

USER GUIDE



JANOME Artistic Digitizer

Software-Handbuch

Der Inhalt dieses Handbuchs und der zugehörigen Software sind Eigentum von DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD. Teile dieser Veröffentlichung oder der dazugehörigen Software dürfen nicht reproduziert, kopiert oder verteilt, übertragen, transkribiert, in einem Abrufsystem gespeichert oder in eine beliebige Sprache, in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise, elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell, oder anderweitig oder an Dritte weitergegeben.

Marken: DRAWstitch ist eine Marke und / oder eingetragene Marke von DRAWstitch International Ltd.

Janome Artistic ist eine Marke und / oder eingetragene Marke von JANOME Sewing Machine Co., Ltd. (Japan) und / oder ihrer Lizenzgeber.

Andere Produkte, Schriftarten und Firmennamen und Logos können Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Unternehmen sein.

Patentschutz: Bestimmte Funktionen und Tools der Janome Artistic-Software sind durch die US-Patente 8,694,146 und 10,132,018 geschützt. In den USA und anderswo sind möglicherweise weitere Patente angemeldet.

Wichtig:

Ihre Nutzung der Software unterliegt dem Endbenutzer-Lizenzvertrag (EULA) von DRAWSTITCH INTERNATIONAL LIMITED. Informationen zum Anzeigen der EULA finden Sie im Dialogfeld **Hilfe> Info über** der Software (Windows) oder im Dialogfeld **Artistic > Über Artistic** (MacOS).

Hinweis, Garantien und Haftungsausschlüsse:

Alle Informationen werden "wie besehen" ohne jegliche ausdrückliche oder stillschweigende Garantie zur Verfügung gestellt, einschließlich, aber nicht beschränkt auf die stillschweigenden Garantien der Marktgängigkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck oder Nichtverletzung. DRAWSTITCH INTL. LTD übernimmt keine Verantwortung für Fehler oder Auslassungen in den Informationen, der Software oder anderen Dokumenten, auf die in diesem Handbuch verwiesen wird oder die mit diesem Handbuch verlinkt sind.

Verweise auf Unternehmen, ihre Dienstleistungen und Produkte werden "wie besehen" ohne ausdrückliche oder stillschweigende Gewährleistung jeglicher Art bereitgestellt. In keinem Fall haften DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD oder seine leitenden Angestellten, Mitarbeiter oder verbundenen Unternehmen für besondere, zufällige, indirekte oder Folgeschäden jeglicher Art oder für Schäden jeglicher Art, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf Schäden, die aus dem Verlust von Nutzung, Daten oder Gewinnen resultieren, unabhängig davon, ob auf die Möglichkeit eines Schadens hingewiesen wurde oder nicht, und auf irgendeine Theorie der Haftung, die sich aus oder im Zusammenhang mit der Nutzung oder Leistung dieser Informationen ergibt.

DRAWSTITCH INTERNATIONAL LTD kann jederzeit Verbesserungen und / oder Änderungen an den in diesem Handbuch beschriebenen Produkten und / oder Programmen / Software vornehmen.

Drucken:

Sie können dieses Softwarehandbuch ausdrucken, sofern:

- (a) Sie drucken eine einzelne Kopie des Handbuchs für Ihren persönlichen Gebrauch aus.
- (b) Sie entfernen oder ändern NICHT die Copyright-Vermerke oder andere Identifizierungsmittel oder Haftungsausschlüsse, wie sie in diesem Softwarehandbuch erscheinen.
- (c) Sie machen zu keinem Zweck systematisch gedruckte oder elektronische Kopien des Softwarehandbuchs.
- (d) Sie dürfen KEINE Teile des Softwarehandbuchs in einem elektronischen Netzwerk anzeigen oder verbreiten, einschließlich, jedoch nicht beschränkt auf das Internet und das World Wide Web.
- (e) Sie verwenden das gesamte Softwarehandbuch oder Teile davon NICHT für kommerzielle Zwecke.

Sprache

Jede Übersetzung dieses Dokuments wird nur aus Gründen der Einfachheit halber zur Verfügung gestellt und im Falle einer Streitigkeit zwischen der englischen und jeder nicht-englischen Version gilt die englische Version dieses Dokuments.

Für weitere Informationen besuchen Sie

www.janome.com/products/software/artistic-digitizer/
www.drawstitch.com

Kontaktieren DRAWstitch Intl. Ltd.

info@drawstitch.com

Copyright © 2019 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Letzte Aktualisierung, Juli 2019

1. Anfangen	10
1.1 Installation	11
1.2 Instandhaltung	14
1.3 Software key	15
1.4 Software Update	16
1.5 Schließen Sie externe Geräte an	17
1.6 Hilfe bekommen	19
1.7 Neue Funktionen	20
1.8 Arbeitsbereichstour	22
1.9 Techniken	27
1.10 Schnellstart	28
1.11 Kurzübersicht	32
2. Mit Dateien arbeiten	36
2.1 Design erstellen	37
2.2 Grafik importieren	38
2.2.1 Importieren Sie Vektorbilder	39
2.2.2 Importieren Sie Bitmap-Bilder	40
2.2.3 Importieren Sie Stickdateien	47
2.2.4 Bild vom Scanner	48
2.2.5 Bild von der Webcam	49
2.3 Designs öffnen	51
2.4 Browser	52
2.5 Als Hintergrund öffnen	59
2.6 Designs speichern	61
2.7 Designs drucken	63
2.7.1 Designs drucken	63
2.7.2 Druckgrafik	67
2.8 Design exportieren	68
2.8.1 In Dropbox exportieren	68
2.8.2 Stickbild exportieren	74
2.8.3 Nach SVG exportieren	76
2.8.4 Für das Quilten exportieren	77
2.8.5 Für den Plotter exportieren	77
2.8.5.1 In Datei exportieren	79
2.8.5.2 Direkte Verbindung zum Plotter	80
2.8.5.3 Artistic Edge Wireless-Konfiguration	88
2.8.5.4 Druckvorlagen	92
2.9 Senden an die Maschine	96

3.	Auswahlmöglichkeiten	100
3.1	Wählen Sie mit der Maus (klicken)	101
3.2	Wählen Sie mit Hotkeys	103
3.3	Wählen Sie nach Stichart	104
3.4	Wählen Sie nach Farbe	105
3.5	Wählen Sie den Sequenzmanager	106
3.6	Auswahl nach Kristall	106
4.	Sehen Sie sich Ihre Designs an	110
4.1	Zoomwerkzeuge	111
4.2	Messen	112
4.3	Designansicht	113
4.4	Dickenansicht	114
4.5	Überlappende Kristalle	115
4.6	Stellen Sie die Lichtquelle ein	115
4.7	Gitter anzeigen	116
4.8	Rahmen zeigen	117
4.9	Langsames Neuzeichnen (Umschalt + F11)	117
4.10	Richtlinien	119
5.	Objekte erstellen	122
5.1	Werkzeuge digitalisieren	123
5.1.1	Umrissformen	124
5.1.2	Freihandformen	129
5.1.3	Zauberstab Formen	131
5.2	Fügen Sie Kristall ein	132
5.3	Zeichnen Sie Formen	133
5.3.1	Ellipse - Kreis	134
5.3.2	Kuchenform	135
5.3.3	Rechteck	137
5.3.4	Trapez - Parallelogramm	139
5.3.5	Polygone	141
5.3.6	Stern	142
5.4	Werkzeug-Optionen	145
5.5	Anordnung (Rund-Rechteckig)	147
5.5.1	Rechteckige Anordnung	148
5.5.2	Kreisförmige Anordnung	153
5.6	Umrandung	161
6.	Objekte bearbeiten	164

6.1	Umformpunkte bearbeiten	165
6.1.1	Umformpunkte auswählen	166
6.1.2	Form bearbeiten	167
6.1.3	Umformpunkte verbinden	172
6.1.4	Kontur teilen	172
6.1.5	Schablonenbrücke	173
6.2	Objekte positionieren	174
6.3	Kopieren - Duplizieren - Löschen	175
6.4	Objekte transformieren	176
6.4.1	Skalieren- Größe Objekte	178
6.4.2	Geneigte Objekte	179
6.4.3	Rotierende Objekte	181
6.4.4	Objekte spiegeln	182
6.5	Fügen Sie neue Objekte als Klon hinzu	183
6.6	Ausrichten - Verteilen	184
6.7	Objekte mit automatischer Größe	187
6.8	Formen von Objekten	188
6.9	Gruppierung - Gruppierung aufheben	190
6.10	Kombinieren - Auseinanderbrechen	191
6.11	Konvertiere Umriss in Objekt	192
6.12	Füllung in Mittellinie umwandeln	193
6.13	Rückgängig - Wiederherstellen	194
6.14	Überlappungen entfernen	194
7.	Stiche bearbeiten	196
7.1	Auswahl im Sticheditor	197
7.2	Bewegen Sie die Stiche	199
7.3	Snap-Bewegung	200
7.4	Stiche einfügen	200
7.5	Stiche löschen	201
7.6	Umformpunkte anzeigen / ausblenden	201
8.	Lettering	203
8.1	Um Text hinzuzufügen	204
8.2	Text bearbeiten	204
8.3	Schriftart und Größe ändern	205
8.4	Textabkürzungen	205
8.4.1	Abkürzungen verwenden	207
8.4.2	Erstellen - Bearbeiten von Abkürzungen	208
8.5	Bearbeiten Sie die Textform	210

8.6	Text auf Pfad	210
8.7	Text auf Umschlag	215
8.8	Monogramm	215
8.8.1	Monogramm bearbeiten	217
8.8.2	Bearbeiten Sie Monogramm Vorlage	218
8.8.3	Überlappende Bereiche	220
9.	Mit Farben arbeiten	222
9.1	Registerkarte Farben	226
9.2	Legen Sie die Standardfarben fest	226
9.3	Auswahl nach Farbe	228
9.4	Farbmanager	228
9.5	Harmonien	231
10.	Design neu anordnen	234
10.1	Objekte neu ordnen	235
10.2	Sequenzmanager	236
11.	Werkzeuge	242
11.1	Erstellen Sie einen Serientext	243
11.2	Symbol einfügen	246
11.3	Clipart-Bibliothek	247
11.4	Konvertieren	251
11.5	Erzeuge Ranken	253
11.6	Messer	258
11.7	EchoQuilten	259
11.8	Redwork	262
12.	Anordnung	263
12.1	Anordnung bei Füllung	266
12.1.1	Rechteck	269
12.1.2	Kreisförmig	272
12.1.3	Kontur	276
12.1.4	Einzelne Zeile	278
12.1.5	Form angepasst	279
12.1.6	Linienanpassung	281
12.1.7	Rankenfüllung	283
12.2	Anordnung auf Gliederung	292
12.3	Anordnung und geklonte Objekte	297
12.4	Verschachtelte Anordnung	301

13. Stickerei - Erstellen von Stickdesigns	304
13.1 Stichtarten - Stickarten	305
13.2 Stoffauswahl	313
13.3 Eigenschaften	315
13.4 Eigenschaften Füllen	316
13.4.1 Artwork	317
13.4.2 Plattstich	317
13.4.3 Steppstich	322
13.4.4 Reihenfüllung	327
13.4.5 Kreuz	332
13.4.6 Applikationen	333
13.4.7 Kreuzstich	337
13.4.8 Photo-Stich	338
13.4.9 Paint-Stich	339
13.4.10 Netzfüllung	343
13.4.11 Stippelfüllung	346
13.5 Umrisseigenschaften	347
13.5.1 Artwork	348
13.5.2 Heftstich	348
13.5.3 Satinstich	351
13.5.4 Richelieustickerei	355
13.5.5 Vektor	363
13.5.6 Knopflöcher	364
13.6 Stichrichtung	366
13.7 Designeigenschaften	372
13.7.1 Allgemeines	372
13.7.2 Optimierer	373
13.8 Ändern Sie den Rahmen	379
13.8.1 Fügen Sie mehrere Rahmen hinzu	383
13.9 Sticksequenz	386
13.9.1 Automatische Sticksequenz	387
13.9.2 Manuelle Sticksequenz	389
14. Kristalle - Erstellen von Designs mit Kristallen	393
14.1 Setzen Sie einzelne Kristalle ein	397
14.2 Erstellen Sie ein Design mit Kristallen	399
14.3 Kristalle auf Füllung - Eigenschaften	404
14.3.1 Rechteck füllen	409
14.3.2 Kreisförmige Füllung	414
14.3.3 Kontur füllen	419
14.3.4 Einzelne Zeile	422

14.3.5	Form-angepasste-Füllung	423
14.3.6	Linienanpassung	428
14.4	Kristalle auf Umriss	429
14.5	Überlappende Kristalle	433
15.	Ausschneiden - Erstellen von Designs mit Ausschnitten	435
15.1	Erstellen Sie ein Schneide-Design von Grund auf neu	436
15.2	Schneide - Eigenschaften	441
15.3	Drucken & Schneiden	445
16.	Schablone - Erstellen von Schablonenentwürfen	451
16.1	Erstellen Sie ein Schablonendesign	453
16.2	Schablonenparameter	459
17.	Malen - Malvorlagen	464
17.1	Arbeiten mit Malfarben	471
17.2	Maleigenschaften	474
17.2.1	Malen-Füllung	475
17.2.2	Umriss zeichnen	481
17.3	Richtungen und Teilungen	484
17.4	Realistische Farbe	486
18.	Softwareeinstellungen	487
18.1	Allgemeines	488
18.2	Werkzeuge	489
18.3	Monitor	491
18.4	Aussicht	492
18.5	Drucken	493
18.6	Farblistenreihenfolge	494
18.7	Benutzerdefinierte Rahmen	496
Index		498

Anfangen

Artistic Digitizer-Sticksoftware ist mit einer Arbeitsumgebung der nächsten Generation ausgestattet, die durch innovatives Design, 3D-Integration, intuitive Bedienbarkeit und beeindruckende Stickqualität begeistern wird.

