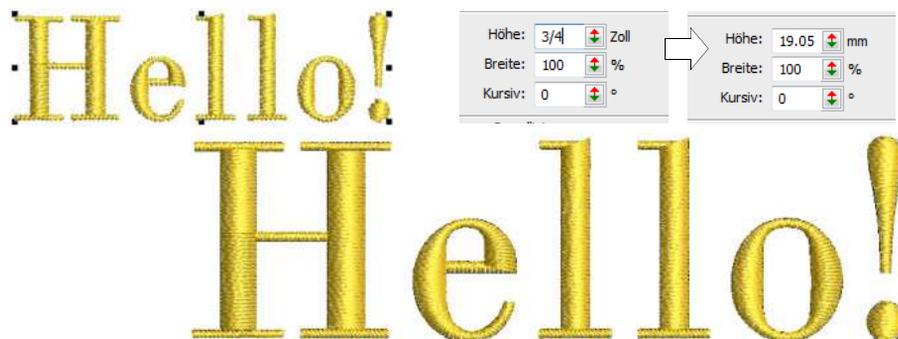
Es gibt jedoch einige Ausnahmen der Regel:

- ◀ Stichliste: Diese wurde zuvor für U.S.-Systeme in Zoll angezeigt. Da diese jedoch Stichlängen darstellen, müssen sie stets in mm sein.
- ◀ Die Stichlänge- und Dichte-Steuerelemente verbleiben in Millimeter, egal, welches Maßsystem gewählt ist. Diese Steuerelemente spiegeln die Maschinenfunktionen wider, da industrielle Maschinen stets Millimeter als Einheit haben.



Das Spezifizieren von Maßeinheiten während des Arbeitens

Alternativ können Sie Maßeinheiten festlegen, wenn Sie Werte in ein Mess-Kontrollelement eintippen. BE EmbroideryStudio konvertiert den Wert automatisch.



Wenn beispielsweise ein Kunde aus den USA Schriftzüge in Zoll bestellt – sagen wir $\frac{3}{4}$ " – und die Digitalisierung metrisch erfolgt, können Sie '3/4in' oder '3/4 in' in das **Buchstabenhöhe**-Feld eingeben und der Wert wird automatisch in 19,05 mm konvertiert.



Anmerkung: BE EmbroideryStudio unterstützt echte und unechte Bruchzahlen – z.B. ,1 1/3' sowie ,4/3'. Es werden jedoch keine Mischeinheiten – z.B. 1'3". Auch werden die Werte **nach** deren Eingabe nicht mehr als Bruchzahlen angezeigt, dies geht nur während der Eingabe an sich.

Unterstützte Einheiten

Unterstützte Einheiten schließen ein:

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



Tipp: BE EmbroideryStudio gestattet zudem die Eingabe von Maßeinheiten in Textform, sowohl auf Englisch als auch in der Sprache, in der die Software aktuell läuft.

Verwandte Themen...

- ◀ [Das Anzeigen von Stickmuster-Information in BE EmbroideryStudio](#)

Entfernungen auf dem Bildschirm messen

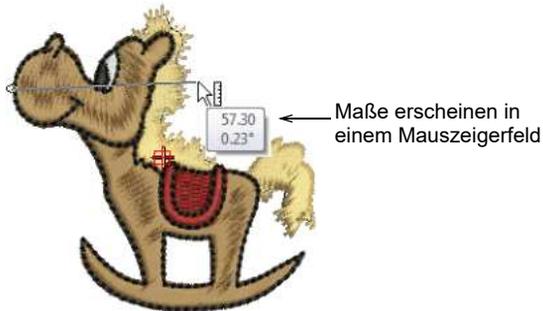
Sie können die **Messen**-Funktion nutzen, um die Entfernung zwischen zwei Punkten auf dem Bildschirm zu messen. Die Messwerte sind in der **Statuszeile** oder an der Mauszeigerspitze ersichtlich.



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.

Um eine Entfernung auf dem Bildschirm zu messen...

- 1 Wählen Sie **Ansicht > Messen** oder drücken Sie **M** und klicken Sie auf den Startpunkt.
- 2 Verschieben Sie den Mauszeiger zum Endpunkt und halten Sie die Maus still. Falls aktiviert, erscheinen die Längen- und Winkel-Maße in einem Mauszeigerfeld.



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

- ◀ Positionskoordinaten des Endpunkts (X=, Y=)
- ◀ Länge der gemessenen Linie (L=)
- ◀ Winkel der Linie in Bezug auf die Horizontale (W=).

```
X= 4.82 Y= -6.42 L= 8.03 A= -53.07
```

Die Maße werden, abhängig von der Wahl, in Millimeter oder Zoll angezeigt.

- 3 Und Sie müssen die **Rücktaste** dann nochmals drücken, um die Befehlausführung zu beenden.

Stickmuster-Ansicht

BE EmbroideryStudio bietet zahlreiche Ansichtsfunktionen, um Ihnen das Arbeiten mit Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Benutzen Sie die Zoom- und Schwenken-Funktionen, um Stickmusterdetails zu studieren. Wechseln Sie zwischen 'künstlerischen' und 'technischen' Ansichten. Sie können zudem mithilfe von 'Farbkombinationen' eine Vorschau von Stickmustern in verschiedenen Farben auf unterschiedlichen Stoffen erhalten.



BE EmbroideryStudio bietet Stickmusterinformationen in verschiedenen Formen. Freigabe- und Produktionsblätter bieten grundlegende Informationen wie Stickmusterskizzen, Größe, Informationen zur Farbfolge und etwaige Sonderanweisungen.

Stickmuster-Komponenten ansehen

BE EmbroideryStudio bietet viele Ansichtsmodi, um Ihnen das Arbeiten mit Ihrem Stickmuster zu erleichtern. Sie können ein Stickmuster im Istmaß begutachten wie auch es auch zwecks detaillierterer Begutachtung vergrößert. Sie können über das gesamte Stickmuster schwenken lassen, anstelle einen Bildlauf durchzuführen, oder aber auch schnell zwischen der aktuellen und der vorherigen Ansicht wechseln.



Anmerkung: Sie müssen Ihren Bildschirm eichen, so dass Stickmuster im 1:1-Maßstab in der richtigen Größe erscheinen. Vollziehen Sie dies bei der ersten Installation von BE EmbroideryStudio oder wann immer Sie Ihren Bildschirm ändern. Gehen Sie zu **Einrichtung > Bildschirm kalibrieren**.

Stickerei-Komponenten ansehen

Wenn Sie ein Stickmuster in BE EmbroideryStudio öffnen, können Sie mit Schaltern in der **Ansicht**-Werkzeugleiste zwischen 'künstlerischen' und 'technischen' Ansichten hin und her wechseln. Für Präsentationszwecke benutzen Sie **TrueView**. Sie können diese Ansicht auf Freigabeblättern hinzufügen oder als Bitmap erfassen, um sie per E-Mail zu versenden oder auf einer Website zu veröffentlichen.



Benutzen Sie diese Umschalter einzeln oder kombiniert, um sich auf Stickmusterdetails zu konzentrieren. Begutachten Sie beispielsweise Stickmusterkonturen, Stiche, Nadelpunkte oder sogar Maschinenfunktionen wie Fadenschnitte und Abbindestiche. Sie können zudem in der Stichansicht die **Verbindungsstiche** einschalten. Wie Sie sie benutzen, wird hauptsächlich davon abhängen, ob Sie ein Stickmuster bearbeiten oder es auf seine Fertigungsreife hin überprüfen.



Anmerkung: Die Stickmuster-Miniaturansichten spiegeln die Anzeige-Einstellungen zum Zeitpunkt der Speicherung wider. Wenn ein Stickmuster gespeichert wird, wird die Stickmuster-Miniaturansicht mithilfe aller sichtbaren Objekte sowie dem aktuellen Stickmusterhintergrund generiert. Wenn Sie Bitmap- oder Vektor-Anzeige aktiviert haben, erscheinen diese ebenfalls in der Miniaturansicht. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stickmuster speichern & schließen](#).

Tastenkombinationen

Tastaturbefehle stehen zur Verfügung:

	TrueView	Kippschaltet zwischen der Stichansicht und TrueView™.	T
	Stiche anzeigen	Kippschaltet die Anzeige der Stickerei.	S
	Konturen anzeigen	Objektkonturen ein/aus.	L
	Nadelpunkte anzeigen	Begutachten der Nadelpunkte zwecks Stichauswahl zur Bearbeitung.	. (Punkt)
	Verbindungsstiche anzeigen	Verbindungsstiche ein/aus, um bei der Positionierung der Start- und Endpunkte zu helfen.	Shift+C
	Funktionen anzeigen	Anzeige der Maschinenfunktionen wie Fadenschnitte und Abbindestiche ein/aus.	Shift+F



Tipp: Je nach Stickmuster-Hintergrund können Sie die Anzeigefarben für markierte Objekte, ungenähte Stiche etc. ändern.

Verwandte Themen...

◀ [Anzeigefarben ändern](#)

Grafische Komponenten ansehen



Benutzen Sie ‚Ansicht > Bitmaps zeigen‘, um Bitmap-Bilder ein- und auszublenden. Rechtsklicken Sie, um die Optionen der Bild-Anzeige festzulegen.



Benutzen Sie ‚Ansicht > Vektoren anzeigen‘, um Vektorgrafiken ein- und auszublenden. Rechtsklicken Sie, um die Optionen der Bild-Anzeige festzulegen.



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



Benutzen Sie ‚Ansicht > Applikationsstoff anzeigen‘, um die Anzeige des Applikationsstoffes abwechselnd ein- und auszuschalten.



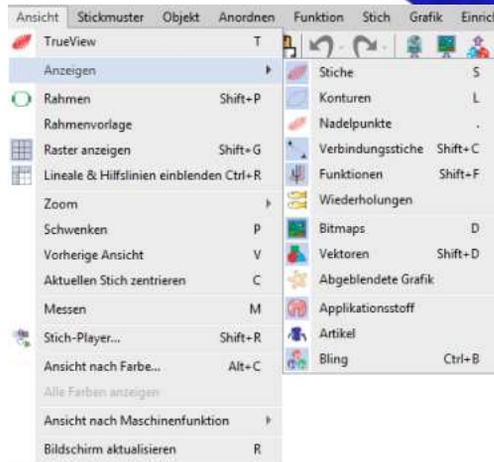
Benutzen Sie ‚Ansicht > Bling anzeigen‘, um durch ein Kippschalten die Anzeige des Bling zu aktivieren/deaktivieren.



Benutzen Sie ‚Ansicht > Funktionen anzeigen‘, um alle in einem Stickmuster vorhandenen Pailletten-Komponenten zu visualisieren.

Neben Stickerei können **EMB**-Stickmuster auch andere Elemente wie z.B. Bitmap-Bilder, **Vektorgrafiken**, Applikationsstoffe, Produktintergründe und Strasssteine oder ‚Bling‘ enthalten. Diese können ebenfalls nach Wunsch ein- oder ausgeblendet werden.

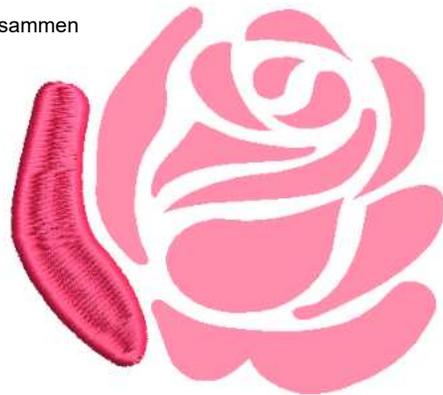
Grafische Elemente ansehen,
inklusive Produktbilder



◀ Kippschalten Sie das/die **Bitmaps anzeigen**- und/oder **Vektoren anzeigen**-Symbol, um die Hintergrundbilder selektiv zu begutachten.



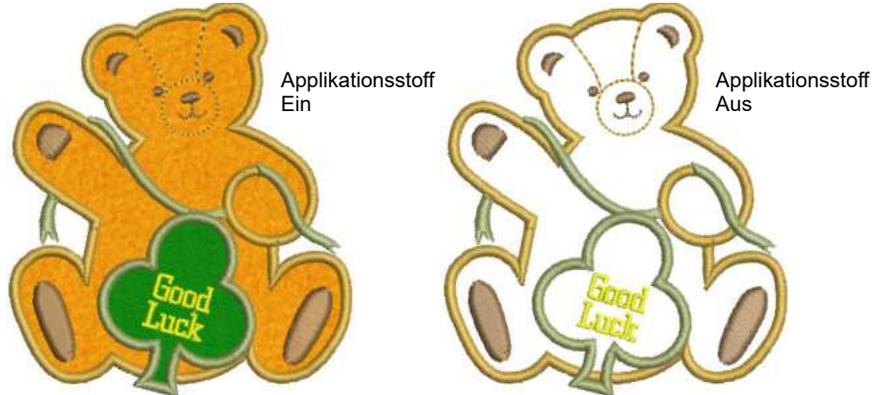
Vektorgrafik zusammen
mit Bitmap-Bild



◀ Klicken Sie auf **Grafik abblenden**, um das Bild auf dem Bildschirm abzublenken und Stiche so beim Digitalisieren deutlicher zu sehen.

Dieser Befehl funktioniert sowohl für Bitmap- wie auch für Vektorgrafiken.

- ◀ Um die Position eines Bildes zu sperren, markieren Sie es und drücken **K**.
- ◀ Klicken Sie auf das **Applikationsstoff anzeigen**-Symbol, um die Anzeige des Applikationsstoffs ein- oder auszuschalten.

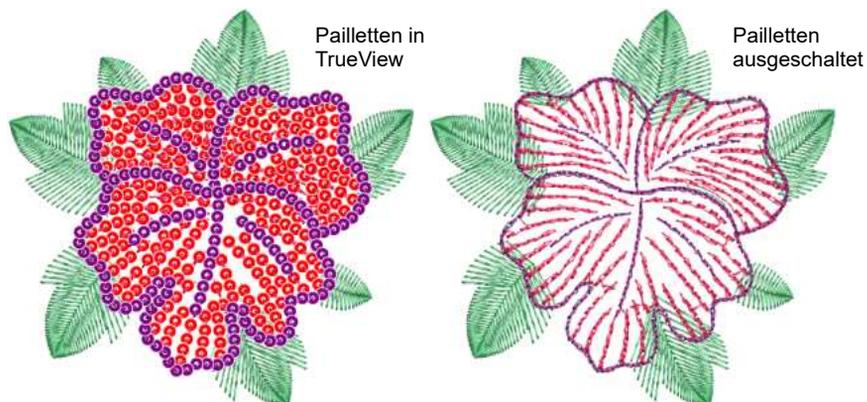


- ◀ Benutzen Sie **Bling anzeigen**, um alle in einem Stickmuster vorhandenen Bling-Komponenten zu visualisieren.

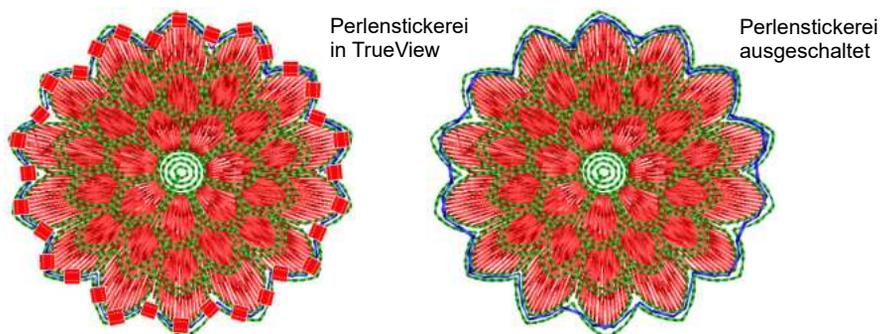


Bling-Komponenten
in TrueView

- ◀ Benutzen Sie **Funktionen anzeigen**, um alle in einem Stickmuster vorhandenen Pailletten-Komponenten zu visualisieren.



- ◀ Genauso kann Perlenstickerei angesehen werden, während **Funktionen anzeigen** aktiviert ist.



Tipp: Abhängig von den im **Optionen**-Dialogfeld eingestellten Ansicht-Optionen wird das Bild vollfarbig oder abgeblendet angezeigt.

Verwandte Themen...

Über Stickmuster zoomen und schwenken



Klicken Sie auf **Zoom > Zoom**, um den Zoom-Modus aufzurufen. Vergrößern oder verkleinern Sie mit linken und rechten Mausklicks oder ziehen Sie Auswahlfeld, um Stickmusterdetails zu begutachten.



Klicken Sie auf **Zoom > Zoom 1:1**, um ein Stickmuster in dessen Realgröße, d.h. im Istmaß, anzuzeigen.



Benutzen Sie Zoom > 1,25x Vergrößern/Verkleinern, um die Ansicht für mehr oder weniger Details zu vergrößern oder zu verkleinern.



Klicken Sie auf ‚Zoom > Auf Fenstergröße zoomen‘, um das ganze Stickmuster im Stickmusterfenster anzuzeigen.



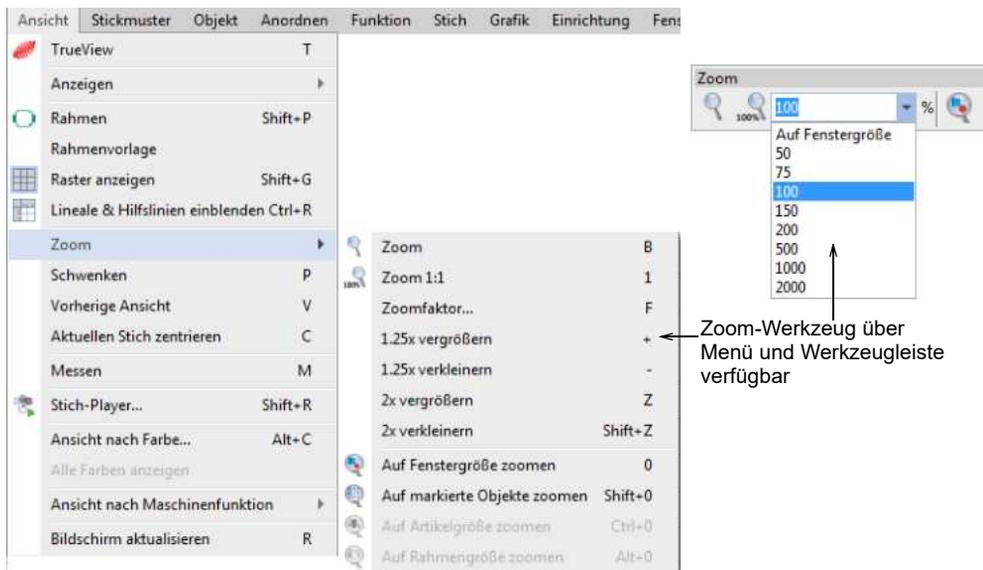
Klicken Sie auf ‚Zoom > Auf markierte Objekte zoomen‘, um das markierte Objekt zu vergrößern.



Zoomfaktor: Wählen Sie eine voreingestellte Zoomfaktor aus der Dropdown-Liste oder Geben Sie Ihre eigenen Zoomfaktor und drücken Sie die Eingabe.

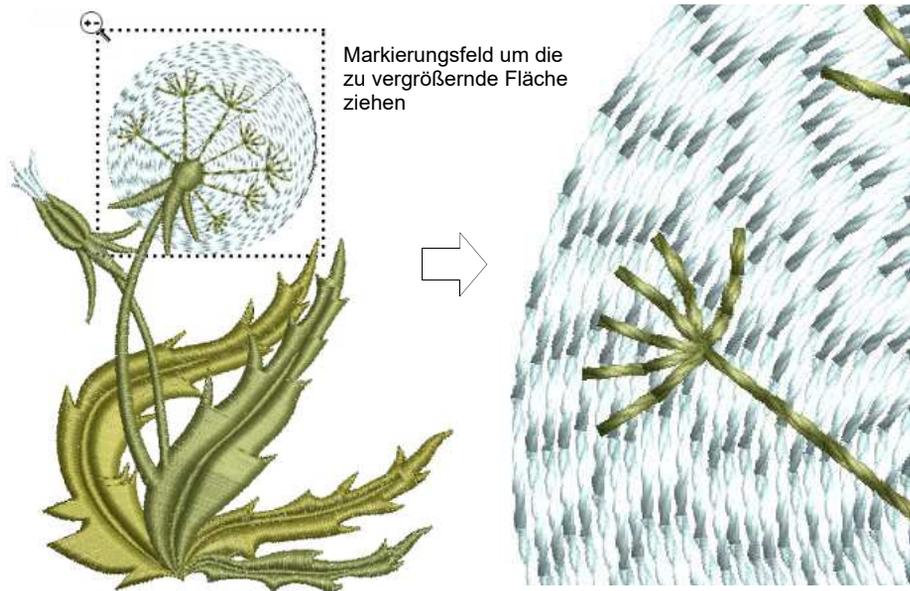
Mit den **Zoom**-Werkzeugen können Sie die Ansicht Ihres Stickmusters vergrößern, indem Sie einzelne Stiche oder Details vergrößern. Am einfachsten vergrößern Sie mit dem Mausrad. Dieses vergrößert standardmäßig in 1,25x-Schritten. Das Zoom-Verhalten kann modifiziert werden, indem Sie die **Alt**-, **Strg**- und **Umschalten**-Tasten gedrückt halten, während Sie das Rad drehen. Die Einstellungen können im **Optionen > Bildlauf**-Karteireiter angepasst werden. Lesen Sie hierzu bitte auch [Bildlauf-Optionen](#) im Referenzhandbuch.

Die Zoom-Werkzeug stehen auch im **Ansicht-Menü** und auf der **Zoom**-Werkzeuleiste zur Verfügung. Experimentieren Sie mit den verfügbaren Optionen.

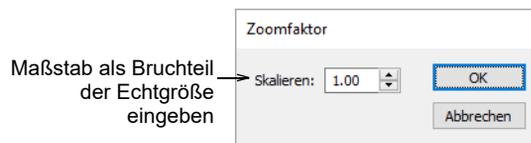


Benutzen Sie die Tastaturbefehle wie in den Menüs angegeben. Um beispielsweise einen Abschnitt des Stickmusters zu vergrößern, wählen

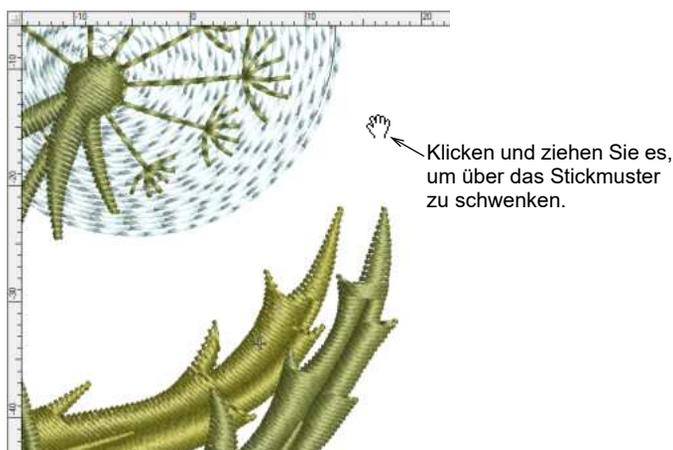
Sie **Ansicht > Zoom** aus oder drücken Sie **B** und ziehen Sie ein Auswahlfeld um die Zoom-Fläche. Um das gesamte Stickmuster anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Auf Fenstergröße zoomen** aus oder drücken Sie **0**.



◀ Um Stiche in einem bestimmten Maßstab anzuzeigen, wählen Sie eine Zoomskala aus dem Dropdown-Menü oder tippen Sie einen Zoomfaktor ein und drücken Sie auf **Eingabe**. Alternativ können Sie auch **Ansicht > Zoomfaktor** wählen oder auf **B** drücken. Geben Sie im **Zoomfaktor**-Dialogfeld einen Maßstab als Bruchteil der Echtgröße ein, wobei '1' = '100%', '1,5' = '150%' entspricht etc.



- ◀ Um über ein Stickmuster zu schwenken, wählen Sie **Ansicht > Schwenken** aus oder drücken Sie **P** und benutzen Sie das 'Greifhand'-Werkzeug.

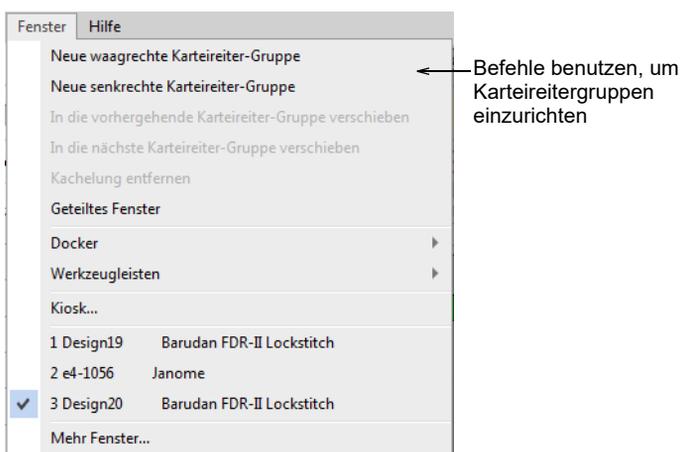


Mehrfache Ansichten einrichten

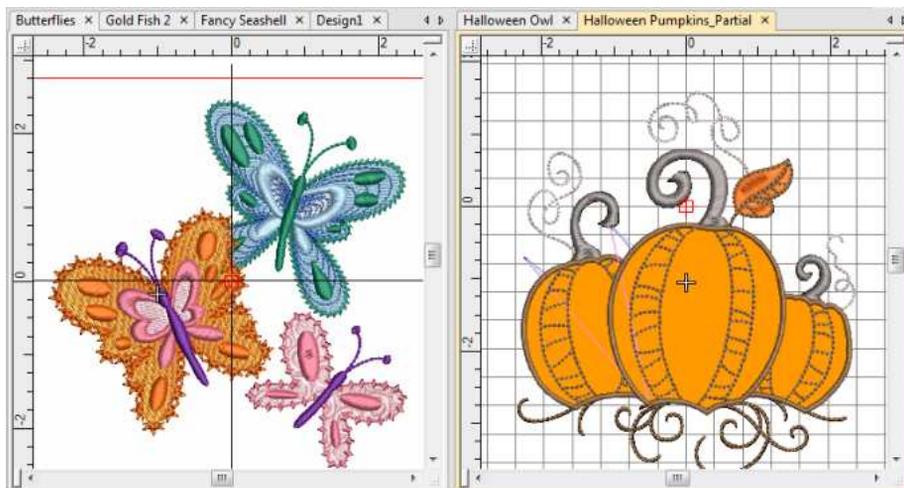
BE EmbroideryStudio liefert Ihnen mehrere Ansichten desselben Stickmusters. Es erlaubt Ihnen auch, mithilfe von Stickmuster-Karteireitern zwischen offenen Stickmustern hin- und herzuwechseln. Dies erleichtert es auch, zwischen Stickmustern hin- und herzukopieren und einzufügen, inklusive Drag & Drop.

Um multiple Ansichten einzurichten...

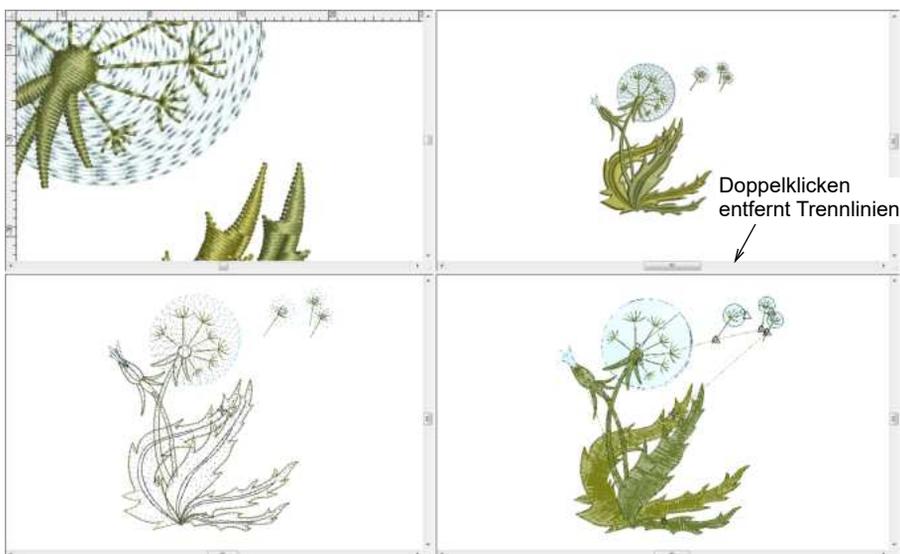
- ◀ Benutzen Sie die **Fenster**-Befehle, um nach Wunsch Gruppen von Karteireitern einzurichten.



- ◀ Senkrechte oder waagrechte Karteireitergruppen einrichten.



- ◀ Um mehrere Ansichten von nur einem Fenster zu erstellen, benutzen Sie the den **Fenster > Geteiltes Fenster**-Befehl. Passen Sie die Ansichtseinstellungen für jeden Bereich an.



- ◀ Benutzen Sie den **Kachelung entfernen**-Befehl, um das Stickmusterfenster in den normalen Anzeigemodus zurückzubringen.



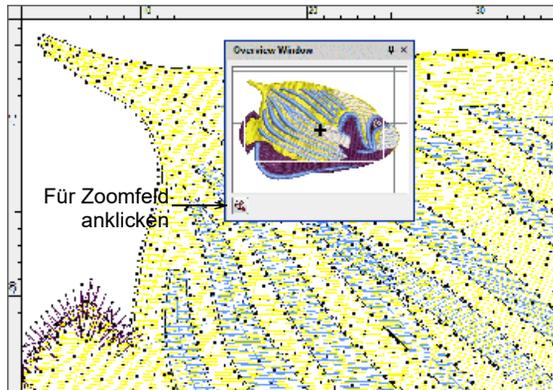
Tipp: Nach bestimmten Operationen müssen Sie unter Umständen für eine klarere Anzeige den Bildschirminhalt aktualisieren. Wählen Sie **Ansicht > Bildschirm aktualisieren** aus oder drücken Sie **R**.

Das Arbeiten mit dem Übersichtsfenster

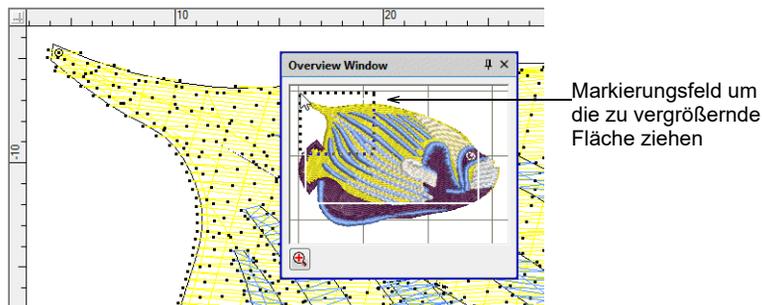


Benutzen Sie **Docker > Übersichtsfenster**, um die Anzeige des Fensters ein- und auszuschalten. Sie können es dazu benutzen, um ein Miniaturbild des Stickmusters zu begutachten.

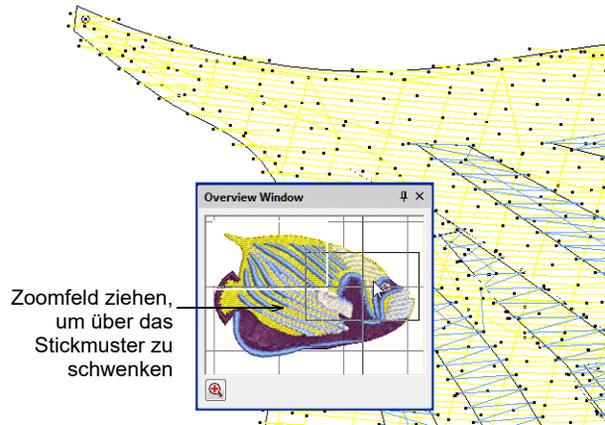
Sie können das **Übersichtsfenster** benutzen, um eine Miniaturabbildung des Stickmusters zu sehen. Benutzen Sie es, um über das Stickmuster zu schwenken und es zu vergrößern, wenn Sie mit hohen Zoomfaktoren arbeiten. Stellen Sie die Ansichtseinstellungen unabhängig vom Stickmusterfenster ein.



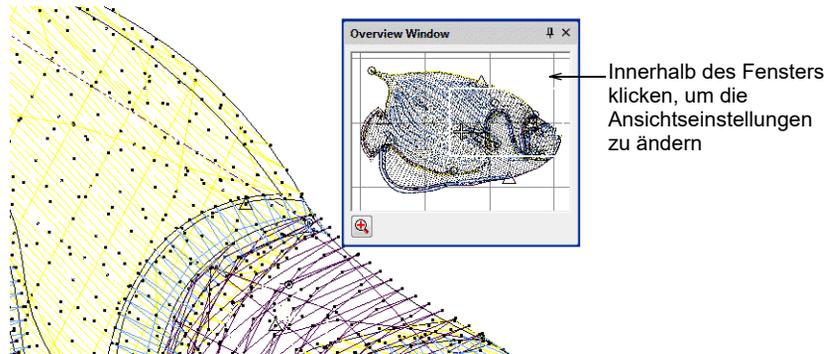
- ◀ Um zu vergrößern oder zu verkleinern, müssen Sie **Zoom**-Taste unten im Fenster anklicken und ein **Auswahlfeld** um die Zoom-Fläche ziehen.



- ◀ Um über das Stickmuster zu schwenken, klicken und ziehen Sie das Zoomfeld.



- ◀ Um die Ansichtseinstellungen für das **Übersichtsfenster**, zu verändern, klicken Sie, um es zum aktiven Fenster zu machen.



Verwandte Themen...

- ◀ [Stickerei-Komponenten ansehen](#)

Objekte & Farbblöcke ansehen

BE EmbroideryStudio bietet zahlreiche Methoden, um [Stickobjekte](#) und [Farbblöcke](#) selektiv ein- oder auszublenden.



Die **Farben-Objektliste** bietet eine einfache Methode, [Farbblöcke](#) und Stickobjekte selektiv zu begutachten. Dies ist vor allem bei der Neueinreihung nützlich.

Um markierte Objekte anzusehen



Benutzen Sie ‚Auswahl > Auswahl‘, um individuelle Objekte wie auch Objektgruppen oder -kategorien zu markieren.



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste-Anzeige ein- und auszuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmusters zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.

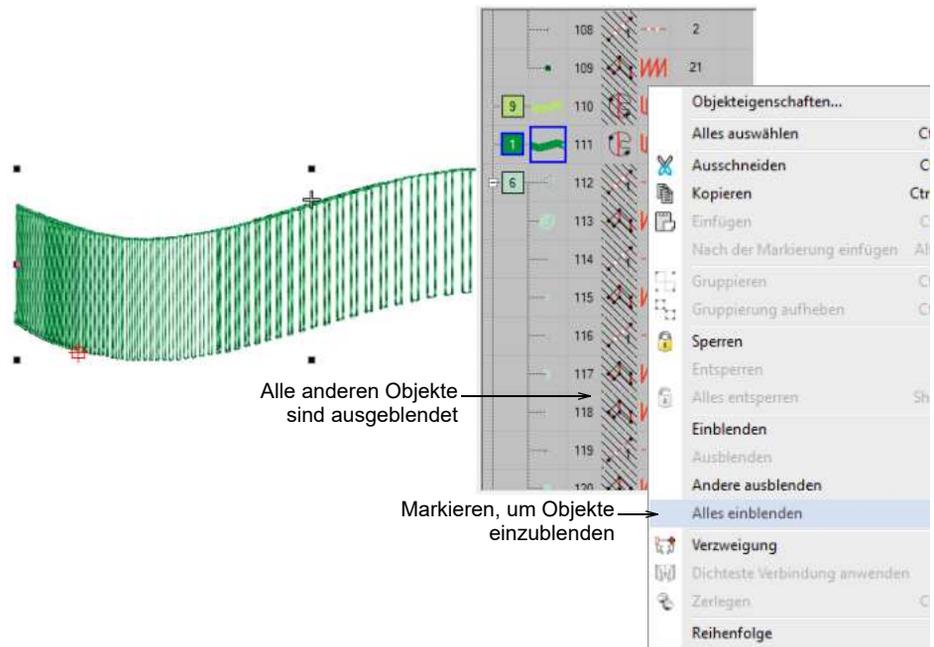
BE EmbroideryStudio bietet viele Techniken zum schnellen Ausblenden oder Anzeigen markierter [Stickobjekte](#) im Stickmusterfenster.

Um markierte Objekte anzusehen...

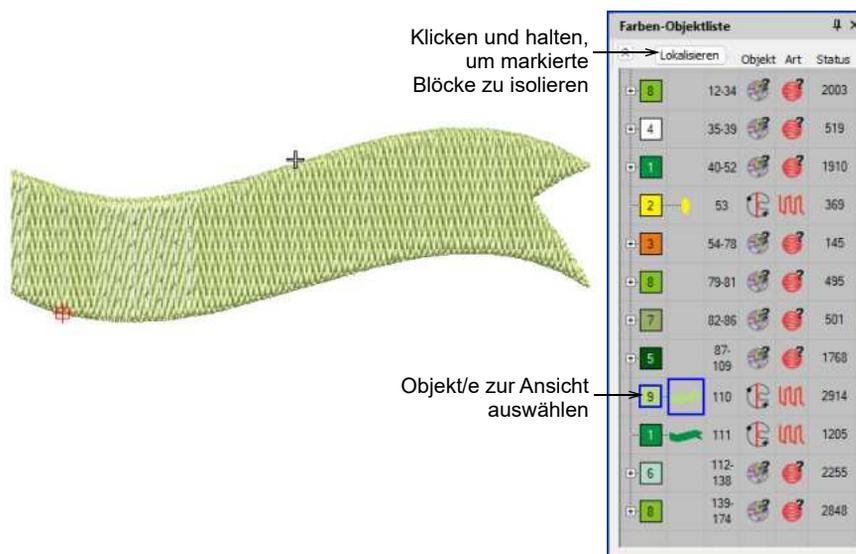
- ◀ Markieren Sie die Objekte, die Sie ansehen möchten.



- ◀ Drücken Sie **Umschalten+S**. Alle anderen Objekte sind ausgeblendet. Sie können über das **Farben-Objektliste**-Popup-Menü wieder angezeigt werden.



- ◀ Um andere Objekte vorübergehend auszublenden, markieren Sie das Objekt, das Sie ansehen möchten, und klicken und halten Sie die **Lokalisieren**-Schaltfläche gedrückt.



- ◀ Um das ausgewählte Objekt auf dem ganzen Bildschirm anzuzeigen, drücken Sie auf **Umschalten+0** (Null).
- ◀ Um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, wählen Sie **Ansicht > Vorherige Ansicht** oder drücken Sie auf **V**.
- ◀ Um das gesamte Stickmuster erneut anzuzeigen, drücken Sie auf **Esc** gefolgt durch ein Drücken von **Umschalten+S**.
- ◀ Um den Bildschirm neu zu zeichnen, wählen Sie **Ansicht > Bildschirm aktualisieren** oder drücken Sie einfach auf die **R**-Taste.
- ◀ Wählen Sie das **Optionen**-Symbol in der **Standard**-Werkzeugleiste oder den **Einrichtung > Optionen > Stickmuster-Ansicht**-Karteireiter aus, um die Optionen für eine selektive Anzeige der **Stickobjekte** ein- und auszuschalten:



Zu den Optionen gehören:

Option	Funktion
Keine Änderung	Die Anzeige verbleibt wie bereits zuvor.

Option	Funktion
Ganzes Stickmuster anzeigen	Sämtliche der Stickobjekte des Stickmusters sind sichtbar.
Ausgewählte Objekte anzeigen	Es sind die aktuell ausgewählten Objekte sichtbar.
Unausgewählte Objekte anzeigen	Das Umgekehrte der vorhergegangenen Option. Es sind nur Objekte sichtbar, die aktuell 'unmarkiert' sind.
Ganzes Stickmuster ausblenden	Sämtliche Stickobjekte des Stickmusters sind ausgeblendet.

Verwandte Themen...

◀ [Das Auswählen von Objekten](#)

Markierte Farblöcke ansehen



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste-Anzeige ein- und auszuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmusters zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.



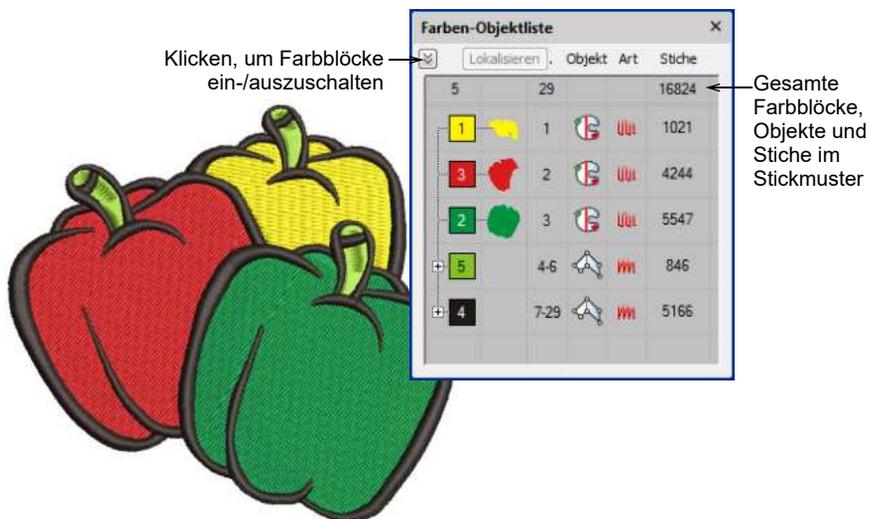
Benutzen Sie Farbe > Farbkombination-Editor, um Farblöcken im Stickmuster Fadenfarben zuzuweisen.

Ein Farblock korrespondiert mit einem im Stickmuster vorhandenen **Farbstopp**. Er kann ein einzelnes Objekt oder eine Gruppe gleichartiger Objekte enthalten – z.B. ‚Seil‘. Er kann auch aus verschiedenen Objekten der gleichen Farbe bestehen – z.B. ‚Seil und Vögel‘. Die **Farben-Objektliste** bietet eine einfache Methode, **Farblöcke** und Stickobjekte selektiv zu begutachten. Mit der **Ansicht nach Farbe**-Funktion können Sie Objekte nach Farbe begutachten. Der **Farbkombination-Editor** bietet zudem eine Methode, Farblöcke selektiv zu begutachten.