Jede Stickerei-Kreation nimmt weniger Zeit und Aufwand in Anspruch und bietet Ihnen mehr Zeit, um Ihre Kreationen zu genießen.

Artistic Digitizer ist noch mehr. Sie enthält Werkzeuge zum Erstellen von Schnitt-, Mal- und Quiltdesigns. Darüber hinaus können Sie Schablonen und Designs mit Kristallen / Strasssteinen erstellen. Eine Software für alle Handarbeits-Kreationen.

All dies auf zwei Plattformen, MS Windows® und Mac OS®. Kein Betriebssystem-Dilemma mehr.



Installation

Der erste Schritt, um mit der Nutzung der Software zu beginnen, ist die eigentliche "Installation". Die Installation wird die Software auf Ihrem Computer installieren. Bevor Sie fortfahren, stellen Sie sicher, dass Ihr System die Systemanforderungen erfüllt. Die Mindestsystemanforderungen sollten erfüllt sein, um die Software installieren zu können.

Andere Betriebssysteme als die unten angegebenen werden nicht unterstützt.

Minimale Systemvoraussetzungen:

Betriebssystem:	Windows 7, 8 oder 10 mit den neuesten Service Packs
------------------------	---

	MacOS neueste und vorherige Version, verglichen mit dem Datum der Veröffentlichung dieser Software
CPU:	Intel Core 2 Duo, Core i3/i5/i7 or AMD Athlon X2, FX series, A-Series, Athlon X4, Ryzen 3/5/7
RAM:	4 GB of RAM
Festplatte:	1,5 GB freier, unkomprimierter Speicherplatz
Grafikkarte:	3D DirectX 9c-Beschleuniger mit mindestens 1 GB RAM, 32-Bit-Farbe (nur Windows)
Bildschirmauflösung:	1366 x 768
Internetverbindung:	Erforderlich

Installieren der Software

Stellen Sie sicher, dass Sie als Benutzer mit Administratorrechten angemeldet sind.

Schließen Sie alle Anwendungen, einschließlich aller Virenerkennungsprogramme und Anwendungen, die in der Taskleiste oder in der Windows-Taskleiste geöffnet sind. Andernfalls kann sich die Installationszeit erhöhen und die Installation beeinträchtigen.

MS Windows Installation

Legen Sie die Artistic Digitizer-Installations-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Es wird empfohlen, dass Sie alle laufenden Programme schließen, bevor Sie fortfahren.


Wenn auf Ihrem Computer die DVD-ROM-Funktion AUTORUN nicht aktiviert ist, öffnen Sie Windows Explorer, und führen Sie das Programm "setup.exe" vom DVD-ROM-Laufwerk aus.

Wenn Sie einen Link zum Herunterladen der Installationsdatei haben, können Sie sie in das URL-Feld eines beliebigen Webbrowsers eingeben und die Datei herunterladen. Extrahieren Sie die Installationsdatei aus der heruntergeladenen Zip-Datei, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und "Alle extrahieren" auswählen. Folgen Sie den Anweisungen, um die Installationsdatei zu extrahieren, gehen Sie dann zu diesem Ordner und führen Sie die Datei durch Doppelklicken aus.

Wenn Sie die Installation auf einem Windows 7 / 8.1 / 10-Betriebssystem ausführen, wird ein "Sicherheitsbildschirm" mit Informationen zur neuen Software angezeigt und Sie werden gefragt, ob Sie die Ausführung zulassen. Sie müssen sich entweder als Administrator anmelden oder "Zulassen" auswählen, wenn Sie bereits als Administrator angemeldet sind.

1. Stecken Sie den "Hardware USB Key" und den Cutter bei der Installation der Software gegebenenfalls nicht an. Klicken Sie auf "Weiter>", um fortzufahren.
2. Wenn das Fenster mit der Lizenzvereinbarung geöffnet wird:
Klicken Sie auf das erste Optionsfeld des Fensters und bestätigen Sie, dass Sie die Bedingungen der

Lizenzvereinbarung akzeptieren. (ACHTUNG! BITTE LESEN SIE DIE BEDINGUNGEN DES LIZENZVERTRAGES SORGFÄLTIG DURCH). Klicken Sie dann auf "Weiter>".

3. Im nächsten Dialog können Sie angeben, wo die Software installiert werden soll. Sie können den "Installationsordner" ändern, indem Sie auf die Schaltfläche "Durchsuchen ..." klicken und ein anderes Verzeichnis auswählen. Klicken Sie auf "Weiter>", um fortzufahren.
4. Im nächsten Dialogfenster können Sie auswählen, welche Arten von Dateieendungen die Software behandeln soll. Bei der Einstellung Default wird die Software alle bekannten Stickformate unterstützen. Klicken Sie auf "Weiter>" um fortzufahren.
5. Die Software ist jetzt bereit zur Installation. Klicken Sie auf "Installieren", um mit der Installation zu beginnen. Während der Installation können Sie auf die Schaltfläche Details anzeigen klicken, um den Installationsprozess anzuzeigen.
6. Während des Installationsvorgangs werden möglicherweise mehrere Dialogfelder angezeigt, die den Zugriff auf Stickmaschinentreiber anfordern. Klicken Sie auf "Installieren", um fortzufahren.
7. Irgendwann werden Sie darüber informiert, dass die Installation abgeschlossen ist. Klicken Sie auf "Fertig stellen", um die Installation zu beenden.
8. Führen Sie die Software aus, indem Sie auf die Verknüpfung (Artistic Digitizer 1.0) doppelklicken, die Sie auf dem Desktop finden.
9. Es wird eine Meldung angezeigt, dass Sie Ihren USB-Stick anschließen müssen, oder drücken Sie "OK", um den Aktivierungscode für den Softwareschlüssel einzugeben. Klicken Sie auf "OK", um fortzufahren.
10. Das Fenster "Softwareschlüssel" wird angezeigt. Geben Sie die Seriennummer Ihres Schlüssels und den Aktivierungscode in die entsprechenden Felder ein und klicken Sie auf Aktivieren. Wenn der Vorgang erfolgreich ist, wird die Nachricht "Schlüssel erfolgreich aktualisiert" im Nachrichtenbereich angezeigt.
11. Führen Sie die Software erneut aus, indem Sie auf die Verknüpfung doppelklicken  (Artistic Digitizer), die Sie auf dem Desktop finden.
12. Das Fenster "Registrierungsinformationen" wird angezeigt. Dieses Fenster ist ein Formular, das Sie mit gültigen Informationen ausfüllen und durch Klicken auf die Schaltfläche "Registrieren" zurückgeben sollten.
13. Sie sind bereit! Sie können jetzt die Software verwenden.



MAC OS Installation

Legen Sie die Artistic Digitizer-Installations-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Es wird empfohlen, dass Sie alle laufenden Programme schließen, bevor Sie fortfahren. Der DVD-Ordner wird geöffnet, von wo aus Sie die "Artistic.dmg" ausführen müssen, indem Sie darauf doppelklicken. Die folgen dem Schritt vom 5. Schritt.

Wenn Sie einen Link zum Herunterladen der Installationsdatei haben, können Sie sie in das URL-Feld eines beliebigen Webbrowsers eingeben und die Datei herunterladen. Alternativ dazu ist die Installationsdatei über die folgende Webseite verfügbar:

http://www.janome.co.jp/e/e_downloads/artistic_installation_user_guide.html

1. Im Dock-Bereich können Sie den Download-Fortschritt sehen.
2. Sobald der Download abgeschlossen ist, ändert sich das Download-Symbol.

3. Wenn Sie auf das Symbol "Downloads" klicken, wird oben eine Liste mit den zuletzt heruntergeladenen Dateien angezeigt. Klicken Sie auf die Datei "Artistic.dmg". Sie erhalten eine Warnung, dass diese Software aus dem Internet heruntergeladen wurde, klicken Sie auf "Öffnen", um fortzufahren. Dies geschieht nur beim ersten Ausführen der Anwendung.
4. Die Datei, die Sie heruntergeladen haben, ist ein Disk-Image und durch Klicken auf "Artistic.dmg" wird es auf Ihrem Mac installiert und Sie können seinen Inhalt sehen. Auf Ihrem Desktop befindet sich ein Symbol für das bereitgestellte Disk-Image. Wenn Sie das Finder-Fenster versehentlich schließen, können Sie erneut mit einem Doppelklick auf das "Artistic Digitizer" -Symbol auf Ihrem Desktop beginnen.
5. Um die Installation von "Artistic Digitizer" durchzuführen, müssen Sie das Symbol auf das Ordnersymbol "Anwendungen" ziehen, das Sie sehen können.
6. Ziehen Sie die Anwendung "Artistic" auf das Symbol des Anwendungsordners.
"Hinweis": Doppelklicken Sie nicht auf die Symbole, da dies das Programm über das gemountete Medium ausführt und nicht installiert wird.
7. Die Installation ist abgeschlossen und an dieser Stelle. Sie können das Installationsmedium "auswerfen". Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Artistic Digitizer auf Ihrem Desktop und verwenden Sie die Option "Auswerfen".
8. Um die Software zu starten, starten Sie "Finder" und navigieren Sie zum Ordner "Applications" und suchen Sie nach "Artistic"  icon.
9. Das Anmeldefenster "Softwareschlüssel" wird angezeigt. Jetzt müssen Sie die "Seriennummer" und den "Aktivierungscode" in die entsprechenden Felder eingeben. Um mit der Aktivierung fortzufahren, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein. Nachdem Sie den Schlüssel und den Aktivierungscode eingegeben haben, drücken Sie Aktivieren.
10. Nach erfolgreicher Aktivierung erhalten Sie eine Nachricht "Schlüssel erfolgreich aktualisiert".
11. Jetzt können Sie "Artistic Digitizer" starten, gehen Sie zum Ordner "Applications" und suchen Sie nach Artistic  Symbol noch einmal. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um die Software zu starten.
12. Sie sind bereit, den Artistic Digitizer zu verwenden.

Instandhaltung

Ändern Sie die MS Windows-Installation

Um die Programm-Wartungsoptionen zu aktivieren, fügen Sie bitte die Artistic Digitizer DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein und es wird automatisch ausgeführt oder doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Installationsdatei.

Eine andere Möglichkeit, die Programmwartung zu aktivieren, ist: "Start > Alle Programme > Artistic Digitizer wählen Sie" Artistic Digitizer 1.0 deinstallieren".

Wenn der Benutzer "Account Control" aktiviert ist, müssen Sie sich möglicherweise als Administrator anmelden (falls Sie nicht bereits Administrator sind) oder "Erlauben" im Warnungsdialog auswählen, der Sie über eine Software informiert, die Administratorrechte benötigt, um in der richtigen Reihenfolge ausgeführt zu werden um mit der Programmwartung fortzufahren. Im folgenden Dialog können Sie "Komponenten

hinzufügen oder entfernen", "Komponenten aktualisieren" und "Alle Komponenten entfernen" auswählen, indem Sie die entsprechende Option auswählen.

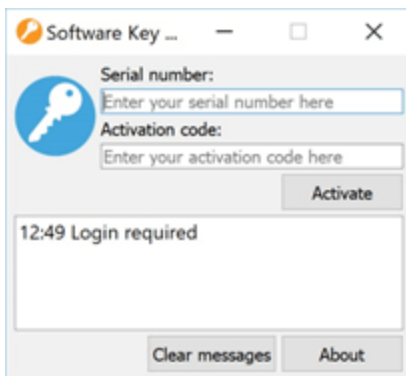
Wählen Sie die gewünschte Wartungsoption und klicken Sie auf "Weiter>", um fortzufahren. Befolgen Sie die Dialogschritte, um den Vorgang abzuschließen.

Ändern Sie die MAC OS-Installation

Um die MAC OS-Installation zu ändern, können Sie nur "Finder" starten und zum Ordner "Applications" navigieren. Suchen Sie das Symbol "Artistic" und ziehen Sie es in den Papierkorb. Dann müssen Sie den oben beschriebenen normalen Installationsvorgang durchführen.

Software key

Zusammen mit der Software erhalten Sie einen Softwareschlüssel, der aus einer "Seriennummer" und einem "Aktivierungscode" besteht. Diese beiden Nummern befinden sich in der Verpackung der Software und müssen in die entsprechenden Felder des Softwareschlüsseltools eingefügt werden. Das Softwareschlüsseltool wird zusammen mit der Software installiert und befindet sich in der unteren rechten Ecke der Taskleiste in MS-Fenstern (neben dem Antivirenprogramm) und in der oberen rechten Ecke der MAC-Menüleiste. Die Symbolfarbe hängt vom Status ab. Um den "Softwareschlüssel" zu aktivieren, müssen Sie die "Seriennummer" und den entsprechenden "Aktivierungscode" eingeben.

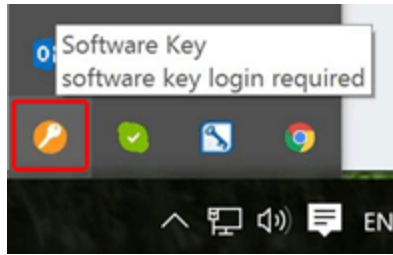


In der Regel werden Sie beim Starten der Software (falls Sie den Softwareschlüssel noch nicht aktiviert haben) aufgefordert, Ihre Seriennummer und Ihren Aktivierungscode einzugeben, um die Software zu aktivieren. Um mit der Aktivierung fortzufahren, müssen Sie eine aktive Internetverbindung haben. Nachdem Sie den Schlüssel und den Aktivierungscode eingegeben haben, drücken Sie auf "Aktivieren", um fortzufahren. Wenn Sie eine Erfolgsmeldung erhalten, wurde die Seriennummer aktiviert und die Software ist startbereit. Führen Sie die Software erneut aus, um sie zu starten.

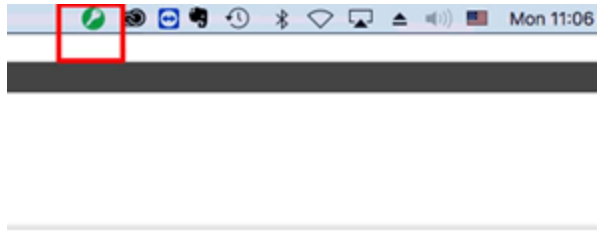
An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass der Softwareschlüssel ein Dienstprogramm ist, das auf Ihrem Computer installiert wurde und Sie können auf Ihrer Taskleiste darauf zugreifen. Falls die Software nicht gestartet werden kann, rufen Sie den Softwareschlüssel auf und überprüfen Sie den Status Ihres Schlüssels. Wenn der Schlüssel inaktiv ist, müssen Sie Ihren Aktivierungscode eingeben und erneut aktivieren.

Verwenden Sie die Software auf einem anderen Computer

Sie müssen auf das Tool "Software key" klicken, das Sie in der unteren rechten Ecke neben Ihrem Antivirenprogramm (unter Windows) und in der oberen rechten Ecke der MAC-Menüleiste finden. Klicken Sie auf "Abmelden", während Sie mit dem Internet verbunden sind.



Windows



Mac OS


1. Sie werden sofort ausgeloggt
2. Jetzt können Sie zu dem anderen PC gehen und das Login-Tool "Softwareschlüssel" öffnen, indem Sie einfach die Software ausführen.
3. Geben Sie die "Seriennummer" und den "Aktivierungscode" in das entsprechende Feld ein.
4. Klicken Sie dann auf "Aktivieren" und der Softwareschlüssel wird auf dem anderen PC aktiviert. Jetzt können Sie mit der Software auf dem anderen PC arbeiten.
5. Um wieder zum ersten PC oder einem anderen PC zu wechseln, müssen Sie den gleichen Vorgang noch einmal wiederholen.

Denken Sie daran, dass Sie jedes Mal, wenn Sie den PC wechseln möchten, sich zuerst von einem PC abmelden und dann in den anderen einloggen müssen.

Software Update

Die Software sucht regelmäßig nach Updates und informiert Sie, wenn neue Ergänzungen vorhanden sind. Jetzt sind Sie immer auf dem neuesten Stand und nutzen die Software immer mit den neuesten Funktionen.

MS Windows

Die Software wird regelmäßig aktualisiert und der Benutzer wird automatisch benachrichtigt, dass neue Updates verfügbar sind. Das Aktualisierungssymbol  benachrichtigt Sie, dass für die Software Updates verfügbar sind.

Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird der Installationsassistent geöffnet, der Sie darüber informiert, welche Updates verfügbar sind. Sie können den Installationsschritten folgen, um sie zu installieren.

Sie können auch manuell nach Updates suchen. Klicken Sie auf das Menü "Hilfe" der Software und wählen Sie die Option "Nach Updates suchen"

MAC OS

Bei jedem Start der Software wird nach Updates gesucht. Wenn ein Update verfügbar ist, wird ein Dialogfeld mit allen für das Update erforderlichen Informationen angezeigt. Dort haben Sie die Option "Update installieren", "Später erinnern" und "Diese Version überspringen". Klicken Sie auf die Schaltfläche "Update installieren", um die neuesten Updates der Software zu installieren. Wenn Sie möchten, dass dieser Vorgang automatisch durchgeführt wird, aktivieren Sie die Option "Updates automatisch herunterladen und installieren in der Zukunft" und klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Update installieren".

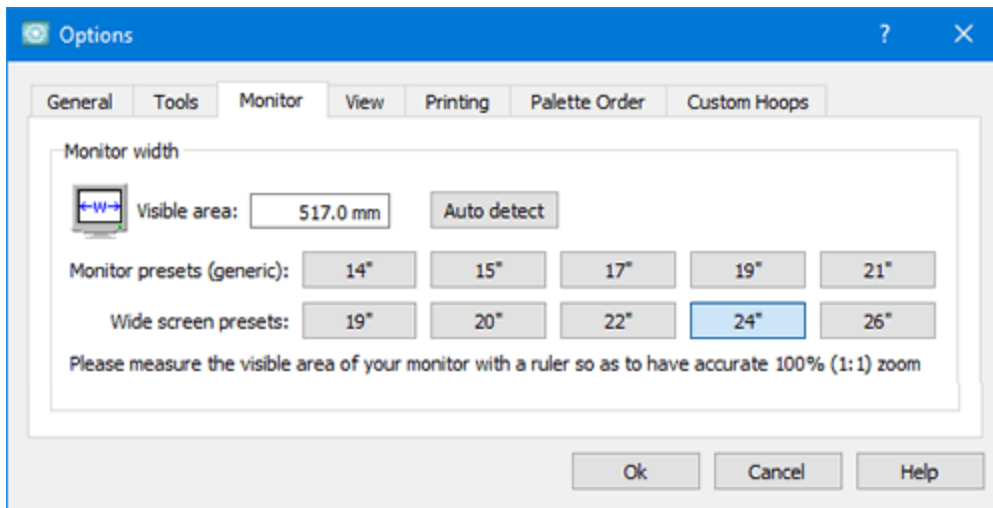
Schließen Sie externe Geräte an

Die Software kann an viele externe Geräte wie Stickmaschinen, Plotter, Drucker usw. angeschlossen werden. Einige davon müssen vor der Verwendung in der Software eingerichtet werden.

Monitorkalibrierung

Die Monitorkalibrierung ist wichtig, um die tatsächliche Größe des Designs, das Sie in Ihrem Monitor erstellen, anzeigen zu können, wenn Sie den Anzeigeport auf 100% setzen.

Um dies zu tun, müssen Sie die Artistic Digitizer-Software öffnen und dann den Menüpunkt "Optionen ..." aus den Tools auswählen. Der Dialog "Optionen" erscheint. Klicken Sie auf die Registerkarte "Monitor".

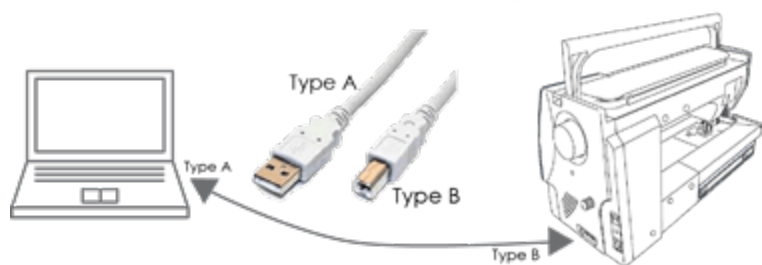


Messen Sie den sichtbaren Bereich (Breite) des Monitors so, wie er im Symbol des Dialogs angezeigt wird, und geben Sie ihn in das entsprechende Feld ein. Klicken Sie auf "OK", um die Änderung zu übernehmen. Wenn Sie das nächste Mal die Ansichtseinstellung 100% auswählen, sehen Sie das Design in seiner tatsächlichen Größe auf dem Monitor.

Stickmaschine Verbindung

MS Windows

Verbinden Sie die Stickmaschine mit dem USB-Kabel mit dem PC. Der MS Windows Hardware-Assistent wird automatisch nach den entsprechenden Treibern suchen, um die Maschine auf dem System zu installieren. Während der Softwareinstallation werden viele Maschinen installiert. Wenn MS Windows den Treiber der Stickmaschine nicht finden kann, müssen Sie möglicherweise den Treiber von der mit der Stickmaschine gelieferten CD installieren. Nach erfolgreicher Installation der Stickmaschine können Sie Designs von Artistic Digitizer senden.



MAC OS

Verbinden Sie die Stickmaschine mit dem USB-Kabel mit dem Computer. MAC OS verbindet das Gerät automatisch. Sie können dann über Artistic Digitizer ein Stickmuster an Ihre Maschine senden. Wenn das Gerät von der Software nicht erkannt wird, sind alle Exportoptionen deaktiviert.

Unterstützte Stickmaschinen

Artistic Digitizer unterstützt viele Maschinen mit verschiedenen Verbindungstypen. Die verfügbaren Typen sind: USB, Direct und WiFi-Verbindungen. Sehen Sie sich die Liste der unterstützten Computer an:

Machine	Direkte Verbindung	USB-Stick	WiFi
MC15000	•	•	•
MC14000	•	•	
MC12000	•	•	
MC11000	•	•	
MC9900		•	
MC9850		•	
SKYLINE S9, Atelier 9	•	•	•
MB-7	•	•	
MB-4S	•	•	
MB-4	•	•	
MC500E	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E		•	
NS-1		•	

Plotter Verbindung

Alle Plotter werden mit einer Installations-CD geliefert oder Sie können die Treiber von der Website des Herstellers herunterladen. Verbinden Sie den Plotter mit dem Computer und installieren Sie den Treiber.

Nach der Treiberinstallation kann Artistic Digitizers sofort mit dem Plotter verbunden werden. Wenn Sie den Plotter nicht finden können oder er deaktiviert ist, müssen Sie überprüfen, ob der Plotter korrekt installiert wurde.

Gleiches gilt für MS Windows®- und MAC OS®-Systeme. Für MS Windows®-Systeme werden die meisten Plotter entweder direkt oder durch Exportieren der relativen Datei, die sie lesen können, unterstützt. Bei MAC OS-Systemen werden nicht alle Plotter für die direkte Verbindung unterstützt. Sie müssen die Website des Herstellers nach relativen Treibern durchsuchen, obwohl die meisten Plotter unterstützt werden, indem das Design von der Software in das Dateiformat exportiert wird, das sie lesen können.

Unterstützte Plotter

Artistic Digitizer unterstützt viele Plotter direkt oder durch die Verwendung einer Datei.

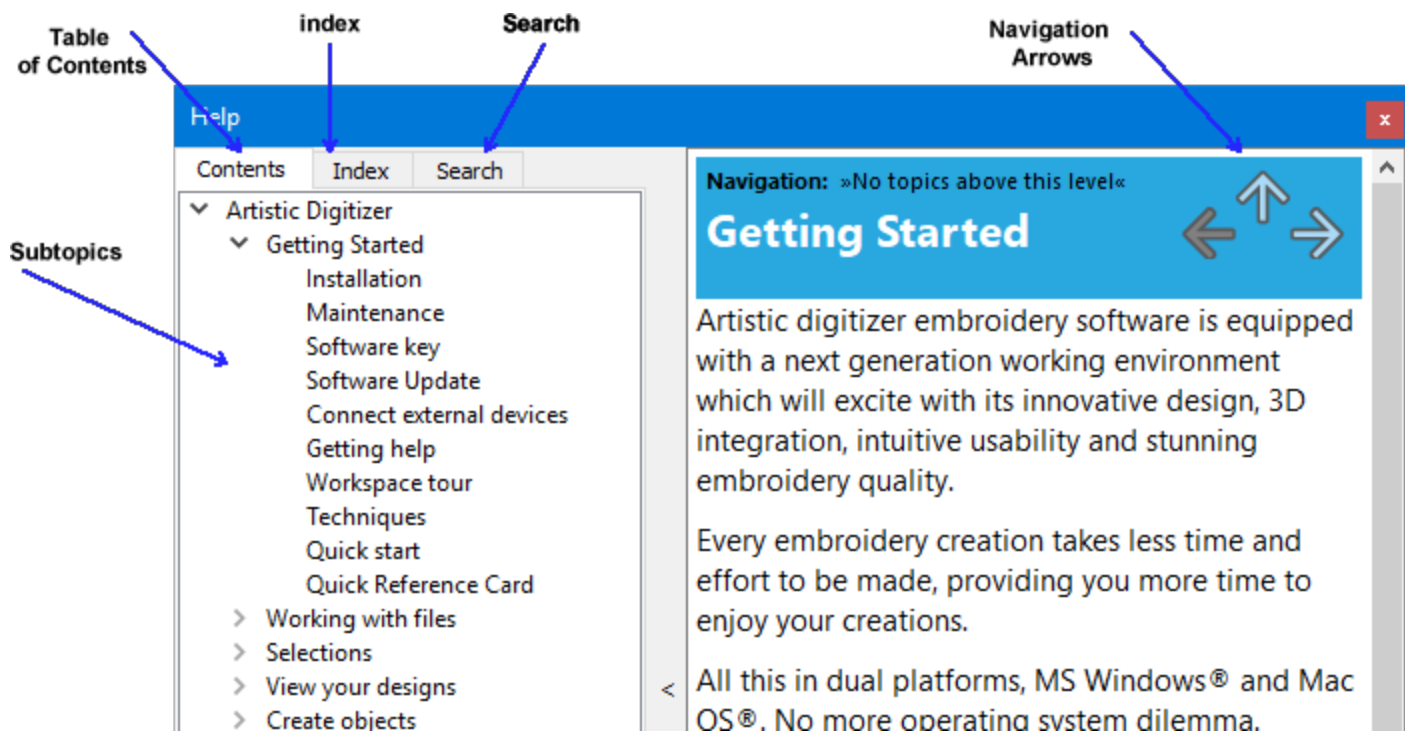
Sehen Sie sich die Liste der unterstützten Maschinen an:

Plotter	Direkte Verbindung	Direkte Verbindung	File
	MS Windows	MAC OS	Both OS
Artistic edge	•	•	
Zing	•	•	
Silhouette CAMEO	•		•
Silhouette Portrait	•		
eCraft	•		•
Silhouette SD	•		
Foison	•	•	
eClips 2	•	•	
REDSail	•	•	
GCC Jaguar	•		

Die Software erkennt automatisch den angeschlossenen Plotter und ermöglicht es Ihnen, Schnitt- oder Farbdesigns zu senden. Wenn der Plotter nicht vorhanden oder deaktiviert ist, wurde er höchstwahrscheinlich nicht korrekt installiert.