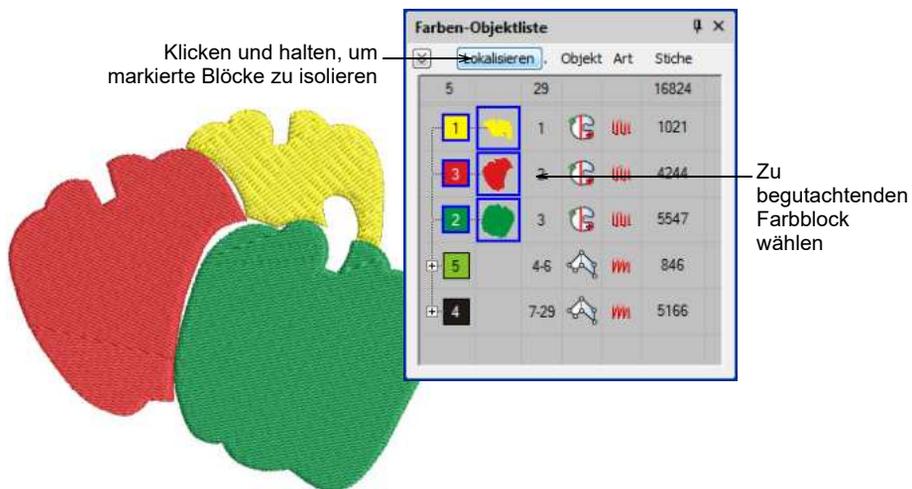
Um markierte Farblöcke anzusehen...

◀ Klicken Sie auf das **Farben-Objektliste**-Symbol. Die **Farben-Objektliste** kann links oder rechts im Stickmusterfenster andockt werden oder an jeder gewünschten Position schweben.

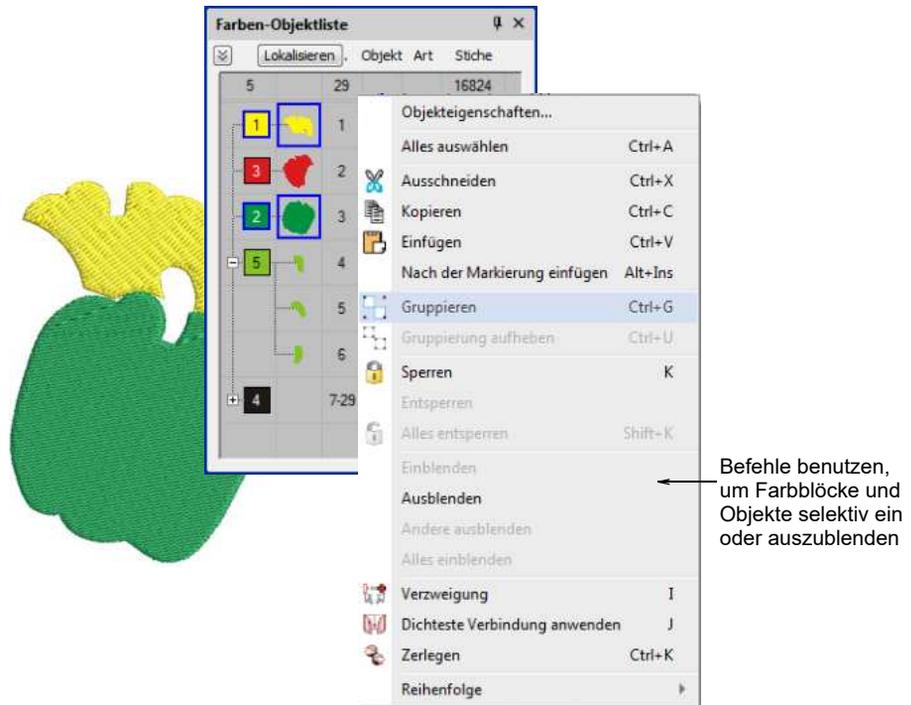
◀ Klicken Sie auf den Schalter, um die Liste nach Farbblock anzusehen.



◀ Wählen Sie einen Farbblock, klicken Sie auf **Lokalisieren** und halten Sie es gedrückt.

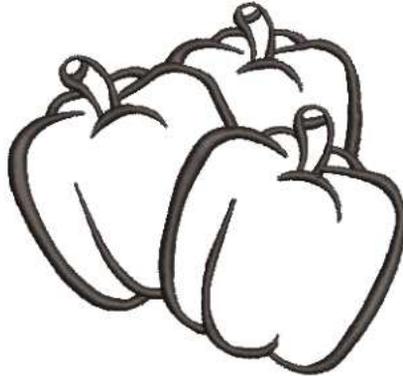


- ◀ Blenden Sie markierte **Farbblöcke** und **Stickobjekte** mithilfe der Pop-up-Menü-Befehle selektiv ein oder aus.



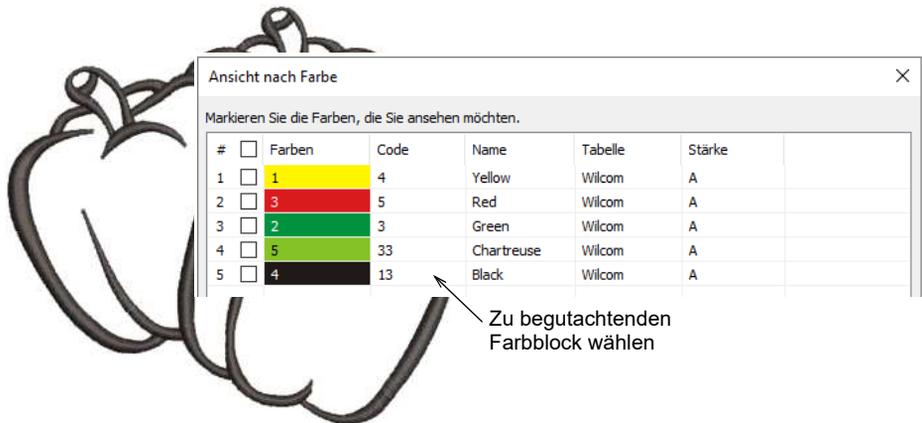
- ◀ Alternativ, um einen Farbblock im Stickmusterfenster zu isolieren, können Sie ihn nun in der **Farben-Werkzeugleiste** anklicken und

halten. Drücken Sie zunächst **Esc**, um die Markierung aller Objekte aufzuheben.



Klicken und halten, ohne dass Objekte markiert sind

- ◀ Wählen Sie **Ansicht > Ansicht nach Farbe**. Wählen Sie die zu begutachtenden Farben. Diese Funktion kann nicht mit gruppierten Objekten angewendet werden.



Zu begutachtenden Farbblock wählen

- ◀ Alternativ klicken Sie auf den **Farbkombination-Editor**. Wählen Sie einen Farbblock, klicken Sie auf **Lokalisieren** und halten Sie es gedrückt.

Farbkombination-Editor

Farbkombinationen - Colorway 1

Farbe #	Colorway 1
BKG	255 255 255
1*	4 Yellow
2*	3 Green
3*	5 Red
4*	13 Black
5*	33 Chartreuse

Stop # - Element:

5 - Outlines

Meine Fäden

Farbblock auswählen

Zwecks Auffindung eines ausgewählten Farbblocks anklicken und gedrückt halten

- ◀ Um nochmal alle anderen Objekte zu begutachten, müssen Sie auf **Esc**, gefolgt von **Umschalten+S** drücken oder **Ansicht > Alle Farben anzeigen** wählen.

Verwandte Themen...

- ◀ [Das Auswählen von Objekten](#)
- ◀ [Markierte Farbböcke ansehen](#)

Das Begutachten der Stickabfolge

Wenn Sie Stickmuster überprüfen, möchten Sie in der Regel die Stickfolge verstehen, um eine effiziente Ausstickung auf der Maschine sicherzustellen. 'Durchlaufen' Sie Stickmuster anhand von [Farbböcken](#), [Stickobjekten](#) oder sogar Stich-für-Stich. Alternativ simulieren Sie die Ausstickung auf dem Bildschirm.



Tipp: Abhängig von dem von Ihnen benutzten Hintergrund, können Sie die Farbenanzeige für ungenähte Stiche verändern. Lesen Sie hierzu [Anzeigefarben ändern](#) für Einzelheiten.

Stickmuster -Ausstücker simulieren



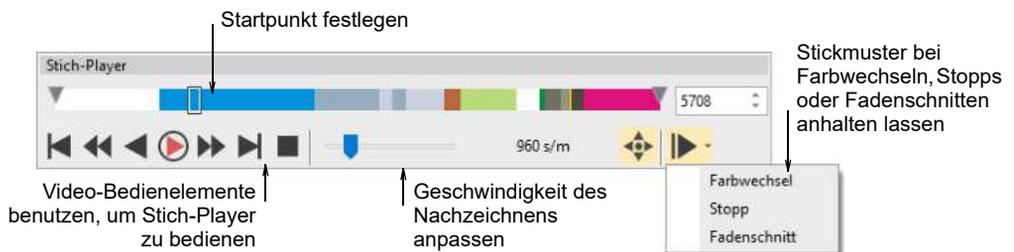
Benutzen Sie ‚Ansicht > Stich-Player‘, um die Ausstücker des Stickmusters auf dem Bildschirm zu simulieren.

Stich-Player ist in BE EmbroideryStudio ein sehr wichtiges Werkzeug. Es ermöglicht Ihnen den Ausstückervorgang auf dem Bildschirm zu simulieren. Dar **Stich-Player** die Bewegungen einer Stickmaschine nachahmt, ist es Ihnen ermöglicht worden, Entschlüsse bezüglich der Stickmuster-Optimierung zu treffen, so dass Ihre Maschine nicht beim Ausstücker überlastet wird. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie mehrere Ausstücker vornehmen möchten.



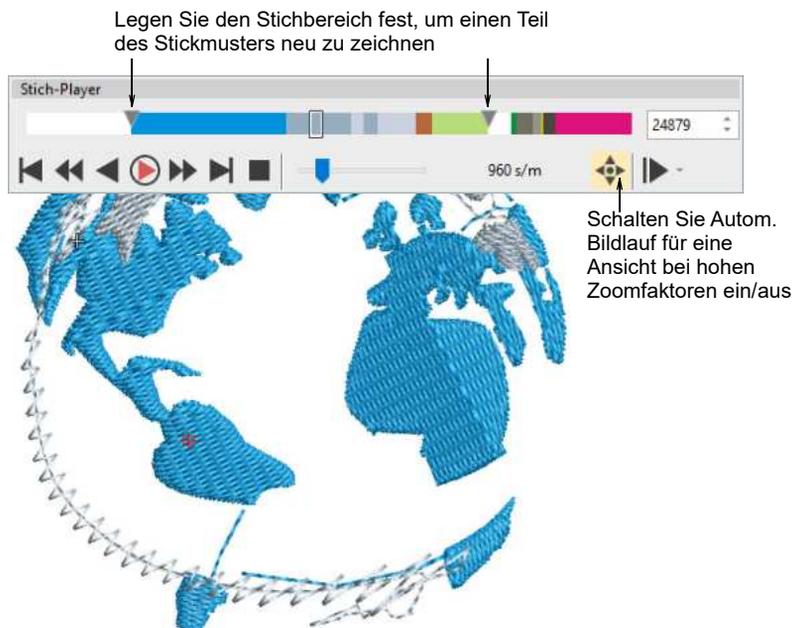
Um die Ausstücker des Stickmusters zu simulieren...

- ◀ Wählen Sie eine Stickmusteransicht aus, um Ihr Stickmuster zu visualisieren. **Stich-Player** kann mit oder ohne TrueView™ ausgeführt werden.
- ◀ Klicken Sie auf **Stich-Player** oder drücken Sie auf **Umschalten+R**.



- ◀ Benutzen Sie den Schieberegler, um den Startpunkt zu verschieben.
- ◀ Benutzen Sie die Bedienelemente, um das Stickmuster mittels der Stiche vorwärts oder rückwärts zu durchlaufen. Typische ‚Mediaplayer‘-Schaltflächen zum Abspielen, Pausieren und Zurückspulen stehen zur Verfügung.
- ◀ Benutzen Sie die **Autom. Pause**-Steuerung, um Stopp-Punkte festzulegen – nach Farbwechsel, Stopp oder Fadenschnitt.

- ◀ Um einen Abschnitt des Stickmusters neu zu zeichnen, legen Sie mithilfe der Karteireiter Start und Ende fest.



- ◀ Benutzen Sie **Autom. Bildlauf**, wenn Sie **Stich-Player** bei hohen Zoomfaktor ausführen.



Tipp: Sie können die Farbenanzeige für ‚Ungenäht‘ Stiche, ‚Markiert‘ Objekte, die Objektkonturen, Raster und Hilfslinien, ändern, so dass sich diese wie gewünscht von der Farbe abheben, die Sie für Ihren Hintergrund gewählt haben.

Verwandte Themen...

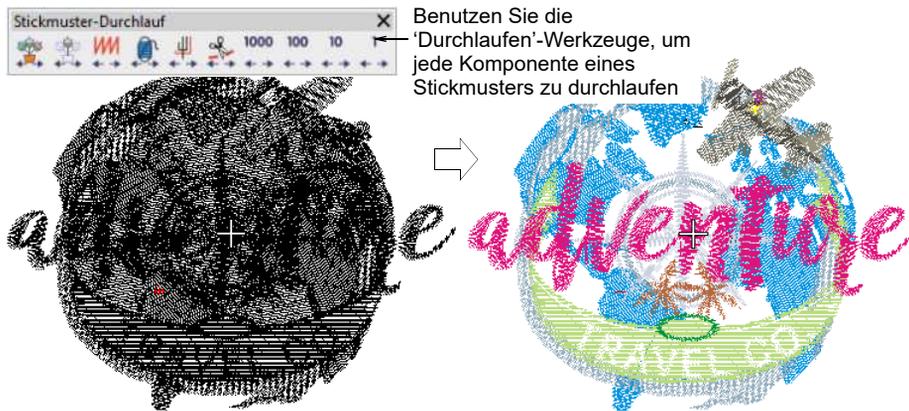
- ◀ [Anzeigefarben ändern](#)

Stickmuster-Durchlauf

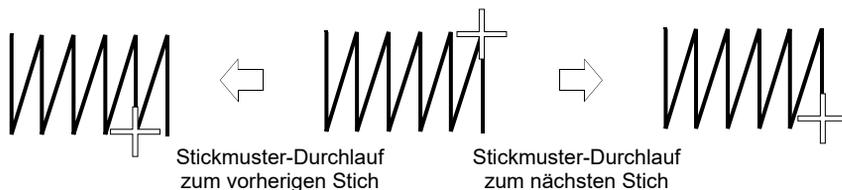
Es ist äußerst nützlich die Stickfolge eines Stickmusters Farbe für Farbe, Objekt für Objekt oder sogar Stich für Stich ansehen zu können. Die **Durchlaufen**-Werkzeugleiste liefert Ihnen alle dafür benötigten Werkzeuge. Durchlaufen Sie mit jeder Schaltfläche vorwärts oder rückwärts über rechte oder linke Mausklicks. Ein Stickmuster-Durchlauf kann bei einem beliebigen Stich im Stickmuster begonnen werden. Die aktuelle Nadelposition wird mit einem weissen Kreuz (Nadelpositionszeiger) angezeigt. Die aktuelle Stichnummer wird in der **Statusleiste** angezeigt.

Um ein Stickmuster zu durchlaufen...

- ◀ Deaktivieren Sie **TrueView™** und drücken Sie **Esc**, um sicherzustellen, dass kein Objekt markiert ist.



- ◀ Durchlaufen Sie das Stickmuster zum Start, indem Sie das **Stickmuster-Start/-Ende**-Symbol anklicken oder auf die **Home**-Taste drücken.
- ◀ Benutzen Sie die **Durchlauf nach Stichen**-Funktionen, um die Ausstickreihenfolge vorwärts oder rückwärts zu durchlaufen. Benutzen Sie linke oder rechte Mausklicks oder Pfeiltasten –  oder ,  oder . Alternativ drücken Sie, um um 1000 Stiche zu durchlaufen, **Umschalten + Num+** oder **Umschalten + Num-**.



- ◀ Um ein Stickmuster anhand der Farbe zu durchlaufen, müssen Sie **Durchlauf nach Farbe** linksklicken/rechtsklicken. Diese Methode ist sehr nützlich falls Sie einen bestimmten Farbwechsel auffinden müssen, um z.B. ein Objekt einzufügen oder es aus der Stickfolge zu löschen.
- ◀ Um ein Stickmuster anhand der Objekte zu durchlaufen, müssen Sie **Durchlauf nach Objekt** linksklicken/rechtsklicken. Alternativ drücken Sie **Tab** oder **Umschalten+Tab**.
- ◀ Um nach Maschinenfunktion zu durchlaufen, Klicken/Rechtsklicken Sie auf das **Durchlauf nach Funktion**-Werkzeug. Alternativ drücken Sie **Strg + Bild Auf** oder **Strg + Bild Ab**. Bemerkten Sie dabei jedoch,

dass der Nadelpunkt bei jedem **Sprungstich**, Fadenschnitt und Farbwechsel, anhalten wird.

- ◀ Manchmal ist es einfacher, **Durchlauf nach Fadenschnitten** zu benutzen, um nur nach Fadenschnitten-Funktionen zu durchlaufen – z.B. wenn Sie nach unnötigen Fadenschnitten suchen. Alternativ drücken Sie **Strg + Pfeil Links** oder **Strg + Pfeil Rechts**. Schalten Sie **Verbindungsstiche anzeigen** und **Funktionen anzeigen** an, um diese beim Durchlaufen anzusehen.



Tipp: Klicken Sie während des Durchlaufens eines Stickmusters oder der Bearbeitung von Stichen auf das **Aktuelles markieren**-Symbol oder drücken Sie **Umschalten+0**, um das mit der aktuellen Mauszeigerposition assoziierte Objekt zu markieren.

Verwandte Themen...

- ◀ [Markierte Farblöcke ansehen](#)

Objektauswahl beim Durchlaufen



Klicken Sie auf ‚Auswahl > Auswahl‘ während Sie die Strg-Taste drücken, um Objekte beim Stickmuster-Durchlauf zu markieren.



Linksklicken/Rechtsklicken Sie ‚Stickmuster-Durchlauf > Durchlauf nach Objekt‘, um das Stickmuster zum vorhergehenden oder nächsten Objekt zu durchlaufen.

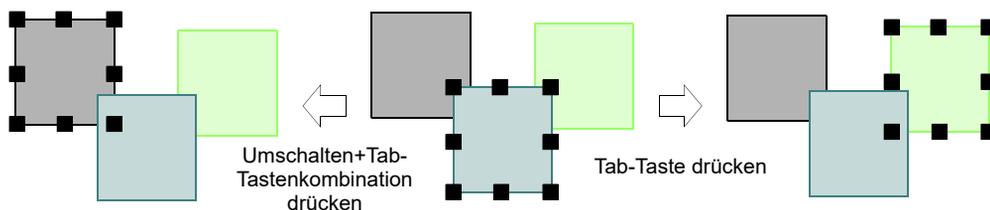


Klicken Sie auf ‚Auswahl > Aktuelles markieren‘, um das mit der aktuellen Mauszeigerposition assoziierte Objekt zu markieren.

Das Durchlaufen wird normalerweise mit der Überprüfung der Stickabfolge assoziiert. Sie können, während Sie sich beim 'Durchlaufen' des Stickmusters befinden, Objekte dadurch auswählen, indem Sie die **Strg**-Taste betätigen.

Um Objekte während des Stickmuster-Durchlaufs auszuwählen...

- ◀ Symbol **Markieren** anklicken.
- ◀ Benutzen Sie das **Durchlauf nach Objekt**-Werkzeug oder die **Tab**- und **Umschalten+Tab**-Tasten, um das Stickmuster anhand der Objekte vorwärts oder rückwärts zu durchlaufen. Lesen Sie hierzu [Stickmuster-Durchlauf](#) für Einzelheiten.



- ◀ Klicken Sie während des Bearbeitens der Stiche auf das **Aktuelles markieren**-Symbol oder drücken Sie **Umschalten+0**, um das mit der aktuellen Mauszeigerposition assoziierte Objekt zu markieren.
- ◀ Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, um das Objekt zu markieren, das Sie gerade durchlaufen.

Die Ansicht der Farbkombinationen

Eine ‚Farbkombination‘ ist eine Farbzusammenstellung oder -palette von Fadenfarben. Sie kann zudem eine [Hintergrundfarbe](#), einen Beispielstoff oder ein Produktbild enthalten. In BE EmbroideryStudio können Sie mehrere [Farbkombinationen](#) für ein Stickmuster bestimmen. Dies bedeutet, dass Sie dasselbe Stickmuster in verschiedenen Farben auf unterschiedlichen Stoffen begutachten können. Zudem können Sie mehrere Farbkombinationen, Stickmuster-Hintergründe und

Farbblocksymbole zusammen mit dem Produktionsarbeitsblatt ausdrucken lassen.



Farbkombinationen wechseln



Benutzen Sie ‚Farbe > Aktuelle Farbkombination-Menüliste‘, um eine neue Farbzusammenstellung für Ihr Stickmuster auszuwählen.



Benutzen Sie ‚Farbe > Farbkombination-Editor‘, um Fadenfarben zu bestimmten Feldern in der Farbpalette zuzuweisen.

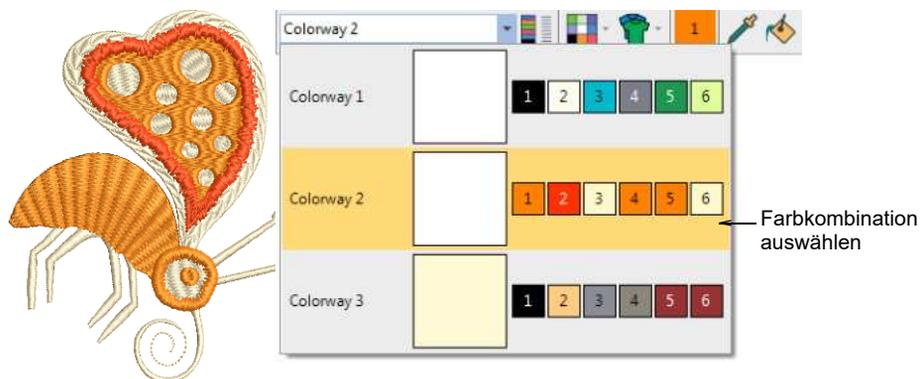
In BE EmbroideryStudio können Sie eine Vorschau für dasselbe Stickmuster in verschiedenen Farben auf unterschiedlichen Stoffen begutachten.

Um zwischen Farbkombinationen zu wechseln...

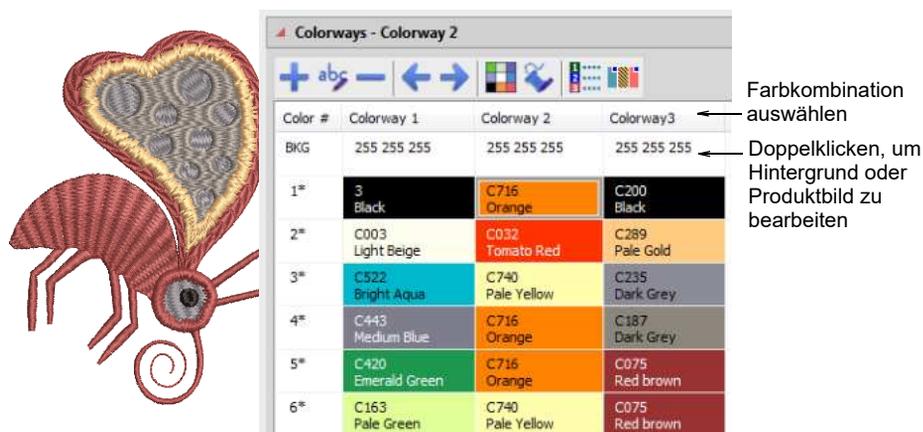
- ◀ Öffnen Sie ein Stickmuster mit mehreren Farbkombinationen.



- ◀ Wählen Sie eine Farbkombination aus dem Dropdown-Menü.



- ◀ Alternativ benutzen Sie den **Farbkombination-Editor**, um zwischen Farbkombinationen hin und her zu wechseln.



Verwandte Themen...

- ◀ [Änderung des Hintergrundes](#)

Änderung des Hintergrundes



Klicken Sie auf den ‚Farben > Hintergrund- und Anzeigefarben‘-Doppelpfeil, um den Hintergrund des Stickmusters für die aktuelle Farbkombination zu ändern.

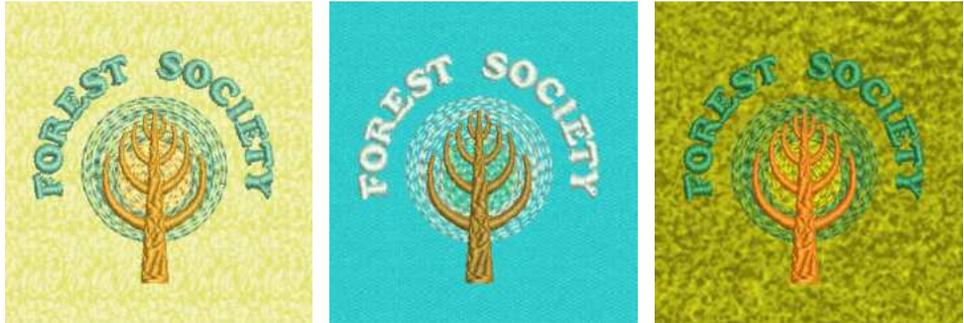


Benutzen Sie Farben > Produktvisualisierer, um ein Kleidungsstück oder einen Produkt hintergrund auszuwählen, auf dem Sie Ihre Dekoration positionieren möchten.



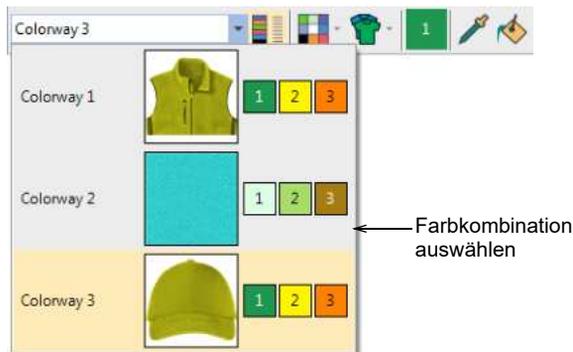
Klicken Sie auf Ansicht > Produkt anzeigen, um das Produktbild ein-/auszuschalten. Rechtsklicken Sie, um den Produktvisualisierer-Docker zu öffnen.

BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen einen Farbhintergrund, einen Stoff oder Artikel für die aktuelle Farbkombination festzulegen, um dadurch realistischere Stickmuster-Vorschauen und -Präsentationen zu erzielen.



Um Hintergründe zu ändern...

- 1 Öffnen Sie das Stickmuster und wählen Sie eine Farbkombination aus.



- 2 Benutzen Sie **Ansicht > Produkt anzeigen**, um ein etwaiges Produktbild ein- oder auszuschalten, das in der Farbkombination enthalten ist.
- 3 Klicken Sie auf den Dropdown-Menü neben dem **Hintergrund- und Anzeigefarben**-Symbol.

- ◀ Ändern Sie die Farbe über das **Hintergrundfarbe**-Menü.



- ◀ Wenn Ihre Farbkombination einen Stoffhintergrund enthält, können Sie die Stofffarben über das **Stofffarbe**-Menü ändern.



- 4 Wenn Ihre Farbkombination einen Artikel oder ein Produkt enthält, öffnen Sie das **Produktvisualisierer**-Dropdown-Menü und ändern Sie die Farbe über das **Produktfarbe**-Popoutmenü.



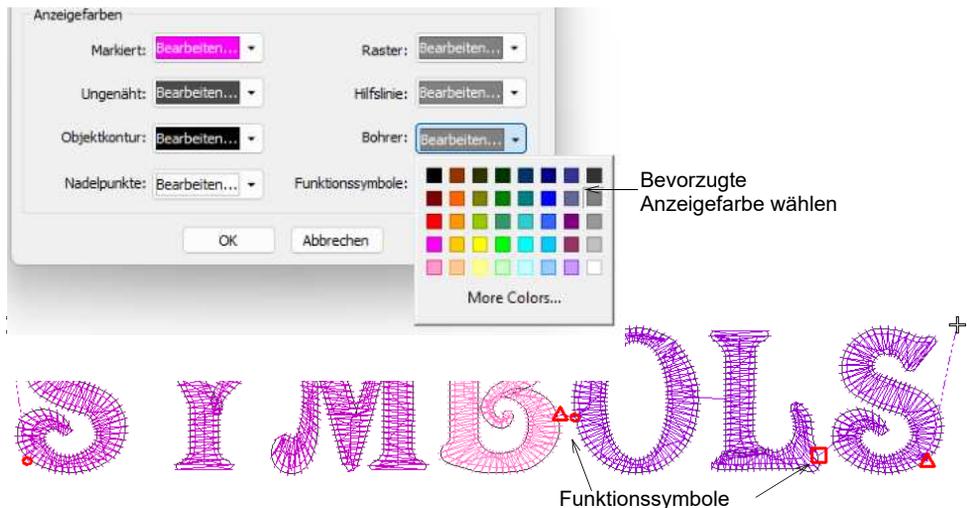
Tipp: Klicken Sie auf das **Hintergrund- und Anzeigefarben**- oder das **Produktvisualisierer**-Symbol, um eine dieser Optionen vor einzustellen.

Anzeigefarben ändern



Benutzen Sie Farben-Werkzeugleiste > Hintergrund- & Anzeigefarben (oder das Farbkombination-Editor-Dialogfeld), um die Stickmusterhintergrund-Voreinstellungen für die aktuelle Farbkombination zu ändern.

Zusätzlich zur Farbe des Hintergrundes oder des Stoffes, gehören auch die angezeigten Farben für Bohrer, ungenähte und ausgewählte Stiche, Objektkonturen und Raster zu der Definition der Farbkombinationen. Ändern Sie diese, falls die Standardfarbe sich bei der aktuellen Farbkombination nicht genug abhebt. Das **Hintergrund- und Anzeigefarben**-Dialogfeld enthält ein **Anzeigefarben**-Feld.

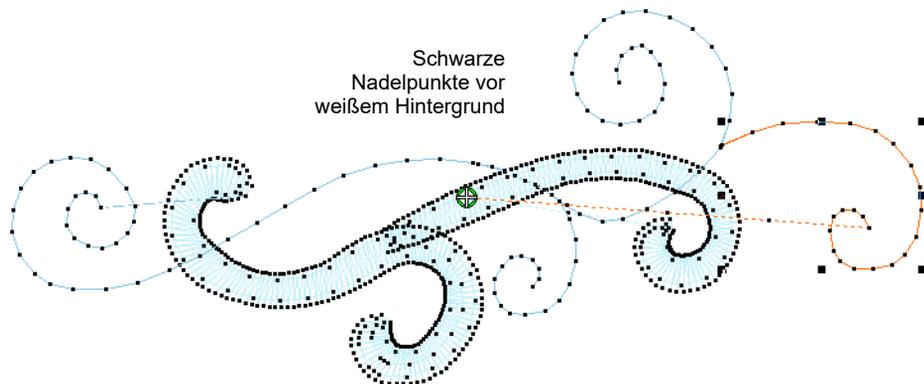


Passen Sie die folgenden Farben nach Bedarf an:

Angezeigtes Element	Beschreibung
Markiert	Ausgewählte Objekte oder Stiche.
Ungenäht	Ungenähte Stiche werden so angezeigt, wie sie beim Durchlaufen des Stickmusters erscheinen.
Objektkontur	Objektkonturen werden so angezeigt, wie sie bei aktivierter 'Konturen anzeigen'-Option erscheinen. Lesen Sie hierzu Stickerei-Komponenten ansehen für Einzelheiten.
Nadelpunkte	Ändern Sie die Nadelpunkt-Anzeigefarbe entsprechend dem aktuellen Hintergrund. Lesen Sie hierzu bitte auch Stickerei-Komponenten ansehen .

Angezeigtes Element	Beschreibung
Raster	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Farbenanzeige des Rasters anpassen, damit sich dieses von der Hintergrundfarbe abhebt. Lesen Sie hierzu bitte auch Maßeinheiten .
Hilfslinien	Abhängig von der Farbkombination müssen Sie unter Umständen die Hilfslinien-Anzeigefarben anpassen, damit diese sich von der Hintergrundfarbe abheben. Lesen Sie hierzu bitte auch Maßeinheiten .
Bohrer	Bohrerpunkte. Es handelt sich dabei um Maschinenfunktionen, die nur angezeigt werden, wenn 'Funktionen anzeigen' aktiviert ist. Lesen Sie hierzu Stickerei-Komponenten ansehen für Einzelheiten.
Funktionssymbole	Symbole wie Fadenschnitte und Abbindestiche, wie sie in der Stichansicht angezeigt werden. Benutzen Sie sie in Verbindung mit dem Funktionen anzeigen-Schalter. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf Verbindungssticharten im Referenzhandbuch.

Die Anzeigefarben werden zusammen mit der Farbkombination gespeichert. Sie können die Farbkombination zur Benutzung in zukünftigen Stickmustern als EMT-Vorlagendatei speichern.



Verwandte Themen...

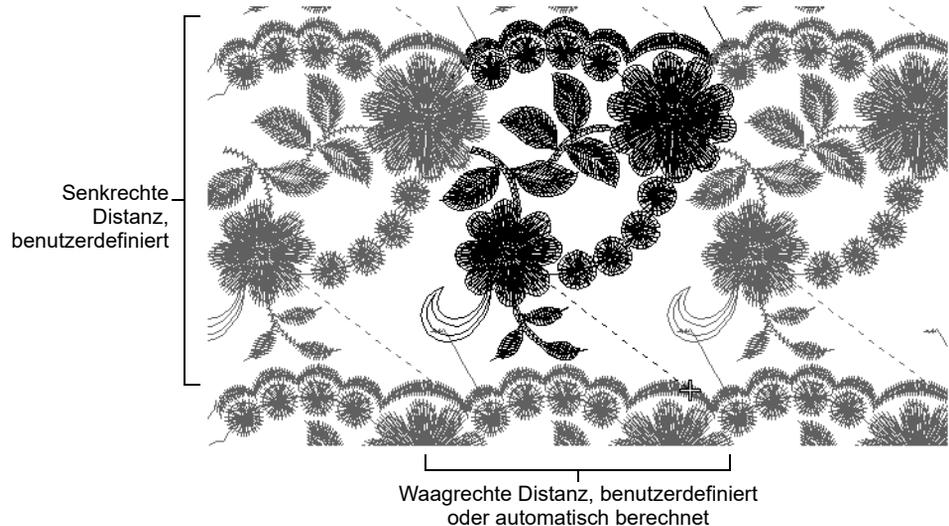
◀ [Stickerei-Komponenten ansehen](#)

Stickmuster-Wiederholungen ansehen



Klicken Sie auf ‚Ansicht > Wiederholungen anzeigen‘, um durch Kippschalten die Anzeige der Stickmuster-Wiederholungen zu aktivieren/deaktivieren. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Viele Kunden stellen traditionell Kleidungsstücke wie zum Beispiel Saris her, die kontinuierliche und manchmal auch überlappende Stickmuster aufweisen. Hier ist es wichtig, diese Stickmuster zusammen mit ihren Wiederholungen sehen zu können. Die **Wiederholungen anzeigen** Funktion zeigt in **TrueView** ebenso wie in der Stichansicht sich wiederholende Stickmuster an, darunter auch Pailletten. Sie können ein Stickmuster sogar während des Digitalisierens mit einer beliebigen Anzahl von Wiederholungen ansehen. Die Anzahl kann dabei eine ganze Anzahl oder eine Bruchzahl sein.



Anmerkung: Es ist wichtig, dass das Bildmaterial, das Sie benutzen, die richtige Größe hat und sich in der richtigen waagrechten Position befindet. Überprüfen Sie stets die Position Ihrer Bildvorlage, bevor Sie mit dem Digitalisieren beginnen.

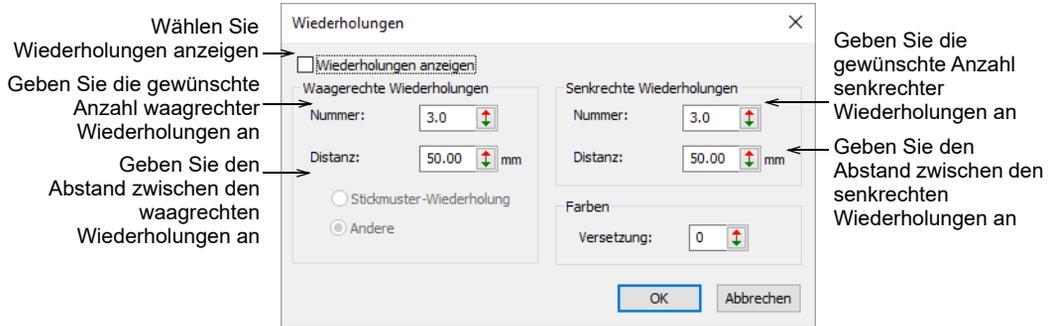
Um Stickmuster-Wiederholungen anzusehen...

- 1 Legen Sie Ihre Maßeinheiten nach Bedarf fest.



- Anmerkung:** Die Stichtlänge- und Dichte-Steuererelemente verbleiben in Millimeter, egal, welches Maßsystem gewählt ist. Diese Steuererelemente spiegeln die Maschinenfunktionen wider, da industrielle Maschinen stets Millimeter als Einheit haben.
- 2 Wenn Sie diese Funktion zum ersten Mal benutzen, rechtsklicken Sie auf das **Wiederholungen anzeigen**-Werkzeug oder drücken Sie den

Tastaturbefehl **W**, um auf das **Wiederholungen**-Dialogfeld zuzugreifen.



- 3 Markieren Sie das **Wiederholungen anzeigen**-Kontrollkästchen, um die Funktion zu aktivieren.
- 4 Geben Sie den Abstand zwischen den waagrechten Wiederholungen an. Dieser wird stets in Millimeter angegeben. Je nach Vorlage stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung:

Option	Funktion
Stickmuster-Wiederholung	Diese Option ist nur mit der Schiffli-Vorlage verfügbar. Der Wiederholungsabstand ist dabei fixiert. Es handelt sich in der Regel um einen Faktor – x1, x2, x3 etc. – des Nadelabstands. Beziehen Sie sich für Einzelheiten auf das Schiffli-Supplement.
Andere	Wenn ausgewählt, müssen Sie manuell einen Wiederholungsabstand in mm eingeben. Diese Option wird für kontinuierliche Stickereiarbeit auf Mehrkopfsystemen benutzt. Die Zahl entspricht im Allgemeinen dem Abstand zwischen den Maschinenköpfen – z.B. 135 mm – oder Faktoren davon.

- 5 Geben Sie die Anzahl waagrechter Wiederholungen an. Die Wiederholungen werden um das Ausgangsstickmuster herum balanciert. Das bedeutet, dass ganze Stickmuster nur für ungerade natürliche Zahlen (1, 3, 5) von Wiederholungen angezeigt werden .

Wiederholen	Effekt
1.0	Es wird nur das Original-Stickmuster angezeigt.
1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Das Original-Stickmuster wird angezeigt, plus • 0,1 des Stickmusters zu beiden Seiten des Originals.
2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Das Original-Stickmuster wird angezeigt, plus • 0,5 des Stickmusters zu beiden Seiten des Originals. Das Wiederholungsmuster sieht so aus:]][[.
2.9	<ul style="list-style-type: none"> • Das Original-Stickmuster wird angezeigt, plus • 0,95 des Stickmusters zu beiden Seiten des Originals.

Wiederholen Effekt

- 3.0
- Das Original-Stickmuster wird angezeigt, plus
 - eine vollständige Kopieren des Stickmusters zu beiden Seiten des Originals.

Das Wiederholungsmuster sieht so aus: [][] .

- ◀ Klicken Sie zum Ausführen der Funktion auf **OK**.

Anwendungstipps...

- ◀ Der senkrechte Abstand wird nicht durch den Nadel- oder Kopfabstand bechränkt. Der senkrechte Abstand hängt von der Höhe des Stickmusters ab. Legen Sie den senkrechten Abstand und die Anzahl der Wiederholungen nach Wunsch fest.
- ◀ Um das Ausgangs-Stickmuster von den Wiederholungsmustern unterscheiden zu helfen, benutzen Sie die **Farben**-Option, um die Wiederholungen in unterschiedlichen Farben anzuzeigen. Geben Sie eine Farbversetzung ein, um zu vermerken, wo die erste Wiederholungsfarbe anfangen soll. Sagen wir, Sie haben ein 4-farbiges Stickmuster, das die Palettenfarben 1, 2, 3, 4 benutzt. Wenn Sie die Farbversetzung auf 5 einstellen, werden die Wiederholungsfarben als 5, 6, 7, 8 angezeigt.
- ◀ Benutzen Sie das **Wiederholungen anzeigen**-Symbol, um die Stickmuster-Wiederholungen ein- oder auszuschalten.



Verwandte Themen...

- ◀ [Festlegen der Maßeinheiten](#)

Stickmuster-Informationen ansehen

Sie können auf Stickmuster-Informationen auf eine Vielzahl auf Wegen und in unterschiedlichen Formaten zugreifen – bevor Sie die [EMB-Datei](#) mittels **Datei-Manager** öffnen lassen wie auch aus dem **Stickmusterinformationen**-Docker. Lesen Sie hierzu bitte auch [Vorschau von Stickmusterberichten](#).

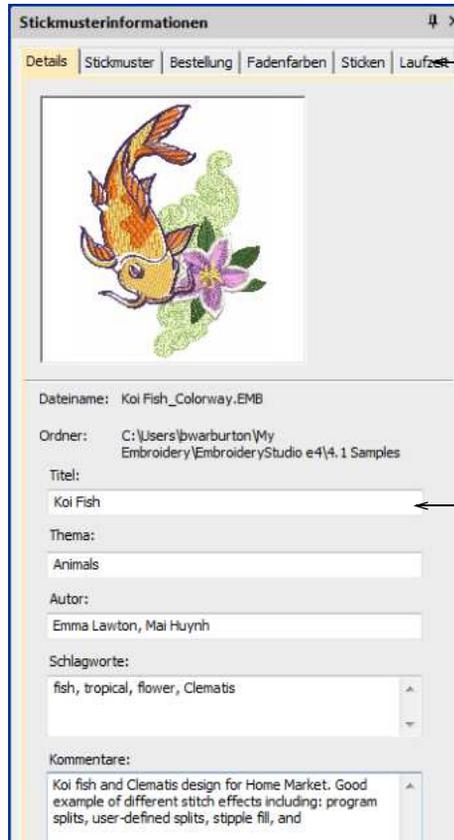
Das Anzeigen von Stickmuster-Information in BE EmbroideryStudio



Benutzen Sie Docker > Stickmusterinformationen, um Stickmusterdetails vor der Stickmusterfreigabe oder -ausstickung anzusehen und zu modifizieren.

Sie können die Stickmusterdetails über den **Stickmusterinformationen**-Docker überprüfen. Dies empfiehlt sich immer vor einer Stickmuster-Freigabe oder -Ausstickung. Der erste Karteireiter, der sich öffnet, enthält Informationen zu Stickmusterhöhe, -breite, -Stichzahl, -farben und so weiter. In den anderen Karteireitern können Details und Bestellinformationen können vom Puncher oder dem Vertriebsteam bereitgestellt werden. Diese Informationen werden zusammen mit Genehmigungsbögen und Produktionsarbeitsblättern

ausgedruckt. Wählen Sie eine Datei und dann **Stickmuster > Stickmusterinformationen** aus.