Hilfe bekommen

Sie finden das "Benutzerhandbuch" im Menü "Hilfe" der Software. Es heißt "Hilfethemen" und Sie können darauf zugreifen, indem Sie die Taste "F1" drücken, um durch diese Hilfe zu navigieren



- Inhaltsverzeichnis: Hier können Sie alle nach Themen geordneten Informationen sehen. Klicken Sie auf Einträge auf oberster Ebene, um Unterthemen anzuzeigen.
- Index: Hier können Sie spezifische Begriffe oder Konzepte in alphabetischer Reihenfolge nachschlagen. Geben Sie ein Wort oder einen Ausdruck ein.
- Suche: Damit können Sie den vollständigen Text der Hilfe nach einem bestimmten Wort oder einer bestimmten Wortgruppe durchsuchen

Sie können auch mithilfe der Navigationspfeile durch das Benutzerhandbuch navigieren

Das gleiche Handbuch ist im PDF-Format enthalten und kann über die Option "Druckbare Hilfe" des "Hilfe" - Menüs aufgerufen werden.

Eine weitere Hilfe-Ressource ist die "Hilfe anzeigen auf", auf die man auch über das "Hilfe" -Menü oder durch Drücken der Tastenkombination "Umschalt + F1" zugreifen kann. Hilfe anzeigen: kann Hilfe für ein bestimmtes Werkzeug, einen Bereich oder eine Funktion bereitstellen. Wenn Sie "Hilfe anzeigen bei" aktivieren, wird der Mauszeiger zu einem Zeiger mit einem Fragezeichen. Klicken Sie auf eine beliebige Funktion in Show help on, und der Betreff wird angezeigt.

Schließlich bieten "Tooltips" hilfreiche Informationen zu Anwendungssteuerelementen, wenn Sie den Mauszeiger über Symbole, Schaltflächen und andere Elemente der Benutzeroberfläche positionieren.

Neue Funktionen

- **Das Design und den Stickrahmen dem Anzeigefenster anpassen**

Die Vergrößerungsvorwahl erlaubt es Ihnen, das gesamte Design zusammen mit dem Rahmen anzuschauen. So bekommen Sie einen besseren Überblick über die Proportionen des Designs in Vergleich zum Rahmen

- **Erstellt Designs mit Kurven im Füllmuster**

Sie können gefüllte Flächen mit kurvigen Formen versehen, um ihnen einen welligen Look zu geben. Fügen Sie eine gerade Linie hinzu und verändern Sie die Linie, indem Sie in der Mitte ziehen. So entsteht eine kurvige Form, der die Stiche automatisch folgen.

- **Strahlenartige Stichrichtungen zu Ihren Entwürfen hinzufügen**

Fügen Sie eine Punktrichtung hinzu, und lassen Sie alle Satinstiche von diesem Punkt beginnen und am Umriss des Objekts enden. Dies erzeugt einen schönen strahlartigen Effekt mit Satinstichen.

- **Konvertieren Sie jedes Foto in ein schönes PaintStitch Meisterwerk**

Jedes Foto kann jetzt ein schönes Stickdesign werden. Mit PaintStitch erhalten Sie fotorealistische Stickerggebnisse mit den fortschrittlichen, patentierten Algorithmen, die für diesen Zweck implementiert wurden. PaintStitch Designs sind perfekt für Bilderrahmen, Geschenke sowie für die Erfassung einzigartiger Momente.

- **Konvertieren Sie Ihre Designs in redwork**

Eine ein-klick Konvertierung eines beliebigen Designs in Redwork (Designs, die mit roten Laufstichen auf weißem Stoff erstellt werden). Erstellen Sie einfache Stickmuster, indem Sie nur ihre Umrisse behalten. Redwork Designs sind ein Trend auf traditionelle Art und Weise klare minimale Designs zu erstellen, aber immer noch schön und modern.

- **Füllung in Mittellinie konvertieren**

Mit der Funktion "Füllung in Mittellinie konvertieren" haben Sie die Möglichkeit, einen Füllbereich mit Satin-, Laufstich, Reihenfüllung etc. in Satinlinie oder Laufstich zu ändern. Diese Option ist besonders für kleine Textobjekte sehr praktisch. Wenn der Text zu klein ist, um mit Satinstichen gefüllt zu werden, besteht die beste Alternative darin, das Objekt durch Anwenden dieser Funktion mit Laufstiche zu füllen.

- **Finden und organisieren Sie Ihre Designs einfach mit dem neuen Dateibrowser**

Der neue Dateibrowser wurde mit vielen neuen Funktionen ausgestattet und verbessert. Sie können jetzt Designs nach Kunstwerken (Grafikdesigns) oder durch Stickerei filtern, Ihre Stickmaschine und die angeschlossenen USBs (nur WiFi-fähige Maschinen) ansehen und eine Vorschau Ihrer Designs anzeigen. Vollständige Datei-Browser-Fähigkeiten wie das Erstellen neuer Ordner, ausschneiden - kopieren - einfügen - verschieben von Designs sind auch verfügbar.

- **Dunkles Design, um Ihren mac OS zu entsprechen**

Die Software unterstützt das dunkle Design, das vor kurzem von der neuesten mac OS eingeführt wurde. Die Software erkennt automatisch die Designfarbe und schaltet entsprechend um. Passt sich vollständig an das Bildschirmdesign Ihres MAC an.

- **Erstellen von Designs mit gemischten Garnfarben (Farbverlauffüllung)**

Das Mischen von Farben ist nun mit der neuen Farbverlaufsfüllfunktion möglich. Durch das Mischen von zwei oder mehr überlappenden Formen mit Farbverlaufsfüllung können Sie schöne verblassende Farbeffekte erstellen, die das Aussehen des Designs vollständig verändern. Sie können den Verlaufsprozentsatz steuern und seine Richtung leicht ändern.

- **Automatische Rankenmuster-Kreation**

Dies ist eine neue revolutionäre Funktion, die dynamisch florale Rankenmuster und Füllflächen erstellt. Sie können diese Funktion mit Ihren eigenen Designs kombinieren und sogar Ihre eigenen Rankendesigns festlegen, die dann bei der Rankenkreation verwendet werden können. Die Kombinationen sind unbegrenzt.

- **Quiltblöcke erstellen (Echoquilting)**

Die Software implementiert eine einfache Möglichkeit von jedem Design einen Quilt-Block zu erstellen. Stippling-Stiche werden automatisch um das ausgewählte Objekt herum hinzugefügt, wodurch ein schöner Echoeffekt entsteht.

- **Sequenzmanager mit vielen neuen Funktionen ausgestattet**

Der Sequenzmanager verfügt über ein neues Rechtsklickmenü, das Funktionen wie "Objekt vor oder nach verschieben", "Objekte gruppieren", "Reihenfolge umkehren" und mehr enthält. Anordnungsnummern werden zusammen mit Füll- und Gliederungsfarben für jedes Objekt hinzugefügt, um die Neuordnung zu erleichtern. Sie können die Objekte auch nach Farbe gruppieren und die Informationen anpassen, die im Sequenz-Manager angezeigt wird, um Unordnung durch das neue Anordnen großer Designs zu minimieren.

- **Mehrere Einheiten zum Werkzeug "Messen" hinzugefügt**

Das Werkzeug Messen wurde um mehr Maßeinheiten erweitert um Ihnen mehr Flexibilität bieten. Sie können jetzt präzise Messungen mit der Maßeinheit durchführen, welche Sie bevorzugen und dadurch Ihre Arbeit effizienter wird. Es wurden spezielle Einheiten wie "physische Länge" und "Stichlänge" hinzugefügt.

- **Spirale in geschlossenen Formen**

Objekte, die mit dem Reihenfüllstichtyp gefüllt sind, können einfach in Spiralfüllobjekte umgewandelt werden. Sie benötigen nur eine Punktrichtung oder ein Loch in der Mitte des Designs und Ihre Spirale ist bereit. Sie können sogar Stile auf die Spiralstiche anwenden und schöne Stickergebnisse erhalten.

- **Mehr Stich Positionierungsmöglichkeiten**

Die Stiche können nun entlang, über oder auf beiden Seiten des Rahmenentwurfs gespiegelt werden. Diese Stilpositionierungsoptionen ermöglichen es, genau das von Ihnen gewünschte Stickergebnis zu erhalten.


- **Designs im Stickrahmen automatisch zentrieren**

Sie können das Design im Rahmen jetzt ganz einfach mit einem Klick zentrieren. Das von Ihnen erstellte Design wird automatisch in die Mitte des Rahmens positioniert und ist bereit, an die Maschine gesendet zu werden.

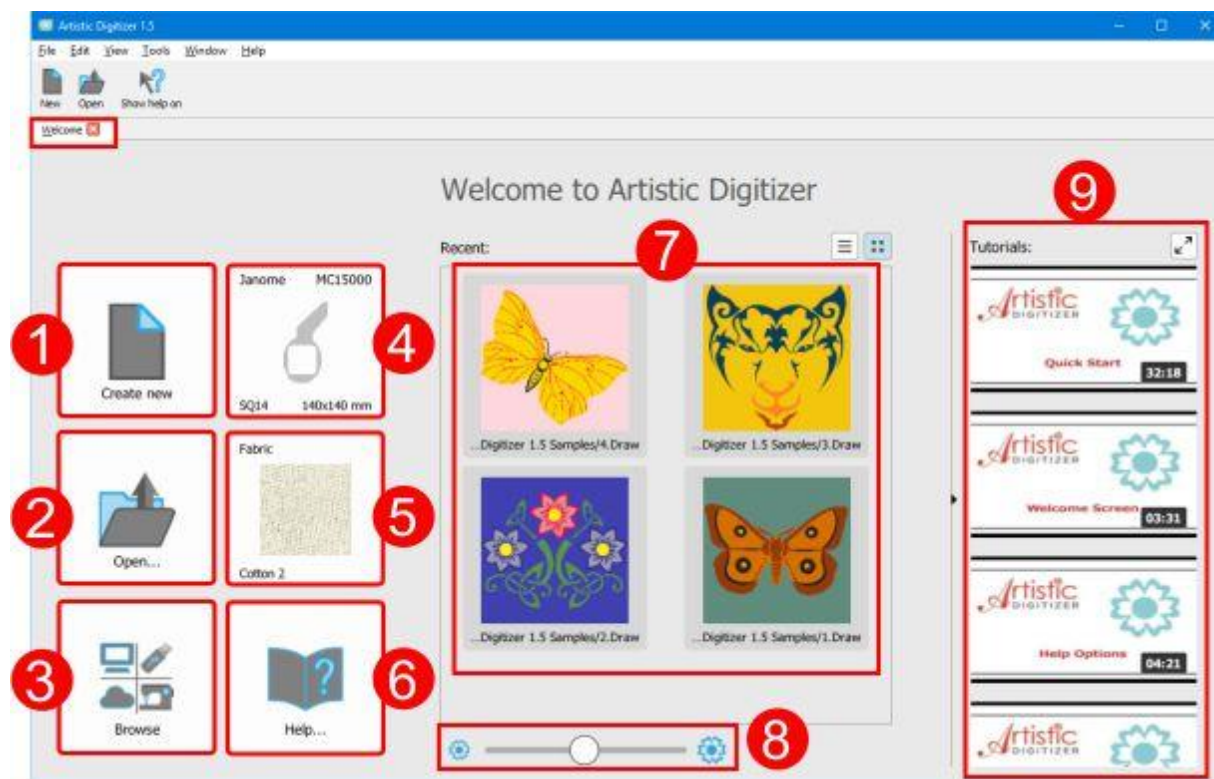
Arbeitsbereichstour

Das Hauptanwendungsfenster besteht aus einer Vielzahl von Menüs, Symbolleisten und verschiedenen Eigenschaftsleisten. Alle diese zusammen mit den Design-Registerkarten werden als Arbeitsbereich bezeichnet. Ein Arbeitsbereich ist eine beliebige Kombination der oben genannten Komponenten. Die Art und Weise, in der die Arbeitsbereichskomponenten und Fenster platziert werden, ist vollständig anpassbar. Wenn Sie die Anwendung zum ersten Mal öffnen, werden alle diese Werkzeuge standardmäßig so platziert,

dass Sie sich auf Ihre Aufgabe konzentrieren können (Erstellen, Bearbeiten und Anzeigen von Designs). Ordnen Sie Ihre Arbeitsbereichskomponenten so an, dass Sie einen Arbeitsbereich zu erhalten, der Ihren persönlichen Vorlieben entspricht. Weitere Informationen zum Anpassen des Arbeitsbereichs finden Sie später in diesem Kapitel. Nehmen Sie sich Zeit, indem Sie alle verfügbaren Arbeitsbereichs-Komponenten verwenden. Wenn Sie sich mit den Tools und deren Verwendung vertraut machen, verbessern Sie Ihre Produktivität. Sehen wir uns die Tools und ihre Standardplatzierung an.