Benutzen Sie die Karteireiter, um weitere Stickmusterinformationen einzusehen, darunter Bestellungen und Abschätzungen der Maschinenlaufzeit

Geben Sie auf Wunsch einen aussagekräftigen Namen ein

Das Anzeigen von Stickmuster-Information in Datei-Manager

Selbst ohne **EMB**-Dateien zu öffnen, können Sie die Software-Versionsnummer und andere Stickmuster-Informationen mittels **Datei-Manager** prüfen. Auf dasselbe Dialogfeld können Sie auch aus dem **Öffnen**-Dialogfeld in BE EmbroideryStudio sowie im **Stickmuster-Bibliothek** zugreifen.

Um Stickmusterdetails in Datei-Manager anzusehen...

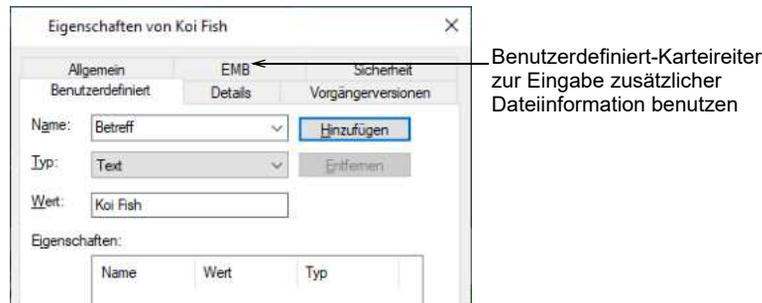
- ◀ Rechtsklicken Sie in **Datei-Manager** auf eine **EMB**-Datei und wählen Sie **Eigenschaften** aus dem Pop-up-Menü aus.

Das **Eigenschaften**-Dialogfeld wird mit einem **EMB**-Karteireiter angezeigt. Begutachten Sie allgemeine Dateiinformationen wie Dateigröße und Änderungsdaten zusammen mit

Stickmusterinformationen wie Stichzahl, Anzahl von **Stops** und Farbwechseln sowie **Maschinenformat**.



- ◀ Der **Benutzerdefiniert**-Karteireiter teilt Informationen mit dem **Stickmusterinformationen > Details**-Docker in BE EmbroideryStudio.



Vorschau von Stickmusterberichten



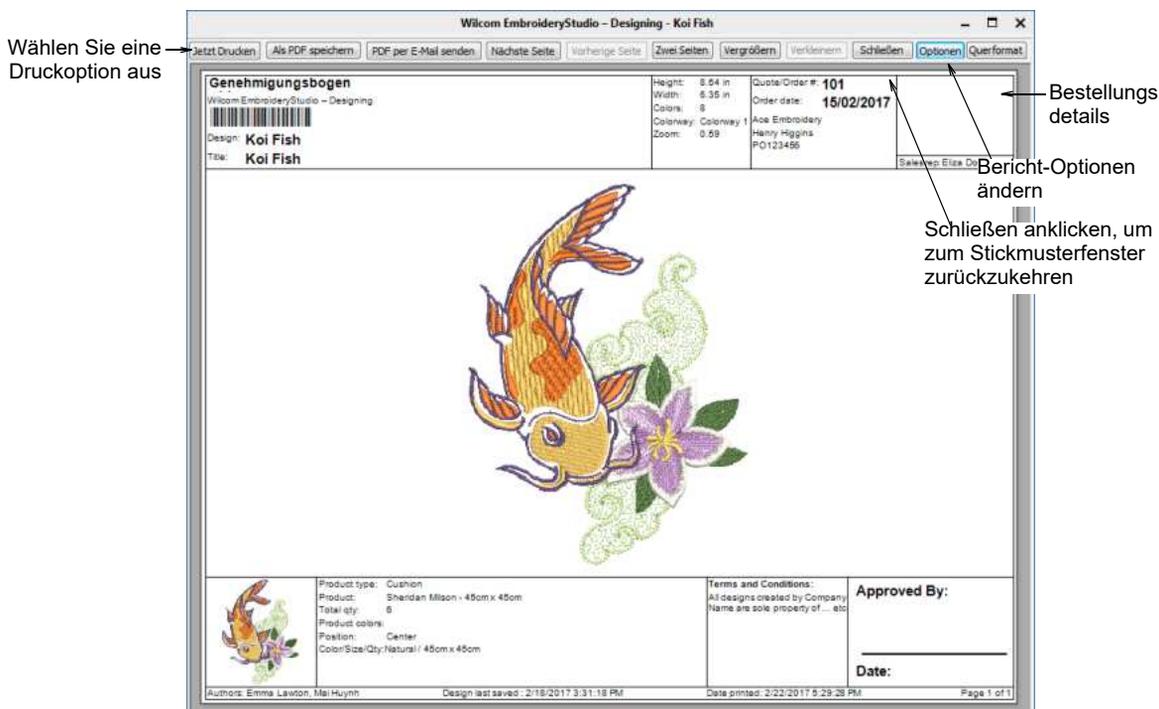
Klicken Sie auf ‚Standard > Druckvorschau‘, um eine Vorschau des Produktionsarbeitsblatts auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Genehmigungsbögen und Produktionsarbeitsblätter enthalten alle oder einige der im **Stickmusterinformationen**-Docker enthaltenen Stickmusterdetails. Genehmigungsbögen sind für Ihre Kunden gedacht, nicht für Ihr Produktionspersonal. Die Kunden können dadurch genau sehen, was sie bestellen, und können entsprechend ihre Genehmigung geben. Produktionsarbeitsblätter sind für Ihr Produktionspersonal

gedacht. Alle fertigungsrelevanten Informationen, wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Gewebematerialien, usw., werden gestellt.

Um eine Vorschau eines Stickmusterberichts zu erhalten...

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



- ◀ Um die Orientierung des Papiers zu ändern, klicken Sie auf **Querformat** oder **Hochformat**. Große Stickmuster werden unter Umständen über eine Anzahl von Seiten angezeigt.
- ◀ Um die anzuzeigende Information zu ändern und die Druck-/Ausgabe-Einstellungen festzulegen, klicken Sie auf **Optionen**. Hier können Sie die Berichtart auswählen – z.B. Genehmigungsbogen.
- ◀ Wählen Sie eine Option aus, um das Stickmuster zu drucken:

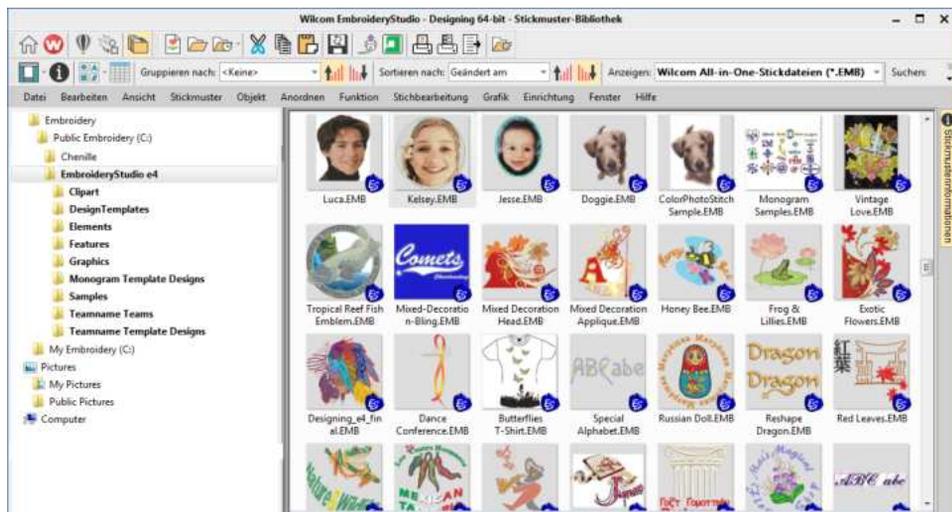
Option	Funktion
Jetzt Drucken	Klicken Sie, um den Stickmusterbericht an Ihren lokalen Drucker zu senden.
Als PDF speichern	Klicken Sie, um den Bericht als PDF-Dokument zu speichern. Sie werden aufgefordert, auf der Festplatte oder einem Netzwerk-Speicherort zu speichern.

Option	Funktion
PDF per E-Mail senden	Klicken Sie, um den Bericht – in der Regel einen Genehmigungsbogen – als PDF-Anhang an Ihren lokalen E-Mail-Client zu senden.

- ◀ Um die Vorschau zu schließen, klicken Sie auf **Schließen**.

Stickmuster verwalten

Die **Stickmuster-Bibliothek** ist ein Stickmuster-Verwaltungswerkzeug. Benutzen Sie sie, um Stickmuster- und Bilddateien zu durchsuchen, die auf Ihrem PC oder dem Firmennetzwerk gespeichert sind. Die Funktionalitäten der **Stickmuster-Bibliothek** machen sie zu einem schnellen und praktischen Werkzeug für die tägliche kommerzielle Nutzung, da nicht mehr von und zu **Datei-Manager** gewechselt werden muss. Sie unterstützt alle in BE EmbroideryStudio verwendeten Dateiformate. Sie macht es Ihnen zudem leicht, alle Stickmuster in Ihrem Netzwerk zu finden, zu sortieren und durchzublätern.



Wenn Sie bereits mit **Datei-Manager** vertraut sind, wird die Benutzeroberfläche für Sie sehr intuitiv sein. Allerdings gibt es auch ein paar Unterschiede. Der **Stickmuster-Bibliothek** ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Jeder Ordner, der Stickmuster enthält und sich auf Ihrer Festplatte, externem Speichermedium oder lokalen Netzwerk befindet, kann in den Navigationsbereich mit aufgenommen werden. Kurz gesagt können Sie mit **Stickmuster-Bibliothek**:

- ◀ Nach Stickmustern – inklusive Bilddateien – überall auf Ihrer lokalen Festplatte, Netzlaufwerken oder externen Geräten wie zum Beispiel USB- oder ZIP-Laufwerken suchen.

- ◀ Auf unterschiedliche Arten suchen, darunter Detailinformationen wie Stickmustertitel, Thema, Autoren, Schlagworte etc. Bestellinformationen können ebenfalls mit jeder unterstützten Stickdatei verknüpft werden.
- ◀ Eine Vorschau der Stickmusterinformationen im Vorschaubereich oder im **Stickmusterinformationen**-Docker erhalten.
- ◀ Eine Organisationsstruktur für einfaches Kategorisieren erstellen. Stickmuster-Ordner zu Ihrer 'virtuellen Bibliothek' hinzufügen oder aus ihr entfernen.
- ◀ Angebote, Bestellungen und Freigaben aufzeichnen und verwalten.
- ◀ Mehrere markierte Stickdateien gleichzeitig in eine Reihe von Stichformaten konvertieren, darunter DST, EXP, SEW und andere.
- ◀ Markierte Stickmuster drucken oder sie zur Ausstickung an eine Stickmaschine oder an Ordner schicken, auf die Maschinen zur Ausstickung zugreifen können.
- ◀ Benutzen Sie **Stickmuster-Bibliothek**, um Angebote, Bestellungen und Freigaben zu verwalten.



Warnung: Das mitgelieferte Bildmaterial (Clipart) und die Stickmuster stehen nur zum persönlichen Gebrauch zur Verfügung – d.h. sie können nicht in irgendeiner Form kommerziell verkauft werden. Ein Ändern des Mediums – d. h. von Clipart in Stickerei oder umgekehrt – hat keinen Einfluss auf bestehenden Urheberschutz.



Anmerkung: CorelDRAW® muss registriert werden, bevor es in BE EmbroideryStudio benutzt werden kann. Mit der Registrierung haben Sie Zugriff auf die neuesten CorelDRAW®-Updates. Die Registrierung beinhaltet eine CorelDRAW®-Standardmitgliedschaft, mit der Sie über Corel CONNECT Zugriff auf Inhalte – Clipart, Schriftarten, lizenzfreie Fotos, Vorlagen – erhalten.

Stickmuster-Bibliothek-Layout

Auf den **Stickmuster-Bibliothek** greifen Sie über die **Modus**-Werkzeugleiste zu.



Wechseln Sie zwischen Stickmuster-Bibliothek und Wilcom-Arbeitsbereich hin und her



Die Bibliothek hat fünf Hauptkomponenten – Werkzeugleiste, Navigationsbereich, Stickmuster-Anzeigebereich, Details-Bereich und **Stickmusterinformationen**- Docker. Das Erscheinungsbild hängt bis zu einem gewissen Grad von Ihrem Betriebssystem ab.



Im Folgenden finden Sie eine Übersicht über die Bibliothekskomponenten...

Komponente	Funktion
Navigationsbereich	Beachten Sie jedoch, dass die Navigationsstruktur im Stickmuster-Bibliothek kein genaues Duplikat Ihrer Datei-Manager-Ordnerstruktur ist. Sie ist spezifischer, da sie nur Ordner enthält, die für Stickmuster und Kombi-Stickmuster relevant sind. Wählen Sie einen beliebigen Ordner auf Ihrem PC oder Netzwerk aus und fügen Sie ihn hinzu, um unterstützte Dateiformate anzusehen.

Komponente	Funktion
Stickmuster-Anzeigebereich	<p>Der Stickmuster-Anzeigebereich zeigt alle Stickmuster in ausgewählten Ordnern an, die dem ausgewählten Filter und den in der Ansicht-Werkzeugleiste Stickmuster-Bibliothek eingegebenen Suchkriterien entsprechen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benutzen Sie diese Werkzeugleiste, um die Stickmusteranzeige zu filtern. • Rechtsklicken Sie auf markierte Stickmuster, um auf ein Popup-Menü zuzugreifen. Benutzen Sie es zum Ausschneiden, Kopieren und Löschen, ohne die Software zu verlassen. • Sie können sie zudem zum Komprimieren von Stickmustern und Ordnern benutzen.
Detailansicht	Wenn ein Stickmuster markiert wird, werden im Vorschaubereich Detailinformationen angezeigt.
Stickmusterinformationen-Docker	Überprüfen Sie die Stickmusterdetails über diesen Docker. Dies empfiehlt sich immer vor einer Stickmuster-Freigabe oder -Ausstickung. Details und Bestellinformationen können vom Puncher oder dem Vertriebsteam bereitgestellt werden. Diese Informationen können zusammen mit Genehmigungsbögen und Produktionsarbeitsblättern ausgedruckt werden.
Werkzeugleisten	
Modus	Wechseln Sie in den Wilcom-Arbeitsbereich, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten.
Stickmuster verwalten	Öffnen Sie markierte oder zuletzt verwendete Stickmuster, schneiden Sie sie aus, kopieren Sie sie und fügen Sie sie ein, konvertieren und drucken Sie sie oder geben Sie sie eine beliebige angeschlossene Stickmaschine oder Datenträger aus.
Ansicht (Stickmuster-Bibliothek)	Durchsuchen oder sortieren Sie die gesamte Stickmuster-Bibliothek oder beliebige ausgewählte Ordner anhand beliebiger ausgewählter Kriterien. Finden und verwalten Sie Ordner, die Stickmuster enthalten.

Ansehen von Stickmustern in Netzwerk-Ordnern



Klicken Sie auf Modus > Stickmuster-Bibliothek, um das Stickmuster-Bibliothek-Fenster zu öffnen, in dem Sie Stickmuster sowie Angebote, Bestellungen und Freigaben suchen und katalogisieren können.



Benutzen Sie Ansicht > Layout, um die Anzeige von Navigationsbereich, Detailansicht und/oder Vorschaubereich ein-/auszuschalten.

Die Navigation zu Stickmuster-Ordern in der **Stickmuster-Bibliothek** ähnelt dem Durchsuchen im **Datei-Manager**. Ihr Zugriff auf die auf Ihrem Netzwerk befindlichen Stickmuster-Ordner ist nur durch die Ihnen vom Ihrem **Systemverwalter** gewährten Netzwerkzugangsrechte beschränkt. Sehen Sie jedes unterstützte Dateiformat an, das sich in den Stickmuster-Ordern befindet. Die Stickmuster können nach Kunde oder Bestellung gesucht, sortiert, gruppiert und durchsucht werden. Klicken Sie auf das **Stickmuster-Bibliothek**-Symbol in der Modus-Werkzeugleiste. **Stickmuster-Bibliothek** wird in einem eigenen Fenster geöffnet.

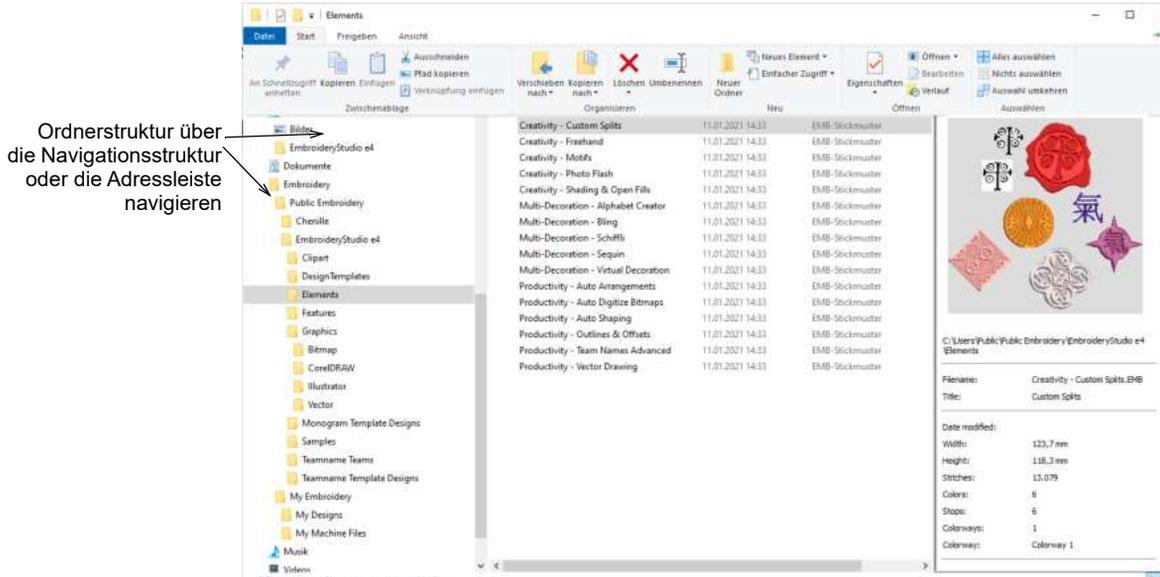


Der **Stickmuster-Bibliothek** ist in dem Sinn ein 'virtuelles Archiv', dass alle Stickmuster in Ihrem System innerhalb der Navigationsstruktur lokalisiert und angezeigt werden können. Dieser Ordner agiert als eine

Art Sammelbecken, das in **Datei-Manager** zusammen mit Ihren anderen Windows-Bibliotheken angezeigt wird.



Sie können Ordner sowohl in **Datei-Manager** als auch im **Stickmuster-Bibliothek** selbst hinzufügen. Die anfängliche Ordnerstruktur wird von Ihrer Installation erstellt. Sie können jedoch potentiell alle Ordner in Ihrem lokalen Netzwerk mit aufnehmen und in **Stickmuster-Bibliothek** ansehen, die Stickmuster oder Bildmaterial enthalten.



Tip: Wie in **Datei-Manager** kann auch die Anzeige der **Stickmuster-Bibliothek** durch einfaches Drücken der **F5**-Taste aktualisiert werden.

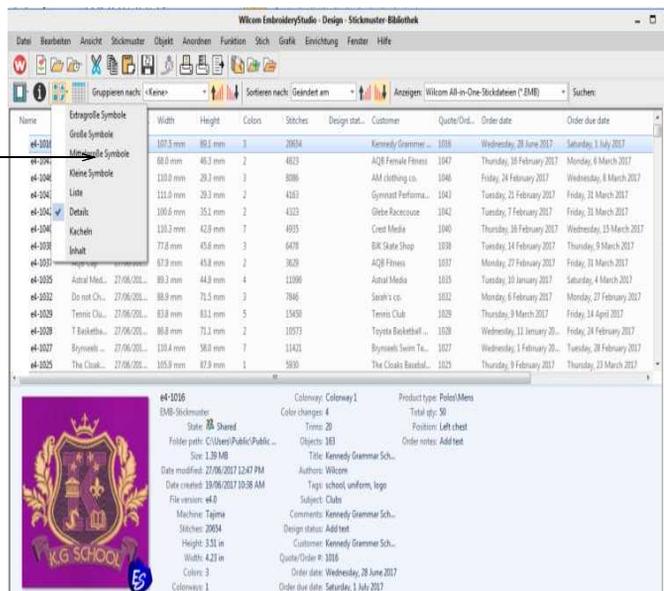
Stickmusteranzeige ändern



Benutzen Sie ‚Ansicht > Ansicht ändern‘-Symbol, um die Miniaturansichten allein, Miniaturansichten mit Stickdetails oder auch nur eine Informationszusammenfassung anzuzeigen.

Benutzen Sie die **Stickmuster verwalten**-Werkzeugleiste, um die Anzeige des Navigationsbereichs sowie das Erscheinungsbild der Miniaturansichten zu kontrollieren. Benutzen Sie das **Ansicht ändern**-Dropdown-Menü, um Stickmuster in Ihrem bevorzugten Format anzeigen zu lassen.

Stickmuster als
Symbole oder
Listen anzeigen



Tipp: Die Anzeige von **Stickmuster-Bibliothek** kann durch einfaches Drücken der **F5**-Taste aktualisiert werden, genau wie in **Datei-Manager**.

Stickmuster-Details ansehen



Benutzen Sie **Ansicht > Detailspalten Zurücksetzen**, um die in der Detailansicht angezeigten Spalten auf das Standardlayout zurückzusetzen.

Die Standard-Detailspalten variieren je nach Dateiformat und werden über MS Windows® kontrolliert. Die **Stickmuster-Bibliothek** bietet jedoch zusätzliche Spalten für aus Stickdateien hergeleitete Daten. Diese können Stickmuster-Status, Kunde, Bestelldatum etc. umfassen. Diese

Details sind in erster Linie für die Benutzung mit EMB gedacht, können aber auch auf andere Stickereiformate angewendet werden.

Stickdaten
standardmäßig
aufgelistet

Name	Title	Date modified	Width	Height	Colors	Stitches	Design status
e4-1011	Bens Boy Scouts Crest Ch...	13/04/2017 1:27 PM	74,9 mm	74,9 mm	3	10565	7-Approved
e4-1012	Department Of Army Crest	13/04/2017 1:27 PM	91,8 mm	91,8 mm	3	21050	6-Sent to Cust...
e4-1013	Eastside Eagles Crest	13/04/2017 1:27 PM	81,2 mm	85,7 mm	4	15760	8-In Production
e4-1014	Fire And Rescue Crest	13/04/2017 1:27 PM	87,2 mm	87,2 mm	6	19462	
e4-1015	Goodwin Golf Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	86,6 mm	23,2 mm	2	3199	7-Approved
e4-1016	Kennedy Grammar Schoo...	13/04/2017 1:27 PM	107,5 mm	89,1 mm	3	20703	8-In Production
e4-1017	Kleng Chess Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	27,1 mm	97,2 mm	1	3437	7-Approved
e4-1018	Lawton Coast Guard Crest	13/04/2017 1:27 PM	83,9 mm	84,1 mm	7	14140	7-Approved
e4-1019	Slaters Sports Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	55,3 mm	72,2 mm	4	12619	7-Approved
e4-1020	Tourism Industry Council ...	13/04/2017 1:27 PM	97,0 mm	28,6 mm	5	4823	6-Sent to Cust...
e4-1021	UEQ Crest	13/04/2017 1:27 PM	62,6 mm	89,3 mm	2	8912	8-In Production
e4-1022	Warthogs crest	13/04/2017 1:27 PM	103,9 mm	103,2 mm	12	21805	7-Approved
e4-1023	Wilson Motorcycle Club ...	13/04/2017 1:27 PM	70,3 mm	46,4 mm	6	11665	7-Approved
e4-1025	The Cloaks Crest	13/04/2017 1:27 PM	105,9 mm	87,9 mm	1	5930	7-Approved
e4-1026	Athletics Association Crest	13/04/2017 1:27 PM	66,2 mm	74,0 mm	3	9243	8-In Production
e4-1027	Brynseele Swim Team Crest	13/04/2017 1:27 PM	110,4 mm	58,0 mm	7	11421	8-In Production
e4-1028	T Basketball Crest	13/04/2017 1:27 PM	86,8 mm	71,1 mm	2	10573	7-Approved
e4-1029	Tennis Club Crest	13/04/2017 1:27 PM	83,8 mm	83,1 mm	5	15450	7-Approved
e4-1030	Wolves Crest	13/04/2017 1:27 PM	87,5 mm	76,3 mm	7	21529	8-In Production
e4-1031	Baranea FC Crest	13/04/2017 1:27 PM	81,6 mm	56,9 mm	5	10973	6-Sent to Cust...

Wenn Sie in der **Detail**-Ansicht Stickmuster-Listen ansehen, können die Spalten in einer beliebigen Reihenfolge angeordnet werden, und dies anhand einer ganzen Reihe von Kriterien. Manchmal kommt es vor, dass Windows Detail-Spalten auf Windows-Standardvorgaben zurücksetzt, sogar für EMB-Dateien. Um zum Standardlayout zurückzukehren, klicken Sie einfach auf die **Detail-Spalten zurücksetzen**-Schaltfläche.

Stickmuster gruppieren und sortieren

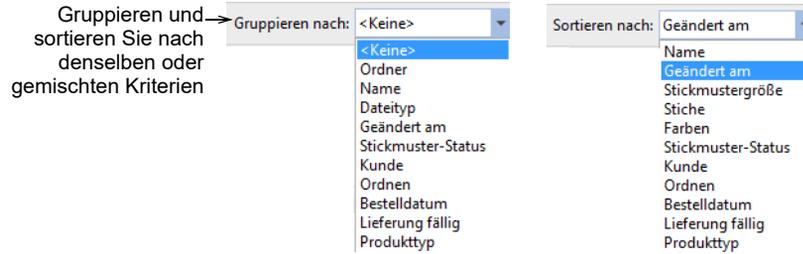
Ihnen stehen verschiedene Mechanismen zur Verfügung, um Stickmusterlisten zu sortieren und zu gruppieren...

Benutzen Sie Dropdown-Menüs und Ein-/Ausschalter zum Sortieren

Klicken Sie auf die Spaltenüberschriften in der Listenansicht

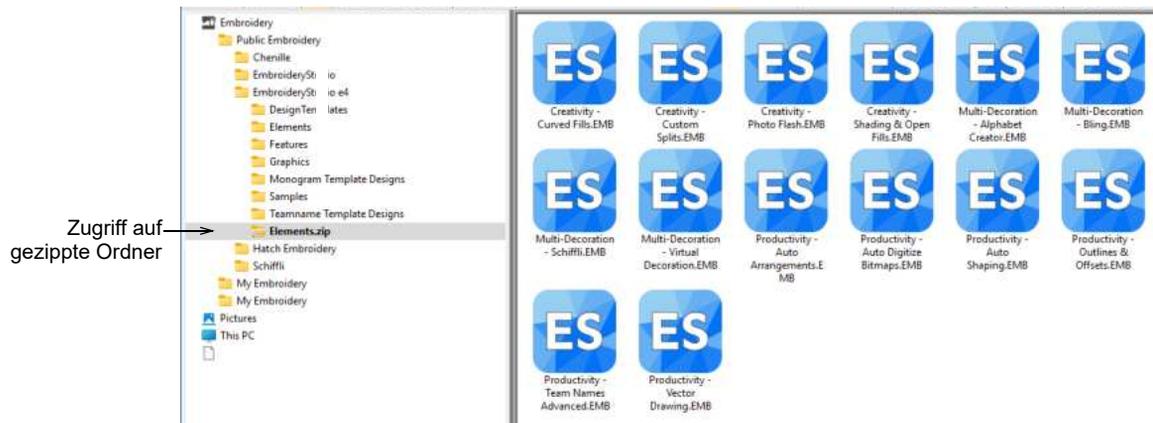
Name	Date modifie	EMB Embri	Folder
ZetlandHigh - Team Names.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Team Names (C:\Users\Public\Pub
ZetlandHigh - Insignia.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Team Names (C:\Users\Public\Pub
Reeffish_Start.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Stich Effects (C:\Users\Public\Pub
Reeffish_Finish.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Stich Effects (C:\Users\Public\Pub
Dance_Conference_T-Shirt.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Multi-Decoration (C:\Users\Publi
Mexican Peppers.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embri	B Editing (C:\Users\Public\Public E
Editing - Mexican Taqueria - Chest.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	135 KB Editing (C:\Users\Public\Public E
Editing - Mexican Taqueria - Cap.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	131 KB Editing (C:\Users\Public\Public E
My Special Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	46 KB Custom Alphabets (C:\Users\Pub
My Script Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	68 KB Custom Alphabets (C:\Users\Pub
My Alphabet.EMB	12/01/2017 2:45 PM	EMB Embroidery ...	63 KB Custom Alphabets (C:\Users\Pub

Die **Gruppieren-** und **Sortieren nach-**Dropdown-Menüs sind zudem eine bequeme Art, Bestellungen zu verwalten...



Gezippte Stickmuster ansehen

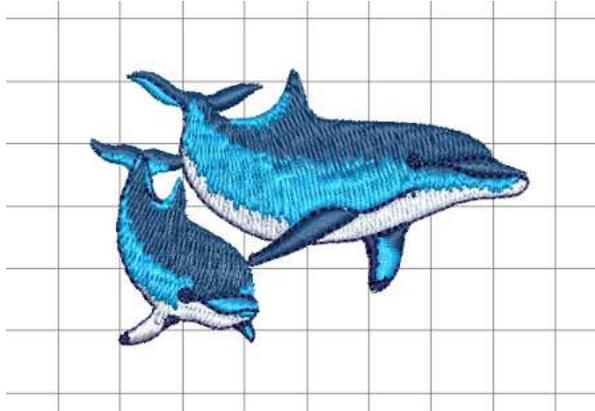
Sehen Sie Stickmuster in gezippten Ordnern an. Die einzige Einschränkung besteht darin, dass der Inhalt gezippter Ordner nicht als Miniaturansicht angezeigt werden kann.



Stickmuster aus Stickmuster-Bibliothek öffnen

Stickdateien können grob in zwei Kategorien gegliedert werden – 'Stickdateien' und 'Maschinendateien'. Stickdateien sind Dateien, die Sie im **Wilcom-Arbeitsbereich** öffnen und modifizieren können. Maschinendateien sind im Allgemeinen die diejenigen, die Sie zur Produktion an die Maschine senden. Die beiden Formate können

untereinander bis zu einem gewissen Grad hin- und herkonvertiert werden.



Stickmuster filtern

Sie können Ihr Stickerei-Archiv nach Dateikategorien filtern – Stickdateien, Maschinendateien oder alle.



Der **Stickmuster-Bibliothek** kann filtern:

- ◀ Alle von Wilcom unterstützten Stickdateien: EMB, ART, JAN
- ◀ Alle Maschinenformate wie etwa DST, EXP, JEF etc.
- ◀ Alle Bilddateien, die von BE EmbroideryStudio gelesen werden, sowohl Vektor als auch Bitmap

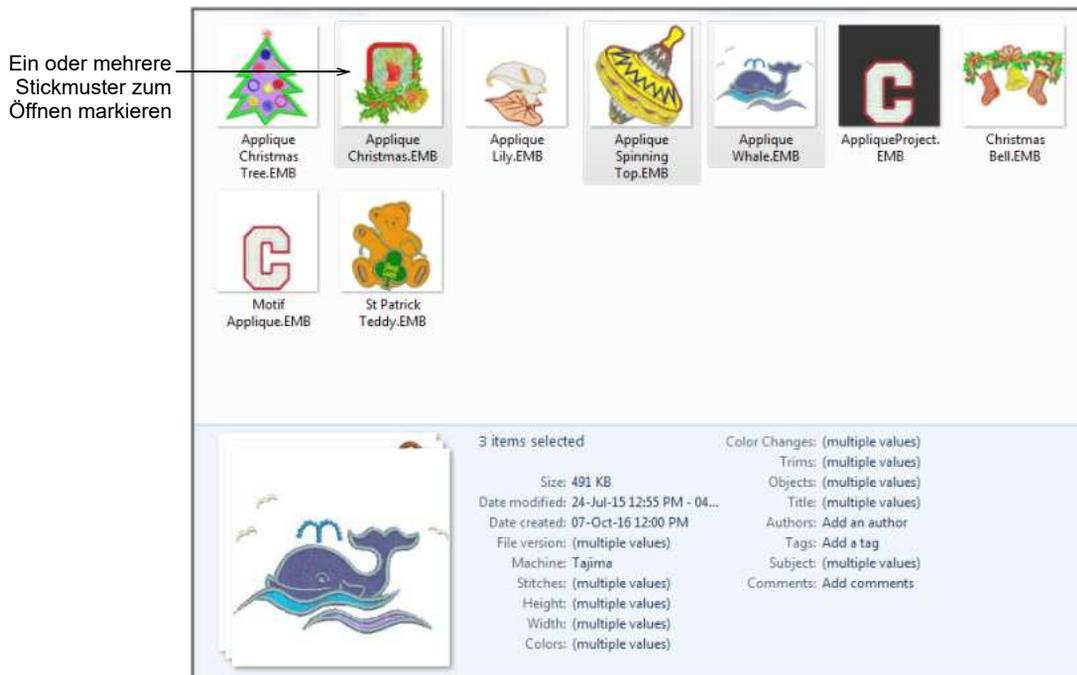
Stickdateien öffnen



Benutzen Sie **Stickmuster verwalten > Öffnen** ausgewählt, um das/die im Stickmuster-Archiv markierte/n Stickmuster zu öffnen.

'Kontur'-Dateien, auch 'All-in-one'-genannt, sind High-Level-Formate, die Objektkonturen, **Objekteigenschaften** und Stichdaten enthalten.

Wenn Sie eine Konturdatei in der Software öffnen, werden die entsprechenden Sticharten, Digitalisierungsmethoden und Effekte angewendet. Stickdateien können skaliert, umgewandelt und umgeformt werden, ohne dabei die Stichdichte oder -qualität zu beeinflussen. Nach dem Ändern können Sie sie in jedem beliebigen unterstützten Dateiformat speichern.



Mit dem **Stickmuster-Bibliothek** haben Sie die Option, eines oder mehrere markierte Stickmuster in ihren eigenen Stickmuster-Karteireitern zu öffnen. Wählen Sie einfach ein oder mehrere Stickmuster aus, indem Sie beim Klicken **Strg** gedrückt halten und dann auf **Auswahl öffnen** klicken.



Warnung: Achten Sie darauf, nicht zu viele Stickmuster gleichzeitig zu öffnen. Theoretisch können Sie alle Stickmuster in der Bibliothek markieren und auf **Auswahl öffnen** klicken. Dieser Vorgang kann nicht abgebrochen werden und kann dazu führen, dass im Computer kein freier Speicher mehr zur Verfügung steht.

Maschinendateien öffnen

Unterschiedliche Stickmaschinen sprechen unterschiedliche Sprachen. Jede hat ihre eigenen Befehle für die verschiedenen Maschinenfunktionen. Maschinendateien, auch 'Stich'-Dateien genannt,

sind einfache Formate für die direkte Verwendung durch Maschinen. Sie enthalten Informationen bezüglich der Position, Länge und Farbe jedes Stiches. Wenn sie in BE EmbroideryStudio eingelesen werden, enthalten die Maschinendateien keine Objekt-Information, wie z.B. Konturen oder Stichtypen, sondern vielmehr eine Sammlung von Stichblöcken, die als Manuell-Objekte bezeichnet werden.



Während sich Maschinendateien im Allgemeinen nicht für eine Modifikation eignen, kann die Software Objektkonturen, Stichtarten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Der Standardvorgabe gemäß werden Maschinendateien beim Öffnen in Konturen und Objekte umgesetzt. Diese erkannten Stickmuster können skaliert werden, da die Stiche den neuen Konturen entsprechend Neuberechnet werden. Eine Verarbeitung ist bei den meisten stichbasierten Motiven effektiv, kann jedoch nicht dasselbe Qualitätsniveau erreichen wie die ursprünglichen Konturen und zudem mit einigen Dekorstichen Probleme haben.

Grafikdateien öffnen

Bildmaterial kann in BE EmbroideryStudio über den **Stickmuster-Bibliothek** sowohl in Vektor- als auch in Bitmap- (Raster-)Formaten geöffnet werden. Beispiele für beide Dateiformate

sind in BE EmbroideryStudio in der **Bilder**-Bibliothek wie unten abgebildet installiert.



Erweiterte Unterstützung für CDR-Dateien

Stickmuster-Bibliothek bietet jetzt erweiterte Unterstützung für Corel CDR-Dateien. Dazu gehört:

- ◀ Rechtsklicken für Zugriff auf Windows-Arbeitsvorgänge – **Öffnen**, **Öffnen mit** – direkt im CorelDRAW-Grafiken. Alternativ doppelklicken Sie, um eine markierte CDR-Datei mithilfe der Standardvorlage zu öffnen.
- ◀ Drag & Drop von Datei-Manager in CorelDRAW-Grafiken.
- ◀ Drag & Drop in die eigenständige Wilcom-Arbeitsbereich-Anwendung.
- ◀ Drag & Drop in die eigenständige CorelDRAW® Grafiksuite-Anwendung.



Anmerkung: Für Details zu unterstützten Bilddateiformaten vergleichen Sie bitte das elektronische CorelDRAW® Grafiksuite-Benutzerhandbuch. Dieses steht über die MS Windows® **Start > Programmgruppe** oder das **Hilfe**-Menü zur Verfügung.

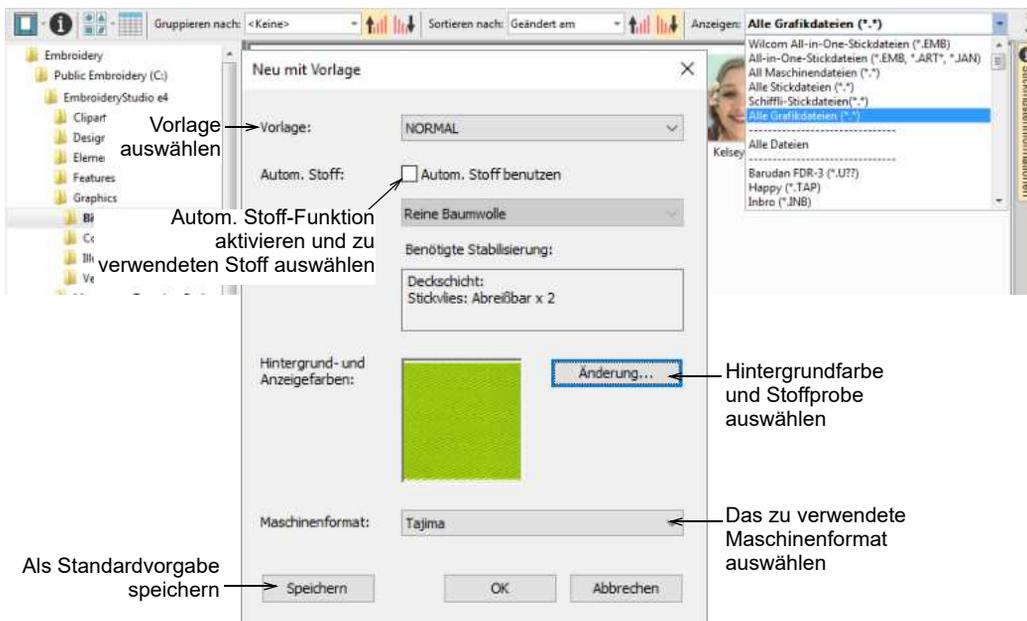
Neue Dateien aus vorhandenen Dateien öffnen



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Neu aus Markierung, um neue Stickmuster auf der Basis von im Stickmuster-Bibliothek markierten Stickmustern zu erstellen.

Statt die Original-Stickmuster zu öffnen, können Sie **Neu aus Markierung** benutzen. Unter praktischen Gesichtspunkten liegt der einzige Unterschied darin, dass dieser Befehl eine Kopie erstellt, die sich in einem neuen Stickmuster-Karteireiter öffnet, sodass die Original-Stickdatei erhalten bleibt. Linksklick verwendet die Standardvorlage. Durch Rechtsklicken der Schaltfläche können Sie eine

andere Vorlage auswählen. Das Programm merkt sich die Auswahl und benutzt sie das nächste Mal, wenn der Befehl aufgerufen wird.



Der **Neu aus Auswahl**-Befehl kann auch benutzt werden, um Grafikdateien einschließlich Corel CDR zu öffnen. Bei CDR wird eine neue Datei in BE EmbroideryStudio geöffnet und dann zu CorelDRAW-Grafiken gewechselt.



Tipp: Wenn Sie ein Stickmuster in einem anderen öffnen möchten, steht Ihnen die **Stickerei importieren**-Funktion im **Wilcom-Arbeitsbereich** zur Verfügung. Kombinieren Sie Stickmuster oder Stickmuster-Elemente zu einem einzigen Stickmusterlayout.

Stickmuster konvertieren



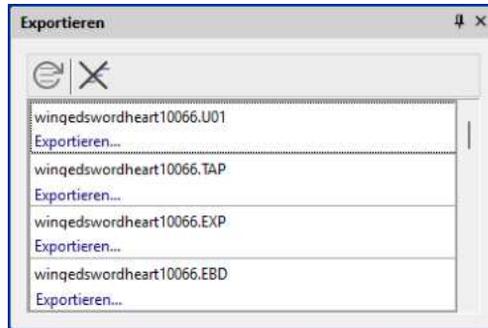
Benutzen Sie **Stickmuster verwalten > Markierte Stickmuster konvertieren**, um das im Stickmuster-Archiv markierte Stickmuster in verschiedene Maschinendateiformate zu konvertieren.



Benutzen Sie **Ansicht (Stickmuster-Bibliothek) > Exporte**, um den Exportstatus der aktuellen Sitzung anzusehen. Die Konvertierung in ältere Formate oder Maschinendateien wird als Hintergrund-Task ausgeführt.

BE EmbroideryStudio wird standardmäßig im systemeigenen Dateiformat, **EMB**, speichern. Dieses Format enthält alle notwendigen Informationen, sowohl für die Ausstickung eines Stickmusters als auch

der aktuellen Sitzung an. Der Maschinendateiexport wird als Hintergrund-Task ausgeführt.



Markierte Stickmuster ausgeben

Senden Sie Stickmuster zum Aussticken an die Maschine über **Verbindungsmanager**. Erstellen Sie mithilfe eines Druckers oder Plotters einen Hardcopy-Bericht eines ausgewählten Stickmusters. Zu den Berichtarten können Produktionsarbeitsblätter, Applikationsschnittmuster, Farbfilme sowie Kataloge und Listen von ausgewählten Stickmustern gehören.

Stickmuster zur Maschine senden



Benutzen Sie Stickmuster verwalten > An Verbindungsmanager senden, um das in der Stickmuster-Bibliothek markierte Stickmuster auszusticken.