Die verfügbaren Komponenten ändern sich dynamisch gemäß den Techniken,  die wir für dieses Design ermöglichen. Es gibt 5 verfügbare Techniken: Schablone, Stickerei, Schnitt, Kristalle, Farbe. Entsprechend den aktivierten Techniken werden die verfügbaren Arbeitsbereichskomponenten geändert. Berücksichtigen Sie daher immer, dass ein Werkzeug oder eine Option bei einigen der aktivierten Techniken möglicherweise nicht verfügbar ist, während es bei anderen Techniken möglich ist.

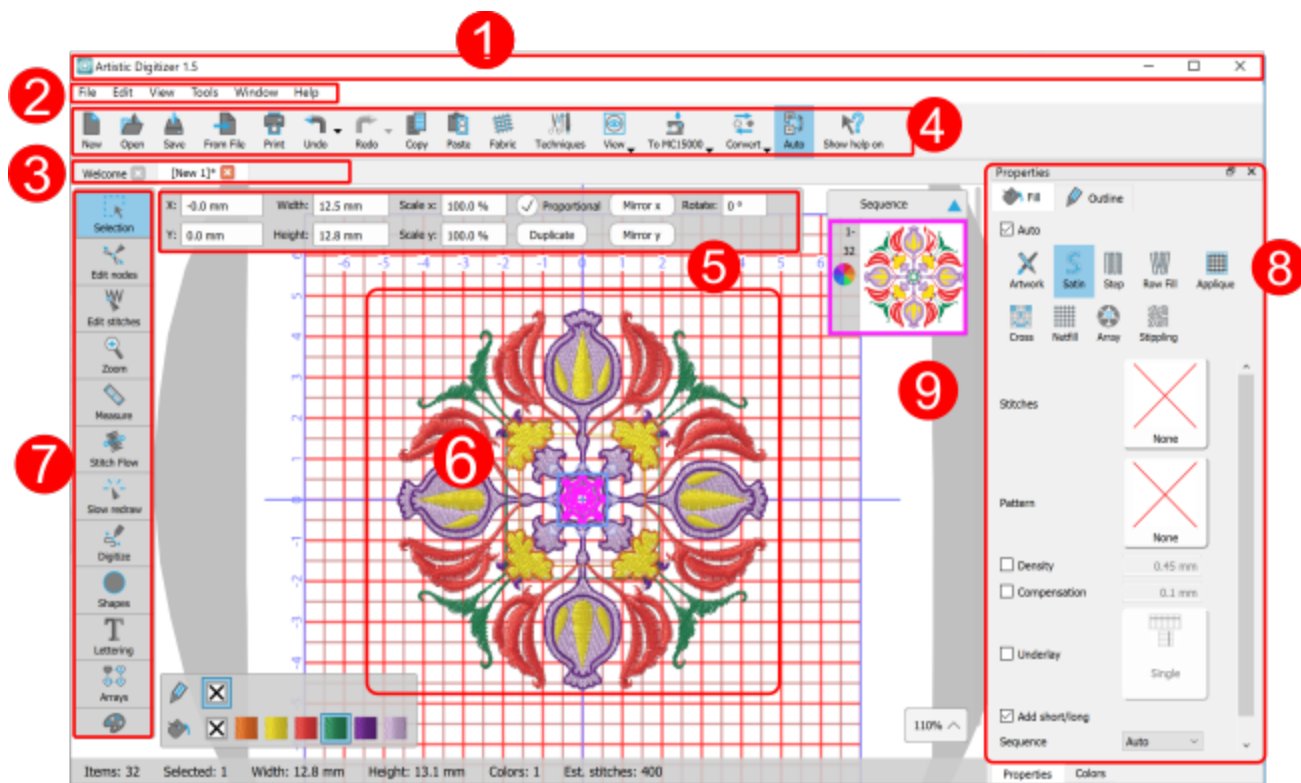
Wenn die Software startet, bietet Ihnen der Startbildschirm einen einfachen Zugriff auf alle Optionen. Die Hauptmöglichkeiten sind "Neues Design", "Öffnen eines bestehenden Designs" oder starten Sie den DesignBrowser. Sie können auch alle vorher geöffneten Designs über das Auswahlfenster schnell wieder öffnen. Sie können hier Ihre Stickmaschine und einen Rahmen als Standard für alle zukünftigen Designs festlegen. Dies geht auch bei der Standardstoffauswahl und der Farbe. Zu guter Letzt könne Sie hier das Handbuch zu dieser Software und zahlreiche Trainingsvideos öffnen.



1. Neues Design
2. Öffnen eines bestehenden Designs
3. Start des DesignBrowsers

4. Auswahl der Maschine und des Rahmens
5. Auswahl des Stoffes und der Farbe
6. Öffnen des Handbuchs
7. Öffnen der bisher genutzten Dateien
8. Justieren der Größe der Vorschau-Icons der bisher geöffneten Dateien
9. Schauen Sie Anwendungsbeispiele der Software

Wir beschreiben nun die verfügbaren Arbeitsbereich-Komponenten und die Möglichkeiten, sie anzupassen. Im oberen Bereich des Anwendungsfensters sehen Sie die Titelleiste, das Hauptmenü, die Standardsymbolleiste und die Leiste "Extras Optionen". Auf der linken Seite des Anwendungsfensters können Sie die Werkzeugleiste "Werkzeuge" sehen. Sie können auch die Leiste "Verwendete Farben" und die Leiste "Status" im unteren Bereich des Fensters sehen. Auf der rechten Seite des Designbereichs sehen Sie die Registerkarte Eigenschaften, die Registerkarte "Farben" und die Registerkarte "Hilfe". Die Eigenschaftenleiste ist eine kontextsensitive Leiste, da sie Eigenschaften für das ausgewählte Objekt bereitstellt. Jedes Objekt kann abhängig von seiner Größe und Form unterschiedliche Eigenschaften haben. Sehen wir uns all diese Komponenten genauer an.



1. Titelleiste

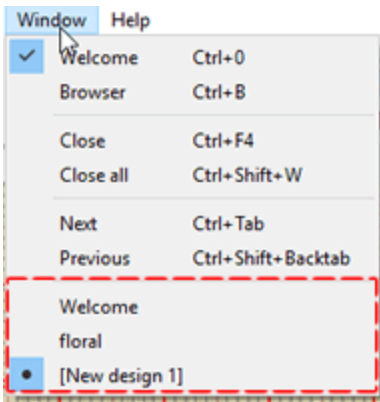
Diese Leiste befindet sich am oberen Rand des Anwendungsfensters. Die meisten Windows-Anwendungen stellen über diese Leiste Dateiinformationen und Steuerelemente zur Fenstersteuerung zur Verfügung. Der Standardspeicherort befindet sich oben in jedem Anwendungsfenster. Durch einen Doppelklick auf die Titelleiste wechselt die Anwendung vom maximierten Zustand zum benutzerdefinierten Fensterzustand.

2. Hauptmenüleiste

Unter der Titelleiste befindet sich die Hauptmenüleiste. Diese Leiste bietet Zugriff auf die meisten Befehle, die die Hauptfunktionalität der Software steuern. Es besteht aus mehreren Menüs, klicken Sie auf eines der Menüs (z. B. Datei, Bearbeiten, Ansicht, Werkzeuge), um die enthaltenen Menübefehle anzuzeigen.

3. Entwurfsregisterkarten

Wenn Sie oben auf einer Registerkarte drücken, können Sie das aktive Design auswählen. Eine andere Möglichkeit, das Design auszuwählen, das aktiv sein soll, ist die Auswahl aus der Liste des geladenen Designs im Menü "Fenster".



4. Standard-Symbolleiste

Standard-Symbolleiste, diese Symbolleiste ist eine Sammlung von Schaltflächen, die als Verknüpfungen für die grundlegenden Funktionen der Anwendung dienen. Die meisten dieser Symbole implementieren die gleiche Funktionalität in den meisten Windows-Anwendungen. Wenn Sie mit einer Windows-Anwendung vertraut sind, haben Sie oft Werkzeuge wie neues Design, offenes Design, Speichern, Ausschneiden oder Einfügen verwendet. Neben diesen grundlegenden Dateioperationen können Sie Formwerkzeuge verwenden (Schweißen, Schneiden und Schneiden), Gewebe auswählen und die Ansichtsoptionen anpassen.

5. Werkzeug Optionsleiste

Der Werkzeugoptionsbereich ist eine kontextsensitive Symbolleiste. Abhängig von dem Werkzeug, das Sie in der Toolbox ausgewählt haben, ändert sich die Eigenschaftsleiste entsprechend. Es enthält auch Steuerelemente, mit denen Sie die Eigenschaften des ausgewählten Objekts ändern können. Einige der verfügbaren Werkzeuge verfügen über zusätzliche Parameter, die bei jeder Auswahl in der Werkzeugoptionen-Symbolleiste angezeigt werden.

6. Design-Bereich

Das Herz der Software ist der Designbereich. Alle Werkzeuge, Menüs und Funktionen sind vorhanden, um während des Entwicklungsprozesses nützliche Funktionen bereitzustellen. Der Designbereich ist der rechteckige Bereich innerhalb des Anwendungsfensters. Dieser Bereich wird zum Erstellen und Bearbeiten von Designs verwendet. Jedes Werkzeug, das Sie aus einer beliebigen Symbolleiste verwenden, wirkt sich auf die Erstellung im Designbereich aus. Sie können viele geladene Designs im selben Fenster haben. Jedes Design hat seinen eigenen Designbereich. Mehrere Designs können in verschiedenen Tabs geladen werden. Durch Drücken einer dieser Registerkarten können Sie auswählen, welches Design sichtbar sein soll.

7. Werkzeugleiste

Diese Symbolleiste enthält Verknüpfungen für die meisten Anzeige- und Entwurfswerkzeuge. Auswahlmodi (Rechteck und Lasso) Umformpunkte bearbeiten, Portvoreinstellungen anzeigen (Vergrößern, Zurückzoomen, Alles zoomen, Schwenken), Langsame Neuzeichnung, Freihandformen erstellen oder Formen einfügen, Text, Anordnen-Werkzeug (Rund, Rechteckig) und den "Farbmanager". Die Werkzeuge und ihre Verwendung werden später in jeweils einem separaten Abschnitt beschrieben.

8. Eigenschaften.

Der Eigenschaftenbereich enthält alle Eigenschaften, die im Stickdesign des Designs angepasst werden können. Es besteht aus zwei Karteikarten Füllung und Outline. Mit den angebotenen Optionen können Sie die Stichtart des Designs einfach ändern, indem Sie darauf klicken. Der Eigenschaftenbereich enthält alle verfügbaren Parameter für jeden Stichtyp. Sie können die Parameter ausgewählter Objekte anzeigen und ändern. Klicken Sie einfach auf einen Parameter, um seinen Wert zu ändern. Wenn Sie ein Objekt im Bereich Eigenschaften auswählen, werden die Eigenschaften des ausgewählten Objekts angezeigt. Jeder Stichtyp hat einen anderen Parametersatz. Die verfügbaren Parameter und die richtige Art, sie zu beeinflussen, werden später in diesem Handbuch in einem anderen Abschnitt beschrieben. Wenn das Eigenschaftenfenster nicht sichtbar ist, können Sie es aktivieren, indem Sie im Menü Ansicht die Option -> Symbolleisten und anschließend den Unterpunkt Eigenschaften auswählen.

9. Sequenzmanager

Dieses Werkzeug bietet eine grafische Darstellung der Stickfolge. Es gibt Zeichen, um die verschiedenen Arten von Objekten zu trennen (Stickerei, Applikation). Es ist oft notwendig, diese Reihenfolge zu ändern, um die Stickqualität zu verbessern. Alle Elemente, die Sie im Sequenzmanager auswählen, werden im Arbeitsbereich ausgewählt. Die zusätzliche Fähigkeit dieses Werkzeugs besteht darin, dass Sie die Stickreihenfolge für das aktuelle Design neu anordnen und ein Objekt auswählen können. Daher können Sie die Reihenfolge der Stickereiproduktion so gestalten, wie Sie es bevorzugen.


Kontextmenüs

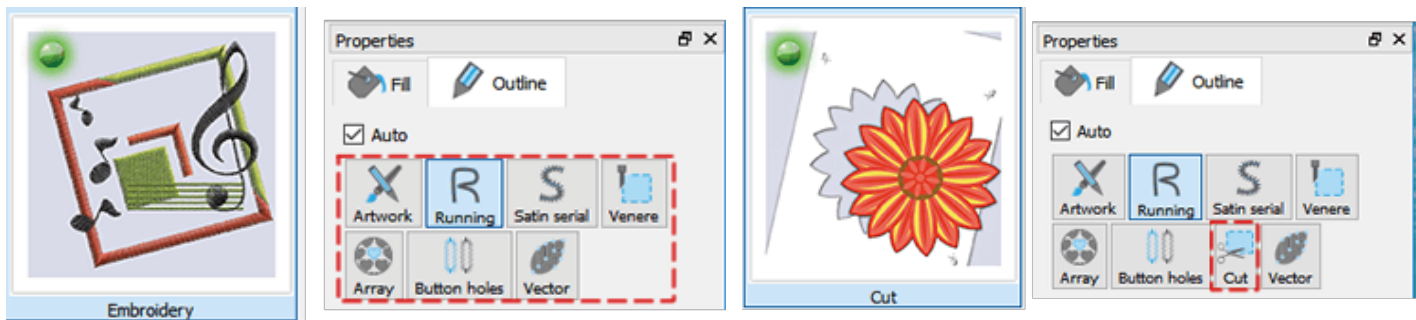
Der Begriff Kontextmenü (Kontextmenü oder Popup-Menü) wird häufig für Menüs verwendet, die beim Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Element im Designbereich geöffnet werden und eine Liste mit Optionen bieten. Die verfügbaren Optionen hängen vom Kontext der Aktion und dem ausgewählten Element ab. Zum Beispiel erscheinen verschiedene Optionen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Designobjekt klicken, als wenn Sie im Modus Formknoten bearbeiten auf dasselbe Objekt klicken. Die verfügbaren Kontextmenüs sind hierarchisch organisiert und ermöglichen die Navigation durch verschiedene Ebenen der Menüstruktur. Einige Funktionen der Anwendungen können nur durch bestimmte Kontextmenüs aufgedeckt werden. Diese Art von Logik trennt die verfügbaren Aktionen für jeden Objekttyp. Wählen Sie ein beliebiges Objekt aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie eine Funktion aus dem erscheinenden Menü, so dass Sie eine Reihe von Konstruktionsaufgaben ausführen können.

Statusleiste

Die Statusleiste zeigt Informationen zu ausgewählten Objekten an (z. B. Breite, Höhe und Anzahl der Stiche). Es zeigt auch Informationen an, während Objekte über Winkel usw. transformiert werden, Informationen, die bei genaueren Transformationen helfen.

Techniken

Die verfügbaren Komponenten ändern sich dynamisch gemäß den Techniken  die wir für dieses Design ermöglichen. In der folgenden Abbildung haben wir im linken Teil nur die "Stickerei" -Technik aktiviert, und wie Sie sehen können, sind nur Stickarten verfügbar. Im rechten Teil haben wir auch die "Ausschneiden" -Technik aktiviert und den verfügbaren Konturtypen den Typ "Ausschneiden" hinzugefügt. Es gibt 5 verfügbare Techniken: "Schablone", "Stickerei", "Schnitt", "Kristalle", "Farbe".



Schablone:

Wenn Sie die Schablonentechnik aktivieren, wird der Schablonen-Umrisstyp aktiviert. Mit diesem Umrisstyp können Sie jeden offenen Umriss automatisch in ein Schablonen-Design konvertieren.

Stickerei

Wenn Sie die "Stickerei" -Technik aktivieren, können Sie verschiedene Arten von Stickfüllungen (Satin, Steppstich, Reihenfüllstich, Applikation, Netzfüllung) und verschiedene Umrandungstickarten (Laufstich, Satinlinie) anwenden.

Schneiden

Wenn die Schneiden-Technik ausgewählt ist, wird die Schneidelinie in den verschiedenen Möglichkeiten angezeigt. Mit dieser Technik können Sie jeden Designteil von Ihrem Plotter schneiden lassen. Entwerfen Sie ein Motiv und lassen Sie es von Ihrem Plotter schneiden.


Kristalle

Die Kristalltechnik aktiviert den Kristallfüllungstyp und den Kristallumrisstyp. Mit Kristallfüllung oder Kristalle können Sie Kristalle zu jedem Teil Ihres Designs hinzufügen, indem Sie verschiedene Kristall- / Strassformen und -größen verwenden.

Malen

Die Maltechnik ermöglicht verschiedene Fülltypen (Zick-Zack, Reihenfüllung, Gitterfüllung) und verschiedene Umrißlinien (Line, Zick-Zack). Mit jedem der zuvor genannten Maltypen können Teile Ihres Designs präzise gezeichnet werden.

Standardmäßig verwendet die Software beim Erstellen eines Designs die Techniken, die für das neueste Design aktiviert wurden. Wenn Sie Ihre Meinung ändern und zusätzliche Tools verwenden möchten, die nicht in den aktivierten Techniken enthalten sind, können Sie zusätzliche Techniken mit dem Symbol "Techniken"

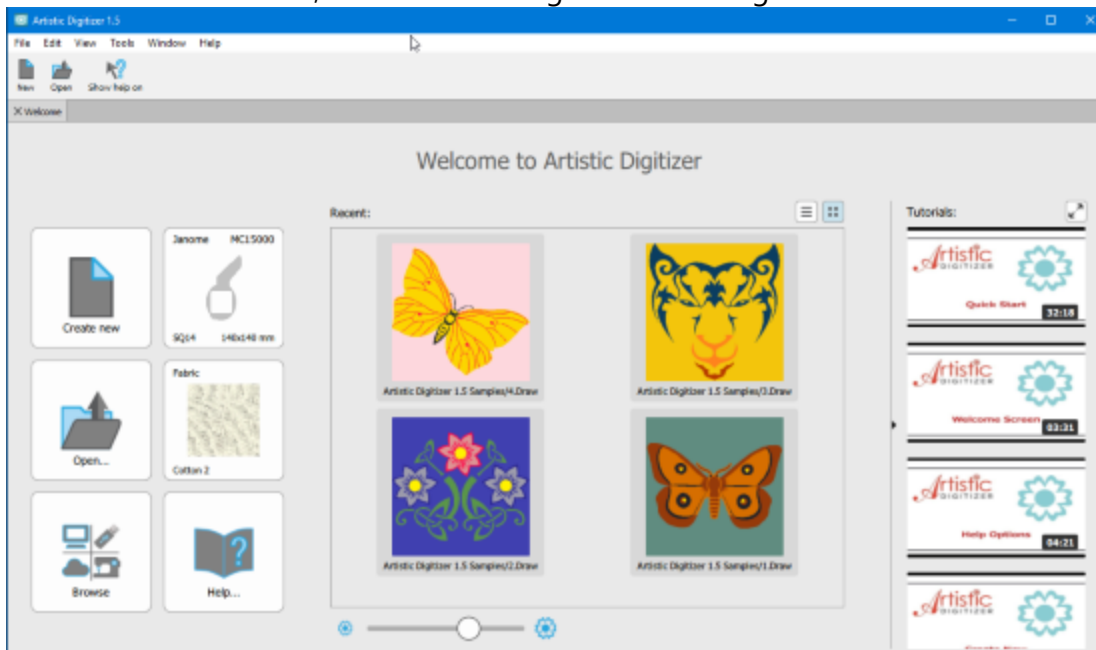
der Standard-Symbolleiste aktivieren.  Wählen Sie eine Technik, die Sie aktivieren möchten, indem Sie auf das Symbol klicken. An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass Techniken, die bereits und aktiv auf dem Design verwendet werden, diese rote Glühbirne in ihrer oberen linken Ecke haben und wir sie nicht deaktivieren können, solange ihre Werkzeuge nicht auf dem Design verwendet werden.

Die aktivierten Techniken, die nicht bereits aktiv auf dem Design verwendet werden, haben diese grüne Glühbirne und die Techniken, die nicht aktiviert sind, haben diese schwarze Glühbirne. Klicken Sie auf eine Technik, die Sie aktivieren möchten, ihre Lampe wird grün. Der Arbeitsbereich wird aktualisiert und die Werkzeuge der neu aktivierten Designs werden für dieses Design angezeigt.

Schnellstart

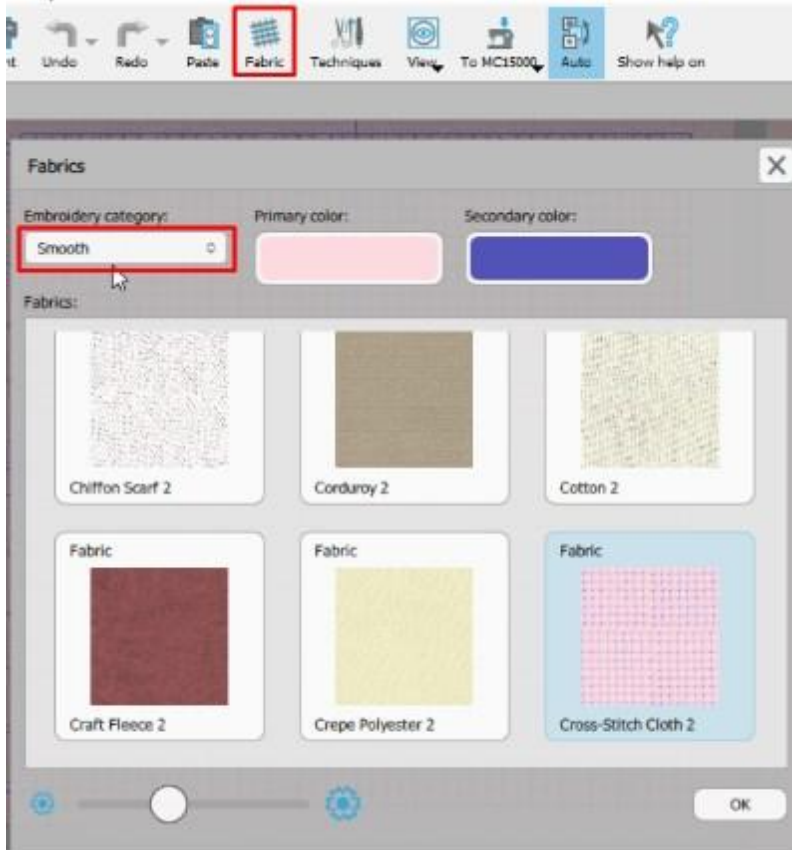
Der einfachste Weg, um mit der Software zu beginnen, besteht darin, ein bestehendes Design zu öffnen und es an die Maschine zu senden. Sie können entweder eigene Stickdesigns oder Musterdesigns öffnen, die in der Software enthalten sind.

1. Wählen Sie auf der "Willkommen" -Seite eines der Musterdesigns "Zuletzt" aus oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Öffnen ...", um eines Ihrer eigenen Stickdesigns auszuwählen.



2. Das Design öffnet sich im Arbeitsbereich der Software und ist bereit für den Export in die Stickmaschine. Wählen Sie zuvor den zu verwendenden "Stoff" aus, stellen Sie die Kategorie "Stickerei" auf "Glätten" ein

und ändern Sie bei Bedarf die Stofffarbe.



3. Wählen Sie den "Rahmen", den Sie verwenden möchten, indem Sie auf den "Maschine / Rahmen" -Button in der "Werkzeug" -Leiste klicken.