BE EmbroideryStudio unterstützt verschiedene Maschinenmodelle. Manche können per Kabel direkt an eine USB-Schnittstelle Ihres PCs angeschlossen werden. Bei anderen kann es erforderlich sein, Dateien an einem bestimmten Netzwerk-Speicherort oder 'Beobachtungsordner' zu platzieren. Maschinen älterer Modelle unterstützen keinen Direktanschluss, sie können jedoch ATA-PC-Karten und/oder USB-Speicherstifte lesen. **Verbindungsmanager** bietet eine Verbindungsmethode mit Maschinen, die als Wechseldatenträger angezeigt werden oder Verbindungssoftware von Drittanbietern benutzen. Sobald dies in BE EmbroideryStudio eingerichtet ist, reicht ein einziger Klick aus, um das Stickmuster zur Maschine zu senden.



Anmerkung: Über den **Verbindungsmanager** können Sie nur ein Stickmuster auf einmal senden.

Markierte Stickmuster drucken

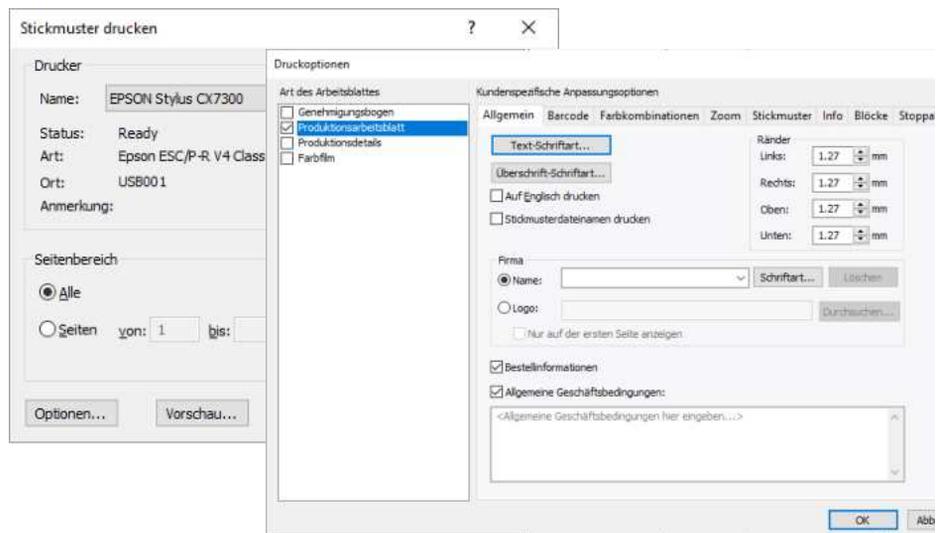


Benutzen Sie Stickmuster verwalten > Auswahl drucken, um die im Stickmuster-Archiv ausgewählten Stickmuster zu drucken.

Sie können Arbeitsblätter für markierte Stickmuster ausdrucken, die eine Miniaturansicht jedes Stickmusters enthalten. Anders als **Stickmuster drucken** kann diese Option auch Stickmuster- und Ausstickinformationen enthalten.

Um markierte Stickmuster zu drucken...

- 1 Sortieren Sie die zu druckenden Stickmuster mit **Sortieren**.
- 2 Wählen Sie ein Stickmuster aus und klicken Sie auf das **Auswahl drucken**-Symbol. Das **Stickmuster drucken**-Dialogfeld wird geöffnet.
- 3 Um den Ausdruck benutzerdefiniert anzupassen, klicken Sie auf **Optionen**.



- 4 Stellen Sie die Stickmusterbericht-Optionen so ein, dass die gewünschten Informationen im benötigten Format enthalten sind.

Option	Funktion
Genehmigungsbogen	Dieser Bericht ist für Ihre Kunden gedacht, nicht für Ihr Produktionspersonal. Die Kunden kriegen dadurch genau zu sehen, was sie bestellen und können entsprechend ihre Genehmigung geben.

Option	Funktion
Produktionsarbeitsblatt	Dieses ist für Produktionspersonal gedacht. Alle fertigungsrelevanten Informationen, wie z.B. Spulenlänge, Stickmustergröße, Gewebematerialien, usw., werden gestellt.
Produktionsdetails	Dieser Bericht bietet zwei Detailtabellen für das Stickmuster und die zugehörigen Farbkombinationen – Farbkombinationsdetails zusammen mit den Stickmusterdetails.
Applikationsschnittmuster	Dies zeigt das Applikationsmuster – Informationen zu Ausstechformen – vom Stickmuster isoliert an. Er kann als Hilfe zum Ausschneiden von Stoffstücken benutzt werden. Zudem zeigt es an, welche Applikationsstücke mit aufgenommen werden sollen.
Farbfilm	Bietet eine Liste der Farben im Stickmuster, zusammen mit Farb- und Stichinformationen für jede Farbschicht. Dies hilft dem Bediener der Maschine dabei, jede Stichfarbe in der Reihenfolge der Ausstickung zu sehen.

- 5 Das **Art des Arbeitsblattes**-Feld bietet Optionen zur weiteren benutzerdefinierten Anpassung.
- 6 Klicken Sie auf **OK** und vergewissern Sie sich, dass im MS Windows® **Druckeinrichtung**-Dialogfeld die richtigen Druckereinstellungen eingestellt sind. Das Dialogfeld und die verfügbaren Einstellungen sind von Drucker zu Drucker verschieden. Für Details vergleichen Sie bitte Ihre -Dokumentation.

LERNPROGRAMME

Dieser -Abschnitt bietet vollkommen ausgearbeitete Projektbeispiele, welche sich mit einigen der Hauptfunktionen der Software befassen. Die Projekte gehen davon aus, dass Sie mit grundlegenden Methoden wie Zoomen und dem Ansehen von Stickmustern vertraut sind.

Laden Sie die Tutorial-Dateien von der Zielseite der [Online-Hilfe](#) herunter und kopieren Sie sie in Ihre Stickmuster-Bibliothek.



Note: Weitere Einzelheiten finden Sie in den Themen des Referenzhandbuch, indem Sie auf die Links klicken. Stellen Sie sicher, dass sich das Referenzhandbuch und die Kurzanleitung im selben Ordner befinden.



Stickmuster-Bearbeitung

In diesem Projekt werden wir ein bereits vorhandenes Logo in einem Stickmuster einfügen, um es dann auf einem Polohemd und einer Mütze auszusticken. Die Stickmuster wird einige zusätzliche Buchstaben beinhalten. Wir müssen es auch skalieren, um es auf zwei verschiedenen Stoffen auszusticken.

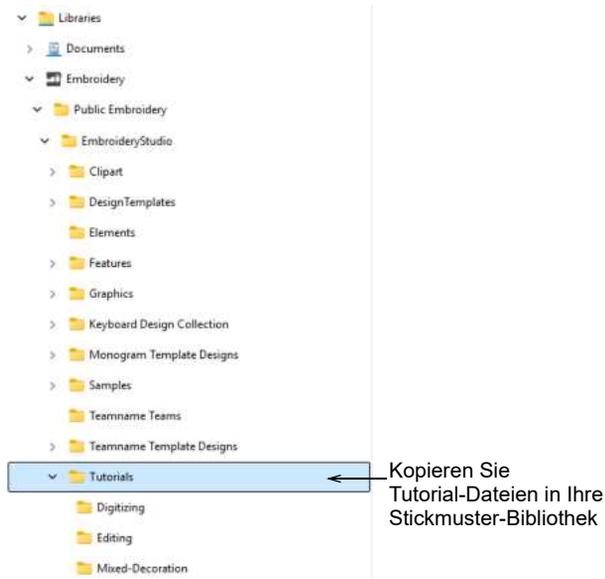


Dieses Tutorial erklärt viele Techniken und Verfahren, die Sie bei Ihrer Stickarbeit immer wieder anwenden werden. Zu den behandelten Themen gehören das Einrichten von Projekten, das Importieren und Skalieren von Stickmuster, das Zuweisen und Sequenzieren von Farben, das Anpassen von Objekteigenschaften und das Überprüfen von Verbindungen. Ebenfalls behandelt werden das Hinzufügen von Schriftzügen, das Finalisieren von Stickmuster und das Anpassen von Stickmuster für andere Zwecke.



Anmerkung: Laden Sie die Tutorial-Dateien von der [Zielseite der Online-Hilfe](#) herunter und kopieren Sie sie in Ihre Stickmuster-Bibliothek.

Um die Beispieldatei 'Mexican Peppers.EMB' anzuzeigen, navigieren Sie zum Ordner **Tutorials > Editing**.



Das Einrichten des Projekts

Der erste Arbeitsschritt in diesem wie auch allen anderen Übungen liegt darin, wahlweise die Art des zu verwendenden Stoffs, der zu benutzenden Maschine und Bildvorlage festzulegen.

BE EmbroideryStudio bietet einen Satz optimierter Stoff-Einstellungen, um den gewünschten Stoff zu berücksichtigen. Es ermöglicht Ihnen, aus einer breiten Auswahl an werkseitig mitgelieferten Standard-Rahmen auszuwählen.

Das Auswählen des Stoffes, Hintergrundes und Maschinenformats



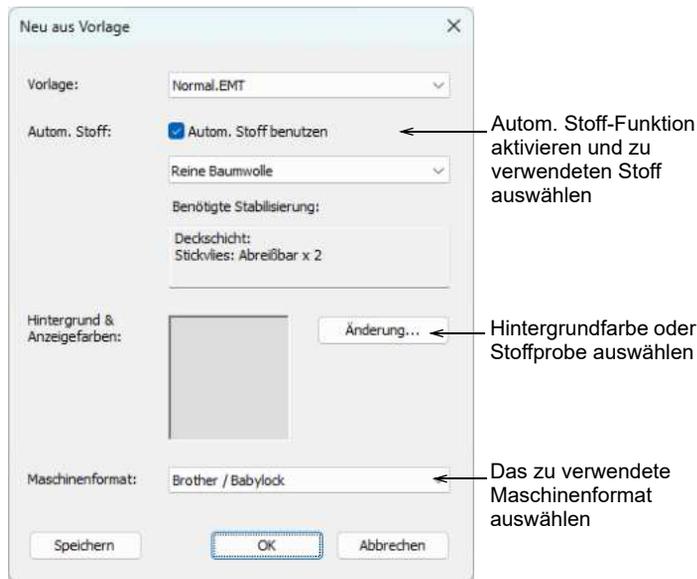
Benutzen Sie **Standard > Neues Stickmuster**, um mit einem leeren Stickmuster zu beginnen, das auf der aktuellen Vorlage basiert. Halten Sie **Umschalten** gedrückt und klicken Sie, um das 'Neu aus Vorlage'-Dialogfeld zu öffnen.



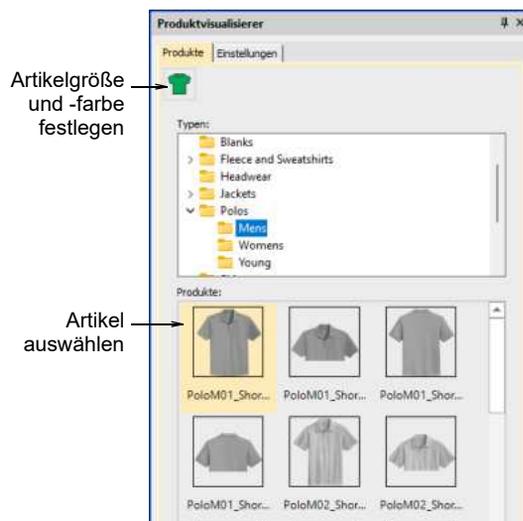
Benutzen Sie **Farbe > Produktvisualisierer**, um ein Kleidungsstück oder einen Produktbackground auszuwählen, auf dem Sie Ihre Dekoration positionieren möchten.

Öffnen Sie BE EmbroideryStudio über das entsprechende Desktop-Symbol oder das Windows **Start**-Menü. Klicken Sie auf dem **Startbildschirm** auf **Neu aus Vorlage** oder halten Sie die

Umschalttaste gedrückt und klicken Sie auf **Neues Stickmuster**. Hier wählen wir 'Jersey'. Wählen Sie ein geeignetes Maschinenformat aus – z.B. Brother – und klicken Sie auf **OK**.

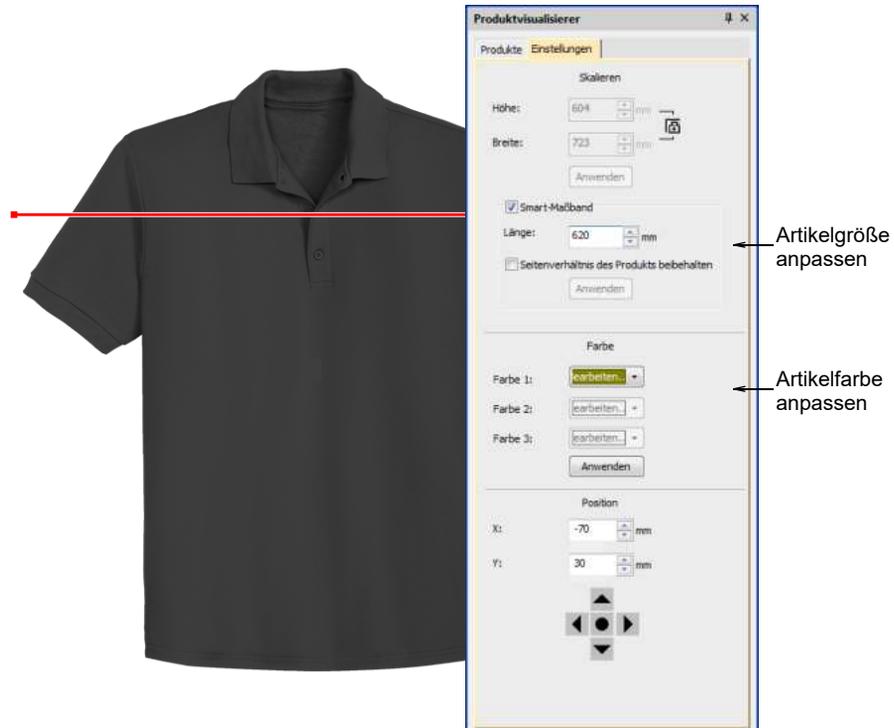


Öffnen Sie den **Produktvisualisierer** und wählen Sie einen Produkthintergrund aus – in diesem Fall **Polos > Mens > Short Sleeves**.



Passen Sie auf der Karteireiter **Einstellungen** die Artikelgröße an und stellen Sie die Farbe auf Schwarz ein. Optional können Sie das

'Smart-Maßband' verwenden, um die Schulterbreite zu messen und die Größe entsprechend einzustellen.



Verwandte Themen...

- ◀ [Das Erstellen von Stickmuster anhand von Vorlagen](#)
- ◀ [Stoff- & Produkt-Hintergründe](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Visuelle Darstellung der Artikel](#) (Referenzhandbuch)

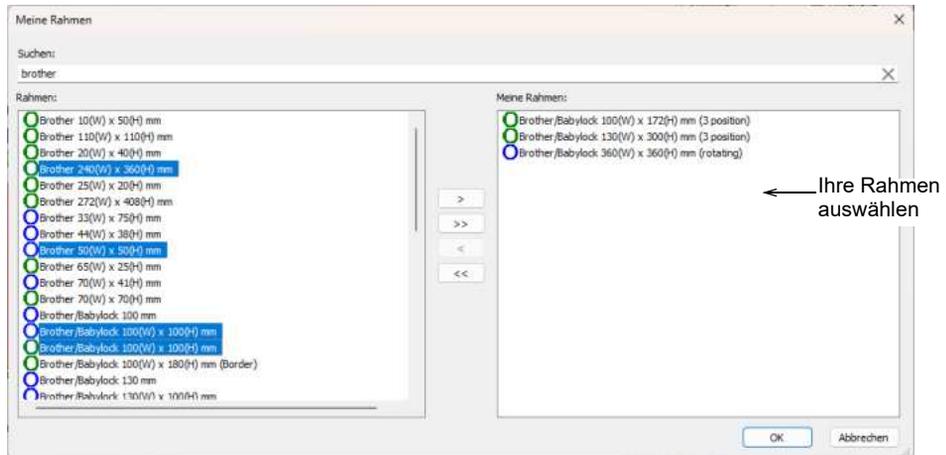
Das Einrichten der Rahmen-Liste



Klicken Sie auf ‚Rahmen > Rahmen anzeigen‘, um die Anzeige des Rahmens ein- oder auszuschalten. Rechtsklick, um die Rahmen-Einstellungen zu verändern.

BE EmbroideryStudio ermöglicht Ihnen aus einer breiten Auswahl an Rahmen auszuwählen, die von verschiedenen Herstellern angeboten werden. Konfigurieren Sie die **Meine Rahmen**-Liste, sodass diese die verfügbaren Rahmen beinhaltet. Diese Liste kann kommerzielle Marken enthalten wie auch Ihre eigenen, benutzerdefinierten Rahmen. Richten

Sie unter Anwendung von **Einrichtung > Meine Rahmen** Ihre Rahmen-Liste ein.

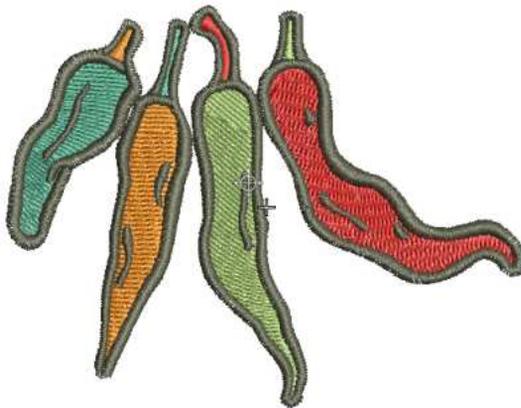


Verwandte Themen...

- ◀ [Rahmenlisten](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Benutzerdefinierte Stickrahmen](#) (Referenzhandbuch)

Importieren und skalieren Sie das Stickmuster

Für die Zwecke dieses Musters verwenden wir ein vorbereitetes Stickmuster. In der 'realen Welt' kann dies von einem Kunden geliefert oder an einen Drittanbieter ausgelagert werden. Abhängig von der Digitalisierungsqualität, kann es sein, dass wir zwecks einer gleichmäßigen Ausstickung einige Justierungen vornehmen müssen.

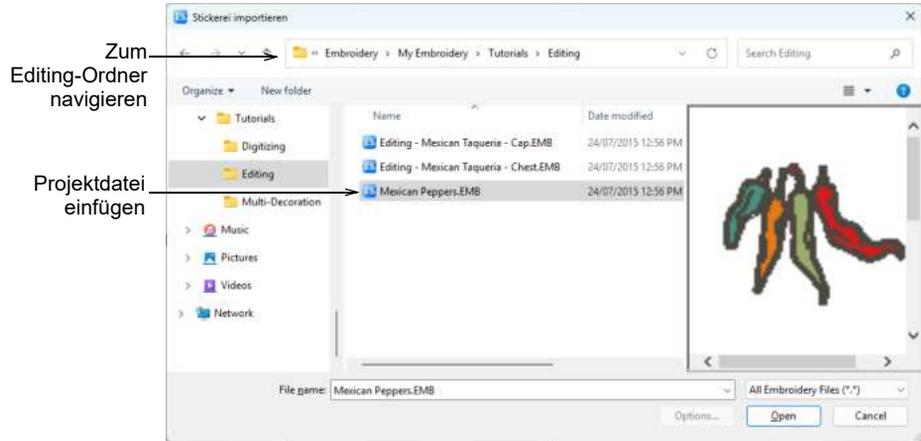


Stickerei importieren



Klicken Sie auf ‚Standard > Stickerei importieren‘, um eine Stickdatei in das aktuelle Stickmuster zu importieren.

Importieren Sie die Stickdatei von Ihrem lokalen Laufwerk mit dem Befehl **Stickerei importieren**. Sie finden es in der Symbolleiste **Standard** oder im Menü **Datei**. Um die Beispieldatei ‚Mexican Peppers.EMB‘ anzuzeigen, navigieren Sie zum Ordner **Tutorials > Editing**.



Tip: Falls BE EmbroideryStudio feststellt, bereits ein Stoff angewendet wurde, werden die Stickmuster-Einstellungen dem aktuellen Stoff entsprechend angepasst. Ansonsten werden jedoch keine der Einstellungen verändert. Um sicherzustellen, dass der korrekte Stoff angewendet wird, müssen Sie das gesamte Stickmuster markieren – **Strg+A** – und zu **Stickmuster > Autom. Stoff** navigieren.

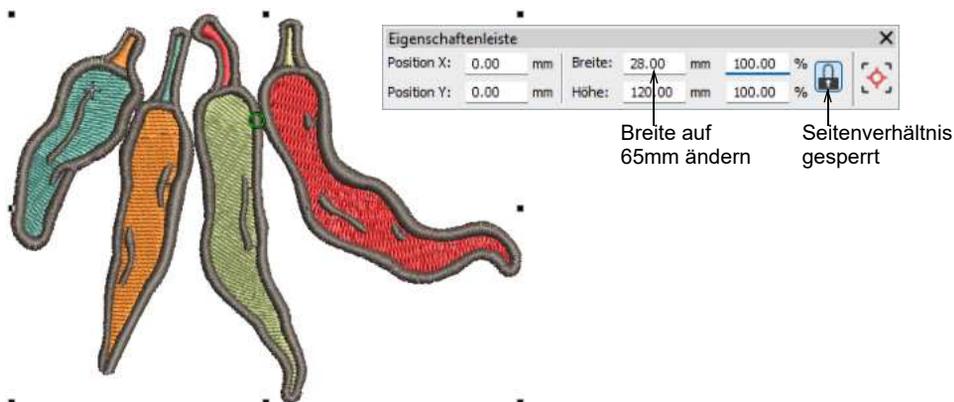
Verwandte Themen...

◀ [Stickmuster einfügen](#) (Referenzhandbuch)

Messen und skalieren Sie das Stickmuster

Zuerst werden wir ein Stickmuster für die linke Brustseite erstellen. Die maximale Größe sollte ca. 4,25 Zoll oder 108 mm im Quadrat betragen, einschließlich Beschriftung. Markieren Sie alle Objekte aus – **Strg+A** – und überprüfen Sie die Werte in der **Eigenschaftenleiste**. Versichern

Sie sich, dass das Seitenverhältnis gesperrt ist und ändern Sie die Breite auf 65 mm.



Anmerkung: Beim ersten Ausführen von BE EmbroideryStudio benutzt das Maßsystem die Standardvorgaben, die das Betriebssystem verwendet. Sie können die Maßeinheiten jedoch auch direkt aus BE EmbroideryStudio ändern.

Verwandte Themen...

◀ [Maßeinheiten](#)

Farben zuweisen und sequenzieren

Zuerst müssen wir die Farbpalette mit den Fäden einrichten, die wir zum Aussticken verwenden wollen. Zur gleichen Zeit werden wir die Farben so in der Abfolge einreihen, dass die auf der Maschine benötigten Wechsel minimiert werden.

Fadenfarben zuweisen



Benutzen Sie Farben > Unbenutzte Farben entfernen, um alle unbenutzten Farben aus der Farbpalette zu entfernen.



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

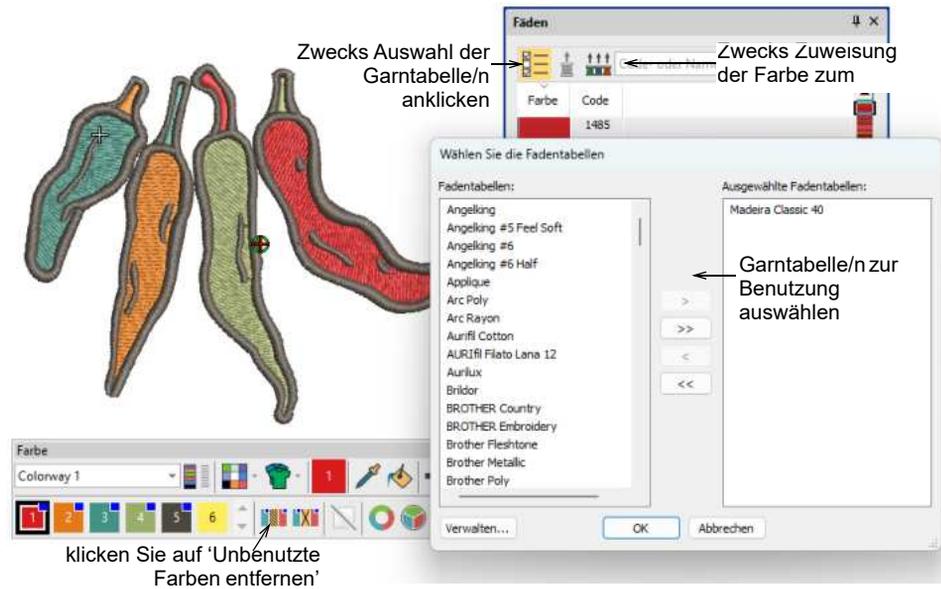


Benutzen Sie Fäden > Faden zuweisen, um den markierten Faden der hervorgehobenen Farbe in der aktuellen Farbkombination zuzuweisen.



Benutzen Sie Fäden > Alles anpassen, um Fäden aus der/den aktuellen Tabelle/n allen Farbfeldern in der aktuellen Farbkombination anzugleichen.

Unser importiertes Stickmuster enthält fünf Farben. Zur Zeit sind diese noch keinen Garnen zugewiesen. Unsere erste Aufgabe besteht darin, die zu benutzenden Garne zuzuweisen. Klicken Sie in der Werkzeugleiste **Farbe** auf **Unbenutzte Farben entfernen**. Öffnen Sie das **Fäden**-Docker. Hier wählen wir 'Royal' als Fadentabelle. Weisen Sie Farbfeldern automatisch Fäden zu, indem Sie die Tasten **Fäden zuweisen** oder **Alle angleichen** verwenden. Oder scrollen Sie durch die Liste, um die bevorzugten Fadenfarben auszuwählen.



Verwandte Themen...

- ◀ [Fadenfarben zuweisen](#) (Referenzhandbuch)

Neuanordnung von Farben und Objekten



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um Objekte neu in der Stickfolge einzureihen.

Da wir die Anzahl der bei der Maschine benötigten Fadenwechsel minimieren wollen, werden wir uns jetzt mit der Farbfolge beschäftigen. Die **Farben-Objektliste** bietet eine simple Methode der Objektauswahl, sowie des Zugriffs auf deren **Eigenschaften**. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die in diesem Stickmuster verwendeten Farben zweimal und in der Abfolge der Digitalisierung der entsprechenden Objekte gestickt

werden. Benutzen Sie die **Farben-Objektliste**, um die in der Liste enthaltenen Farblöcke und Objekte neu einzureihen.

Farben-Objektliste				
Locate	#	Object Type	Stitches	
9	29		7,416	
4	1		1059	
1	2		1086	
2	3		794	
3	4		735	
4	5		47	
1	6		79	
3	7		80	
2	8		45	
5	9-29		3491	



5	29		7397
4	1,2		1106
1	3,4		1165
3	5,6		796
2	7		45
	8		794
	9-29		3491

Zum Minimieren der Farbwechsel verschieben und umplatzieren

Verwandte Themen...

- ◀ [Einreihen mit der Farben-Objektliste](#) (Referenzhandbuch)

Objekteinstellungen anpassen

Jetzt werden wir uns die im Stickmuster enthaltenen Objekte etwas genauer anschauen, um deren Einstellungen zu prüfen und zu optimieren.

Stichart und -winkel anpassen



Benutzen Sie ‚Auswahl > Auswahl‘, um individuelle Objekte wie auch Objektgruppen oder -kategorien zu markieren.



Benutzen Sie ‚Docken > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste-Anzeige ein- und auszuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmusters zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.



Benutzen Sie ‚Füllungen > Plattstich‘, um Plattstich bei neuen oder ausgewählten schmalen Spalten und Formen zu verwenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

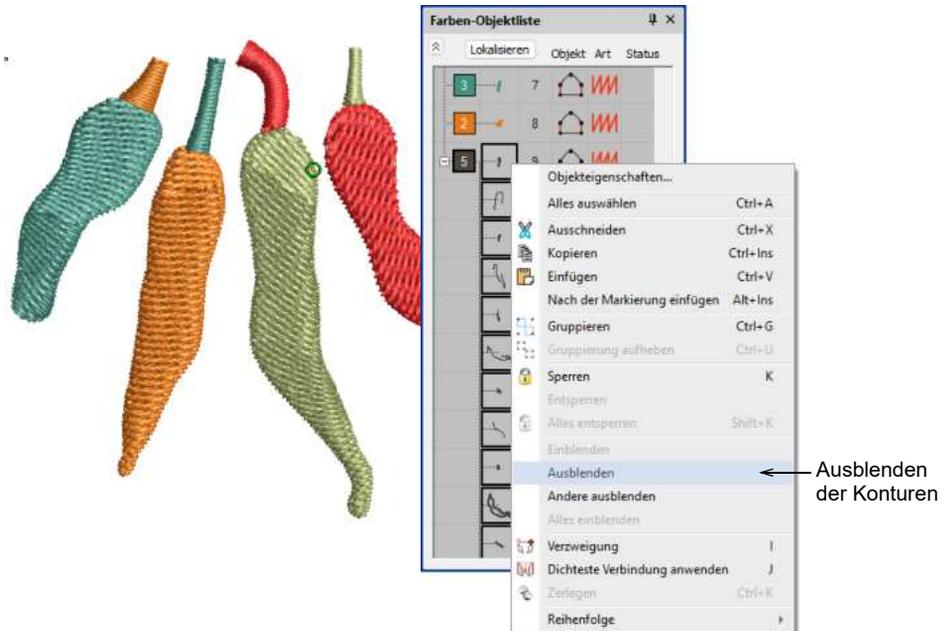


Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.



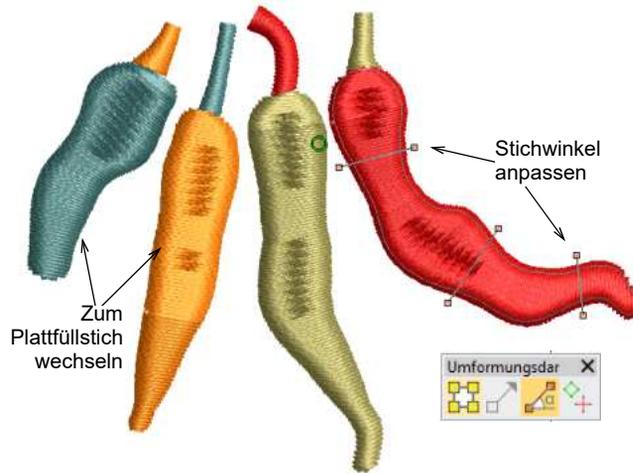
Benutzen Sie ‚Umformungsdarstellung > Stichwinkel anzeigen‘, um bei markierten Objekten die Anzeige der Stichwinkel durch Kippschalten zu aktivieren/deaktivieren.

Da wir das Stickmuster in Größe reduziert haben, können wir in Erwägung ziehen, von dem Füllstich zum Plattstich zu wechseln, da dieser ein schöneres Erscheinungsbild aufweist. Um die Konturen auszublenden, klicken Sie mit der rechten Maustaste in die **Farben-Objektliste** und wählen Sie **Ausblenden** aus dem Popup-Menü.



Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, markieren Sie die vier Peperoni und klicken Sie auf das **Plattstich**-Symbol. Justieren Sie dann mit Hilfe des

Umformen-Werkzeugs die Stichwinkel wie dargestellt, um dadurch gute, ebenmäßig angelegte, sich wendende Stiche zu erhalten.



Verwandte Themen...

- ◀ [Stichwinkel anpassen](#) (Referenzhandbuch)

Das Justieren der Plattstich-Einstellungen



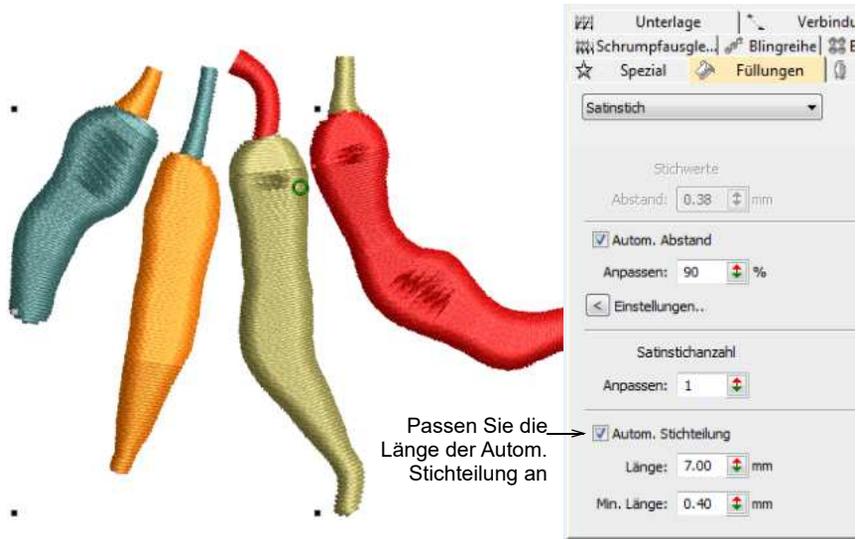
Benutzen Sie ‚Docker > Objekteigenschaften‘, um die Eigenschaften für ausgewählte Objekte festzulegen.



Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.

Wann immer Sie bei einer Form eine Plattstich-Auffüllung anwenden, wird **Autom. Stichteilung** standardgemäß aktiviert sein. Wo die Plattstiche zu lang werden, werden sie aufgespalten. Zu viele Stichteilungen können den schönen Effekt jedoch zerstören. Versuchen Sie, die Länge der

automatischen Teilung – z. B. 8 mm – anzupassen, um einen glänzenderen Look zu erzielen.



Verwandte Themen...

- ◀ [Satinstiche aufzuteilen](#) (Referenzhandbuch)

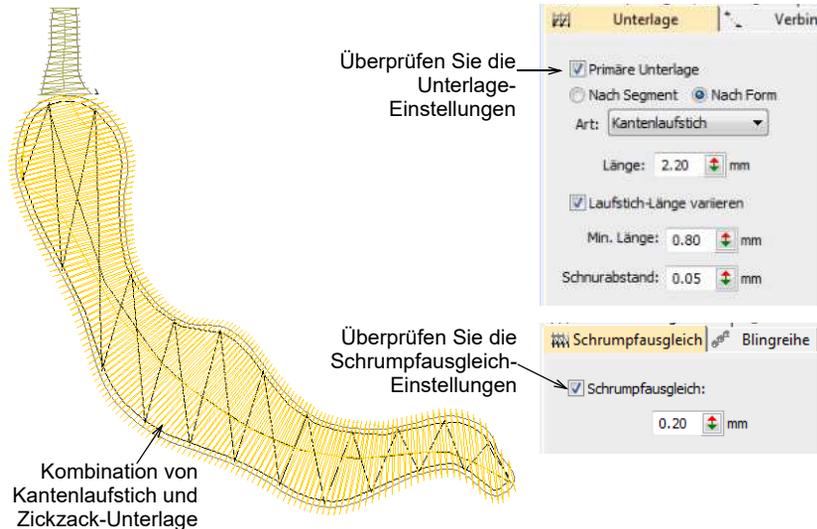
Unterlage und Schrumpfausgleich prüfen



Benutzen Sie ‚Docker > Objekteigenschaften‘, um die Eigenschaften für ausgewählte Objekte festzulegen.

Damit ein Objekt fehlerlos ausgestickt werden kann, muss es den korrekten Stichabstand, genügend Schrumpfausgleich und eine geeignete Unterlage aufweisen. Markieren Sie alle Peperoni und öffnen Sie die **Objekt-Eigenschaften**. Haken Sie die Ankreuzfelder in den **Schrumpfausgleich**- und **Unterlage**-Registern ab. Geben Sie den Peperoni eine Kantenlaufstich-Unterlage, welche z.B. mit Zickzack

kombiniert ist. Der Schrumpfausgleich sollte den Stoff-Einstellungen entsprechend auf circa 0,2 mm eingestellt werden.



Verwandte Themen...

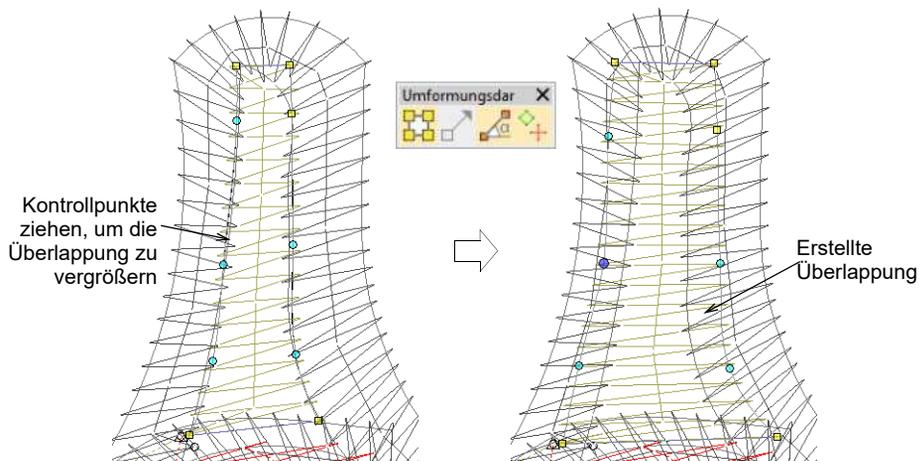
- ◀ [Stabilisierung mit Unterlagen](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Schrumpfausgleich](#) (Referenzhandbuch)

Das Überprüfen der Objektüberlappungen

	Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste-Anzeige ein- und auszuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmusters zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.
	Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.
	Benutzen Sie ‚Umformungsdarstellung > Umformungspunkte anzeigen‘, um bei markierten Objekten die Anzeige der Umformungspunkte durch Kippschalten zu aktivieren/deaktivieren.

Als Erstes müssen etwas Detektivarbeit erledigen, d.h., dass wir müssen bei unseren Objekten die Überlappungen überprüfen. Benachbarte Objekte müssen zusätzlich zum Schrumpfausgleich einige Millimeter an

Überlappung enthalten. Dies bewirkt, dass die Objekte miteinander verbunden sind und verhindert, dass unansehnliche Lücken entstehen.



Wählen Sie das erste Objekt in der **Farben-Objektliste** und klicken Sie auf das **Umformen**-Werkzeug. Aktivieren Sie durch Kippschalten die Anzeige der **Umformungspunkte** und deaktivieren Sie die anderen Kontrollpunkte. Benutzen Sie jetzt die **Tab**- und **Umschalten+Tab**-Tasten, um durch die Objektfolge zu laufen. Begutachten Sie die Konturen dort, wo sich einander überlappen. Falls notwendig, formen Sie diese um. Zum Beispiel hat der Stengel der roten Peperoni ungenügend Überlappung. Benutzen Sie **Umformen**, um um das gesamte Objekt etwas mehr Überlappung zu erstellen.

Verwandte Themen...

◀ [Umformen von Objekten](#) (Referenzhandbuch)

Verbindungen prüfen

Es ist wichtig, dass Sie die zwischen den Objekten bestehenden Verbindungen prüfen, um sicherzustellen, dass die Objekte auf die effizienteste Art und ohne unnötige Fadenschnitte ausgestickt werden, und dass dabei keine der verbindenden Stiche sichtbar werden. Gleichzeitig wollen wir versichern, dass in der fertiggestellten Stickerei keine unansehnlichen Lücken vorkommen.

Das Verbinden gleichfarbiger Objekte



Benutzen Sie ‚Docker > Farben-Objektliste‘, um die Farben-Objektliste-Anzeige ein- und auszuschalten. Benutzen Sie sie, um die Objekte eines Stickmusters zu begutachten und in der Abfolge einzureihen.



Links-/Rechtsklicken Sie ‚Durchlaufen > Durchlauf nach Fadenschnitten‘, um das Stickmuster zur vorhergehenden oder nächsten Fadenschnittfunktion zu durchlaufen.

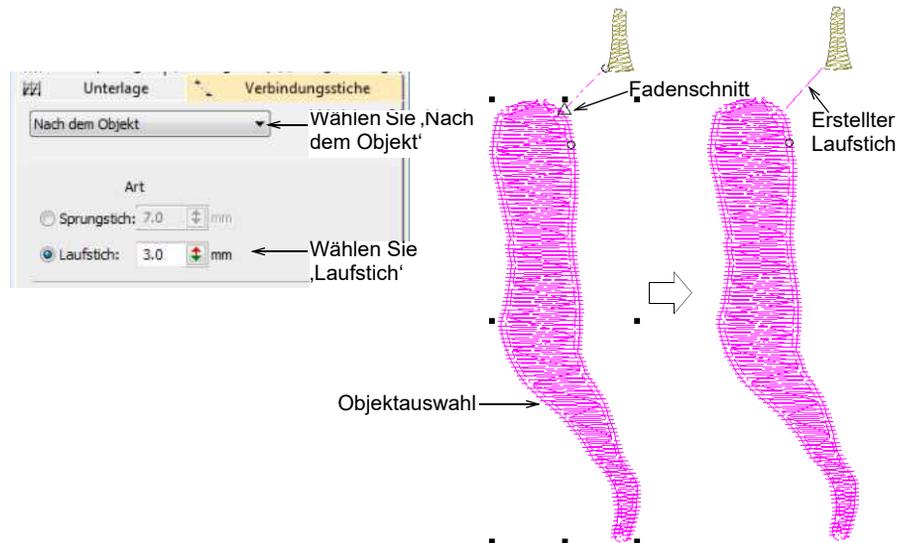


Klicken Sie auf ‚Ansicht > Verbindungsstiche zeigen‘, um Verbindungsstiche ein- oder auszublenden.



Klicken Sie auf ‚Ansicht > Funktionen zeigen‘, um die Funktionssymbole ein- oder auszublenden.

Wenn die Lücke, die Objekte trennt, zu groß ist, werden Fadenschnitte und Abbindestiche auftreten. Wenn aufeinanderfolgende Objekte die gleiche Farbe haben, können Sie sie mit einem ‚Transportstich‘ verbinden, um ein effizienteres Ausstickung zu ermöglichen. Klicken Sie auf **Verbindungsstiche anzeigen**, um Verbindungsstiche zu aktivieren. Hier sehen wir einen Fadenschnitt zwischen aufeinanderfolgenden Objekten. Dies kann in eine Transportstich umgewandelt werden, die unter der Kontur versteckt wird.



Wählen Sie das vorhergehende Objekt und wenden Sie in dem **Objekteigenschaften > Verbindungsstiche**-Register die **Laufstich**-Art ‚Nach dem Objekt‘ an.



Tipp: Benutzen Sie das **Durchlauf nach Fadenschnitt**-Werkzeug, um zur einfachen Inspektion zwischen den Fadenschnitten hin und her zu springen.

Verwandte Themen...

- ◀ [Objekte & Farblöcke ansehen](#)
- ◀ [Das Begutachten der Stickabfolge](#)
- ◀ [Verbindungsstiche in der Stickerei](#) (Referenzhandbuch)

Das Checken nach sichtbaren Verbindungsstichen

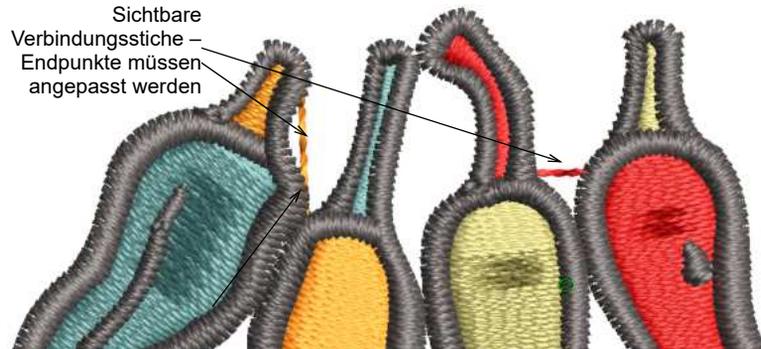


Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.

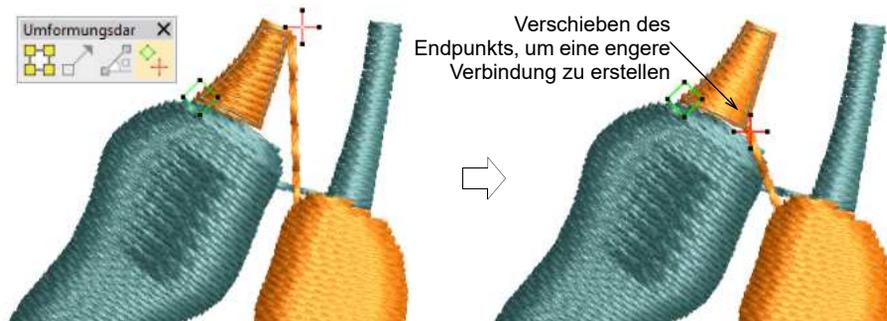


Benutzen Sie ‚Umformungsdarstellung > Start/Ende anzeigen‘, um bei markierten Objekten die Start-/Endpunkte anzuzeigen – d.h., grüne Rauten und rote Kreuze.

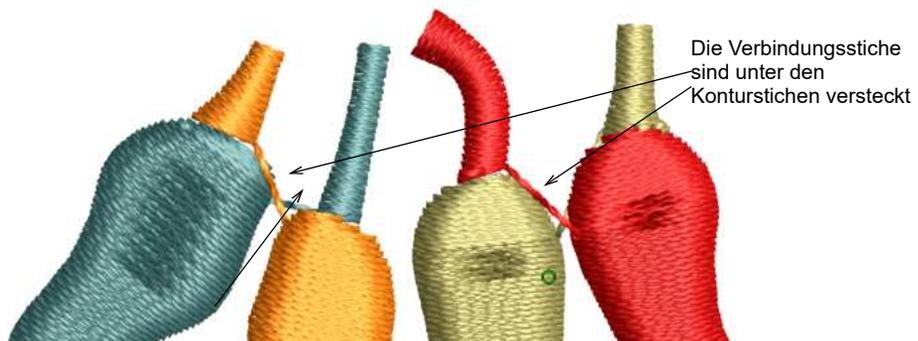
Blenden Sie Konturen ein, und prüfen Sie, ob Transportstiche sichtbar sind. Möglicherweise können wir diese verbergen, indem wir die Start- und Endpunkte anpassen.



Markieren Sie ein Objekt und klicken Sie auf **Umformen**. Aktivieren Sie in der Werkzeugleiste **Umformungsdarstellung** die Anzeige der Start-/Endpunkte um und deaktivieren Sie die anderen Kontrollpunkte.



Passen Sie die Ein- und Ausstiegspunkte an, um Transportstich unter den Konturstichen auszublenken.



Tipp: Die Funktion **Kürzeste Verbindung** verbindet automatisch aufeinanderfolgende Objekte, indem sie die nächstgelegenen Punkte findet, sodass Sie sich keine Gedanken darüber machen müssen, wo Sie beginnen oder enden sollen. Aber manchmal ist die engste Verbindung nicht immer die beste Lösung, wenn es darum geht, Transportstiche unter Coverstiche zu verstecken.

Verwandte Themen...

- ◀ [Start-/Endpunkte anpassen](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Kürzeste Verbindung anwenden](#) (Referenzhandbuch)

Schriftzüge hinzufügen

Jetzt werden wir unserem Logo einen Schriftzug hinzufügen – die Worte ‚Cuatro Hermanos‘, was auf Spanisch ‚vier Brüder‘ bedeutet, und unterhalb diesem die Worte ‚Mexican Taqueria‘.

Farbe hinzufügen



Benutzen Sie ‚Farben > Farbe hinzufügen‘, um der Palette ein neues Farbfeld hinzuzufügen.



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

Zuerst fügen wir eine Schriftzugfarbe hinzu. Klicken Sie auf das Der Palette **Farben hinzufügen**-Symbol und weisen Sie dem neuen Farbfeld ein gelbes Garn zu – z.B.



Verwandte Themen...

◀ [Fadenfarben zuweisen](#) (Referenzhandbuch)

Das Hinzufügen großer Schriftzüge



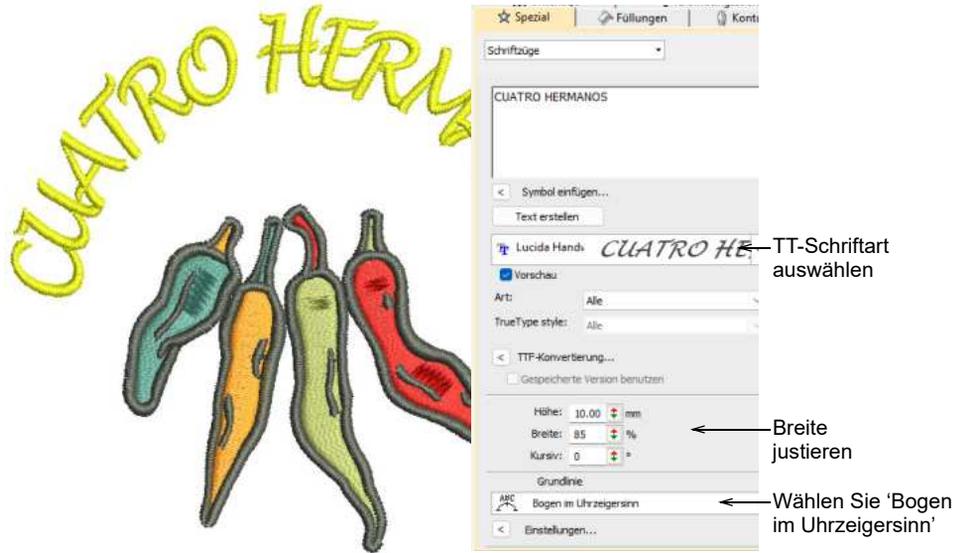
Benutzen Sie ‚Werkzeuge > Schriftzug‘, um Text direkt auf dem Bildschirm einzutippen.



Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.

Wenn wir die neu hinzugefügte Farbe wählen, erstellen wir den Text ‚CUATRO HERMANOS‘ in der Schriftart TrueType – z. B. ‚Lucida Handwriting‘ – mit einer ‚Bogen im Uhrzeigersinn‘-Grundlinie. Justieren

Sie die Breite auf 85%. Digitalisieren Sie den Bogen. Die TrueType-Buchstaben werden unmittelbar in Stickschriftzüge umgesetzt.



Tipp: Sie können die **TTF-Konvertierung**-Schaltfläche benutzen, um eine komplette TTF-Schriftart zwecks Gebrauchs als Sticksalphabet zu konvertieren.

Verwandte Themen...

- ◀ [Buchstaben auf der Stelle konvertieren](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [TrueType-Schriftarten konvertieren](#) (Referenzhandbuch)

Das Hinzufügen kleiner Schriftzüge

Wählen Sie für die Worte ‚MEXICAN TAQUERIA‘ das Stickalphabet ‚Small Block2‘ und stellen Sie die Höhe auf 5 mm ein. Wählen Sie die ‚Freie Zeile‘-Grundlinie.



Verwandte Themen...

- ◀ [Das Erstellen von Stickschriftzügen](#) (Referenzhandbuch)

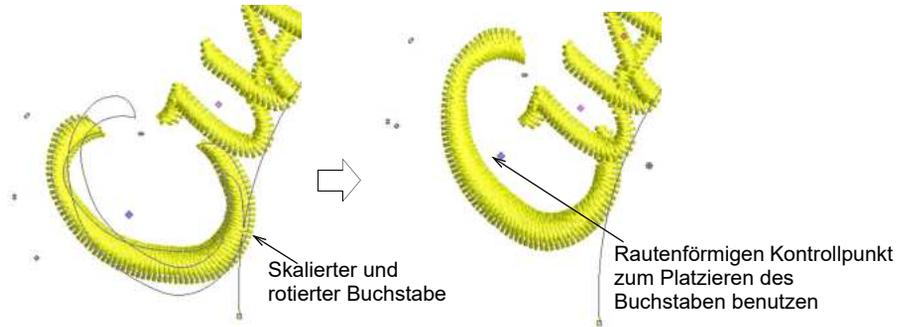
Das Justieren individueller Buchstaben



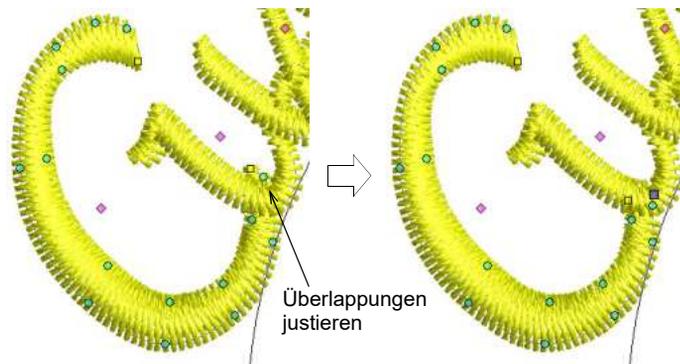
Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.

Wir werden eine Feinjustierung des ‚C‘ vornehmen, um dem Buchstaben einen individuellen Charakter zu geben. Skalieren Sie das ‚C‘ und justieren Sie dessen Position mittels des **Umformen**-Werkzeugs wie gezeigt. Drehen Sie den Buchstaben, damit er passt. Sie können den

zwischen den Buchstaben bestehenden Abstand justieren, indem Sie den rautenförmigen Kontrollpunkt verschieben.



Entfernen Sie die Überlappungen durch ein Justieren der Kontrollpunkte.



Führen Sie entlang der Grundlinie eine Feinjustierung des Kernings der Buchstaben aus. Durch ein Verschieben der rautenförmigen

Kontrollpunkte können Sie die Buchstaben bewegen. Wenn Sie **Strg** gedrückt halten, können Sie die Buchstaben frei bewegen.



Verwandte Themen...

- ◀ [Einzelne Schriftzeichen ändern](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Buchstaben umzupositionieren](#) (Referenzhandbuch)

Stickmuster fertigstellen

Unser Stickmuster ist jetzt fertiggestellt. Als Letztes müssen lediglich einige Justierungen gemacht und einige Verfahren zur Visualisierung der letztendlichen Ausstickung ausgeführt werden.

Das Prüfen der Stickfolge



Benutzen Sie ‚Ansicht > Stich-Player‘, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm zu simulieren.

Führen Sie eine letzte Überprüfung der Stickfolge aus. Falls notwendig, sollten Sie die **Durchlaufen**-Werkzeuge benutzen, um die Abfolge der

Fadenschnitte nochmal zu überprüfen. Verwenden Sie den **Stich-Player**, um das Aussticken zu simulieren.



Verwandte Themen...

- ◀ [Stickmuster -Aussticking simulieren](#)

Die visuelle Darstellung des fertiggestellten Artikels



Klicken Sie auf Ansicht > Produkt anzeigen, um das Produktbild ein-/auszuschalten. Rechtsklicken Sie, um den Produktvisualisierer-Docker zu öffnen.



Benutzen Sie ‚Zoom > Auf Artikelgröße zoomen‘, um den gesamten Artikel im Stickmusterfenster zu sehen.

Aktivieren Sie **Produkt anzeigen**, um den von Ihnen gewählten Artikel einzublenden. Durch ein Klicken des **Auf Artikelgröße zoomen**-Symbols können Sie das gesamte Erscheinen begutachten.



Verwandte Themen...

- ◀ [Visuelle Darstellung der Artikel](#) (Referenzhandbuch)

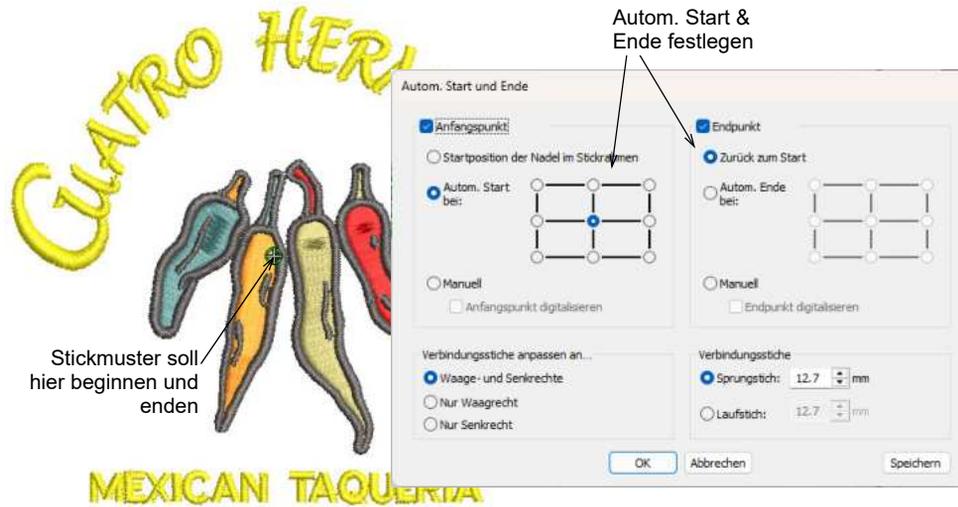
Das Setzen der Start- und Endpunkte für das gesamte Stickmuster



Benutzen Sie ‚Ansicht > Autom. Start und Ende‘, um die ‚Autom. Start und Ende‘-Funktion den aktuellen Einstellungen entsprechend EIN/AUS zu kippschalten. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen anzupassen.

Leicht zu vergessen, jedoch sehr wichtig – vor dem Aussticken müssen Sie stets den Start- und Endpunkt des Stickmusters festlegen. Zugriff auf das Dialogfeld erfolgt durch ein Rechtsklicken des **Autom. Start und**

Ende-Symbol oder mittels **Stickmuster > Autom. Start und Ende**.
Passen Sie die Einstellungen nach Bedarf an.



Verwandte Themen...

- ◀ [Start- & Endpunkte setzen](#) (Referenzhandbuch)

Das Auswählen des Rahmens



Klicken Sie auf ‚Rahmen > Autom. Einrahmung‘, um die Software zur automatischen Auswahl eines geeigneten Rahmens aufzufordern.



Klicken Sie auf ‚Zoom > Auf Rahmengröße zoomen‘, um den gesamten Rahmen im Stickmusterfenster zu sehen.

Wir haben bereits Creolen zu unserer **Meine Rahmen**-Liste hinzugefügt. Klicken Sie auf **Autom. Einrahmung**, um für dieses Stickmuster automatisch einen geeigneten Rahmen auswählen zu lassen. Oder

wählen Sie Ihren bevorzugten Rahmen aus der Dropdown-Menü aus. Benutzen Sie zum Überprüfen **Auf Rahmengröße zoomen**.



Wählen Sie den Rahmen, um das Stickmuster bequem unterzubringen

Verwandte Themen...

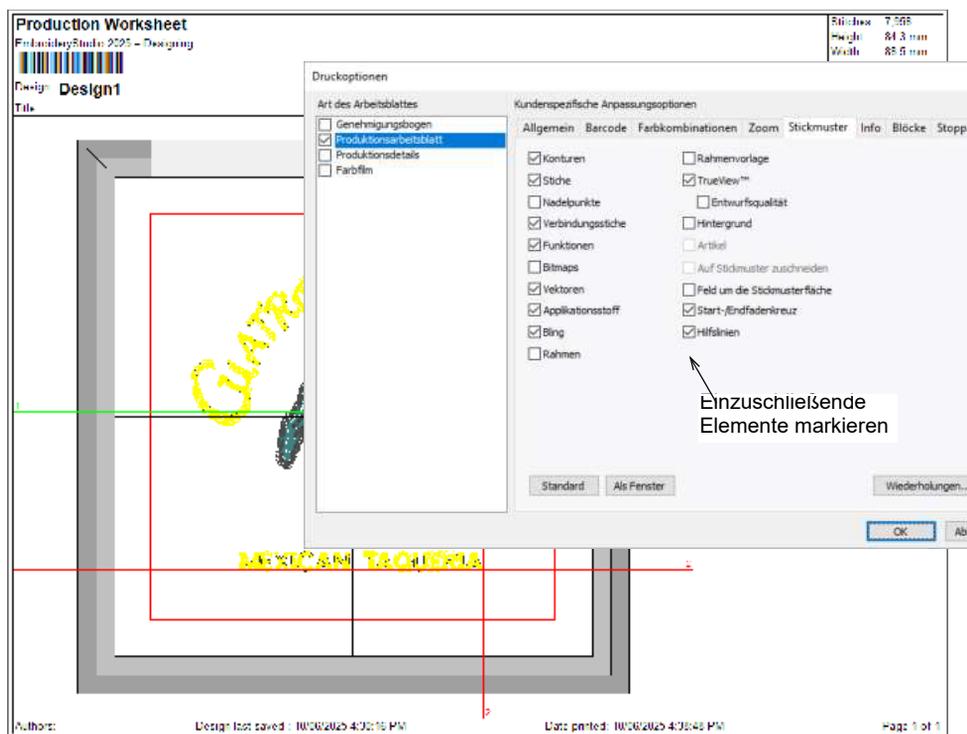
◀ [Stickmuster-Rahmensetzung](#) (Referenzhandbuch)

Das Erstellen eines Produktionswerkblatts



Klicken Sie auf ‚Standard > Druckvorschau‘, um eine Vorschau des Produktionsarbeitsblatts auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Öffnen Sie das **Druckoptionen**-Dialogfeld. Klicken Sie auf **Optionen**, um die in Ihrem Werkblatt zu beinhaltenen Elemente, Rahmen eingeschlossen, auszuwählen.



Tip: Vergleichen Sie Ihr Stickmuster mit dem Beispieldesign ‚Editing - Mexican Taqueria - Chest.EMB‘, im Ordner **Tutorials > Editing**.

Verwandte Themen...

◀ [Berichte drucken](#) (Referenzhandbuch)

Erstellen Sie das Kappendesign

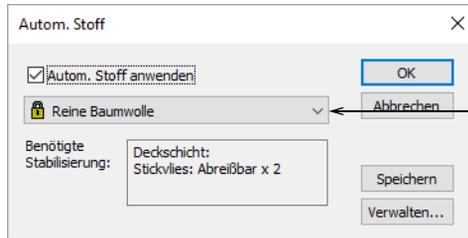
Zu unserem Auftrag gehört auch die Anpassung des Stickmusters für die Stickerei auf einer Kappe. Das bedeutet ein Ändern der Größe und des zu benutzenden Stoffes. Da Kappen auf eine andere Weise gestickt werden, bedeutet dies auch ein Justieren der Buchstabenstickfolge.

Das Speichern des Stickmusters und Ändern des Stoffes



Benutzen Sie Standard > Stickmuster speichern, um das aktuelle Stickmuster zu speichern. Rechtsklicken Sie, um das Speichern unter-Dialogfeld zu öffnen.

Speichern Sie eine Kopie des Stickmusters speziell für Kappen. Nennen Sie es ‚Mexican Taqueria - Cap.EMB‘ oder ähnlich. Sie können die Stoffart unter Anwendung von **Stickmuster > Autom. Stoff** ändern. Wählen Sie ‚Reine Baumwolle‘.



Reine Baumwolle auswählen

Verwandte Themen...

◀ [Das Arbeiten mit Stoffen](#) (Referenzhandbuch)

Größenänderung des Stickmusters

Sie müssen die Größe des Stickmusters ändern, sodass es vorne auf die Kappe passt. Markieren Sie alle Objekte und setzen Sie in der **Eigenschaftenleiste** die Höhe auf 55 mm fest. Vergewissern Sie sich, dass die Seitenverhältnis-Sperrung aktiviert ist.

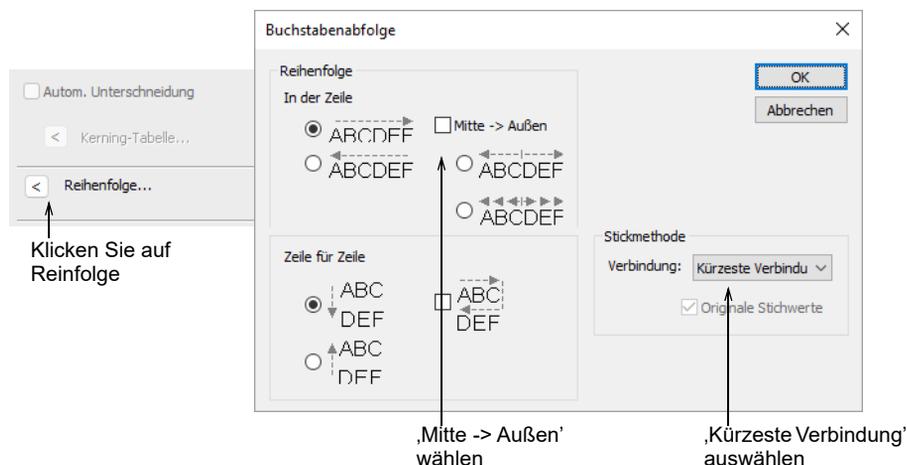


Verwandte Themen...

- ◀ [Objekte skalieren](#) (Referenzhandbuch)

Das Ändern der Buchstabenstickfolge

Sie können die Abfolge festlegen, in welcher die Buchstaben gestickt werden, um Registrierungsprobleme, wie zum Beispiel auf Schrimmützen oder schwierigen Stoffen, zu minimalisieren. Zum Beispiel eignet sich die **Mitte -> Außen**-Option besonders beim Besticken von Kappen und Mützen. Doppelklicken Sie auf die Textobjekte, um auf die **Objekteigenschaften** zuzugreifen. Klicken Sie auf die **Abfolge**-Schaltfläche. Wählen Sie in dem **Buchstabenfolge**-Dialogfeld die **Mitte -> Außen**-Option mit der **Kürzeste Verbindung**-Stickmethode.



Verwandte Themen...

- ◀ [Buchstabenabfolge anpassen](#) (Referenzhandbuch)

Die visuelle Darstellung des fertiggestellten Artikels



Benutzen Sie Farbe > Produktvisualisierer, um ein Kleidungsstück oder einen Produkthintergrund auszuwählen, auf dem Sie Ihre Dekoration positionieren möchten.

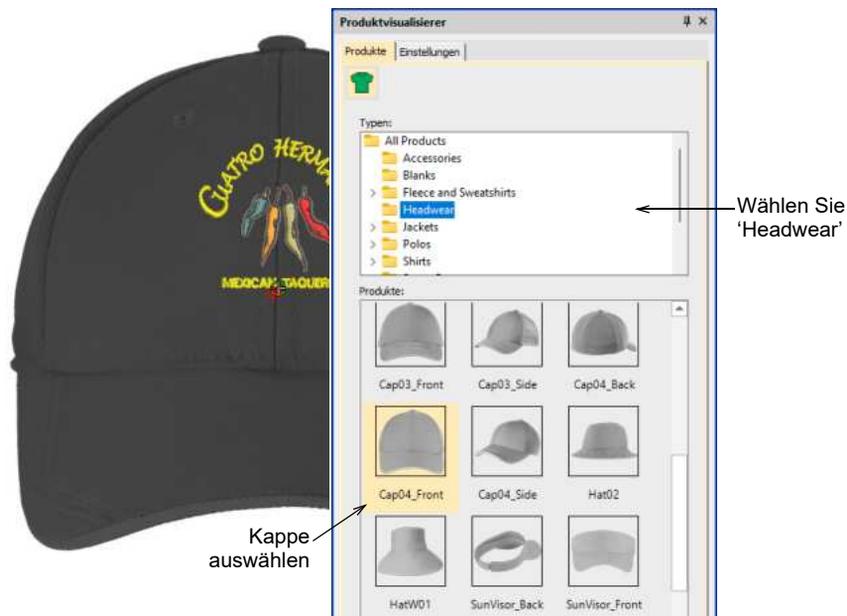


Klicken Sie auf Ansicht > Produkt anzeigen, um die Anzeige des aktuellen Artikels ein-/auszuschalten. Für Produktvisualisierer-Einstellungen rechtsklicken.



Benutzen Sie ‚Zoom > Auf Artikelgröße zoomen‘, um den gesamten Artikel im Stickmusterfenster zu sehen.

Öffnen Sie den **Produktvisualisierer**. Dieses Mal haben wir uns für eine Kappe als Produkthintergrund entschieden. Wählen Sie die Farbe Schwarz. Passen Sie den Maßstab entsprechend an – z.B. 120%. Überprüfen das Aussehen mittels der **Auf Artikelgröße zoomen**-Funktion.



Verwandte Themen...

◀ [Visuelle Darstellung der Artikel](#) (Referenzhandbuch)

Legen Sie den Startpunkt für die Kappe fest



Benutzen Sie ‚Ansicht > Autom. Start und Ende‘, um die ‚Autom. Start und Ende‘-Funktion den aktuellen Einstellungen entsprechend EIN/AUS zu kippschalten. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen anzupassen.

Nachdem wir die Buchstabenfolge so eingestellt haben, dass sie von der Mitte nach außen genäht wird, muss das Stickmuster in der Mitte beginnen. Um die Kappe an der Maschine auszurichten, stellen Sie den Start- und Endpunkt wie abgebildet auf die untere Mitte ein. Richten Sie

die Nadel an der Stelle aus, an der die Nadelpositionsmarkierung (weißes Kreuz) erscheint.



Verwandte Themen...

◀ [Start- & Endpunkte setzen](#) (Referenzhandbuch)

Das Erstellen eines Werkblatts



Klicken Sie auf ‚Rahmen > Autom. Einrahmung‘, um die Software zur automatischen Auswahl eines geeigneten Rahmens aufzufordern.

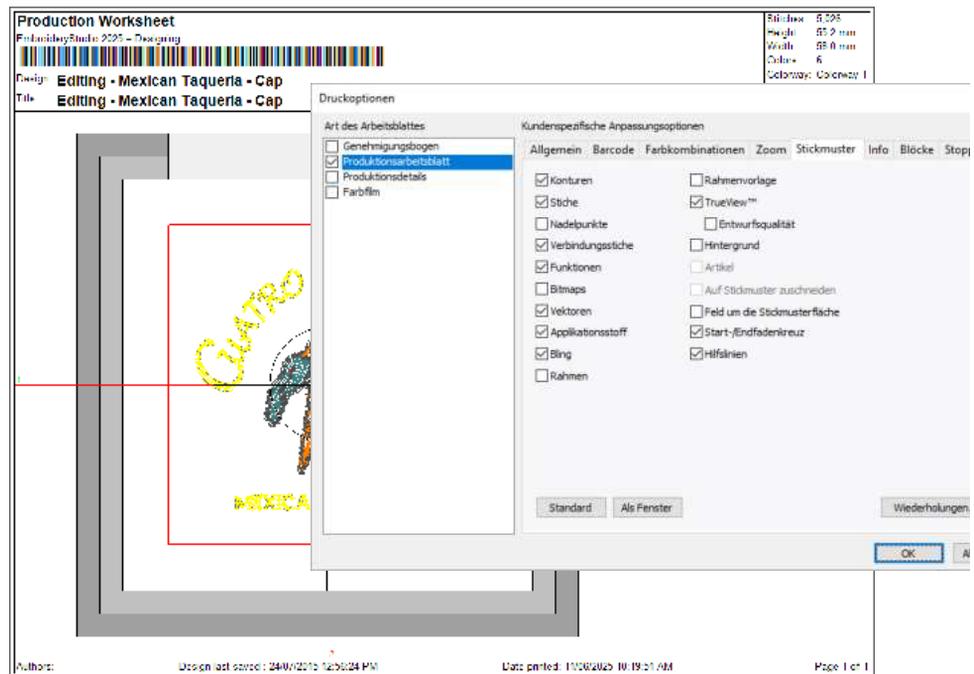


Klicken Sie auf ‚Zoom > Auf Rahmengröße zoomen‘, um den gesamten Rahmen im Stickmusterfenster zu sehen.



Klicken Sie auf ‚Standard > Druckvorschau‘, um eine Vorschau des Produktionsarbeitsblatts auf dem Bildschirm anzuzeigen.

Benutzen Sie nochmal die **Autom. Einrahmung**-Funktion, um einen geeigneten Rahmen auszuwählen. Falls Sie möchten, können Sie für Ihr Kappen-Stickmuster ein Werkblatt erstellen.



Tip: Vergleichen Sie Ihr Stickmuster mit dem Beispieldesign ‚Editing - Mexican Taqueria - Cap.EMB‘, im Ordner **Tutorials > Editing**.

Verwandte Themen...

- ◀ [Stickmuster-Rahmensetzung](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Berichte drucken](#) (Referenzhandbuch)

Gemischte Dekoration

In diesem ausgearbeiteten Beispiel untersuchen wir die Unterstützung, die BE EmbroideryStudio für gemischte Dekoration bietet. Hier werden wir drei Verzierungsarten – Digitaldruck, Stickerei und Bling – benutzen, um ein gemischtes oder 'Multi-Dekorations'-Design zu erstellen. Es wird vorne bei einem schwarzen T-Shirt angebracht, welches für die Anwesenden einer Tanzkonferenz in New York gedacht ist.

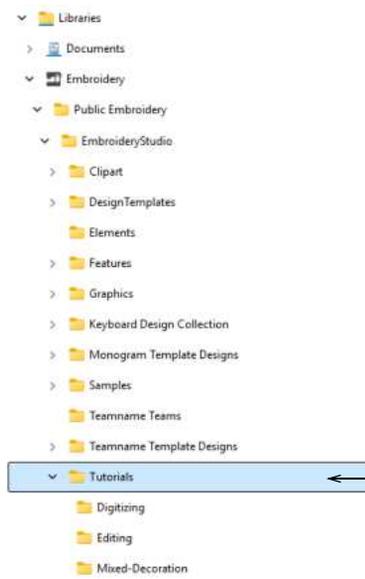


Dieses Stickmuster muss folglich auf einem Digitaldrucker gedruckt und auf einer Stickmaschine ausgestickt werden und muss letztendlich mit den Strasselementen verziert werden. Die gedruckten und gestickten Teile des Stickmusters müssen perfekt zueinander ausgerichtet werden.



Anmerkung: Laden Sie die Tutorial-Dateien von der [Zielseite der Online-Hilfe](#) herunter und kopieren Sie sie in Ihre Stickmuster-Bibliothek.

Um die Beispieldatei 'Dance_Conference_T-Shirt.EMB' anzuzeigen, navigieren Sie zum Ordner **Tutorials > Mixed-Decoration**.



Kopieren Sie Tutorial-Dateien in Ihre Stickmuster-Bibliothek

Das Einrichten des Projekts



Benutzen Sie ‚Standard > Neu‘, um mit einem leeren Stickmuster zu beginnen, das auf der aktuell ausgewählten Vorlage basiert. Halten Sie Umschalten gedrückt und klicken Sie, um das ‚Neu aus Vorlage‘-Dialogfeld zu öffnen.



Benutzen Sie Farbe > Produktvisualisierer, um ein Kleidungsstück oder einen Produkt hintergrund auszuwählen, auf dem Sie Ihre Dekoration positionieren möchten.

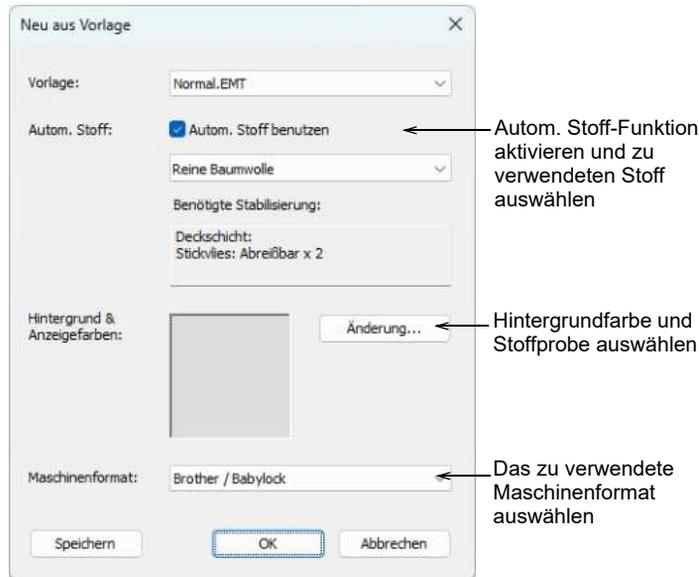
Der erste Arbeitsschritt in diesem wie auch allen anderen Übungen liegt darin, wahlweise die Art des zu verwendenden Stoffs, der zu benutzenden Maschine und Bildvorlage festzulegen.

BE EmbroideryStudio bietet optimierte Einstellungen, welche die Software benutzen wird, um Justierungen bezüglich der zu verwendenden Stoffart vorzunehmen.

So richten Sie das Projekt ein...

- 1 Öffnen Sie BE EmbroideryStudio über das entsprechende Desktop-Symbol oder das Windows **Start**-Menü. Klicken Sie auf dem

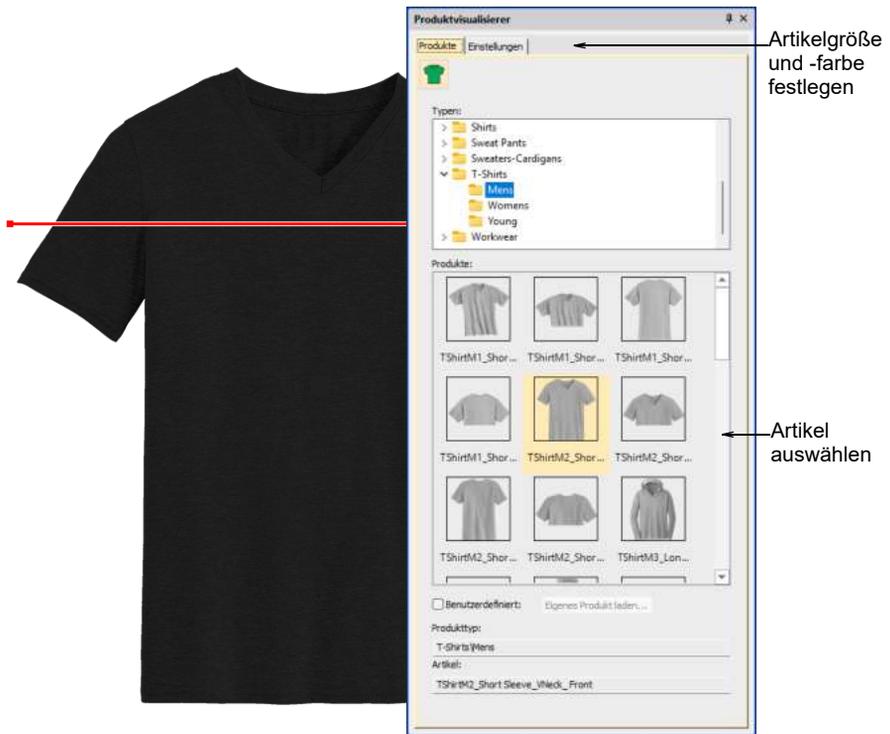
Startbildschirm auf **Neu aus Vorlage** oder halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf **Neues Stickmuster**.



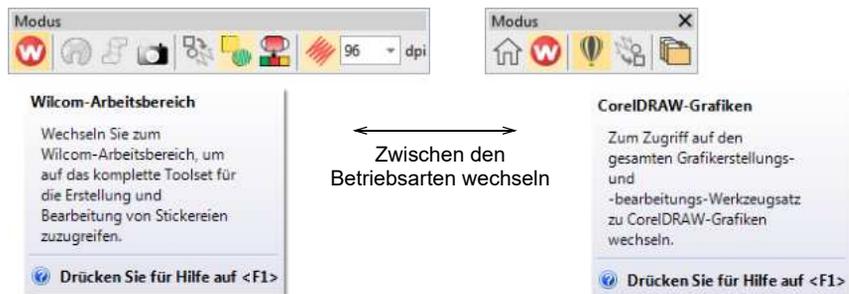
- 2 Wählen Sie aus der Stoffliste ‚Jersey‘ als Stoff.
- 3 Wählen Sie ein geeignetes Maschinenformat aus – z.B. Brother – und klicken Sie auf **OK**.

Die für den ausgewählten Stoff bereits bestimmten Einstellungen werden bei allen im Stickmuster erstellten **Stickobjekten** angewendet. Der ausgewählte Stoff wird in der **Statusleiste** angezeigt.

- 4 Öffnen Sie den **Produktvisualisierer** und wählen Sie 'T-Shirts > Mens > T-Shirt short sleeves (front)'. Legen Sie auf der Karteireiter **Einstellungen** die Farbe auf Schwarz fest.



- 5 In dieser Übung soll das Projekt unter Anwendung der CorelDRAW® Grafiksuite-Grafikprogramme begonnen werden, deshalb wählen wir hier **CorelDRAW Graphics**.



Verwandte Themen...

- ◀ Betriebsarten
- ◀ Das Erstellen von Stickmuster anhand von Vorlagen
- ◀ Stoff- & Produkt-Hintergründe (Referenzhandbuch)
- ◀ Visuelle Darstellung der Artikel (Referenzhandbuch)

Das Importieren und Platzieren der Stickmuster-Elemente

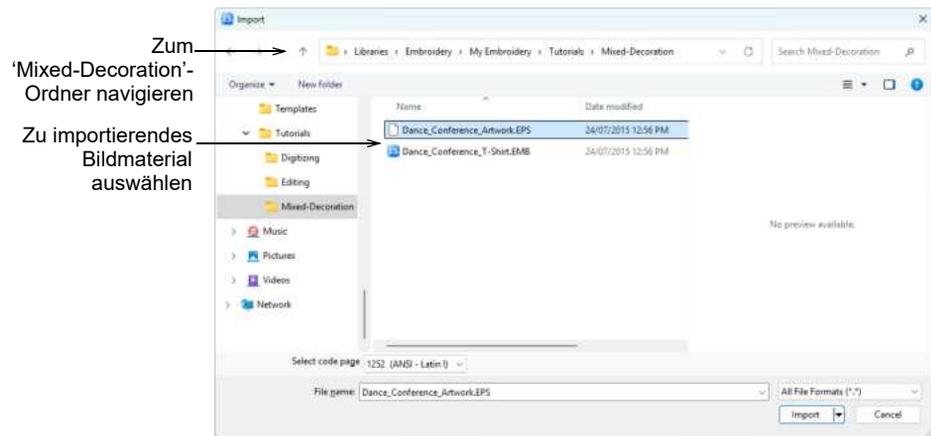


Klicken Sie auf ‚Standard > Stickerei importieren‘, um eine Stickdatei in das aktuelle Stickmuster zu importieren.

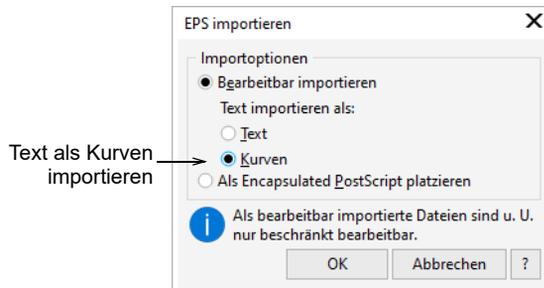
Sobald wir zu **CorelDRAW Graphics** gewechselt sind, beginnen wir mit der Erstellung unseres Stickmusters, indem wir die vom Kunden bereitgestellten Originalgrafiken importieren.

Um Stickmuster-Elemente zu importieren und zu platzieren...

- 1 Wählen Sie in der Werkzeugleiste **Standard** oder im Menü **Datei** die Option **Importieren** aus.

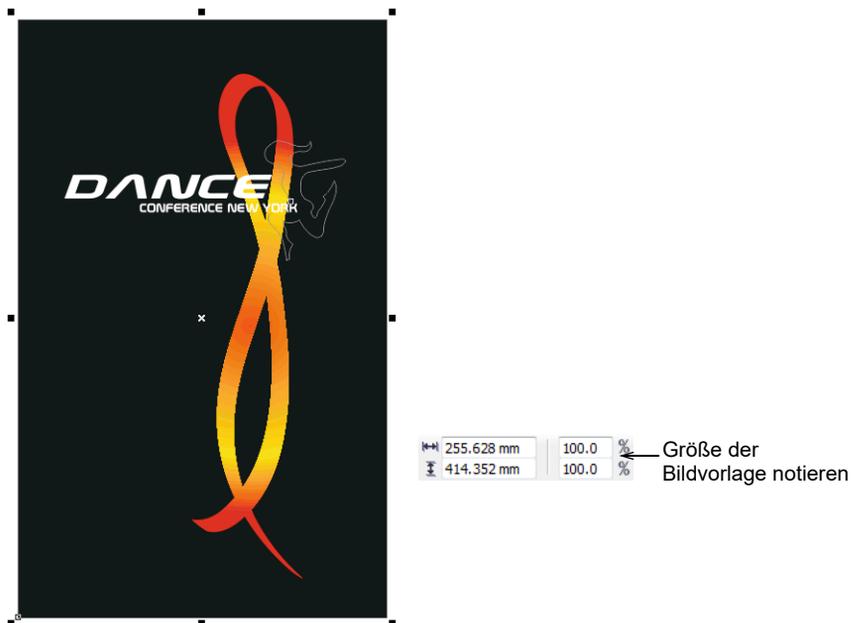


- 2 Zum **Tutorials > Mixed-Decoration**-Ordner navigieren.
- 3 Wählen Sie die ‚Dance_Conference_Artwork.EPS‘-Datei und klicken Sie auf **Importieren**. Da die Bildvorlage als eine EPS-Datei gestellt wird, werden Sie zum Importieren des Texts als reiner Text oder als Vektorkurven aufgefordert.



- 4 Wählen Sie ‚Kurven‘ und klicken Sie auf **OK**.

- 5 Drücken Sie auf **Eingabe**, um die importierte Bildvorlage auf dem Bildschirm zu zentrieren.



- 6 Prüfen Sie die Größe der Bildvorlage in den **Objektgröße**-Feldern der **Grafik-Eigenschaften**-Leiste. Sie sollte circa 256 x 414 mm betragen.

Das Konvertieren von Text zu Stickerei



Benutzen Sie ‚Modus > Grafik in Stickerei konvertieren‘, um ausgewählte Grafiken in Stickerei zu konvertieren und zum Wilcom-Arbeitsbereich zu wechseln.



Benutzen Sie ‚Modus > Als Wendesatinstich kennzeichnen‘, um schmale Formen, die in Wendestiche umgesetzt werden sollen, zu markieren.



Benutzen Sie ‚Ansicht > Vektoren anzeigen‘, um Vektorgrafiken ein- und auszublenden. Rechtsklicken Sie, um die Optionen der Bild-Anzeige festzulegen.



Klicken Sie auf Ansicht > Produkt anzeigen, um das Produktbild ein-/auszuschalten. Rechtsklicken Sie, um den Produktvisualisierer-Docker zu öffnen.