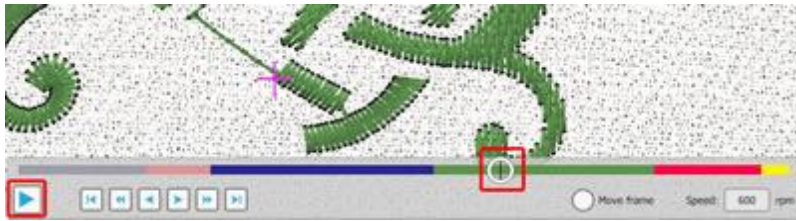


4. Der Sequenzmanager wird in "Rahmen Manager" geändert. Doppelklicken Sie auf den aktuellen "Rahmen", um ihn zu ändern.

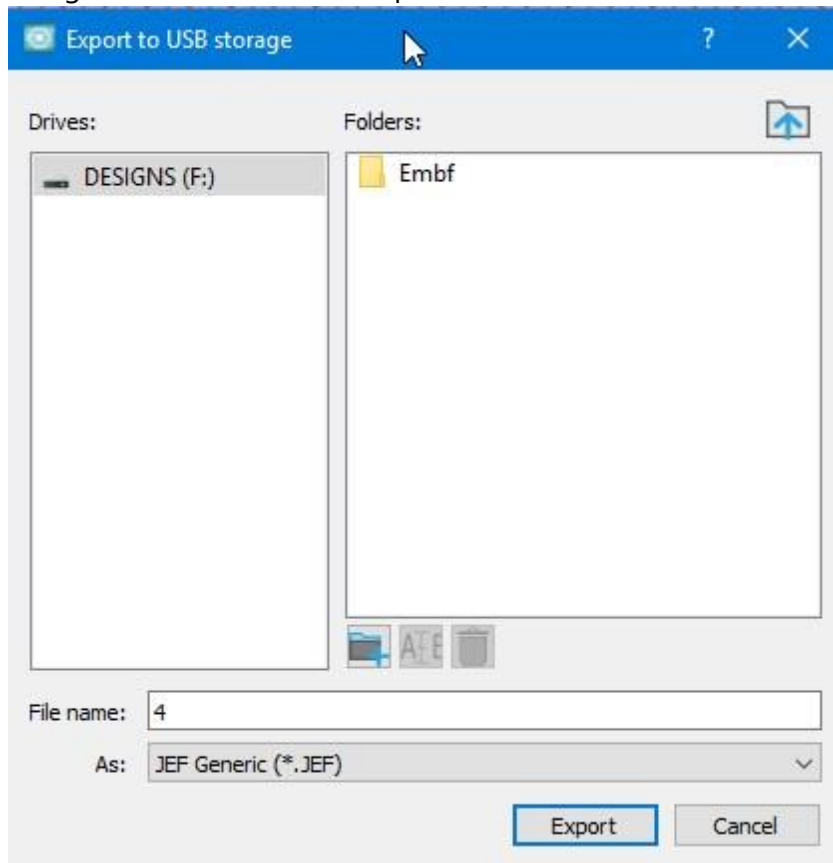


5. Nachdem Sie den Rahmen eingestellt haben, klicken Sie in der Leiste "Werkzeuge" auf die Option "Langsames Neuzeichnen", um den Anfangsprozess zu simulieren, bevor Sie das Design an das Gerät

senden.



6. Klicken Sie auf das "Abspielen" -Symbol, um Stich Stich für Stich zu sehen, oder ziehen Sie den "Stickgeschwindigkeit", um den Stickablauf schneller zu sehen.
7. Wenn Sie mit dem Sticken zufrieden sind, können Sie das Design in die Maschine exportieren.
8. Klicken Sie in der Standardleiste auf das Symbol Drucken und drucken Sie das Design aus. Es wird während des Ausstickens nützlich sein.
9. Wählen Sie schließlich "Datei" > "Exportieren" > "Auf USB" und es erscheint ein Dialogfeld, in dem Sie das Design auf einem USB-Stick speichern können.



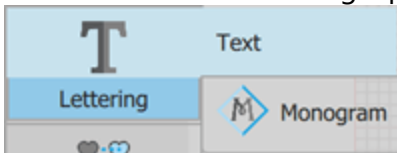
10. Sie können mit dem Sticken beginnen!

Erstellen Sie ein Textdesign

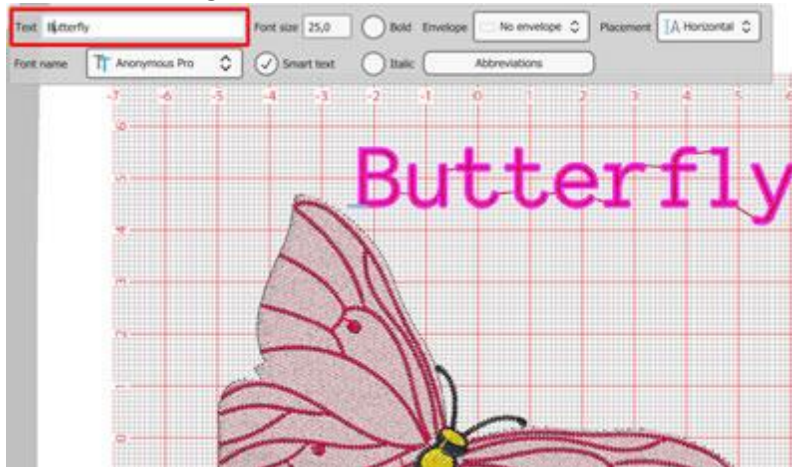
Nach dem Sticken Ihres ersten Musterdesigns können Sie nun Ihr erstes Schriftdesign erstellen. Das Erstellen von Schriftdesigns ist sehr einfach - als würde man Text in ein Dokument schreiben. Veränderungen können sofort angewendet werden, um den Winkel und die Krümmung des Textes zu ändern.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um ein Textdesign zu erstellen:

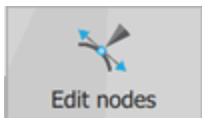
1. Öffnen Sie auf der Seite "Willkommen" der Software ein Design oder verwenden Sie eines der vorhandenen Beispiele.
2. Klicken Sie in der Leiste "Werkzeuge" auf das Werkzeug "Text", um es zu aktivieren. Die Leiste "Extras" wird mit allen Beschriftungsoptionen angezeigt.



3. Geben Sie den gewünschten Text in das Feld "Text" ein. Es wird automatisch im Arbeitsbereich platziert.



4. Um den Text auf einer Kurve / einem Bogen zu platzieren, müssen Sie im Dropdown-Menü "Platzierung" die Option "Bogen" auswählen.
5. Dann müssen Sie auf das Werkzeug "Umformpunkte bearbeiten" klicken, um die Kurve / den Bogen zu bearbeiten, auf dem der Text platziert wird. Klicken und ziehen Sie die Umformpunkte der Kurve, um sie zu ändern.



6. Verwenden Sie die "Werkzeugoptionen" des "Text" -Werkzeugs, um weitere Anpassungen am Text gemäß Ihren Einstellungen vorzunehmen.



7. Ändern Sie die Objektfarben über die Leiste "Gebrauchte Farben" und Sie können das von Ihnen erstellte Design aussticken.

Kurzübersicht

General		
	MS Windows	MAC OS
Neues Dokument	Ctrl+N	Cmd+N
Dokument öffnen	Ctrl+O	Cmd+O
Dokument sichern	Ctrl+S	Cmd +S
Als Dokument speichern	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
Dokument drucken	Ctrl+P	Cmd +P
In Bild exportieren	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
Nach SVG exportieren	Ctrl+Alt+E	Cmd +Alt+E
Hilfe	F1	F1
Hilfe anzeigen bei ...	Shift+F1	Shift+F1

Auswahl		
	MS Windows	MAC OS
Alle auswählen	Ctrl+A	Cmd+A
Auswahl umkehren	Ctrl+Shift+I	Cmd+Shift+I
Top object	Ctrl+Home	Cmd+Home
Objekt unten	Strg+Ende	Cmd+End
Nächstes Objekt	Tab	Tab
Vorheriges Objekt	Shift+Tab	Shift+Tab

Änderungen		
	MS Windows	MAC OS
Undo	Ctrl+Z	Cmd+Z
Zurück	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Wählen Sie Stoff	Ctrl+F	Cmd+F
Optionen	Ctrl+T	Cmd+T
Optimierungsoptionen	Ctrl+Shift+J	Cmd+Shift+J
Wiederholen Sie die letzte Änderung	Ctrl+R	Cmd+R

Änderungen		
Gruppe	Ctrl+G	Cmd+G
Gruppierung aufheben	Ctrl+U	Cmd+U
Kombinieren	Ctrl+L	Cmd+L
Aufbrechen	Ctrl+K	Cmd+K
In Umformpunkte konvertieren	Ctrl+Q	Q
Zum Anfang	PgUp	PgUp
Zum Ende	PgDn	PgDn
Vor dem Design	Ende	Ende
Hinter das Design	Home	Home
Richtungen	Ctrl+Shift+D	Cmd+Shift+D
Teilen	Shift+D	Shift+D
Stiche bearbeiten		
	MS Windows	MAC OS
Stiche einfügen	Enter	Return
Stiche löschen	Rückschritt	Rückschritt

Entwerfen		
	MS Windows	MAC OS
Symbol einfügen	Ctrl+F11	Cmd+F11
Clipart einfügen	Ctrl +I	Cmd + F11
Objekte löschen	Löschen	Löschen
Bearbeiten Sie Umformpunkte	F10	F10
Stiche bearbeiten	Shift +F10	Shift +F10
Freihand	F5	F5
Umriss	Ctrl+F5	Cmd+F5
Rechteck	F6	F6
Trapez	Shift+F6	Shift+F6
Ellipse	F7	F7
Kreissegment	Shift+F7	Shift+F7
Polygon	Y	Y

Entwerfen		
Star	S	S
Text	F8	F8

Balken ausrichten		
	MS Windows	MAC OS
Linksbündig	L	L
Rechtsbündig	R	R
Oben ausrichten	T	T
Unten ausrichten	B	B
Zentriert horizontal ausrichten	C	C
Zentriert vertikal ausrichten	E	E
Gleiche Breite	Shift+W	Shift+W
Gleiche Höhe	Shift+H	Shift+H
Gleiche Größe	Shift+S	Shift+S
Horizontaler Abstand	Shift+C	Shift+C
Vertikaler Abstand	Shift+E	Shift+E

Ansicht		
	MS Windows	MAC OS
Eigenschaften	Alt+Enter	Alt+Enter
Hineinzoomen	Z	Z
Zoom vorher	F3	F3
Zoom alle	Shift + F4	Shift + F4
Zoom Design	F4	F4
Verschieben	H	H
Vermessen	F9	F9
Überlappende Kristalle	O	O

Hintergrund		
	MS Windows	MAC OS
Verbergen	Alt+1	Alt+1
Unterhalb der Stickerei	Alt+2	Alt+2
Kante verbessern	Alt+3	Alt+3

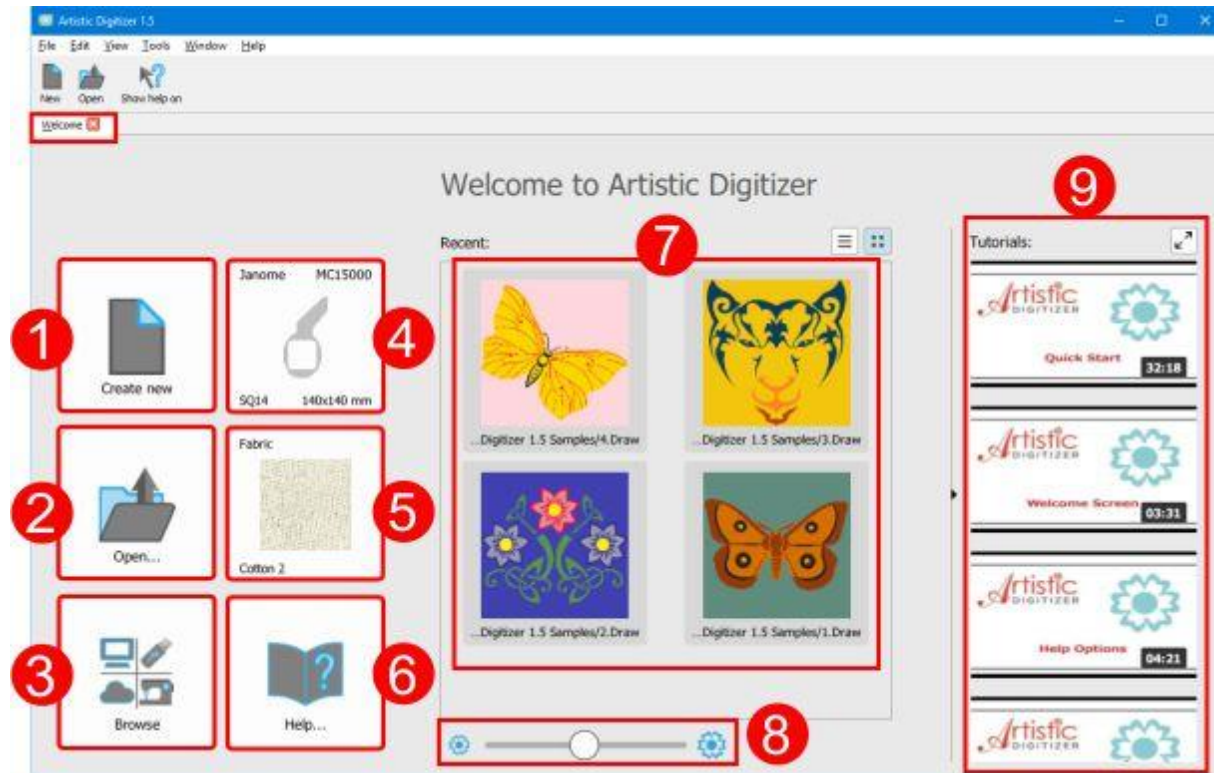
Hintergrund		
Unterhalb der Stickerei	Alt+4	Alt+4

Moderne Laptops und Computer haben unter Umständen eine Mehrzweckbelegung in den Funktionen. Diese Schlüsseltasten können spezielle Funktionen bei Lautstärke, Helligkeit, Abspielen etc. sein. Diese Funktionen werden durch die Werkseinstellungen des Laptops oder Computers vorgegeben. Um spezielle Funktionen der Software mit diesen Tasten zu nutzen, kann es sein, dass Sie, statt die klassischen F1-F12 Tasten zu drücken, die Fn Taste jedesmal, wenn Sie eine Funktion ausführen möchten, mit gedrückt halten müssen. Zum Beispiel, wenn Sie Ctrl+F5 benötigen (mac OS Cmd+F5), müssen Sie hier Ctrl+Fn+F5 (Cmd+Fn+F5) drücken.