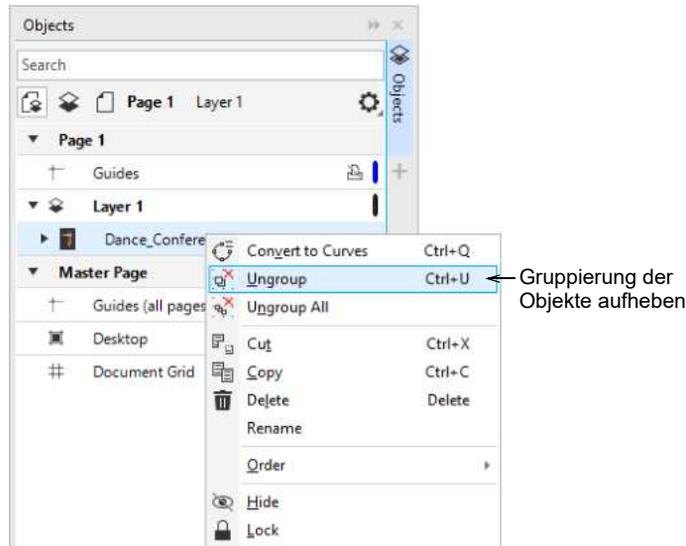
Klicken Sie auf ‚Zoom > Zoom‘, um den Zoom-Modus aufzurufen – vergrößern oder verkleinern Sie durch linke und rechte Mausklicks.

Wir sind jetzt dazu bereit, den Textanteil der Bildvorlage in Stickerei umzusetzen. Da wir den Schriftzug nicht als ‚Text‘ sondern vielmehr als

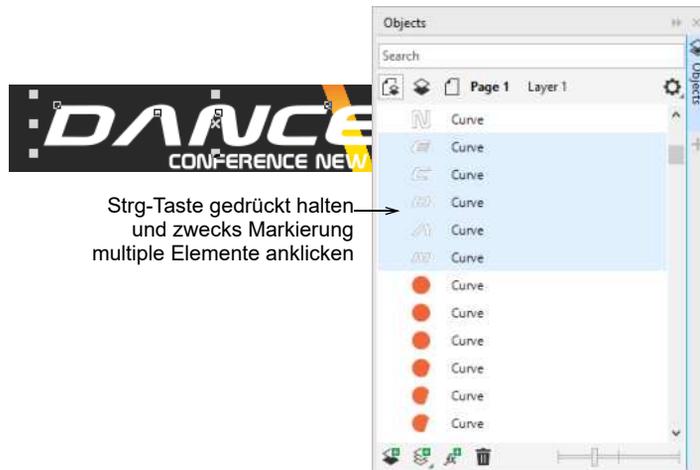
,Kurven' behandeln, werden wir anstelle zu Textobjekten zu gewöhnlichen Stickobjekten konvertieren.

Um das Design in Stickerei umzusetzen...

- 1 Heben Sie die Gruppierung des Bildes auf.



- 2 Halten Sie die **Umschalten**-Taste gedrückt, und markieren Sie die Buchstaben des Wortes ‚DANCE‘ auf dem Bildschirm. Ansonsten können Sie auch die **Strg**-Taste gedrückt halten und im **Objektmanager** die Kurven markieren



- 3 Schalten Sie die Option **Als Wendesatinstich kennzeichnen** ein und klicken Sie auf **Grafik in Stickerei konvertieren**.

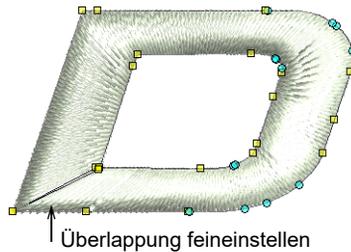
BE EmbroideryStudio wechselt zum **Stickmodus** und setzt alle markierten Objekte automatisch in Stickerei um.

- 4 Deaktivieren Sie **Vektoren anzeigen** und **Produkt anzeigen** Sie die Ansicht zwecks einer genaueren Begutachtung.

DANCE



Tipp: Bei einer direkten Konvertierung wird die Stickqualität normalerweise ziemlich gut sein. Sie können natürlich nach Wunsch das **Umformen**-Werkzeug benutzen, um eine Feinjustierung der Überlappungen – z.B. beim Buchstaben ‚D‘ – vorzunehmen.



- 5 Sofern Sie es wünschen, können Sie auch alle Objekte markieren und die **Autom. Stichteilung**-Funktion im **Objekteigenschaften**-Dialogfeld abschalten.

DANCE



Verwandte Themen...

- ◀ [Über Stickmuster zoomen und schwenken](#)
- ◀ [Objekt mit CorelDRAW-Grafiken konvertieren](#) (Referenzhandbuch)

Das Hinzufügen von Text zum Stickmuster



Benutzen Sie ‚Ansicht > Vektoren anzeigen‘, um Vektorgrafiken ein- und auszublenden. Rechtsklicken Sie, um die Optionen der Bild-Anzeige festzulegen.



Benutzen Sie ‚Werkzeuge > Schriftzug‘, um Text direkt auf dem Bildschirm einzutippen.

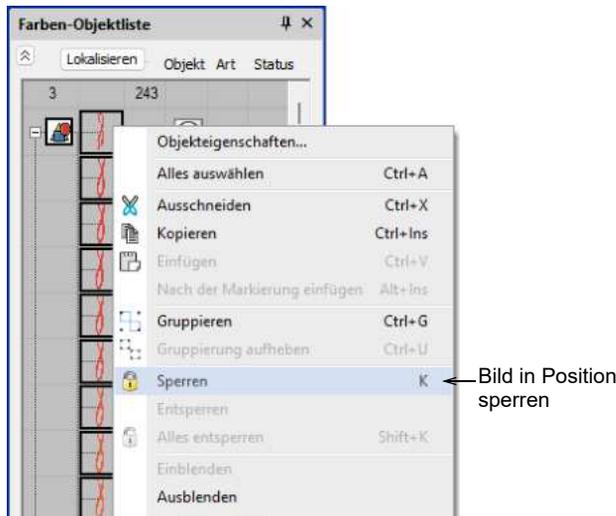


Benutzen Sie ‚Umformen-Werkzeuge > Umformen‘, um markierte Objekte umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten und Start-/Endpunkte anzupassen.

Den Rest des Textes fügen wir mit einer nativen Stickschriftart hinzu.

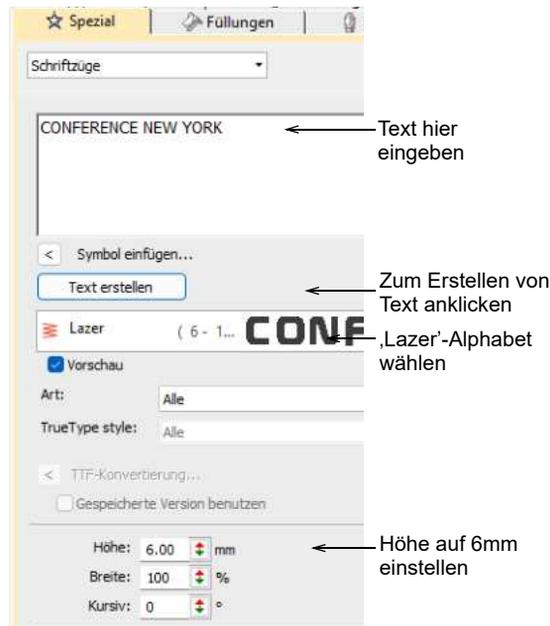
Um dem Stickmuster Text hinzuzufügen...

- 1 Aktivieren Sie die Schaltfläche **Vektoren zeigen**.
- 2 Wählen Sie in der **Farben-Objektliste** das Bildmaterial-Symbol, rechtsklicken Sie dieses und wählen Sie **Sperren** oder drücken Sie auf **K**.



- 3 Wählen Sie Weiß aus der Farbpalette.

- 4 Rechtsklicken Sie auf das **Schriftzüge**-Symbol. Das **Objekteigenschaften > Spezial > Schriftzug**-Dialogfeld wird geöffnet.



- 5 Tippen Sie ‚CONFERENCE NEW YORK‘ in dem Texteingabefeld.
- 6 Wählen Sie **Lazer** aus dem Dropdownmenü und stellen Sie die **Höhe** auf 6mm ein.
- 7 Klicken Sie auf **Text erstellen** und klicken Sie irgendwo im Stickmusterfenster, um den Text auf dem Bildschirm zu erstellen.
- 8 Schieben Sie den Text in Position.
- 9 Benutzen Sie das **Umformen**-Werkzeug, um die Textgröße, den Buchstabenabstand und das Kerning so einzustellen, das der Text der Bildvorlage entspricht.



Verwandte Themen...

- ◀ [Schriftzüge mit Objekteigenschaften erstellen](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Buchstaben umzupositionieren](#) (Referenzhandbuch)

Das Konvertieren von Konturen zu ‚Bling‘



Benutzen Sie ‚Bling > Bling-Paletten-Editor‘, um Bling-Formen aus einem Archiv zu wählen.

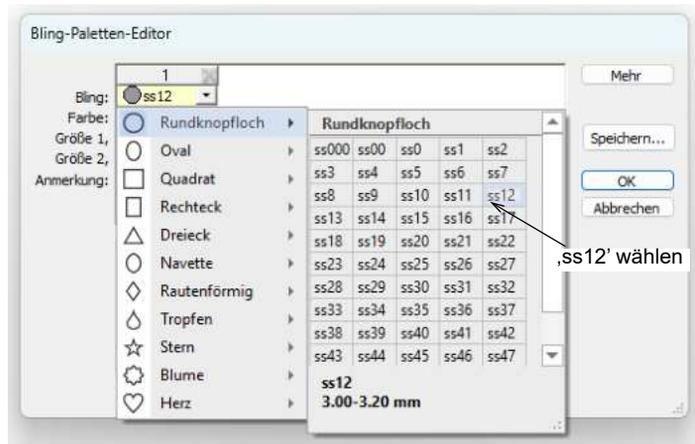


Benutzen Sie ‚Bling > Autom. Blingreihe‘, um den aktuellen Einstellungen entsprechend eine Serie von Strasssteinen entlang einer digitalisierten Linie zu erstellen.

In diesem Arbeitsschritt werden wir unter Anwendung des **Bling**-Werkzeugs den Umriss der tanzenden Figur konvertieren. Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen Eingaben für zwei Bling-Verfahren zu erstellen: Herstellung von Hotfix-Schablonen oder Textildirektdruck.

Um Konturen zu ‚Bling‘ zu konvertieren...

- 1 Klicken Sie auf den **Bling-Paletten-Editor**.
- 2 Wählen Sie einen runden ‚ss12‘-Bling-Stil, wie gezeigt.

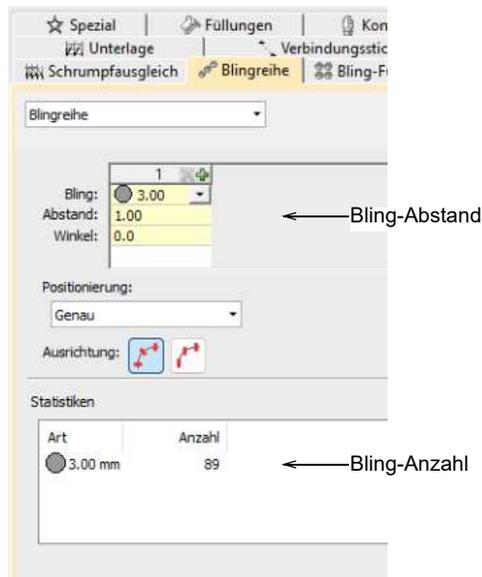


- 3 Wählen Sie eine grüliche Farbe aus der Dropdown-Liste und klicken Sie auf **OK**. Diese wird die transparenten ‚Kristalle‘ repräsentieren, welche wir bei der Herstellung verwenden werden.
- 4 Finden Sie die Kontur der tanzenden Figur in der **Farben-Objektliste** auf, rechtsklicken Sie diese und entsperren Sie sie.
- 5 Rechtsklicken Sie das Objekt im Stickmusterfenster, und wählen Sie **Konvertieren > Zum Bling-Laufstich konvertieren**. Wahlweise

können Sie auch auf das **Autom. Blingreihe**-Symbol in der **Bling**-Werkzeugleiste klicken.



- 6 Doppelklicken Sie das Bling-Objekt, um dessen Einstellungen zu überprüfen. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die Bling-Anzahl 89 beträgt. Beachten Sie bitte zudem, dass der Abstand standardgemäß auf 1,0mm eingestellt ist. Dieses stellt das Minimum dar, das von Vorlage-Zuschneidemaschinen benötigt wird.



Verwandte Themen...

- ◀ [Das Digitalisieren von ‚Bling‘ \(Referenzhandbuch\)](#)

Die visuelle Darstellung des fertiggestellten Artikels



Klicken Sie auf Ansicht > Produkt anzeigen, um das Produktbild ein-/auszuschalten. Rechtsklicken Sie, um den Produktvisualisierer-Docker zu öffnen.

BE EmbroideryStudio ermöglicht es Ihnen, ein Kleidungsstück oder einen Artikel als Hintergrund einzublenden, auf welchem Sie Ihr Deko-Design positionieren können. Dies hilft beim Anzeigen der Position, Größe und dem allgemeinen Erscheinen des Stickmusters auf dem Kleidungsstück, sodass es einfacher ist, das Konzept zu veranschaulichen und Genehmigungen einzuholen.

Um den fertiggestellten Artikel visuell darzustellen...

- 1 Wählen Sie in der **Farben-Objektliste** den schwarzen Hintergrund, den Rahmen und die Vektoren, die die Worte ‚DANCE‘ und ‚CONFERENCE NEW YORK‘ ausmachen, und löschen Sie diese. Es sollten lediglich das Band und die tanzende Figur verbleiben.



- 2 Aktivieren Sie die Schaltfläche **Produkt anzeigen**.

- 3 Drücken Sie auf **Strg+0**, um auf Artikelgröße zu zoomen. Die Abbildung des Artikels wird im gewünschten Maßstab im Stickmusterfenster zentriert.



- 4 Markieren Sie alle Stickmuster-Objekte und justieren Sie deren Positionierung über der Artikelabbildung.

Das Ausrichten der Stickerei und des Digitaldrucks



Benutzen Sie ‚Ansicht > Autom. Start und Ende‘, um die ‚Autom. Start und Ende‘-Funktion den aktuellen Einstellungen entsprechend EIN/AUS zu kippschalten. Rechtsklicken Sie, um die Einstellungen anzupassen.



Benutzen Sie ‚Ansicht > TrueView™‘, um zwischen der Normalansicht und der TrueView™-Ansicht zu wechseln.

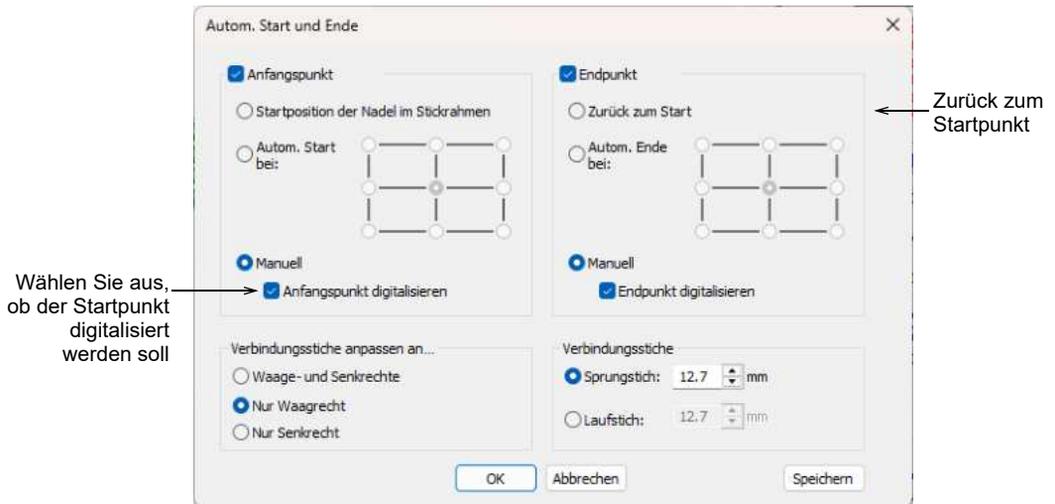


Benutzen Sie ‚Ansicht > Stich-Player‘, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm zu simulieren.

Um sicher zu gehen, dass die Stickerei und der Digitaldruck perfekt miteinander ausgerichtet sind, müssen Sie BE EmbroideryStudio angeben, wo der gestickte Teil des Stickmusters anfangen soll. Um dies zu tun, müssen Sie auf dem Druckdesign einen Referenzpunkt setzen, welchen der Machinist zum Ausrichten der Nadel benutzen kann.

Um die Stickerei zum Digitaldruck auszurichten...

1 Rechtsklicken Sie auf **Autom. Start und Ende**.



2 Wählen Sie **Anfangspunkt digitalisieren** und **Zurück zum Start** und klicken Sie auf **OK**. BE EmbroideryStudio wird Sie auffordern, dort auf dem Bildschirm zu klicken, wo das Stickmuster anfangen und enden soll.

3 Klicken Sie dort, wo sich das Band schneidet. Dies bewirkt das manuelle Festlegen der Start- und Endpunkte des Stickmusters. Beim Aussticken beginnt und endet die Nadel an dieser Stelle.



Verwandte Themen...

- ◀ [Start- & Endpunkte setzen](#) (Referenzhandbuch)

Das Prüfen der Stickfolge

-  Benutzen Sie ‚Ansicht > Stich-Player‘, um die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm zu simulieren.
-  Links-/Rechtsklicken Sie ‚Durchlaufen > Durchlauf nach Fadenschnitten‘, um das Stickmuster zur vorhergehenden oder nächsten Fadenschnittfunktion zu durchlaufen.
-  Benutzen Sie ‚Anordnen > Kürzeste Verbindung anwenden‘, um nach dem Bearbeiten Kürzeste Verbindung (erneut) auf die Objekte anzuwenden.

Um einen reibungslosen Produktionsablauf und ebenmäßige Ausstickung gewährleisten zu können, ist es stets ratsam, die Stickfolge zu prüfen und die Start- und Endpunkte entsprechend zu justieren.

Um die Stickfolge zu überprüfen...

- 1 Deaktivieren Sie **TrueView™** und überprüfen Sie die Start- und Endpunkte, indem Sie mittels einer der **Stickmuster-Durchlauf**-Funktionen oder mittels des **Stich-Player**-Werkzeugs die Designerstellung im Zeitlupentempo zu durchlaufen.



- 2 Wählen Sie in der **Farben-Objektliste** die Stickobjekte und blenden Sie alles andere aus. Nehmen Sie bitte davon Notiz, dass die Stickfolge des Wortes ‚DANCE‘ mit dem Buchstaben ‚N‘ beginnt. Die Stickobjekte werden in derselben Reihenfolge erstellt wie die Grafikdatei. Diese wird jedoch nicht notwendigerweise die beste Stickfolge sein.



- 3 Klicken-und-ziehen Sie die Textobjekte in die nachfolgend illustrierte Stickfolge. Da wir den Startpunkt an den Schnittpunkt des Bandes gelegt haben, wird der dichtest gelegene Buchstabe das ‚E‘ sein. Somit werden wir die Reihenfolge rückwärts vom ‚E‘ zum ‚D‘ anlegen und mit dem ‚CONFERENCE NEW YORK‘-Schriftzug enden.



- 4 Durchlaufen Sie nochmals das Stickmuster oder lassen Sie ansonsten die **Stich-Player**-Funktion laufen. Sie werden unter Umständen einige unnötige Streckenlaufstiche zwischen den einzelnen Buchstaben bemerken. Dies passiert nach einer Neueinreihung, da die Start-/Endpunkte der einzelnen Objekte nicht mehr optimal platziert sind.
- 5 Markieren Sie alle Stickobjekte und klicken Sie auf die **Kürzeste Verbindung anwenden**-Funktion der **Anordnen**-Werkzeugleiste.



- 6 Durchlaufen Sie das Stickmuster noch einmal oder lassen Sie die **Stich-Player**-Funktion laufen, um die Stickfolge zu überprüfen.

Verwandte Themen...

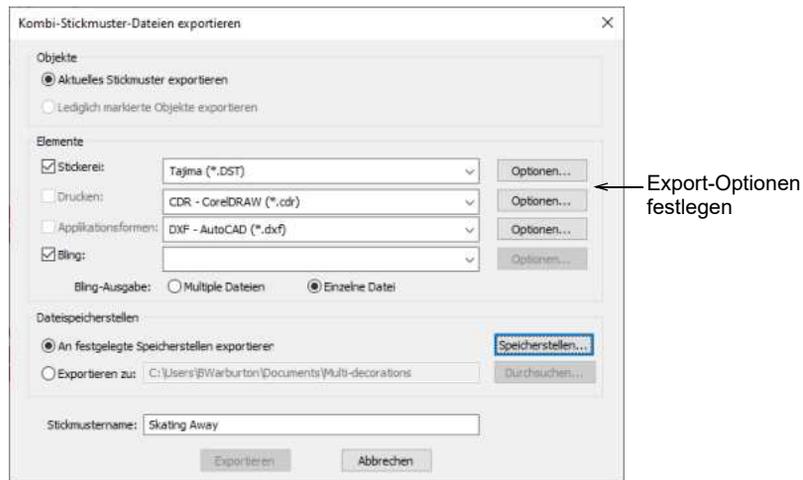
- ◀ [Das Begutachten der Stickabfolge](#)
- ◀ [Das Einreihen von Stickobjekten in der Stickfolge](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Verbindungsstiche minimieren](#) (Referenzhandbuch)

Das Senden des Stickmusters zur Produktion

Wir werden nun die **Kombi-Stickmuster-Dateien exportieren**-Funktion benutzen, um die verschiedenen Dateiformate, die in der Erstellung unseres Kombi-Designs involviert sind, zu exportieren. Das System erkennt, ob es sich bei einem Design-Element um Stickerei, Grafik, Applikation oder einem Bling-Element handelt. Es zeigt jedes Element in einem Export-Dialogfeld zusammen mit einer Auflistung korrespondierenden zur Auswahl stehenden Dateitypen.

Um das Stickmuster zur Produktion zu senden...

1 Wählen Sie **Datei > Kombi-Design-Dateien exportieren**.



2 Wählen Sie **Aktuelles Stickmuster exportieren** und justieren Sie die Optionen nach Bedarf.

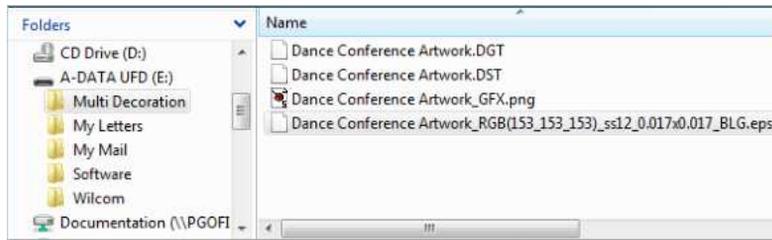
- ◀ Wählen Sie ‚PNG‘ für den Digitaldruck. Der Farbverlaufeffekt kann nur schwer mittels Siebdruck erreicht werden. Die vorgegebene Auflösung beträgt 300 DPI mit einem durchsichtigen Hintergrund.
- ◀ Für den Bling, d.h. die Strasssteine, können Sie das AI-Format für halbautomatische Maschinen wählen. Bei allen anderen Zuschneidemaschinen können Sie direkt im CDR-Format speichern.
- ◀ Für Stickerei sollten Sie zum Beispiel ‚DST‘ wählen. Dieses stellt ein populäres Stickdatei-Format dar, welches bei Maschinen des Tajima-Stils gelesen werden kann.

3 Wählen Sie die **Exportieren zu**-Option und bestimmen Sie eine Speicherstelle – z.B. USB-Stick. Alle Dateien werden zu dieser Speicherstelle ausgegeben.



Tip: Bei größeren Produktionsstätten werden Sie unter Umständen spezifische Netzwerk-Speicherstellen für jeden einzelnen Dateityp festlegen wollen. Sie können dies mittels der **Speicherstellen**-Schaltfläche tun.

- 4 Klicken Sie auf die **Exportieren**-Taste, um den Exportvorgang der Kombi-Design-Dateien zu veranlassen. Das System wird die markierten Kombi-Design-Komponenten zu den ausgewählten Speicherstellen speichern.



- 5 Falls gewünscht, können Sie ein Produktionswerkblatt ausdrucken. Sie können nach Wunsch festlegen, dass zwecks korrekter Positionierung die Abbildung des Artikels im Hintergrund angezeigt werden soll.



Tip: Vergleichen Sie Ihr Stickmuster mit dem Beispieldesign 'Dance_Conference_T-Shirt.EMB' im Ordner **Tutorials > Mixed-Decoration**.

Verwandte Themen...

- ◀ [Kombi-Stickmuster-Ausgang](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Export-Speicherstellen festzulegen](#) (Referenzhandbuch)
- ◀ [Stickmusterberichte benutzerdefiniert anpassen](#) (Referenzhandbuch)

SCHNELLVERWEIS

Das BE EmbroideryStudio-Stickmusterfenster enthält die Pull-down-Menüs und Symbolleisten, die im folgenden Abschnitt beschrieben werden. Einige Befehle sind sowohl als Werkzeugleistentasten als auch als Menüelemente verfügbar. Einige sind exklusiv für eine der beiden Kategorien. Die am häufigsten verwendeten Befehle sind als 'Tastaturbefehle' verfügbar. Dieser Abschnitt enthält eine vollständige Zusammenfassung aller in der Software verfügbaren Befehle.



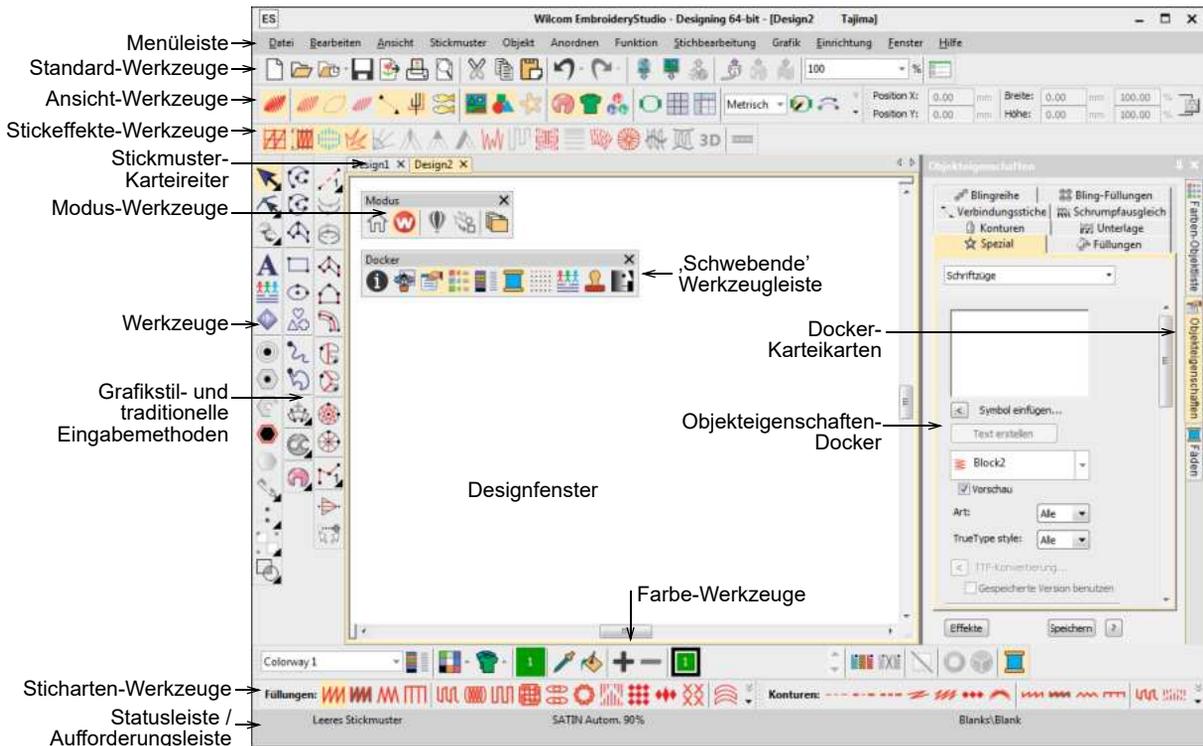
Tip: Die standardmäßigen MS Windows® **Alt**-Schnellstastenkombinationen können angewendet werden. **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

Menüs und Werkzeugleisten

Es gibt in BE EmbroideryStudio zwei fundamentale Design-Modi:

Wilcom-Arbeitsbereich

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



CoreIDRAW-Grafiken

Dieser Modus erlaubt Ihnen das Erstellen und Bearbeiten von Vektor-Objekten mithilfe des CoreIDRAW® Grafiksuite-Werkzeugsatzes. Für eine vollständige Beschreibung der **CoreIDRAW-Grafiken**-Oberfläche vergleichen Sie bitte das elektronische Benutzerhandbuch, das über die

MS Windows® **Start > Programme**-Gruppe verfügbar ist. Ansonsten können Sie auch von der Online-Hilfe Gebrauch machen, die über das **Hilfe**-Menü verfügbar ist.

BE EmbroideryStudio-Menüs

Im BE EmbroideryStudio-Stickmusterfenster sind die folgenden Menüs und Untermenüs enthalten. Einige Befehle sind auch als Werkzeugleistentasten verfügbar.



Tipp: Die standardmäßigen MS Windows® **Alt**-Schnellstastenkombinationen können angewendet werden. **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

Menü Datei

Neu Stickmuster	Erstellen eines neuen leeren Stickmusters, das auf einem Stoff oder einer Vorlage basiert.	Als Vorlage speichern	Aktuelles Stickmuster als Stickmuster-Vorlage zur späteren Benutzung speichern.
Neu mit Vorlage	Erstellen eines neuen leeren Stickmusters mittels der Vorlage.	Als Monogramm-vorlage speichern	Speichern Sie das aktuelle Stickmuster als Monogrammvorlage zur späteren Benutzung mit dem Monogramme-Werkzeug.
Stickmuster öffnen	Öffnen eines existierenden Stickmusters.	Als Teamnamen-Vorlage speichern	Speichern Sie das aktuelle Stickmuster als Teamnamen-Vorlage zur späteren Benutzung mit dem Teamnamen-Werkzeug.
Zuletzt verwendete öffnen	Liste der zuletzt benutzten Dateien – auswählen, um Datei zu öffnen.	Maschinendatei exportieren	Konvertieren Sie das aktuelle Stickmuster in ein anderes Maschinenformat als das Ihrer ausgewählten Maschine.
Backup-Stickmuster öffnen	Wird für den Fall eines Softwarefehlers für schnellen Zugriff auf die Backup-Dateien direkt im Backup-Ordner geöffnet.	Drucken	Aktuelles Stickmuster ausdrucken.
Schließen	Schließen des aktuellen Stickmusterfensters.	Druckvorschau	Anzeige eines Produktionsarbeitsblattes/-Freigabebogens. Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.
Alles schließen	Funktion zum Schließen aller Stickmusterfenster	Stickerei importieren	Einfügen eines Stickmusters in ein anderes, um ein zusammengestelltes Stickmuster zu erstellen. Deren Farbpaletten werden ebenfalls miteinander kombiniert. Farben mit denselben RGB-Werten werden automatisch mit derselben Fadenfarbe identifiziert.
Speichern	Aktuelles Stickmuster speichern.	Grafik importieren	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
Speichern als	Aktuelles Stickmuster unter anderem Namen, an einem anderen Ort oder in einem anderen Format speichern.		

Grafik scannen	Direktes Einscannen von Bildern in BE EmbroideryStudio.	An Bling-Stanzer senden	Sendet Vektoren für alle Bling-Elemente eines Kombi-Stickmusters an unterstützte Schnitt- oder Gravurmaschinen. Einrichten der Maschine mittels des Einrichtung-Dialogfeldes.
Stickmuster als Vektor exportieren	Speichern Sie das Stickmuster als Vektoren im EMF- oder WMF-Format.		
Kombi-Stickmuster-Dateien exportieren	Exportieren der Komponenten von Kombi-Stickmustern in Dateiformaten zum Gebrauch mit der Steuerungssoftware oder Maschine.	Kreuzstichfüllung	Zugriff auf die Kreuzstich-Anwendung.
Stickmuster-Bitmap erfassen	Speichern Sie das Stickmusterbild genau so, wie es auf dem Bildschirm angezeigt wird, als Bitmap.	Abmelden und schließen	Beenden Sie BE EmbroideryStudio und melden Sie sich von Ihrem Wilcom-Konto ab.
Virtuelle Deko-Bitmap erfassen	Ausgabe der TrueView als Hi-Res Digitaldruck für die ‚virtuelle Stickerei‘.	Beenden	Alle offenen Stickmuster schließen und BE EmbroideryStudio beenden.
Per E-Mail senden	Sendet das Stickmuster als E-Mail-Anhang.		
Stickmuster-Eigenschaften exportieren	Geben Sie die aktuellen Stickmusterinformationen und Maschinenlaufzeit-Einstellungen als CSV-Datei aus.	Rückgängig	Letzten Vorgang rückgängig machen.
An Verbindungsmanager senden	Stellt unter Anwendung proprietärer Stickmaschinen-Software Anschlüsse zu unterstützten Stickmaschinen her.	Wiederherstellen	Den vorherigen, rückgängig gemachten Vorgang wiederholen
An EmbroideryConnect senden	Aktuelles Stickmuster an ein namentlich benanntes EmbroideryConnect-Gerät senden.	Ausschneiden	Auswahl ausschneiden und in die Zwischenablage übertragen
Stickmuster in die Warteschlange einreihen	Sendet das aktuelle Stickmuster an die EmbroideryConnect-Stickmuster-Warteschlange, um von der Maschine ‚abgerufen‘ zu werden.	Kopieren	Kopieren Sie die Auswahl und übertragen Sie sie in die Zwischenablage
An Applikationsstanzer senden	Sendet Applikationsformen aus der Stickdatei an eine Laserstanzmaschine.	Einfügen	Inhalt der Zwischenablage einfügen. Optionen stehen im Karteireiter ‚Optionen > Bearbeiten‘ zur Verfügung.
		Nach der Markierung einfügen	Setzen Sie sich über die aktuellen Standardvorgaben hinweg und fügen Sie direkt nach dem markierten Objekt in der Ausstickreihenfolge ein.
		Spezial einfügen >	Aufheben der aktuellen Einfügen-Einstellung und Auswahl aus den im ‚Optionen > Bearbeiten‘-Karteireiter verfügbaren Optionen.

Bearbeiten-Menü

Duplizieren	Duplizieren ausgewählter Objekte innerhalb eines Stickmusters (anstelle diese aus der Zwischenablage zu kopieren).	Umwandeln >	Umwandlung ausgewählter Objekte unter Anwendung einer Kombination von Referenzpunkten und numerischer Werte. Drehen markierter Objekte nur mithilfe der Referenzpunkte.
Mit Versetzung duplizieren	Duplizieren eines Objekts mit einer Versetzung. Einstellungen über das Optionen > Bearbeiten-Dialogfeld anpassen.	Hüllkurve >	Wenden Sie ‚Brücke‘-, ‚Wimpel‘-, ‚Perspektive‘- und ‚Rauten‘-Effekte auf Schriftobjekte an.

Löschen Löschen ausgewählter Objekte.

Alles Auswählen / Alle Objekte in einem Stickmuster markieren oder ihre Markierung aufheben
Alles Auswählen aufheben

Auswahl nach Alle Objekte derselben Farbe oder derselben Stichart markieren.
Farbe / Stichart

Geschlossene Schließen einer offenen Kontur mit gerader oder gebogener Kurve mit Kurvenlinie
Gerader / Linie.

Umkehren > Das Umkehren der Stickrichtung kontrolliert den Schrumpf-Dehn-Effekt – wirkt sich auf Sägezahnkante-, Konturstich- und Haftstich-Objekte aus. Kann zudem Steppstich-Versetzungen wie auch Flexible Stichteilung- und Motivlaufstich-Ausrichtungen beeinflussen.

Kurvenglättung Eine ‚Kurvenglättung‘ kann bei Stick- und Vektor-Objekten benutzt werden.

Menü Ansicht

TrueView	Kippschalten zwischen der normalen (Stich-) Ansicht und TrueView™.
Anzeigen >	Zugriff auf dieselben Stickmuster-Ansichtsbefehle, die in der Ansicht-Werkzeugleiste verfügbar sind.
Wendepailletten	
Rahmen	Rahmen ein-/ausblenden
Rahmenvorlage	Rahmenvorlage als Alternative zu Rasterlinien ein-/ausblenden, um das Stickmuster an der richtigen Stelle und korrekt ausgerichtet zu platzieren.
Raster anzeigen	Raster ein-/ausblenden.
Lineale und Hilfslinien anzeigen	Lineale und Hilfslinien ein-/ausblenden.
Zoom >	Vergrößert die markierte Fläche des Stickmusters.
Zoom 1:1	Stickmuster in Echtgröße anzeigen.
Zoomfaktor	Festlegen eines präzisen Ansichtsmaßstabs.
1.25x vergrößern / verkleinern	Für mehr oder weniger Details vergrößern oder vergrößern / verkleinern.

2x vergrößern / verkleinern	Stickmuster in doppelter/halber aktueller Größe anzeigen.
Auf Fenstergröße zoomen	Ganzes Stickmuster oder nur markierte Objekte im Stickmusterfenster anzeigen.
Auf markierte Objekte zoomen	Begutachten markierter Objekte im Stickmusterfenster.
Auf Artikelgröße zoomen	Begutachten des gesamten Artikels im Stickmusterfenster.
Auf Rahmengröße zoomen	Ganzen Rahmen im Stickmusterfenster ansehen.
Schieben	Über das aktuelle Stickmuster schwenken.
Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückkehren
Am aktuellen Stich zentrieren	Stickmusterfenster an der aktuellen Stichcursor-Position zentrieren.
Messen	Messen der Entfernung zwischen Punkten auf dem Bildschirm.
Stich-Player	Simulieren der Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm.
Ansicht nach Farbe	Begutachten der Stickobjekte nach Farbe – z.B. bei der Neueinreihung von Objekten.
Alle Farben anzeigen	Nach dem Aktivieren von ‚Ansicht nach Farbe‘ alle Farben anzeigen.
Ansicht nach Maschinenfunktion	Ansicht der Chenille- und Schiffli-Maschinefunktionen > – Kettenstich/Moosstich, Stepp/Blatt, usw.
Bildschirm aktualisieren	Erneuern des angezeigten Bildschirms.

Stickmuster-Menü

Stickmuster-Eigenschaften	Lassen Sie Stickmusterinformationen anzeigen – Größe, Anzahl der Stiche, Arbeitsauftragsdetails etc. – und fügen Sie Anmerkungen für Arbeitsblätter hinzu.
Maschinenformat auswählen	Wählen Sie ein Maschinenformat aus, das mit der zu verwendenden Stickmaschine korrespondiert.
Maschinenformatwerte	Definieren der bei einer Ausgabe in einem bestimmten Maschinenformat zu kodierenden Werte.
Autom. Stoff	Ändern der aktuellen Stoffart und der zugehörigen Einstellungen.
Autom. Einrahmung	Das System wird aufgefordert, in der ‚Meine Rahmen‘-Liste einen geeigneten Rahmen zu finden.
Hintergrund- und Anzeigefarben	Hintergrundfarben, Stoffmuster und Anzeigefarben für die aktuelle Farbkombination ändern.
Autom. Start und Ende	Zugriff auf die automatischen Stickmuster-Start/-Ende-Einstellungen.
Kleine Stiche entfernen	Automatisches Entfernen unerwünschter kleiner Stiche.
Wiederholungen	In Kombination mit dem Wiederholungen anzeigen-Werkzeug benutzen, um zur Benutzung mit kontinuierlichen und überlappenden Stickmustern auf die Einstellungen zuzugreifen.

Objekt-Menü

Eigenschaften übernehmen	Die Eigenschaften eines markierten Objekts werden zu den aktuellen Eigenschaften des Stickmusters.	Benutzerverbesserte Buchstaben erstellen	Speichern eines umgeformten Buchstaben als ein ‚benutzergebildeter Buchstabe‘. Diese Option steht nur im Umformen-Modus zur Verfügung.
Aktuelle Eigenschaften anwenden	Anwenden aktueller Einstellungen bei ausgewählten Objekten.	Kerning-Einstellungen aktualisieren	Aktualisieren der Kerning-Einstellungen für benachbarte Paare markierter Schriftzeichen der gleichen Schriftart. Steht lediglich dann zur Verfügung, wenn automatisches Kerning angewendet wird.
Favoritstil anwenden	Zuweisen von bis zu 10 Favoritstilen im ‚Stile verwalten‘-Dialogfeld. Objekt auswählen und zum Anwenden die Taste anklicken.	Paillettenform erstellen	Definieren Sie Paillettenformen mit benutzerdefinierter Lochposition und Größe. Speichern in einer benutzerdefinierten Pailletten-Bibliothek.
Stil anwenden	Anwenden von vordefinierten Stilen bei ausgewählten Objekten.	Paillettenfixierung erstellen	Definieren Sie benutzerdefinierte Fixierstiche, um Mehrkopf-Paillettengeräte zu unterstützen.
Beim Florentine-Effekt / Flüssig-Effekt anwenden	Hilfslinien für Florentine- oder Flüssig-Effekt erstellen.	Farbe einstellen	Ändern Sie die Farbe aufeinanderfolgender Objekte derselben Farbe.
Motiv erstellen	Hinzufügen individueller Motive zu einem Stickmuster. Speichern eigener Motive für den zukünftigen Gebrauch.	Gruppieren / Gruppierung aufheben	Markierte Objekte gruppieren oder Objektgruppierung aufheben.
Programm. Stichteilung erstellen	Umwandeln von Stick- oder Grafik-Objekten in Muster, die zum Erstellen von Programm. Stichteilung-Füllstichen verwendet werden können.	Sperren / Alles entsperren	Markierte Objekte sperren oder alle Objekte in einem Stickmuster entsperren.
Buchstaben erstellen	Zugriffsbefehl, der für benutzerdefinierte Schriftarten benutzt wird. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf Benutzerdefinierte Schriftzüge im Referenzhandbuch.	Verzweigung	Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte.

Menü Anordnen

Gruppieren / Gruppierung aufheben	Markierte Objekte gruppieren oder Objektgruppierung aufheben.
Sperren / Alles entsperren	Markierte Objekte sperren oder alle Objekte in einem Stickmuster entsperren.
Verzweigung	Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte.

Kürzeste Verbindung anwenden	Verbindet markierte Objekte an dem Punkt, an dem sie am dichtesten beieinander liegen. Nach einer Bearbeitung muss Kürzeste Verbindung noch einmal angewendet werden.	Fadenschnitt einfügen	Einfügen eines Fadenschnitts.
		Leerstich einfügen	Einfügen eines Leerstichs.
Zerlegen	Spaltet verzweigte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge, usw. – in deren Objektkomponenten auf. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden.	Leersprungstich einfügen	Einfügen eines Leersprungstichs.
		Funktion einfügen	An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktion einfügen.
Reihenfolge >	Neueinreihen ausgewählter Objekte in der festgelegten Reihenfolge oder Neueinreihen aller Objekte anhand deren Farbe, um Farbwechsel zu reduzieren.	Funktion löschen	An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktionen entfernen.
		Funktion bearbeiten	An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktion bearbeiten.

Ausrichten >	Dieselben Funktionen wie in der Anordnen-Werkzeugleiste. Lesen Sie hierzu nachfolgend Anordnen-Werkzeuge für Einzelheiten.
Gleichmäßig anordnen >	
Größe angleichen >	
Formen >	Dieselben Funktionen, wie in der Formen-Werkzeugleiste.
Überlappungen entfernen	Entfernen der unteren Stichlage bei überlappenden Objekten.

Funktion-Menü

Durchdringungen	Durchdringungen-Funktion durch Kippschalten aktivieren/deaktivieren. Nadeln und Bohrer können aktiviert werden, deren Deaktivierung wird Sprungstiche erstellen.
Bohrer	Bohrer-Funktion durch Kippschalten aktivieren/deaktivieren.
Stopp einfügen	Einfügen einer Stopp-Funktion an der aktuellen Stichcursorposition.
Abbindestich einfügen	Einfügen eines Abbindestichs.

Stichbearbeitung-Menü

Stiche generieren	Stiche für markierte Objekte generieren.
Stichauswahl bearbeiten	Markieren Sie eine Reihe von Objekten, während Sie das Stickmuster durchlaufen.
Verarbeitete Stiche	Anpassen der Stichdichte und/oder des Maßstabs aller oder ausgewählter Teile des Stickmusters.
Objekte / Konturen erkennen	Erkennen neuer oder überarbeiteter Objektkonturen nach der Stichbearbeitung – benutzen Sie diese Funktion bei Maschinendateien, die ohne Objekt-/Konturerkennung geöffnet wurden.
Objekt aufteilen	Zerlegt das Objekt bei der aktuellen Nadelposition in zwei Teile. Wird mit den ‚Durchlauf nach Stichen‘-Funktionen benutzt.

Grafik-Menü

Grafik importieren	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.	Bearbeiten mittels >	Bearbeiten von Bitmaps unter Anwendung von Paint, Corel PHOTO-PAINT oder Paint Shop Pro.
Instant Autom. Stichstile	Automatisches und sofortiges Erstellen von Stickerei aus importiertem Bildmaterial.	Wendesatinstich-Objekt	Auffüllen schmaler Spaltenformen mit sich wendenden Stichen.
Autom. Stichstile	Unmittelbares Erstellen vollständiger Stickmuster aus importiertem Bildmaterial.	Steppfüllstichobjekt mit Löchern	Auffüllen großer Flächen mit Steppstich unter Beibehalten etwaiger Löcher.
Grafikobjekte beibehalten	Original-Bildvorlage während der Konvertierung beibehalten.	Steppfüllstichobjekt	Auffüllen großer Flächen mit Steppstichen, wobei etwaige Löcher ignoriert werden.
Farbenabgleich-methode	Farbenabgleich für die automatische Digitalisierung einstellen. Bitmap-Farben mit der Palette abgleichen oder ihr hinzufügen oder mit den Fadenfarben in ausgewählten Tabellen abgleichen.	Mittellinien-Laufstichobjekt	Erstellen von Mittellinien bei schmalen, mit Laufstich ausgeführten Formen.
Bitmap- Bildvorlage beschneiden	Bitmap-Bilder können beschnitten werden, um so unnötige Details zu entfernen und Zeit bei der Verarbeitung einzusparen.	Kontur-Laufstichobjekt	Erstellen von Konturen mit Laufstichen um Formen herum.
Beschnittfläche entfernen	Zuschnittfläche zu entfernen.	Autom. Konturerkennung zu Vektoren	Konvertieren von Bildmaterial in Vektorgrafiken. Diese können in Stickobjekte konvertiert werden.
Beschneiden abschließen	Macht aus einer 'virtuellen Beschneidung' eine 'bleibende Beschneidung', indem das Bild auf seine neuen sichtbaren Ausmaße reduziert wird.	Bitmap anpassen	Bildhelligkeit und Kontrast anpassen.
Bitmap-Farben vorbereiten	Aufbereiten von Bitmap-Bildern zur autom. Digitalisierung.	Blitzfoto	Unmittelbares Erstellen von Stickmustern aus Fotos.
		Farbfotostickerei	Verwandelt Fotos und andere Bitmap-Bilder in mehrfarbige Stickerei.
		Riff-Fotostickerei	Konvertiert Fotos in riffartige Stickerei.
		Bitmap-Farben hinzufügen	Der aktuellen Farbkombination angegliche Fadenfarben aus ausgewählten Tabellen zuweisen.

Einrichtung-Menü

Optionen	Zugriff auf die aktuellen Einstellungen zur Objektanzeige.
Fadentabellen verwalten	Definieren Sie Ihre eigenen Fadentabellen. Wenn Sie eine Fadentabelle erstellen, erstellen Sie einen Vorrat an Farben für den zukünftigen Gebrauch.
Autom. Stoffe verwalten	Modifizieren der existierenden Stoffdefinitionen und Erstellen neuer Definitionen.
Stile verwalten	Definieren Sie neue Stile für eine Dokumentvorlage, entweder auf einem bereits vorhandenen Stil oder Objekt basierend, oder ganz neu, von Null an.
Meine Rahmen	Richten Sie die ‚Meine Rahmen‘-Liste so ein, dass sie nur die Rahmen enthält, die verfügbar sind.
Motive verwalten	Verwalten Sie Ihre benutzerdefinierten Motivkategorien.
Benutzer-verbesserte Buchstaben verwalten	Passen Sie für benutzerdefinierte, ‚benutzerverbesserte‘ Buchstaben den Höhenbereich und andere Einstellungen an.
Paillettenfixierung verwalten	Benutzerdefinierte Paillettenfixierungen in der Bibliothek umbenennen oder löschen. Siehe auch Objekt > Paillettenfixierung erstellen.
Paillettenform verwalten	Benutzerdefinierte Paillettenformen in der Bibliothek umbenennen oder löschen. Siehe auch Objekt > Paillettenform erstellen.

Alphabete verwalten

TrueType-Schriftart konvertieren

Bildschirm kalibrieren

Verbindungsmanager einrichten

Digitalisierbrett - Einrichtung

Scanner – Einrichtung

Bling-Maschine – Einrichtung

Maschinenlaufzeit – Einrichtung

Fenster-Menü

Neue ... Karteireiter-Gruppe

In die ... Karteireiter-Gruppe verschieben

Modifizieren Sie benutzerdefinierte Alphabete durch Veränderung der Namen, des standadmäßigen Buchstabenabstandes und des Verbindungstyps.

Konvertieren einer TrueType-Schriftart in ein Stickereischriftart.

Richten Sie Ihren Monitor ein.

Verbinden mit Maschinen, die als Wechseldatenträger angezeigt werden oder Verbindungssoftware von Drittanbietern benutzen.

Einrichten des Digitalisiertabletts.

Einrichten von Scannern.

Richten Sie einen Direktanschluss an die automatische CAMS-Strassstein-Setzmaschine ein.

Einrichten mehrerer benannter Maschinen zum Zweck der Laufzeitanalyse.

Teilen Sie das Stickmusterfenster waagrecht oder senkrecht in eine zweite Karteireitergruppe auf. Jede Karteireitergruppe kann mehrere Stickmuster enthalten.

Verschieben Sie ein aktuelles Stickmuster in den anderen Stickmuster-Karteireiter. Dies kann auch durch Ziehen in die andere Stickmustergruppe erfolgen.

Kachelung entfernen	Entfernen Sie die Karteireitergruppen und geteilten Fenster und kehren Sie zu nur einem Stickmusterfenster zurück.
Geteiltes Fenster	Teilen Sie den Stickmuster-Karteireiter in mehrere Ansichten desselben Stickmusters auf.
Docker >	Ein-/Ausblenden der Dockers zur Optimierung der verfügbaren Arbeitsfläche.
Werkzengleisten >	Ein-/Ausblenden der Werkzengleisten zur Optimierung der verfügbaren Arbeitsfläche.
Kiosk	Schriftzüge-Kioskfunktion für Kappen und andere Stickerei, zur Benutzung in Ladengeschäften, wo eine einfache Personalisierung von Standard- Stickmusterlayouts gefragt ist.
Mehr Fenster	Ansicht von mehr offenen Fenstern.

Hilfe-Menü

BE EmbroideryStudio bietet über das **Hilfe**-Menü verschiedene Wege an, um auf Informationen über die Software und ihre Benutzung zuzugreifen. Lesen Sie hierzu [Ressourcen und Unterstützung](#) für Einzelheiten.

BE EmbroideryStudio-Werkzengleisten

Im **Wilcom-Arbeitsbereich**-Fenster erscheinen die folgend beschriebenen Werkzengleisten. Einige Werkzeuge sind Schnellzugriffsmöglichkeiten zu den entsprechenden Menübefehlen. Details bezüglich der optionalen Werkzengleisten werden in der Bildschirmdokumentation gestellt.



Anmerkung: Lediglich die am häufigsten gebrauchten Werkzengleisten werden standardmäßig aktiviert sein.

Standard-Werkzeuge

Die **Standard**-Werkzengleiste beinhaltet häufig benutzte Werkzeuge und Befehle, die sich nur auf den **Wilcom-Arbeitsbereich** beziehen und auch nur in diesem sichtbar sind.

 Neu Stickmuster	Neue Stickdatei erstellen.
 Stickmuster öffnen	Stickmuster öffnen.
 Zuletzt verwendete Stickmuster öffnen	Ein Stickmuster aus einer Liste zuletzt verwendeter Stickmuster öffnen.
 Stickmuster speichern	Aktuelles Stickmuster speichern.
 Maschinendatei exportieren	Aktuelles Stickmuster zur Ausstickung in eine Maschinendatei exportieren.
 Drucken	Aktives aktuelle Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken.
 Druckvorschau	Anzeige eines Produktionsarbeitsblattes/-Freigabebogens. Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.
 Ausschneiden	Auswahl ausschneiden und in die Zwischenablage übertragen
 Kopieren	Kopieren Sie die Auswahl und übertragen Sie sie in die Zwischenablage

-  Einfügen
 Inhalt der Zwischenablage einfügen. Optionen stehen im Karteireiter ‚Optionen > Bearbeiten‘ zur Verfügung.
-  Rückgängig
 Letzten Vorgang rückgängig machen.
-  Wiederherstellen
 Den vorherigen, rückgängig gemachten Vorgang wiederholen
-  Stickerei importieren
 Importieren einer Stickdatei ins aktuelle Stickmuster.
-  Grafik importieren
 Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
-  Kombi-Stickmuster-Dateien exportieren
 Exportieren der Komponenten von Kombi-Stickmustern in Dateiformaten zum Gebrauch mit der Steuerungssoftware oder Maschine.
-  An Verbindungsmanager senden
 Senden des aktuellen Stickmusters mittels proprietärer Maschinensoftware an die Maschine.
-  An EmbroideryConnect senden
 Aktuelles Stickmuster an ein namentlich benanntes EmbroideryConnect-Gerät senden.
-  Stickmuster in die Warteschlange einreihen
 Sendet das aktuelle Stickmuster an die EmbroideryConnect-Stickmuster-Warteschlange.

-  An Applikationsstanzer senden
 Sendet Applikationsformen aus der aktuellen Stickmuster an eine Laserstanzmaschine.
-  An Bling-Stanzer senden
 Bling-Formen im aktuellen Stickmuster an die Schneidemaschine senden. Einrichten der Maschine mittels des Einrichtung-Dialogfeldes.
-  195
 Wählen Sie einen voreingestellten Zoomfaktor aus der Dropdown-Liste oder geben Sie Ihren eigenen Zoomfaktor ein und drücken Sie die Eingabe.
-  Optionen
 Zugriff auf Anwendungsoptionen bzgl. der Stickmusteransicht, Raster & Hilslinien wie auch anderer Einstellungen.

Eigenschaftenleiste

Passen Sie nach Bedarf die allgemeinen Objekteigenschaften – Breite, Höhe, Position – unter Anwendung der **Eigenschaftenleiste** an. Änderungen der Werte werden durch ein Drücken der **Eingabe**-Schaltfläche der Tastatur in Kraft gesetzt. Sie werden verworfen, wenn Sie **Esc** drücken oder irgendwo außerhalb dieser Felder klicken. Lesen Sie hierzu [Zugriff auf Objekteigenschaften](#) für Einzelheiten.



Der **Alles zentrieren**-Befehl kann benutzt werden, um das gesamte Stickmuster und

den Rahmen an der (0,0)-Position zu zentrieren. Dies bedeutet, dass Sie den Rahmen um das Stickmuster herum neu positionieren können, **nachdem** Sie mit dem Digitalisieren fertig sind, ohne dass Sie auto-zentrieren müssen. Lesen Sie hierzu [Automatische oder fixierte Rahmenpositionierung einstellen](#) für Einzelheiten.

Statusleiste und Aufforderungszeile

Die **Statusleiste** und **Aufforderungsleiste** bieten kontinuierliche Anzeige der aktuellen Cursorposition wie auch Anleitungen zur Anwendung der ausgewählten Werkzeuge. Lesen Sie hierzu [Betriebsarten](#) für Einzelheiten.

Ansicht-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Ansicht**-Werkzeuge, um Ihre Stickmuster zu visualisieren – z.B. als Stickmuster-Konturen, nach Stichen, nach Maschinenfunktionen oder wie sie auf dem Stoff ausgestickt werden. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stickmuster-Ansicht](#).

-  TrueView Kippschaltet zwischen der Stichansicht und TrueView™.
-  Stiche anzeigen Blendet die Stiche in der Stickerei ein oder aus.
-  Konturen anzeigen Objektkonturen ein-/ausblenden.
-  Nadelpunkte anzeigen Nadelpunkte ein-/ausblenden.
-  Verbindungsstiche anzeigen Verbindungsstiche ein-/ausblenden.
-  Funktionen anzeigen Funktionssymbole ein-/ausblenden.
-  Wiederholungen anzeigen Stickmuster-Wiederholungen ein-/ausblenden.

-  Bitmaps anzeigen Bitmap-Bilder ein-/ausblenden.
-  Vektoren anzeigen Vektorgrafiken ein-/ausblenden
-  Grafik abblenden Blendet den grafische Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
-  Applikationsstoff anzeigen Applikationsstoffe ein-/ausblenden.
-  Produkt anzeigen Produkthintergrund ein-/ausblenden. Für Produktvisualisierer-Einstellungen rechtsklicken.
-  Bling anzeigen Bling (Strasssteine) ein-/ausblenden.
-  Wendepailletten Zwischen Vorder- und Rückseiten von Pailletten in Wendepailletten-Stickmuster hin- und herwechseln.
-  Raster anzeigen Raster ein-/ausblenden.
-  Lineale und Hilfslinien anzeigen Lineale und Hilfslinien ein-/ausblenden.
-  Metric Maßeinheiten in BE EmbroideryStudio ändern, ohne die Systemeinstellungen zu ändern.
-  Autom. Start und Ende Das Setzen der Start- und Endpunkte für das gesamte Stickmuster
-  Stich-Player Simulieren der Aussticking des Stickmusters auf dem Bildschirm.

Zoom-Werkzeuge

Mit den **Zoom**-Werkzeugen können Sie die Ansicht Ihres Stickmusters vergrößern, indem Sie einzelne Stiche oder Details vergrößern. Lesen Sie hierzu [Über Stickmuster zoomen und schwenken](#) für Einzelheiten.

	Zoom	Vergrößern oder verkleinern Sie mit linken und rechten Mausklicks oder ziehen Sie Auswahlfeld, um Stickmusterdetails zu begutachten.
	Zoom 1:1	Stickmuster in Echtgröße anzeigen.
	1.25x vergrößern /	Für mehr oder weniger Details vergrößern oder vergrößern / verkleinern.
	verkleinern	
<input type="text" value="149"/>		Wählen Sie eine voreingestellte Zoomfaktor aus der Dropdown-Liste oder Geben Sie Ihre eigenen Zoomfaktor und drücken Sie die Eingabe.
	Auf Fenstergröße zoomen	Anzeige des gesamten Stickmusters im Stickmusterfenster.
	Auf markierte Objekte zoomen	Markierte Objekte vergrößern.
	Auf Artikelgröße zoomen	Begutachten des gesamten Artikels im Stickmusterfenster.
	Auf Rahmengröße zoomen	Ganzen Rahmen im Stickmusterfenster anzeigen.

Rahmen-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Rahmen**-Werkzeuge, um sowohl Einzel- als auch Mehrfach-Rahmensetzungen zu konfigurieren, zu markieren und zu platzieren. Lesen Sie hierzu

Stickmuster-Rahmensetzung für Einzelheiten.



Aktueller Rahmen ein-/ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



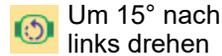
Meine Rahmen Neuen Rahmen aus der Meine Rahmen-Liste auswählen. Zeigt den aktuell aktiven Rahmen an.



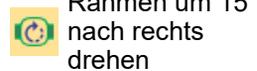
Konfigurieren Sie Rahmenlisten, ändern Sie Rahmenpositions-Einstellungen und definieren Sie benutzerdefinierte Rahmen.



Das System wird aufgefordert, in der ‚Meine Rahmen‘-Liste einen Rahmen auszuwählen.



Drehen Sie Rahmen und Rahmenvorlage - oder im Rahmenmodus markierte Rahmen - in 15°-Schritten nach links oder rechts.



Drehen Sie den Rahmen um einen festgelegten Betrag in Grad – positiv oder negativ.



Einschalten, um auf den Rahmensetzung-Werkzeug zuzugreifen. Ausschalten, um auf den Digitalisierungs- und Bearbeitungs-Werkzeugsa tz zuzugreifen.



Rahmensetzung-Modus-Werkzeuge

BE EmbroideryStudio bietet eine eigene **Rahmenmodus**-Werkzeugleiste, mit der Sie mehrfache Rahmensetzungen für große Stickmuster sowohl manuell als auch

automatisch festlegen können. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Mehrfachrahmung](#) im Referenzhandbuch.



Rahmen auswählen Klicken Sie oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um den Rahmen oder die Aufteilungslinie zu markieren. Halten Sie <Strg> gedrückt, um mehrere Objekte zu markieren. Klicken Sie zweimal, um auf die Drehpunkte zuzugreifen.



Umformen

Sie können ausgewählte modusspezifischer Objekte umformen, Stichwinkel bearbeiten und Start-/Endpunkte anpassen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



Mehrfachrahmung-Optionen

Um die Mehrfachrahmungsoptionen im Mehrfachrahmung-Karteireiter des Optionen-Dialogfelds zu ändern.



Automatisches Rahmenlayout

Rahmen und Aufteilungslinien automatisch hinzufügen/drehen/löschen, um das gesamte Stickmuster abzudecken.



Aufteilungslinie hinzufügen

Digitalisieren Sie in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.



Rahmensetzungs-Vorschau

Rahmensetzungs-Miniaturansichten im Rahmensetzungs-Vorschau-Docker ansehen. Klicken Sie auf Miniaturansichten, um Rahmensetzungen zu isolieren.



Rahmensetzungen berechnen

Berechnet die aus dem aktuellen Layout resultierenden Rahmensetzungen.



Rahmen



löschen/hinzufügen

Rahmensetzungen in einem Mehrfachrahmungslayout hinzufügen oder entfernen.

Modus-Werkzeuge

Die **Modus**-Werkzeuge kontrollieren die Interaktionen zwischen dem **Wilcom-Arbeitsbereich** und dem **CorelDRAW-Grafiken**.



Startbildschirm

Wechseln Sie zum Startbildschirm, um auf Ihr Mein Wilcom-Konto, Ankündigungen, Community-Foren, Blogs, Tutorials und andere Produktinformationen zuzugreifen.



Wilcom-Arbeitsbereich

Wechseln Sie zum Wilcom-Arbeitsbereich, um auf den Digitalisierungs- und Bearbeitungs-Werkzeugsatz zuzugreifen.



CorelDRAW Graphics

Wechseln Sie zu CorelDRAW-Grafiken, um auf den gesamten Grafikerstellungs- und -bearbeitungs-Werkzeugsatz zuzugreifen.

 Stickmuster-Bibliothek
Öffnet das Stickmuster-Bibliothek-Fenster, in dem Sie Stickmuster sowie Angebote, Bestellungen und Freigaben suchen und katalogisieren können.

 Stickerei in Grafik konvertieren
Konvertieren markierter Stickerei in Vektorgrafik und Wechsel zu CoreIDRAW-Grafiken.

 Grafik in Stickerei konvertieren
Konvertieren ausgewählter Grafiken in Stickerei und Wechsel zu Wilcom-Arbeitsbereich.

 Als Applikation kennzeichnen
Konvertieren Sie markierte Vektor-Schriftzüge in Applikation mit Wendestichen.

 Als Wendesatinstich kennzeichnen
Konvertieren Sie markierte schmale Vektor-Objekte in Wendesatinstiche.

 Als Blitzfoto kennzeichnen
Konvertiert Fotos in Blitzfoto-Stickerei.

 Grafikobjekte beibehalten
Original-Bildvorlage während der Konvertierung beibehalten.

 Der Stickpalette angleichen
Fadenfarbenanpassung für konvertierte Vektor-Objekte ein/aus.

 Stickerei anzeigen
Stickobjektanzeige ein/aus.

 Virtuelle Deko-Qualität:
Festlegen der Ausgabequalität der Stickerei-TrueView für die virtuelle Deko.

Docker-Werkzeuge

Docker-Werkzeuge ermöglichen es, nicht-modale Dialogfelder (Docker) durch das Kippschalten zu aktivieren oder zu deaktivieren. Lesen Sie hierzu bitte auch [Arbeiten mit Dockern](#).

 Stickmusterinformationen

Lassen Sie Stickmusterinformationen anzeigen – Größe, Anzahl der Stiche, Arbeitsauftragsdetails etc. – und fügen Sie Anmerkungen für Arbeitsblätter hinzu.

 Übersichtsfenster

Übersichtsfenster ein-/ausblenden. Zum Zoomen und Schwenken der Miniaturansicht des aktuellen Stickmusters benutzen.

 Objekteigenschaften

Objekteigenschaften-Docker ein-/ausblenden. Zum Voreinstellen oder Anpassen der Eigenschaften für markierte Objekte.

 Farben-Objektliste

Farben-Objektliste ein-/ausblenden. Stickmusterobjekte ansehen und einreihen.

 Farbkombination-Editor

Farbkombination-Editor ein-/ausblenden. Wird benutzt, um der Farbpalette Fadenfarben zuzuweisen und Farbkombinationen zu definieren.

 Fäden

Fäden-Docker ein-/ausblenden. Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

 Stichliste

Stichliste ein-/ausblenden. Benutzen Sie sie, um Stiche zu begutachten, zu filtern und zu markieren.

 Teamnamen

Teamnamen-Docker ein-/ausblenden. Zur Ansicht und Bearbeitung von Teamnamen-Listen.



Stanzstempel

Stanzstempel-Docker ein- und ausblenden. Sie können sie benutzen, um mittels eines ‚Ausstechstempels‘ als Vorlage Nadeldurchdringungen zu erstellen.



Stickerei-Clipart

Stickerei-Clipart-Docker ein-/ausblenden. Sie können sie benutzen, um wiederverwendbare Stickereielemente aufzuzeichnen und wieder zu verwenden.



Tastatur-Stickmusterkollektion

Tastatur-Stickmusterkollektion-Docker ein-/ausblenden. Zum Erstellen neuer oder Bearbeiten aktueller Kollektionen.



Exportieren

Exportieren-Docker ein-/ausblenden. Exportstatus der aktuellen Sitzung anzeigen. Die Konvertierung in ältere Formate oder Maschinendateien wird als Hintergrund-Task ausgeführt.

Farbe-Werkzeuge

Die **Farbpalette** enthält eine Palette, die nur zum **Wilcom-Arbeitsbereich** gehört und auch nur in diesem angezeigt wird. Lesen Sie hierzu [Fadenauswahl](#) für Einzelheiten.



Farbkombination-Editor

Zwischen Farbkombinationen wechseln. Definieren über den Farbkombination-Editor

Farbkombination-Editor ein-/ausblenden. Wird benutzt, um der Farbpalette Fadenfarben zuzuweisen und Farbkombinationen zu definieren.



Hintergrund- und Anzeigefarben

Hintergrundfarben, Stoffmuster und Anzeigefarben für die aktuelle Farbkombination ändern.



Produktvisualisierer

Produktvisualisierer-Docker ein-/ausblenden. Zum Festlegen des aktuellen Produkthintergrunds.



Aktuelle Farbe

Zeigt die aktuelle Farbe an.



Farbe auswählen

Eine Farbe aus dem Stickmuster aussuchen und zur aktuellen Farbe machen.



Aktuelle Farbe anwenden

Aktuelle Farbe auf Stickobjekte anwenden.



Farbe hinzufügen

Hinzufügen eines Farbfeldes zur Palette. Über den Farbkombination-Editor bearbeiten.



Farbe entfernen

Entfernt das letzte unbenutzte Farbfeld aus der Palette.



Unbenutzte Farben ausblenden

Ein- oder Ausblenden unbenutzter Farben auf der Palette.

-  Unbenutzte Farben entfernen
Unbenutzte Farben aus der Farbpalette entfernen.
-  Palettenfarbe aufteilen
Spaltet die ausgewählten Farbe auf zwei Farbfelder auf. Wird bei mehreren Farbkombinationen benutzt.
-  Benutzte Farben durchlaufen
Kombinationen benutzter Farben durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.
-  Farbkreis
Mit dem Farbrad können Sie Kombinationen verwandter Farben ausprobieren.
-  Fäden
Fäden-Docker ein-/ausblenden. Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.

Farbkombination-Editor

Der **Farbkombination-Editor** enthält Werkzeuge zur Bearbeitung von Farbkombinationen.

-  Farbkombination erstellen
Neue Farbkombination zum aktuellen Stickmuster hinzufügen.
-  Farbkombination umbenennen
Umbenennen der markierten Farbkombination.
-  Farbkombination löschen
Löschen der markierten Farbkombination.
-  Nach links verschieben
Verschieben Sie die ausgewählte Farbkombination im Farbkombination-Editor nach links oder rechts.
-  Nach rechts bewegen

-  Hintergrund- und Anzeigefarben
Hintergrundfarben, Stoffmuster und Anzeigefarben für die aktuelle Farbkombination ändern.
-  Farben bearbeiten
Spezifikation und Farbe des markierten Farbfelds bearbeiten.
-  Farbkombination -Details anzeigen
Markierte Farbkombination-Details anzeigen.
-  Unbenutzte Farben ausblenden
Ein- oder Ausblenden unbenutzter Farben auf der Palette.

Werkzeuge

Die **Werkzeugpalette** enthält alle Stickereidigitalisierungs-/ -Bearbeiten-Werkzeuge, die sich speziell auf den **Wilcom-Arbeitsbereich** beziehen und auch nur in diesem sichtbar sind. Standardmäßig wird das **Werkzeugsortiment** links senkrecht am Bildschirm angedockt, kann jedoch auch – genau wie andere Werkzeugleisten – schweben, wie umstrukturiert und angedockt werden.

-  Auswahl
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Auswahl-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.
-  Umformen
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Umformen-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.
-  Bearbeiten
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Bearbeiten-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.

 **Schriftzüge**
Erstellen von Stickschriftzügen auf dem Bildschirm unter Anwendung systemeigener Stickereischriftart, Tastatur-Stickmusterkollektion, oder TrueType-Schriftarten. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

 **Teamnamen**
Teamnamen-Docker ein-/ausblenden. Zur Ansicht und Bearbeitung von Teamnamen-Listen.

 **Monogrammen**
Monogramme-Docker ein-/ausblenden. Erstellen von Monogrammen unter Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselementen und Ornamenten.

 **Sperrgrund**
Generiert eine lose Füllung, um den Flor von Stoffen wie Frottierware für die Stickerei abzuflachen.

 **Einfache Versetzungen**
Erstellen präziser Versetzungen für geschlossene Stickerei- oder Vektor-Objekte.

 **Konturen und Versetzungen**
Erstellt Konturen und Versetzungen für geschlossene Stickerei- oder Vektor-Objekte.

 **Offene Versetzungen**
Erstellen präziser Versetzungen für beliebige offene Stickerei- oder Vektor-Objekte.

 **Umrandung hinzufügen**
Stickmustern oder markierten Objekten vordefinierte Umrandungen hinzufügen.

 **Farben mischen**
Generieren von Farbmischungen, Perspektiveffekten und Schattierungen bei markierten Objekten.

 **Autom. Digitalisierung**
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Eigenschaftenleiste](#) für Einzelheiten.

 **Envelope**
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Hüllkurven-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.

 **Anordnen**
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Anordnen-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.

 **Formen**
Lesen Sie hierzu nachfolgend [Formen-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.

Auswahl-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Auswahl-Werkzeuge**, um Stickobjekte auf verschiedene Arten zu markieren. Lesen Sie hierzu [Das Auswählen von Objekten](#) für Einzelheiten.

 **Objektauswahl**
Benutzen Sie sie mit den <Strg>- oder <Umschalt>-Tasten, um Gruppen oder Bereiche von Objekten zu markieren. Zum Markieren mehrerer Objekte kann um diese ein Auswahlfeld gezogen werden.

 **Handzeichnung-Auswahl**
Objekt durch Ziehen eines handgezeichneten Auswahlfeldes auswählen.

 **Aktuelles markieren**
Markieren des Objekts, das sich an der aktuellen Stichcursorposition befindet.



Polygonauswahl

Markieren der Objekte durch das Digitalisieren eines sie umgebenden Auswahlfeldes.



Polygonzug-Auswahl

Markieren der Objekte durch das Digitalisieren einer sie schneidenden Linie.

Umformen-Werkzeuge

Mit den **Umformen-Werkzeugen** können Sie Objekte mithilfe von Kontrollpunkten umformen sowie individuelle Stiche bearbeiten. Lesen Sie hierzu [Umformen von Objekten](#) für Einzelheiten. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stiche & Maschinenfunktionen](#) im Referenzhandbuch.



Objekt umformen

Sie können ausgewählte Objekte umformen, Stichwinkel bearbeiten und Start-/Endpunkte anpassen.



Umformungspunkte anzeigen

Kippschalten der Anzeige der Umformungspunkte markierter Objekte.



Bézierpunkte anzeigen

Bézierpunkte für markierte Objekte ein/aus. (In Optionen > Umformen aktivieren.)



Stichwinkel anzeigen

Kippschalten der Anzeige der Stichwinkel markierter Objekte.



Start-/Endpunkte anzeigen

Kippschalten der Startpunkte (grüne Raute) und Endpunkte (rotes Kreuz) markierter Objekte.



Stichbearbeitung

Auswahl individueller Stiche zur Bearbeitung.



Letzten Stich beibehalten

Letzten Stich in markierten Spalte(A/B)-Formen festlegen.



Letzten Stich weglassen

Bearbeiten-Werkzeuge

Die **Bearbeiten-Werkzeuge** enthalten Werkzeuge für Objektbearbeitungsvorgänge. Lesen Sie hierzu [Objekte umformen & aufteilen](#) für Einzelheiten.



Zerlegen

Spaltet verzweigte (zusammengesetzte) Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge, usw. – in deren Objektkomponenten auf. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden.



Schneidefunktion

Objekte werden entlang einer digitalisierten Linie ausgeschnitten, wobei alle Sticheinstellungen und Farben erhalten bleiben.



Autom. Schneidefunktion

Zerschneiden großer Objekte in kleinere mit automatisch erstellten Überlappungen.

Hüllkurven-Werkzeuge

Hüllkurve wird typischerweise bei Schriftobjekten angewendet, die Effekte können jedoch auch bei anderen Arten von Stickobjekten eingesetzt werden. Lesen Sie hierzu [Das Anwenden von Hüllkurven](#) für Einzelheiten.



Brücken-Hüllkurve



Wimpel-Hüllkurve

Auf Schriftobjekte anwenden, um sie nach innen oder außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen.



Perspektivische Hüllkurve



Rautenförmige Hüllkurve



Hüllkurve löschen

Hüllkurven aus markierten Objekten löschen.

Anordnen-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Anordnen-Werkzeuge** zum Verschieben, Ausrichten und Arrangieren von Objekten sowie für Gruppierungs- und Sperr-Operationen. Lesen Sie hierzu [Umwandeln der Objekte](#) für Einzelheiten.

-  **Gruppieren** Markierte Objekte gruppieren
-  **Gruppierung aufheben** Gruppierung der gewählten Objekte aufheben
-  **Sperren** Sperren ausgewählter Objekte.
-  **Alles entsperren** Alle im Stickmuster zur Zeit gesperrten Objekte entsperren.
-  **Verzweigung** Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte.
-  **Kürzeste Verbindung anwenden** Verbindet markierte Objekte an dem Punkt, an dem sie am dichtesten beieinander liegen. Nach einer Bearbeitung muss Kürzeste Verbindung noch einmal angewendet werden.
-  **Zerlegen** Spaltet verzweigte (zusammengesetzte) Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge, usw. – in deren Objektkomponenten auf. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden.
-  **Linksbündig ausrichten** Markierte Objekte linksbündig ausrichten.
-  **Vertikal zentrieren** Mittelpunkte von markierten Objekten senkrecht ausrichten.
-  **Rechtsbündig ausrichten** Markierte Objekte rechtsbündig ausrichten.
-  **Obenbündig ausrichten** Ausrichten anhand der oberen Ränder der markierten Objekte.

 **Horizontal zentrieren**

Mittelpunkte von markierten Objekten waagrecht ausrichten.

 **Untenbündig ausrichten**

Ausrichten anhand der unteren Ränder der markierten Objekte.

 **Mittelpunkte ausrichten**

Ausrichten anhand der Mittelpunkte der markierten Objekte.

 **Gleichmäßig waagrecht anordnen**

Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig waagrecht arrangiert.

 **Gleichmäßig senkrecht anordnen**

Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig senkrecht arrangiert.

 **Breite angleichen**

Markierte Objekte der Breite des zuletzt markierten Referenzobjekts anpassen.

 **Höhe angleichen**

Markierte Objekte der Höhe des zuletzt markierten Referenzobjekts anpassen.

 **Höhe und Breite angleichen**

Markierte Objekte der Dimensionen des zuletzt markierten Referenzobjekts anpassen.

Traditionelles Digitalisieren-Werkzeuge

Die **Traditionellen Digitalisierwerkzeuge** bieten alle Eingabemethoden, mit denen Puncher vertraut sind. Traditionelle Digitalisierungsmethoden können in drei Hauptkategorien gegliedert werden – 'freie Formen', 'Spaltenformen' und 'Konturen'. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stickereidigitalisierung](#).

 **Konturen**

Lesen Sie hierzu nachfolgend [Konturwerkzeuge](#) für Einzelheiten.

 **Retourstich**

Konturen, Stickung gegenläufig zur Originalrichtung verstärken.

-  Wiederholen Konturen in derselben Richtung duplizieren – normalerweise mit geschlossenen Formen benutzt.
-  Spalte A Digitalisieren einer Spalte mit sich wendenden Stichen variierender Breite.
-  Spalte B Digitalisieren von Spalten sich wendender Stiche, bei denen die gegenüberliegenden Seiten unterschiedlich gestaltet sind.
-  Spalte C Sie können das Werkzeug anwenden, um Spalten und Umrandungen fester Breiten zu digitalisieren.
-  Komplexer Füllung Benutzen Sie dieses Werkzeug zum Digitalisieren aufgefüllter Formen mit einem einzelnen Stichwinkel.
-  Komplexe Wendefüllung Digitalisiert gefüllte Formen mit Wendestichen.
-  Stern Digitalisiert Sternformen mit Zickzackstickung.
-  Ring Digitalisiert Kreisen und ovale Ringe.
-  Manuellstich Lesen Sie hierzu nachfolgend [Manuelle-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.
-  Motiv benutzen Fügen Sie einem Stickmuster einzelne Motive hinzu. Drehen, skalieren oder spiegeln Sie sie an die gewünschte Position.
-  Verzweigung Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte.

Konturwerkzeuge

Benutzen Sie die **Konturwerkzeuge** zum Digitalisieren von Stickerei-Konturen. Lesen Sie hierzu [Das Digitalisieren von Konturen & Details](#) für Einzelheiten.

-  Laufstich digitalisieren Zum Platzieren einer Reihe von Einfach- oder Dreifachlaufstichen entlang einer digitalisierten Linie.
-  Dreifachlaufstich Wenden Sie den Motivlaufstich an, um eine Reihe von Motiven entlang einer digitalisierten Linie zu platzieren.
-  Motivlaufstich
-  Rückstich Platziert eine Reihe von Rückstichen entlang einer digitalisierten Linie.
-  Stielstich Platziert eine Reihe von Stielstichen entlang einer digitalisierten Linie.

Manuelle-Werkzeuge

Die **Manuell-Werkzeuge** werden zum Digitalisieren einzelner Stiche benutzt. Manuelle Objekte besitzen keine Konturen, lediglich Stiche. Die Stichdichte bleibt unverändert. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stiche digitalisieren](#) im Referenzhandbuch.

-  Manuellstich Einzelne Stiche digitalisieren.
-  Dreifach-manuell Drei Stichlagen gleichzeitig digitalisieren.

Grafikdigitalisierung-Werkzeuge

Die **Grafikdigitalisierung**-Werkzeuge funktionieren ähnlich wie in **CorelDRAW® Grafiksuite** oder anderen Grafikanwendungen. Weisen Sie einer digitalisierten Form eine Stichart aus den **Konturstich**- oder **Füllstich**-Werkzeugleisten zu. Lesen Sie hierzu bitte auch [Digitalisieren mit Grafikwerkzeugen](#). Lesen Sie hierzu bitte auch [Applikationsstickerei](#) im Referenzhandbuch.

-  Offene Form digitalisieren
 Um Offene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.
-  Geschlossene Form digitalisieren
 Um geschlossene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.
-  Digitalisiert Spalte
 Spaltenformen variierender Breite digitalisieren, bei denen der Stichwinkel an jedem Punktepaar festgelegt wird.
-  Rechteck
 Klicken Sie auf zwei Ecken eines Rechtecks oder drücken Sie <Strg> für ein Quadrat.
-  Ellipse
 Digitalisiert den Mittelpunkt plus 2 Größenpunkte für eine Ellipse; für einen Kreis <Eingabe> drücken.
-  Grundformen
 Grundformen digitalisieren. Drücken Sie <Strg>, um das Seitenverhältnis beizubehalten. Drücken Sie <Umschalten>, um am ersten Punkt zu zentrieren.
-  Offene handgezeichnete Form
 Um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so offene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.
-  Geschlossene handgezeichnete Form
 Um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so geschlossene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.

-  Stichwinkel
 Lesen Sie hierzu nachfolgend [Stichwinkel-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.
-  Löcher
 Lesen Sie hierzu nachfolgend [Löcher-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.
-  Appliqué
 Lesen Sie hierzu nachfolgend [Applikation-Werkzeuge](#) für Einzelheiten.

Stichwinkel-Werkzeuge

Mit den **Stichwinkel-Werkzeugen** können Sie Stichwinkel hinzufügen oder entfernen. Lesen Sie hierzu [Stichwinkel anpassen](#) für Einzelheiten.

-  Stichwinkel
 Hinzufügen von Stichwinkeln bei markierten Objekten.
-  Stichwinkel entfernen
 Entfernen von Stichwinkeln aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen.

Löcher-Werkzeuge

Die **Loch-Werkzeuge** werden benutzt, um Löcher in Stickobjekte zu schneiden oder diese zu füllen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Löcher hinzufügen & füllen](#) im Referenzhandbuch.

-  Löcher hinzufügen
 Löcher in gefüllte Objekte schneiden.
-  Löcher entfernen
 Loch/Löcher aus markiertem Objekt entfernen.
-  Löcher füllen
 Füllen Sie Löcher, die von vorhandenen Rändern gebildet werden. Wählen Sie genaue Passform oder Versetzung an den Rändern.

Applikation-Werkzeuge

Die **Applikation-Werkzeuge** sind speziell für Applikationsarbeiten gedacht. Benutzen

Sie sie, um Applikationsobjekte zu erstellen, Objekte für eine effiziente Ausstickung neu einzureihen und Teildeckstiche für überlappende Applikationen zu generieren. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Applikationsstickerei](#) im Referenzhandbuch.

-  Appliqué
 Applikationsobjekte können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.
-  Applikation ohne Löcher
 Applikationsobjekte (ohne Löcher) können mit bis zu vier Stichlagen für jedes Applikationsobjekt geschaffen werden – Positionierlinien, Schnittlinien, Heftstiche und Deckstiche.
-  Applikationskomponenten kombinieren
 Applikationen in ihre Einzelobjekte zerlegen und für eine effiziente Ausstickung neu kombinieren und einreihen.
-  Teilapplikation
 Erstellen nur teilweise deckender Stickerei für überlappende Applikationsobjekte.
-  Überlappungen entfernen
 Entfernen der unteren Stichlage bei überlappenden Objekten, wobei das markierte Objekt als 'Ausstechform' benutzt wird. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Autom. Digitalisierung-Werkzeuge

Die **Autom. Digitalisierung**-Werkzeuge bieten alles, was Sie benötigen, um in elektronischen Bildvorlagen - sowohl Bitmap wie Vektor - Formen ohne Anwendung manueller Eingabemethoden automatisch zu digitalisieren. Lesen Sie hierzu [Einzelne](#)

Bildformen zu auto-digitalisieren für Einzelheiten.

-  Instant Autom. Stichstile
 Importiertes Bildmaterial automatisch in Stickerei konvertieren.
-  Autom. Stichstile
 Unmittelbares Erstellen vollständiger Stickmuster aus importiertem Bildmaterial.
-  Grafikobjekte beibehalten
 Original-Bildvorlage während der Konvertierung beibehalten.
-  Farbenabgleich methode
 Farbenabgleich für die automatische Digitalisierung einstellen. Bitmap-Farben mit der Palette abgleichen oder ihr hinzufügen oder mit den Fadenfarben in ausgewählten Tabellen abgleichen.
-  Bitmap-Bildvorlage beschneiden
 Bildvorlage zur Benutzung mit Autom. Digitalisierung beschneiden. Digitalisieren Sie Punkte und drücken Sie auf Eingabe, um die Zuschneideform zu erstellen.
-  Beschnittfläche entfernen
 Klicken, um Zuschnittfläche zu entfernen.
-  Beschneiden abschließen
 Die Beschneidung wird permanent. Wenn sie einmal abgeschlossen ist, kann die Beschneidung nicht mehr entfernt werden.
-  Bitmap-Farben vorbereiten
 Aufbereiten von Bildern zur autom. Digitalisierung.
-  Wendesatinstich-Objekt
 Auffüllen schmaler Spaltenformen mit sich wendenden Stichen.

	Steppfüllstichobjekt mit Löchern	Große Flächen unter Beibehaltung etwaiger Löcher mit Steppstichen füllen.		Laufstich	Konturen und Details digitalisieren
	Steppfüllstichobjekt	Große Flächen ohne Beachtung etwaiger Löcher mit Steppstichen füllen.		Skulpturlaufstich	Für alternierende Dreifach-Einfach-Laufstiche für eine handgestickte Optik.
	Mittellinien-Laufstichobjekt	Erstellen von Mittellinien bei schmalen, mit Laufstich ausgeführten Formen.		Dreifachlaufstich	Für breitere Dreifachstich-Konturen und -details.
	Kontur-Laufstichobjekt	Erstellen von Konturen mit Laufstichen um Formen herum.		Rückstich	Zum Erstellen traditioneller Rückstichkonturen für filigrane Umrandungen.
	Autom. Konturerkennung zu Vektoren	Bildmaterial in Vektoren konvertieren. Diese können in Stickerei konvertiert werden.		Stielstich	Zum Erstellen traditioneller Stielstichkonturen für dekorative Details wie Stiele und Weinreben.
	Bitmap anpassen	Bildhelligkeit und Kontrast für die Autom. Digitalisierung anpassen		Motivlaufstich	Erstellt dekorative Handstick-Konturen. Wählen Sie aus einer Motiv-Bibliothek aus.
	Blitzfoto	Unmittelbares Erstellen von Stickmustern aus Fotos.		Schnur	Erstellt Handstick-Konturen für filigrane Umrandungen.
	Farbfotostickerei	Graustufen- oder Farbfotos automatisch in Stickerei konvertieren.		Satin	Für glänzende Satinumrandungen oder -spalten von gleichmäßiger Breite.
	Riff-Fotostickerei	Wandelt Fotos automatisch in riffähnliche Stickerei um.		Erhabener Satinfüllstich	Zum Erstellen mehrschichtiger Satin-Umrandungen oder -Spalten für eine erhabene Oberfläche von gleichmäßiger Breite.

Konturstich-Werkzeuge

Diese **Konturstich**-Werkzeugleiste bietet eine Reihe grundlegender Kontur- und Füllsticharten sowie kunstvollere und dekorativere Stiche. Konturstiche können im auf offene oder geschlossene Formen angewendet werden. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen. Lesen Sie hierzu bitte auch [Sticharten](#).

	Zickzack	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für einen offenen 'Sägezahn'-Effekt.
	Haftstich	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für einen offenen 'Kamm'-Effekt.

	Stepstich	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für verschiedene Nadeldurchdringungsmuster.		Haftstich	Benutzen Sie ihn für einen offenen 'Kamm'-Effekt.
	Programm. Stichteilung	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für dekorative Nadeldurchdringungsmuster.		Stepstich	Zum Erstellen solider Stickung für große Formen mit unterschiedlichen Nadeldurchdringungsmustern.
	Quadratstich	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für einen offenen 'Zahn'-Effekt.		Schlaufenstich	Erstellt offene Schlaufenstich-Füllungen.
	Schlaufenstich	Zum Erstellen von Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite für einen offenen 'Spulen'-Effekt.		Quadratstich	Erstellt offene gerade Parallelfüllstiche.
	Konturstich	Für konturierte Stickung, die Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite folgt.		Doppelquadrat	Erstellt Rasterfüllungen.
	Vektorkontur	Erstellt Vektorkonturen ohne Sticheigenschaften.		Windungsstich	Zum Erstellen konzentrischer Reihen aus Schlaufenstich-Füllungen.
				Schnur	Erstellt Schnur-Handstickfüllungen.

Füllstich-Werkzeuge

Diese **Füllstich**-Werkzeugleiste bietet eine Reihe grundlegender Füllsticharten sowie kunstvollere und dekorativere Stiche. Anwenden bei geschlossenen Formen. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen. Lesen Sie hierzu bitte auch [Sticharten](#).

	Satin	Erstellt glänzende Satinfüllungen für schmale Formen.		Motivfüllstich	Zum Erstellen solider, dekorativer Füllungen, bei denen mithilfe der Nadeldurchdringungen gekachelte Muster geformt werden.
	Erhabener Satinfüllstich	Zum Erstellen mehrschichtiger Satinfüllungen für eine erhabene Oberfläche.		Motivfüllstich	Erstellen dekorativer Auffüllungen unter Anwendung von Stickereimotiven, die ein sich wiederholendes Muster bilden. Wählen Sie aus einer Motiv-Bibliothek aus.
	Zickzack	Zum Erstellen von Zickzack-Füllungen für einen offenen 'Sägezahn'-Effekt.		Motivspalte	Plaziert Motive entlang der Mittellinie einer Spaltenform und ändert die Größe entsprechend. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



Kreuzstichfüllung

Füllt große Flächen mit Kreuzstichen auf einem unsichtbaren Raster, das für alle Stickmusterobjekte gilt.



Konturstich

Erstellen von bogenartigen Füllstichen, bei denen die Stiche den Konturen einer Form folgen.



Spirale

Zum Erstellen spiralförmiger Stickung, die von der Mitte des Objekts nach Außen verläuft.



Labyrinth

Erstellt labyrinthartige Stickung, die den Objektkonturen für offene Füllungen folgt.



Versetzung

Erstellt Versetzungsfüllungs-Stickung in jeder beliebigen geschlossenen Form.



Mäanderfüllstich

Zum Erstellen einer Mäanderfüllung, die sich innerhalb einer Form zufällig windet.



Mäanderrückstich

Erstellt eine Mäanderrückstich-Füllung, die sich innerhalb einer Form zufällig windet.



Mäanderstielstich

Erstellt eine Mäanderstielstich-Füllung, die sich innerhalb einer Form zufällig windet.



Sperrgrund-Stich

Generiert eine lose Füllung, um den Flor von strukturierten Stoffen wie beispielsweise Frottierware und Fell für die anschließende Stickerei abzuflachen.



Vektorfüllung

Erstellt Vektorfüllungen ohne Sticheigenschaften.

Stickeffekte-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Stickeffekte**-Werkzeuge zum Modifizieren oder Verbessern der Stickqualität, inklusive der Anwendung von automatischer Unterlage auf markierte Objekte. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



Autom. Unterlage

Generiert automatische Unterlagen für markierte Objekte.



Schrumpfausgleich

Zum Ausgleich der vorkommenden Stoffdehnung bei ausgewählten Objekten anzuwenden.



Autom. Sprungstich

Erhalten langer Stiche in neuen und markierten Objekten.



Stichkürzung

Reduziert die Stichbauschung in engen Kurven, indem die Stiche entlang der Innenkante verkürzt werden.



Bruchzahliger Abstand

Ausgleichen der Stichdichte entlang den inneren und äußeren Kanten.



Eckengehrung

Erstellen von spitzwinkligen Segmenten bei Schnittpunkten.



Eckenkappung

Erstellen von gekappten Ecken mit niedriger Stichanzahl.



Eckenüberlappung

Erstellen von Eckenstickung im ‚Tidori‘-Stil.



Sägezahnkante

Zum Erstellen unregelmäßiger Ränder und Schattierungseffekte wie auch zum Nachahmen von Pelz und anderen flauschigen Strukturen.

	Trapunto	Verlegt unterhalb liegende Transportstiche genau an die Ränder ausgewählter Objekte. Bei offener Stickung anzuwenden.		Handstickerei-Effekt	Erstellt Handstickeffekte, die zufällige Stichlänge, -winkel und -anzahl kombinieren.
	Benutzerdefinierte Stichteilung	Erstellen benutzerdefinierter Trennlinien-Effekte.		Schnüre Aufnähen	Wendet den Schnüre Aufnähen-Effekt auf neue oder markierte Objekte mit Laufstichen an. Sie können Konturstich, Spirale, Versetzung oder Mäanderfüllstich benutzen.
	Akkordeonabstand	Erstellen von Perspektiv- und Schattierungseffekten mit variierenden Stichabständen, die dichte oder offene Auffüllungen bewirken.			
	Flexible Stichteilung	Erstellt dekorative, zweigeteilte Muster, die den Stichwinkeln folgen und entsprechend der Objektbreite skaliert sind.			
	Radialfüllstich	Erstellt radiale, sich wendende Stiche mit verschiedenen Sticharten, darunter Satinstich, Steppstich und Programm. Stichteilung. Kann auf Ringformen angewendet werden.		Horizontal spiegeln-und-kopieren	Horizontales Duplizieren und Spiegeln sowie Verbinden überlappender Objekte (optional).
	Florentine-Effekt	Erstellen benutzerdefinierter Kurvenlinienstickung mit einer einzelnen Hilfslinie.		Vertikal spiegeln-und-kopieren	Vertikales Duplizieren und Spiegeln sowie Verbinden überlappender Objekte (optional).
	Flüssig-Effekt	Erstellen benutzerdefinierter Kurvenlinienstickung mit doppelten Hilfslinien.		In beide Richtungen spiegeln-und-kopieren	Duplizieren und Spiegeln markierter Objekte um einen Mittelpunkt.
	3D-Krümmung	Erstellt 3D-Effekte in markierten Motivfüllstichen.		Matrix	Stickmuster wie z.B. Abzeichen duplizieren und dabei Farbblöcke für eine effiziente Mehrfach-Ausstickung neu einreihen.
				Reflexion	Duplizieren und Spiegeln von Objekten oder Stickmustern. Dekorative Umrandungen erstellen.

Spiegeln und Verbinden-Werkzeuge

Mit den **Spiegeln und Verbinden**-Werkzeugen können Sie markierte Stickobjekte duplizieren und umwandeln sowie sie zu einem einzigen Objekt verbinden. Lesen Sie hierzu [Spiegeln der Objekte](#) für Einzelheiten.



Kranz

Duplizieren von Objekten um einen Mittelpunkt.



Kaleidoskop

Duplizieren und Spiegeln Sie gepaarte Objekte in einem Kranz.

Die **Spiegeln und Verbinden**-Einstellungen umfassen...



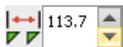
Reihen: Festlegen der in der Anordnung enthaltenen Reihenanzahl.



Reihenabstand: Festlegen des Reihenabstands in der Anordnung.



Spalten: Festlegen der in der Anordnung enthaltenen Spaltenanzahl.



Spaltenabstand: Festlegen des Spaltenabstands in der Anordnung.



Kranzpunkte: Festlegen der Anzahl der Duplikate (einschließlich des Originals). Kaleidoskop funktioniert am besten bei einer geraden Zahl.



Entfernung und Winkel präzise festlegen - gemessen von der Mitte des Ausgangsobjekts zur Mitte des Kranzes oder Kaleidoskops.



Formen-Werkzeuge

Wenn Sie mit überlappenden **Vektor**- oder **Stick**objekten arbeiten, können Sie diese mithilfe der **Formen**-Werkzeuge verbinden, abtrennen oder aufspalten. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Das Formen von Objekten](#) im Referenzhandbuch.



Verschweißen

Verbindet überlappende Objekte zu einem einzelnen ‚geglätteten‘ Objekt.



Überschneidung

Beschneiden markierter, überlappender Objekte, sodass nur die überlappenden Flächen verbleiben.



Ausschließen

Beschneiden markierter, überlappender Objekte und Beibehalten individueller Eigenschaften.



Vorne-Hinten

Beschneiden markierter, überlappender Objekte, sodass nur die nicht-überlappenden Flächen des obersten Objekts verbleiben.



Hinten-Vorne

Beschneiden markierter, überlappender Objekte, sodass nur die nicht-überlappenden Flächen des untersten Objekts verbleiben.



Flachdrücken

Beschneiden aller Überlappungen in markierten, überlappenden Objekten.



Aufteilen

Zerlegen markierter Objekte in separate, nebeneinanderliegende Objekte wo immer sie sich schneiden.



Kombinieren

Verbindet die Eigenschaften markierter, überlappender Objekte und beschneidet die überlappenden Flächen.



Originalobjekte
beibehalten

Originalobjekte nach
Umformungsvorgängen
beibehalten.



Überlappung: Anpassen
der aus ‚Flachdrücken‘-
oder ‚Aufteilen‘-Funktionen
resultierenden
Objektüberlappungen.

Reihenfolge-Werkzeuge

Die **Reihenfolge**-Werkzeuge werden
benutzt, um markierte Objekte neu
einzureihen. Benutzen Sie sie zusammen
mit der **Farben-Objektliste**. Lesen Sie
hierzu [Das Einreihen von Stickobjekten in
der Stickfolge](#) für Einzelheiten.



1 Objekt
zurück

Bewegt die Auswahl in der
Ausstickreihenfolge um ein
Objekt zurück.



1 Objekt
vorwärts

Bewegt die Auswahl in der
Ausstickreihenfolge um ein
Objekt vorwärts.



1 Farbe
zurück

Bewegt die Auswahl in der
Ausstickreihenfolge um eine
Farbe zurück.



1 Farbe
vorwärts

Bewegt die Auswahl in der
Ausstickreihenfolge um eine
Farbe vorwärts.



Zum Anfang
verschieben

Bewegt die Auswahl zum
Anfang der
Ausstickreihenfolge.



Zum Ende
verschieben

Bewegt die Auswahl zum Ende
der Ausstickreihenfolge.



Abfolge nach
Auswahl

Objekte in Auswahlreihenfolge
neu einreihen.



Abfolge nach
Farbe

Neueinreihung aller
gleichfarbigen Blöcke.
(Benutzen Sie die
Farben-Objektliste zum
Beibehalten separater
Farbblöcke.)

Umwandeln-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Umwandeln**-Werkzeuge,
um Objekte zu spiegeln, zu drehen und
schräg zu stellen. Lesen Sie hierzu
[Umwandeln der Objekte](#) für Einzelheiten.



Waagrecht
spiegeln

Markierte Objekte waagrecht
spiegeln.



Senkrecht
spiegeln

Markierte Objekte senkrecht
spiegeln.



Mit
Referenzlinie
spiegeln

Sie können eine
Referenzlinie zum Spiegeln
der Objekte um eine
bestimmte Achse
verwenden.



Um 15° nach
links drehen

Auswahl in 15°-Schritten
nach links drehen.



Um 15° nach
rechts drehen

Auswahl in 15°-Schritten
nach rechts drehen.



Drehen markierter Objekte
um eine festgelegte positive
oder negative Gradzahl.



Schrägstellung markierter
Objekte um einen
festgelegten positiven oder
negativen Betrag.



Umwandeln
mit
Referenzlinie -
Numerisch

Umwandlung ausgewählter
Objekte unter Anwendung
einer Kombination von
Referenzpunkten und
numerischer Werte.



Umwandeln
mit
Referenzlinie -
Frei

Drehen markierter Objekte
nur mithilfe der
Referenzpunkte.

Stile-Werkzeuge

Sie können die **Stile**-Werkzeugleiste
benutzen, um vordefinierte Stile bei
Stickmustern anzuwenden. Die Werkzeuge
gestatten Ihnen:

- ◀ Aktuelle Einstellungen bei ausgewählten
Objekten anzuwenden
- ◀ Aktuelle Einstellungen zu verändern, und

- ◀ Stile bei ausgewählten Objekten anzuwenden.

In der Werkzeugleiste wird jedem der Stile, die Sie als ‚Favoriten‘ auswählen, ein Werkzeugsymbol zugewiesen. Lesen Sie hierzu [Das Arbeiten mit Stilen](#) für Einzelheiten.

-  **Eigenschaften übernehmen** Die Eigenschaften eines markierten Objekts werden zu den aktuellen Eigenschaften des Stickmusters.
-  **Aktuelle Eigenschaften anwenden** Anwenden aktueller Einstellungen bei ausgewählten Objekten.
-  **Favoritstil** Zuweisen von bis zu 10 Favoritstilen im ‚Stile verwalten‘-Dialogfeld. Objekt auswählen und zum Anwenden die Taste anklicken.
-  **Stil anwenden** Anwenden von vordefinierten Stilen bei ausgewählten Objekten.

Stichbearbeitung-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Stich**-Werkzeuge für Stichbearbeitungs- und -verarbeitungsvorgänge. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stiche & Maschinenfunktionen](#) im Referenzhandbuch.

-  **Stiche generieren** Stiche für markierte Objekte generieren.
-  **Stichbearbeitung** Auswahl individueller Stiche zur Bearbeitung.
-  **Markierungen ein / aus** Markieren Sie eine Reihe von Objekten, während Sie das Stickmuster durchlaufen.

-  **Verarbeitete Stiche**

Anpassen der Stichdichte und/oder des Maßstabs aller oder ausgewählter Teile des Stickmusters.

-  **Objekt aufteilen**

Zerlegt das Objekt bei der aktuellen Nadelposition in zwei Teile. Wird mit den ‚Durchlauf nach Stichen‘-Funktionen benutzt.

Funktion-Werkzeuge

Die **Funktion**-Werkzeuge ermöglichen es, Maschinenfunktionen manuell einzufügen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Stiche & Maschinenfunktionen](#) im Referenzhandbuch.

-  **Durchdringungen** Nadeln und Bohrer aktivieren. Deaktivieren, um Sprungstiche zu erstellen.
-  **Bohrer** Bohrerfunktion aktivieren. Sie können sie benutzen, um Löcher in den Stoff zu schneiden.
-  **Stopp einfügen** Einfügen einer Stopp-Funktion an der aktuellen Stichcursorposition.
-  **Abbindestich einfügen** Einfügen einer ‚Einbindestich‘-Funktion an der aktuellen Cursorposition.
-  **Fadenschnitt einfügen** Einfügen einer ‚Fadenschnitt‘-Funktion an der aktuellen Cursorposition.
-  **Leerstich einfügen** Einfügen einer ‚Leerstich‘-Funktion an der aktuellen Cursorposition.

-  Leersprungstich einfügen Einfügen einer Leersprungstich-Funktion an der aktuellen Stichcursorposition.
-  Funktion einfügen An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktion einfügen.
-  Funktion löschen An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktionen entfernen.
-  Funktion bearbeiten An der aktuellen Stichcursorposition Maschinenfunktion bearbeiten.
-  Langsam Fügen Sie eine Langsam-Funktion ein, um die Maschine auf langsam einzustellen.
-  Schnell Fügen Sie eine Schnell-Funktion ein, um die Maschine auf schnell einzustellen.



Warnung: Wenn Sie Stiche oder Maschinenfunktionen manuell einfügen, müssen Sie diese ebenfalls manuell weiterverwalten. Falls die Stiche eines Objekts aus irgendeinem Grund neu generiert werden, gehen sämtliche manuelle Stichbearbeitungen und Maschinenfunktionen verloren.

Legacy-Funktionen-Werkzeuge

Neuere Maschinen benutzen USB und verkabelte/kabellose Netzwerkverbindungen. Ältere Maschinen benutzen serielle Schnittstellen oder sogar proprietäre Stickdisketten. Benutzen Sie die **Legacy-Funktionen** für die Verbindung mit älteren Maschinen. Lesen Sie hierzu [Stickerei-Ausgabe](#) für Einzelheiten.

-  An Maschinenmanager senden Senden der Stickmuster zur Stickmaschine innerhalb von BE EmbroideryStudio oder Design Workflow™ und Begutachten oder Verwalten der Produktionswarteschlangen.
-  An Stichmanager senden Direktes Senden des aktuellen Stickmusters an die Stickmaschine zur Produktion.
-  Stickdiskette Öffnen von, Speichern zu oder formatieren proprietärer Stickdisketten.
-  Hardware - Einrichtung Richten Sie einen Maschinenanschluss mit Name, Schnittstelle und Protokoll ein.

Stickmuster-Durchlauf-Werkzeuge

Die **Stickmuster-Durchlauf**-Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Begutachten der Stickfolge eines Stickmusters Farbe-für-Farbe, Objekt-für-Objekt oder Stich-für-Stich. Ein Stickmuster-Durchlauf kann von einem beliebigen Stich im Stickmuster aus begonnen werden. Lesen Sie hierzu [Das Begutachten der Stickabfolge](#) für Einzelheiten.

-  Stickmuster-Anfang / -Ende Bewegt den Stichcursor zum Start/Ende des Stickmusters. Links-/Rechtsklicks.
-  Durchlauf nach Objekt Bewegt den Stichcursor zum nächsten/vorherigen Objekt. Links-/Rechtsklicks.
-  Durchlauf nach Segment Bewegt den Stichcursor zum nächsten/vorherigen Segment. Links-/Rechtsklicks.

	Durchlauf nach Farbe	Bewegt den Stichcursor zum nächsten/vorherigen Farbwechsel. Links-/Rechtsklicks.
	Durchlauf nach Funktion	Bewegt den Stichcursor zur nächsten/vorherigen Maschinenfunktion. Links-/Rechtsklicks.
	Durchlauf nach Fadenschnitten	Bewegt den Stichcursor zur nächsten/vorherigen Fadenschnitt-Funktion. Links-/Rechtsklicks.
	1000 Stiche-Durchlauf	Bewegt den Stichcursor jeweils um 1000 Stiche vor-/rückwärts. Links-/Rechtsklicks.
	100 Stiche-Durchlauf	Bewegt den Stichcursor jeweils um 100 Stiche vor-/rückwärts. Links-/Rechtsklicks.
	10 Stiche-Durchlauf	Bewegt den Stichcursor jeweils um 10 Stiche vor-/rückwärts. Links-/Rechtsklicks.
	1 Stich-Durchlauf	Bewegt den Stichcursor jeweils um 1 Stich vor-/rückwärts. Links-/Rechtsklicks.

Paillette-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Paillette**-Werkzeuge, um für kompatible Maschinen Pailletten-Stickmuster zu digitalisieren. Zudem gibt es Werkzeuge zum Erstellen von Bohrlöchern. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Paillettenstickerei](#) im Referenzhandbuch.

	Pailletten-Paletten-Editor	Im Stickmuster zu benutzende Pailletten aus einer Pailletten-Bibliothek auswählen.
		Pailletten-Palette: Auswählen von Paillettenformen für das aktuelle Stickmuster.
	Manuelle Pailletten	Digitalisieren individueller Paillettensetzungen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Linke Paillette	Wechsel zur linken Paillette beim Digitalisieren von Doppelpailletten-Stickmustern.
	Rechte Paillette	Wechsel zur rechten Paillette beim Digitalisieren von Doppelpailletten-Stickmustern.
	Autom. Paillettenreihe	Erstellen einer Serie von Pailletten entlang einer digitalisierten Linie. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Manuelle Paillettenreihe	Digitalisieren der Paillettensetzungen entlang einer digitalisierten Linie. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Paillettenfüllung	Digitalisieren und Auffüllen großer, unregelmäßiger Formen mit Pailletten. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Pailletten-Bearbeitung	Feineinstellung der Platzierung individueller Pailletten in markierten Pailletten-Objekten.

- 
Pailletten-Split-Bearbeitung
Pailletten zu aufgeteilten Flächen mit Paillettenfüllungen zuzuweisen.

- 
Vektoren zu Pailletten
Erstellen von Paillettenlaufstichen aus Paillettenentwürfen. Digitalisieren Sie eine Hilfslinie, die die in einem Ablauf zu beinhaltenden Pailletten verbindet.

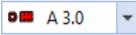
- 
Paillette setzen
Linksklicken Sie, um an der aktuellen Nadelposition eine Paillette setzen-Funktion einzufügen. Bei Doppelpailletten-Maschinen benutzen Sie Links- und Rechtsklick für alternierende Paillettenplatzierungen.

- 
Funktion löschen
Maschinenfunktionen (inkl. Paillette) an der aktuellen Nadelposition entfernen.

Perlenstickerei-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Perlenstickerei**-Werkzeuge, um Perlenläufe sowie -füllungen für kompatible Maschinen zu erstellen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Perlenstickerei](#) im Referenzhandbuch.

- 
Perle-Paletten-Editor
Wählen Sie Formen aus einer Perlen-Bibliothek aus und definieren Sie Perlenfarben und -größen.

- 
Perlenpalette
Individuelle Perlenplatzierungen digitalisieren.

- 
Manuelle Perlen

- 
Autom. Perlenreihe
Erstellt eine Reihe von Perlen entlang einer digitalisierten Linie. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

- 
Manuelle Perlenreihe
Perlen-Platzierungen entlang einer digitalisierten Linie digitalisieren. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

- 
Perlen-Bearbeitung
Feineinstellung der Platzierung von Perlen in markierten Perlen-Objekten.

- 
Funktion löschen
Maschinenfunktionen (inkl. Perle) an der aktuellen Nadelposition entfernen.

Bling-Werkzeuge

Benutzen Sie die **Bling**-Werkzeuge, um Blingreihen sowie -füllungen für kompatible Maschinen zu erstellen. Für weitere Einzelheiten beziehen Sie sich bitte auf [Das Digitalisieren von ‚Bling‘](#) im Referenzhandbuch.

- 
Bling-Paletten-Editor
Wählen Sie Formen aus einer Bling-Bibliothek aus und definieren Sie Blingfarben und -größen.

- 
Bling-Manuell
Individuelle Bling-Platzierungen digitalisieren.

- 
Autom. Blingreihe
Erstellen einer Serie von Strasssteinen entlang einer digitalisierten Linie. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

- 
Bling-Füllung
Digitalisieren und Auffüllen großer, unregelmäßiger Formen mit Strasssteinen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

	Bling-Schriftzüge	Erstellen von Blingschriftzügen auf dem Bildschirm unter Anwendung systemeigener Stickereischriftart oder TrueType-Schriftarten. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Autom. Überlappungs-entfernung	Kippschalten zum Entfernen überflüssiger Strasssteine in überlappenden Bling-Objekten.
	Keine autom. Überlappungs-entfernung	Ein-/Ausschalten zur Beibehaltung der Strasssteine in überlappenden Bling-Objekten.
	Bling-Überlappungen hervorheben	Ein-/Ausschalten zur Hervorhebung überlappender Strasssteine. Wird bei einem manuellen Bearbeiten verwendet.
	Bling-Bearbeitung	Feineinstellung der Platzierung individueller Strasssteine in markierten Bling-Objekten.
	Bling-Arbeitsfläche anzeigen	Veranschaulichen des Stickmusters in der Arbeitsfläche des ausgewählten Maschinenmodells. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.

Chenille-Werkzeuge

Wenn Sie die **Chenille**-Option installiert haben, enthält derWilcom-Arbeitsbereich eine **Chenille**-Werkzeuggeste mit speziellen Chenille-Sticharten und -Maschinenfunktionen. Beziehen Sie sich für Einzelheiten bitte auf das Chenille-Bedienungsanleitung-Supplement.

	Kettenstich	Wechselt zum Kettenstich-Modus, um dekorative Stickung zu erstellen, die den Gliedern einer Kette ähneln – wird für Konturen und Umrandungen sowie für Monogramme verwendet.
	Moosstich	Wechselt zum Moosstich-Modus, um mithilfe geschlungener Stiche, wie sie für Chenille typisch sind, dichte Deckstiche zu erstellen – am besten für einfache Formen.
	Nadelhöhe	Kontrolle von Moosstich-Schlaufenhöhe und Kettenstichbreite.
	Zusammengesetzte Chenille	Wird mit Komplexer Füllstich angewendet, um automatisch Moosstiche oder Kettenstiche zu generieren, die in komplexen Figuren verlaufen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Ansicht nach Ketten- / Moosstich	Begutachten Sie Chenille-Objekte in diesem Spezialmodus, um Heftstich- (grün), Kettenstich- (blau) und Moosstich- (rot) Elemente leicht identifizieren zu können.

Schiffli-Werkzeuge

Wenn Sie die **Schiffli**-Option installiert haben, enthält derWilcom-Arbeitsbereich eine **Schiffli**-Werkzeuggeste mit speziellen Schiffli-Sticharten und -Maschinenfunktionen. Beziehen Sie sich für Einzelheiten bitte auf das Chenille-Bedienungsanleitung-Supplement.

	Blatt	Reduzieren der Fadenspannung.
	Stepp	Erhöhen der Fadenspannung.

	Ende-Sprungstich	Nadeln und Bohrer aktivieren.
	Start-Sprungstich	Nadeln und Bohrer deaktivieren.
	Langsam	Maschinengeschwindigkeit verringern.
	Schnell	Maschinengeschwindigkeit erhöhen.
	Bohrer EIN	Bohrer aktivieren.
	Bohrer AUS	Bohrer deaktivieren.
		Bohrtiefe: Bohrerlochgröße festlegen – gültige Tiefen sind 1-13 für Plauen und 0-12 für Saurer.
	U/min-	Drehgeschwindigkeit der Maschine verringern.
	U/min+	Drehgeschwindigkeit der Maschine erhöhen.
	Fadenleiter-	Takt des Fadenleiters um eine Einheit verringern.
	Fadenleiter+	Takt des Fadenleiters um eine Einheit erhöhen.
	Fadenbremse-	Druck der Fadenbremse verringern.
	Fadenbremse+	Druck der Fadenbremse erhöhen.
	Paillette setzen	Paillettenplatzierung auslösen.
	Schiffli-Anordnung	Stickmuster in Farbblöcke aufteilen, die in logischen Komponenten angeordnet werden.

Stickmuster-verwalten-Werkzeuge

Die **Stickmuster verwalten**-Werkzeuge ermöglichen ein schnelles Suchen nach Stickmustern auf freigegebenen Netzlaufwerken. Dies ist wichtig für Unternehmen mit mehreren Computern und

mehreren Benutzern, die Stickmuster im EMB- oder Maschinenformat erstellen oder auf diese zugreifen. Lesen Sie hierzu [Stickmuster verwalten](#) für Einzelheiten.

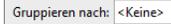
	Neu aus Markierung	Erstellt neue Stickmuster aus einer ausgewählten Vorlage, auf der Basis ausgewählter Stickmuster und/oder Bitmaps. Rechtsklicken Sie, um die Vorlage auszuwählen.
	Öffnen ausgewählt	Öffnet alle Stickmuster, die aktuell in der Stickmuster-Bibliothek markiert sind.
	Zuletzt verwendete Stickmuster öffnen	Ein Stickmuster aus einer Liste zuletzt verwendeter Stickmuster öffnen.
	Ausschneiden	Auswahl ausschneiden und in die Zwischenablage übertragen
	Kopieren	Kopieren Sie die Auswahl und übertragen Sie sie in die Zwischenablage
	Einfügen	Inhalt der Zwischenablage einfügen.
	Markierte Stickmuster konvertieren	Konvertiert alle Stickmuster, die aktuell in der Stickmuster-Bibliothek markiert sind, in andere Dateiformate.
	An Verbindungsmanager senden	Senden des aktuellen Stickmusters mittels proprietärer Maschinensoftware an die Maschine. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
	Auswahl drucken	Druckt alle Stickmuster, die aktuell in der Stickmuster-Bibliothek markiert sind, auf einem angeschlossenen und konfigurierten Drucker.

-  **Auswahl in Katalog drucken**
Druckt alle Stickmuster, die aktuell in der Stickmuster-Bibliothek markiert sind, als HTML-Katalog.
-  **Stickmusterliste exportieren**
Exportiert eine Liste aller in der Stickmuster-Bibliothek sichtbaren Stickdateien zusammen mit zugehörigen Stickmusterinformationen als CSV- oder TXT-Datei.
-  **Stickmusterbibliothek-Speicherorte verwalten**
Hinzufügen oder Entfernen vorhandener Ordner zu/aus der Stickmuster-Bibliothek, um schnelles Suchen und Filtern zu ermöglichen.

Ansicht (Stickmuster-Bibliothek)-Werkzeuge

Stickmuster-Bibliothek ermöglicht ein schnelles Suchen nach Stickmustern auf freigegebenen lokalen Netzlaufwerken. Die **Ansicht** (Stickmuster-Bibliothek)-Werkzeugleiste enthält Funktionen für das schnelle Suchen, Sortieren und Auffinden von Stickmustern in Ihrem Firmennetzwerk. Lesen Sie hierzu [Stickmuster verwalten](#) für Einzelheiten.

-  **Layout**
Schaltet die Anzeige von Navigationsbereich, Detailansicht und/oder Vorschaubereich ein/aus.
-  **Stickmusterinformationen**
Lassen Sie Stickmusterinformationen anzeigen – Größe, Anzahl der Stiche, Arbeitsauftragsdetails etc. – und fügen Sie Anmerkungen für Arbeitsblätter hinzu.
-  **Tastatur-Stickmusterkollektion**
Tastatur-Stickmusterkollektion-Docker ein-/ausblenden.

-  **Exportieren**
Exportieren-Docker ein-/ausblenden. Exportstatus der aktuellen Sitzung anzeigen. Die Konvertierung in ältere Formate oder Maschinendateien wird als Hintergrund-Task ausgeführt.
-  **Ansicht ändern**
Ansicht der Stickmusterlisten ändern.
-  **Detail-Spalten zurücksetzen**
Setzt die in der Detailansicht angezeigten Spalten auf das Standardlayout zurück.
-  **Gruppieren nach: <Keine>**
Gruppiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft.
-  **Aufsteigende Reihenfolge**
Sortiert Stickmuster in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge.
-  **Absteigende Reihenfolge**
Gruppiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft und Sortierreihenfolge.
-  **Sortieren nach:**
Aktuelle Stickmusterliste nach Dateiformat filtern.
-  **Anzeigen: All-in-One-Stickda**
Stickmuster auf der Basis festgelegter Suchkriterien filtern – z.B. Stichbereich.
-  **Suchen: Allgemein** **Beli**

Tastaturbefehle

Neben Tastaturbefehlen gelten in manchen Fällen auch die Standard-MS Windows®-**Alt**-Tastaturbefehle. **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

Allgemeine Funktionen

Um...	Drücken Sie auf
ein Stickmuster zu öffnen	Ctrl + O oder Alt + F + O
ein Stickmuster zu schließen	Alt + F + C
Maschinendatei exportieren	Shift + E
das Beschriftung-Dialogfeld zu öffnen	A
die Online-Hilfe aufzurufen	F1
ein Stickmuster zu drucken	Ctrl + P oder Alt + F + P
ein Stickmuster zu speichern	Ctrl + S
zu speichern unter	Alt + F + A
Stickmuster an EmbroideryConnect senden	Shift + Alt + S
Stickmuster an EC-Warteschlange senden	Shift + Alt + Q
ein neues Stickmuster zu starten	Ctrl + N
Schaltet die Anzeige der Farben-Objektliste um	Shift + L
Schaltet die Anzeige der Stickmusterinformationen um	Alt + P
Schaltet die Anzeige des Rasters um	Shift + G
Schaltet die Anzeige des Übersichtsfensters um	Shift + V
Schaltet die Anzeige der Stichliste um	Shift + J
Schaltet die Anzeige der Messen-Tooltip um	Ctrl + I

Allgemeine Funktionen (cont)

Um...	Drücken Sie auf
Entfernungen auf dem Bildschirm zu messen	M
Befehle zu löschen	Esc
Befehle zu wiederholen	Ctrl + Y
Befehle rückgängig zu machen	Ctrl + Z
eine Anwendung zu beenden	Alt + F4

Digitalisieren der Funktionen

Um...	Drücken Sie auf	oder
Autom. Konturerkennung zu Vektoren für markierte Bildvorlagen zu aktivieren	Ctrl + M	
die Verzweigung zu aktivieren	I	
die Komplexe Wendefüllung zu aktivieren	F2	
Komplexer Füllstich zu aktivieren	F3	
die Spalte A zu aktivieren	F4	Shift + A
die Spalte B zu aktivieren	F5	
die Spalte C zu aktivieren	F6	
Retourstich zu aktivieren		Shift + X
Applikation zu aktivieren	F7	
Einfachen Laufstich zu aktivieren	F8	Shift + N
Dreifachlaufstich zu aktivieren	F9	
Motivlaufstich zu aktivieren	F10	
Rückstich zu aktivieren	F11	
Stielstich zu aktivieren	F12	
Plattstich anzuwenden	Shift + I	
Steppstich anzuwenden	Shift + M	
den letzten Eingabepunkt zu löschen	← Bksp	

Digitalisieren der Funktionen (cont)

Um...	Drücken Sie auf oder
die Digitalisierung eines Objekts fertigzustellen (Letzten Stich beibehalten)	Enter ↵
die Digitalisierung eines Objekts fertigzustellen (Letzten Stich weglassen)	Spacebar
Digitalisierung einer Freiform-Umrandung zu beenden	Enter ↵
Stiche zu generieren	G
ein kombiniertes Vektor-Objekt zu erstellen	Shift + H
zwischen Füllstich und Laufstich zu wechseln	Spacebar
zwischen Füllstich und Manuellstich zu wechseln	Enter ↵

Objekte markieren

Um...	Drücken Sie auf
das Auswahl-Werkzeug zu aktivieren	O
das Auswahl-Werkzeug zu deaktivieren	Esc
alle Objekte auszuwählen	Ctrl + A
die Auswahl aller Objekte aufzuheben	Esc or X
Polygonauswahl-Werkzeug zu aktivieren	Ctrl + L
nach Farbe auszuwählen	Ctrl + Alt + A
das Objekt bei der aktuellen Nadelposition auszuwählen	Shift + O
mehrere Objekte auszuwählen	Ctrl +
eine Reihe von Objekten auszuwählen	Shift +
das nächste Objekt auszuwählen	Tab
das vorherige Objekt auszuwählen	Shift + Tab
ein unterhalb liegendes Objekt auszuwählen	2 +
das nächste Objekt der Auswahl hinzuzufügen	Ctrl + Tab

* Stichbearbeitungs-Werkzeug ausgewählt

Objekte markieren (cont)

Um...	Drücken Sie auf
das vorherige Objekt der Auswahl hinzuzufügen	Ctrl + Shift + Tab
ausgewählte Objekte zu gruppieren	Ctrl + G
die Gruppierung ausgewählter Objekten aufzuheben	Ctrl + U
ein ausgewähltes Objekt zu sperren	K
alle gesperrte Objekte entsperren	Shift + K

* Stichbearbeitungs-Werkzeug ausgewählt

Stickmuster-Ansicht

Um...	Drücken Sie auf
Schaltet die Anzeige von TrueView™ um	T
Schaltet die Stichanzeige um	S
Schaltet die Anzeige von Konturen um	L
Schaltet die Anzeige der Nadelpunkte um	†
Schaltet die Anzeige von Verbindungsstiche um	Shift + C
Schaltet die Anzeige von Funktionssymbole um	Shift + F
Ansicht nach Farbe	Alt + C
Andere ausblenden	Shift + S
Schaltet die Anzeige von Bitmaps um	D
Schaltet die Anzeige von Vektoren um	Shift + D
Zoom (Markierungsfeld) im Verhältnis 1:1 (100%) zu zoomen	B
den Zoomfaktor zu spezifizieren	1
2x vergrößern	F
2x verkleinern	Z
auf Stickmustergröße zoomen	Shift + Z
auf markierte Objekte zoomen	* O
auf Artikelgröße zoomen	* Shift + O
auf Rahmengröße zoomen	* Ctrl + O
	* Alt + O

† Punkt * Null ^ Gedrückt halten

Stickmuster-Ansicht (cont)

Um...	Drücken Sie auf
das Zoomfeld im Übersichtsfenster anzuzeigen	Shift + B
Schwenken zu aktivieren	P
Autom. Bildlauf (vorübergehend) zu deaktivieren	^ Shift
Schaltet die Anzeige von Autom. Bildlauf um	Ctrl + Shift + A
Aktuellen Stich im Stickmuster-Fenster zentrieren	C
zur vorherigen Ansicht zurückzukehren	V
den Bildschirm neu zu zeichnen (erneuern)	R
† Punkt * Null ^ Gedrückt halten	

Das Begutachten der Stickabfolge

Stickmuster-Durchlauf	Drücken Sie auf
die Stich-Player zu aktivieren	Shift + R
zum Anfang eines Stickmusters	Home
zum Ende eines Stickmusters	End
zur nächsten Farbe	Del
zur vorherigen Farbe	PgUp
zum nächsten Objekt	Ctrl + T
zum vorherigen Objekt	Shift + T
zum nächsten Segment	^ Ctrl + →
zum vorherigen Segment	^ Ctrl + ←
zur nächsten Funktion	^ Ctrl + PgDn
zur vorherigen Funktion	^ Ctrl + PgUp
zum nächsten Fadenschnitt	^ Alt + →
zum vorherigen Fadenschnitt	^ Alt + ←
1 Stich vorwärts	^ Enter ←
1 Stich zurück	^ ←
10 Stiche vorwärts	^ ↓
10 Stiche zurück	^ ↑
100 Stiche vorwärts	† +
100 Stiche zurück	† -
1000 Stiche vorwärts	† Shift + +
1000 Stiche zurück	† Shift + -
^ Kein Objekt markiert † Nur numerischer Ziffernblock, kein Objekt markiert	

Ausschneiden & Einfügen von Objekten

Um...	Drücken Sie auf	oder
ein Objekt auszuschneiden	Ctrl + X	Shift + Delete
ein Objekt zu kopieren	Ctrl + C	Ctrl + Ins
ein Objekt einzufügen	Ctrl + V	Shift + Ins
ein Objekt zu duplizieren	Ctrl + D	
Mit Versetzung duplizieren	Ctrl + Shift + D	
Spezial einfügen > Objekteigenschaftsposition	Shift + Ins	
Spezial einfügen > Eingefügte Objekte verschieben	Ctrl + Shift + V	
Spezial einfügen > Am aktuellen Stich zentrieren	Ctrl + Alt + V	
Spezial einfügen > Am aktuellen Stich anfangen	Shift + Alt + V	
ausgewählte Objekte oder das letzte Objekt zu löschen	Delete	

Objekte modifizieren

Um...	Drücken Sie auf
das Umformen-Werkzeug zu aktivieren	H
das Stichwinkel zeigen-Werkzeug zu aktivieren	Alt + A
das Umformungsknotenpunkte zeigen-Werkzeug zu aktivieren	Alt + N
das Stichwinkel-Werkzeug zu aktivieren	Ctrl + H
Konturen und/oder Versätze hinzufügen	Ctrl + Shift + O
Stichwinkel (Komplexe Wendefüllung) hinzuzufügen	Ctrl + H
den Umformungsknotenpunkttyp zu ändern	^  + Space
die Stickmuster-Integrität zu prüfen	!
während der Größenveränderung Proportionen beizubehalten	† Shift + 
Waagrecht spiegeln	Ctrl + 1
Senkrecht spiegeln	Alt + 1

* Objekt ziehen † Griff ziehen ^ Kontrollpunkt auswählen

Objekte modifizieren (cont)

Um...	Drücken Sie auf
ein ausgewähltes Objekt waagrecht oder senkrecht zu bewegen	* (Ctrl) +
ein ausgewähltes Objekt in kleinen Schritten zu bewegen	+
Überlappungen entfernen	(Ctrl) + (Shift) + (E)
Schaltet die Anzeige der Autom. Unterlage um	(U)

* Objekt ziehen † Griff ziehen ^ Kontrollpunkt auswählen

Schiffli-Funktionen

Um...	Drücken Sie auf
Blatt-/Steppfunktion einfügen	([) (])
Fadenleiter Plus/Minus einfügen	(<) (>)
Anfang-/Ende-Bohrspannung einfügen	(/) (\)
U/min Plus/Minus einfügen	(:) (")
Schiffli-Bohrertiefe ändern	(;)
Schiffli-Wiederholungen anzeigen	(W)

Stichbearbeitung (Stichbearbeitung-Modus)

Um...	Drücken Sie auf
das Stichbearbeitung-Werkzeug zu aktivieren	(E)
Stichauswahl umschalten	(Q)
Umschalten der Stichauswahl während der Bewegung durch Stiche	(Tab)