Mit Dateien arbeiten


Wenn die Software startet, können Sie über den Begrüßungsbildschirm einfach und schnell auf die Hauptwerkzeuge zugreifen. Diese sind "Neues Design", "Öffnen eines bestehenden Designs" oder Starten des Browsers. Ebenso können Sie schnell alle bisher geöffneten Designs über die Liste öffnen. Sie können eine Maschine und einen Rahmen als Standarteinstellung auswählen. Das Gleiche gilt für den Stoff und die Farbe. Zu guter Letzt können Sie hier das Handbuch und die Trainingsvideos öffnen.



1. Neues Design
2. Öffnen eines bestehenden Designs
3. Start DesignBrowser
4. Standartauswahl Maschine und Rahmen
5. Standartauswahl Stoffe und Farbe
6. Öffnen des Handbuches
7. Öffnen einer vorherigen Datei
8. Anpassen der Vorschaugröße der vorherigen Dateien
9. Sehen Sie Trainingsvideos der Software

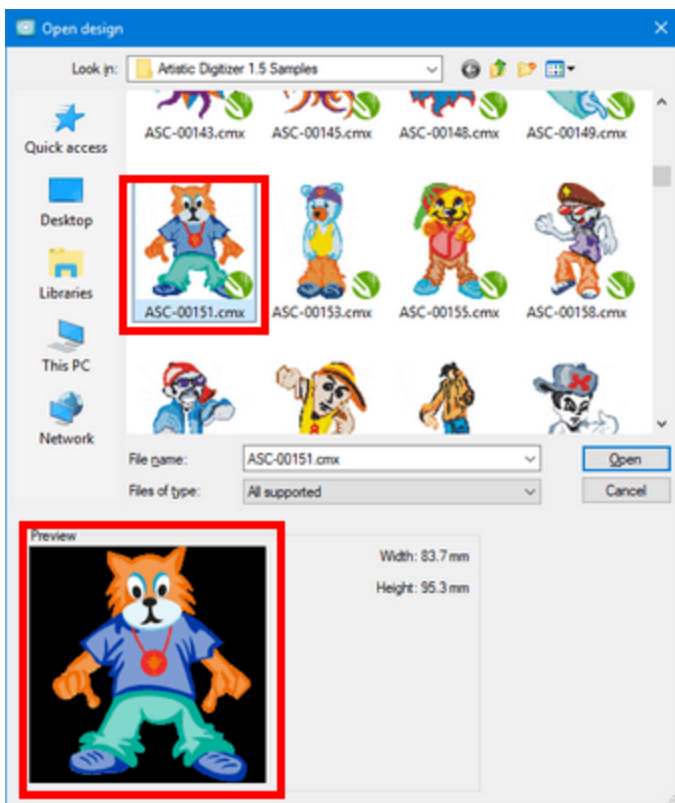
Design erstellen

Wenn Sie die Software starten, können Sie über den Begrüßungsbildschirm mit der Option "Neu erstellen" ein neues Design erstellen. Auf dem Begrüßungsbildschirm können Sie auch die Maschine definieren, die Sie verwenden, und einen Rahmen für das erstellte Design auswählen. Zusätzlich können Sie einen Stoff für das Design und eine Farbe dafür auswählen. Wenn Sie "Neues Muster erstellen" drücken, wird eine leere Leinwand mit dem ausgewählten Stickrahmen und Stoff erstellt. Sie können ein neues Design auch an jedem beliebigen Punkt erstellen, indem Sie die Option "Neu" im Menü "Datei" verwenden oder auf das Symbol "Neu" klicken

 auf der Standard-Symbolleiste. Sie können auch die Tasten Strg + N verwenden, um ein neues Design zu starten (Mac OS verwendet Cmd + N). Jetzt können Sie mit allen Entwurfswerkzeugen von Grund auf neu erstellen oder Bilder mit einer der Importoptionen importieren.

Grafik importieren

Die Software kann Dateien importieren, die in anderen Anwendungen erstellt wurden, und diese in Design-Grafiken zu konvertieren. Es gibt viele Dateitypen, die unterstützt werden. Wir können die unterstützten Dateien in drei Kategorien unterteilen: Stickdateien, Grafikdateien und verschiedene Designdateien. Mit der Option "Von Datei" im Menü "Datei-Import" erscheint ein Durchsuchen-Dialog und Sie müssen die Datei auswählen, die importiert werden soll. Zuerst müssen Sie den Ordner auswählen, in dem die Datei gespeichert ist. Sie können sichtbare Dateien filtern, indem Sie einen Dateityp auswählen. Wenn Sie beispielsweise ein ".JPG" -Bild importieren möchten, können Sie die entsprechende Option im Dropdown-Menü "Dateityp" auswählen und während der Navigation können Sie nur ".JPG" -Bilder sehen. Auf die gleiche Weise können Sie nach einer Kategorie von Dateien filtern. Wenn Sie beispielsweise eine Stickdatei importieren möchten, können Sie die Option "Alle Stickereien" auswählen und dann wird nur die unterstützte Stickart aufgelistet. Wenn Sie eine Datei auswählen, wird eine Vorschau im unteren Teil des Dialogfelds angezeigt. Je nach Art der Vorlage muss die Software möglicherweise anders behandelt werden.



Grafikvorlage

Für Grafikvorlagen müssen wir erwähnen, dass es zwei Haupttypen von Bilddateien gibt, "Vektor" -Bilder und "Bitmap" -Bilder. Vektorgrafiken verwenden mathematische Gleichungen, um Ihre Entwürfe zu zeichnen. Diese mathematischen Gleichungen werden in Punkte übersetzt, die entweder mit Linien oder Kurven verbunden sind, die auch als Vektorpfade bezeichnet werden, und sie bilden alle verschiedenen Formen, die

Sie in einer Vektorgrafik sehen. Dadurch können Vektorgrafiken auf jede beliebige Größe skaliert werden, ohne die Bildqualität zu beeinträchtigen. Die Dateitypen (* .CMX), (* .EPS), (* .SVG) und (* .AI) sind Vektorbildtypen.

Die andere Art von Bildern sind "Bitmap-Grafiken", die aus winzigen Quadraten bestehen, die Pixel genannt werden. Sobald eine Rastergrafik mit einer bestimmten Größe (d. H. Einer festen Anzahl von Pixeln) erzeugt wurde, kann sie nicht vergrößert werden, ohne die Bildqualität zu verlieren. Bitmap-Bilder sind Bilder, die wir mit unserer Kamera aufnehmen oder was wir normalerweise im Internet finden. Weit verbreitete Rasterdateiformate sind .jpg, .png, .gif, .bmp und .tiff. Die Software behandelt jeden Bildtyp auf andere Weise. Vektorbilder können direkt in ein Stickdesign konvertiert werden, während Bitmap-Bilder konvertiert werden müssen und das Ergebnis der Operation von der Qualität des ausgewählten Bildes abhängt. Wir werden die Umwandlung von Bitmap- und Vektorbildern in die folgenden Themen detailliert beschreiben.

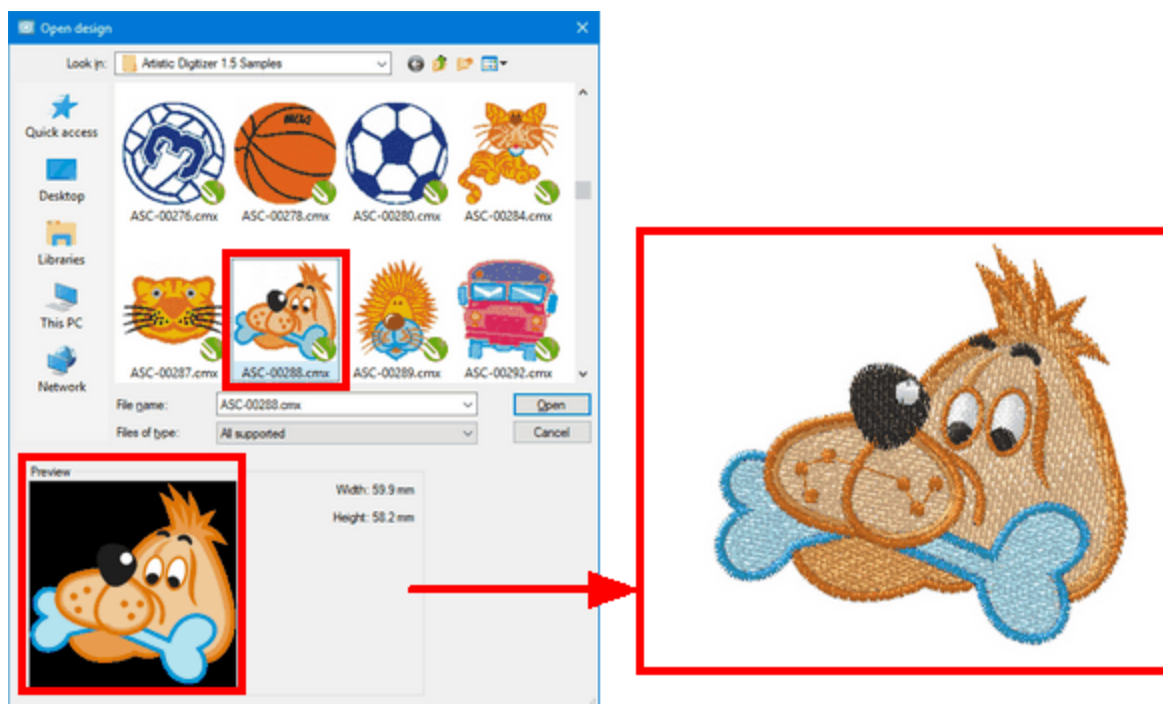
Stickerei

Bei Stickdateien muss erwähnt werden, dass die Software die meisten verfügbaren Stickdateiformate importieren kann. Wählen Sie eine beliebige Stickdatei (".dst", ".pes", ".jef" usw.), und diese wird unverändert in Ihr Design importiert. Das Design wird nicht konvertiert, es wird einfach in Ihr Design eingefügt und Sie können hinzufügen - entfernen Sie Teile aus dem Design und sticken Sie wieder. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, das Design des Designs zu verfolgen und es in ein Vektordesign umzuwandeln und dann das Design vollständig zu ändern.

Anmerkung: Wenn Sie über den FileExplorer (Windows) oder den Finder (MAC) eine Datei gefunden haben, die Sie öffnen möchten, können Sie sie einfach mit der Maus in das Designfenster ziehen. Hier wird sie dann geöffnet

Importieren Sie Vektorbilder

Sie können Vektordesigns einfach importieren und direkt in ein Design konvertieren. Wenn Sie eine Vektordatei mit dem Öffnen-Dialog oder mit der Option "Von Datei" im Menü "Datei-Import" auswählen, erkennt und visualisiert die Software automatisch alle mathematischen Beschreibungen der Vektordatei, die Position, Länge und Richtung der Linien bestimmen -Kurven, die die Formen bilden, werden gezeichnet. Sobald Sie auf "Öffnen" drücken, um Ihre Auswahl zu bestätigen, wird die importierte Vektordatei direkt in das Konturdesign konvertiert.



Anmerkung: Wenn Sie mit dem "Explorer" (Windows) or "Finder" (MAC) eine Datei öffnen wollen, so können Sie sie einfach auf die Arbeitsfläche mit Drag und Drop ziehen und öffnen.

Importieren Sie Bitmap-Bilder

Wenn Sie Bitmapgrafiken importieren möchten (.jpg, .png, .gif, .bmp, and .tiff), werden diese während des Importiervorganges konvertiert. Der Dialog über das Öffnen eines Bildes lässt mehrere Umwandlungsmöglichkeiten zu. Sie können hier auch die Auflösung oder die Proportionen des Bildes ändern



1. Die Möglichkeiten der Konvertierung sind "Öffnen als Hintergrund", "Autodigitalisieren/ Umriß erstellen", "Öffnen mit Kreuzstich", "Öffnen als Photostitch" und "Öffnen als PaintStitch"
2. Eine Vorschau der ausgewählten Grafikdatei erscheint unter den Konvertierungsoptionen. Sie können auf das Bild klicken, um die Proportionen für den Import zu ändern. Über die Kreispunkte können sie die Größe oder die Position des Bildes ändern. Wenn Sie mit der Änderung nicht zufrieden sind, nutzen Sie den UndoButton zum Rückgängig machen.
3. Sie können die Auflösung des Bildes über die Höhe, Breite oder die dpi Anzahl verändern. Wenn Sie eine Option ändern, werden die anderen automatisch angepasst. Die Auflösung ändert sich proportional. Wenn einer der Werte des Bildes (Höhe oder Breite) größer ist als die maximale Größe von 29,5cm, werden die anderen Werte (Breite, Höhe oder dpi)Automatisch an diese Grenzen angepasst.

Sie können die maximale Hintergrundbildgröße ändern über die Haupteinstellungen in der Software (Menue Werkzeuge- Optionen, Windows OS undArtistic Digitizer - Preferences, mac OS).

Anmerkung: Für die Option "PaintStitch" kann die maximale Größe bei Höhe oder Breite nicht mehr als 295 mm sein. Selbst wenn Sie den Wert höher wählen, wird die Software nach dem Klicken auf den OK Button das Bild wieder auf die maximale Größe von 295 mm zurücksetzen.

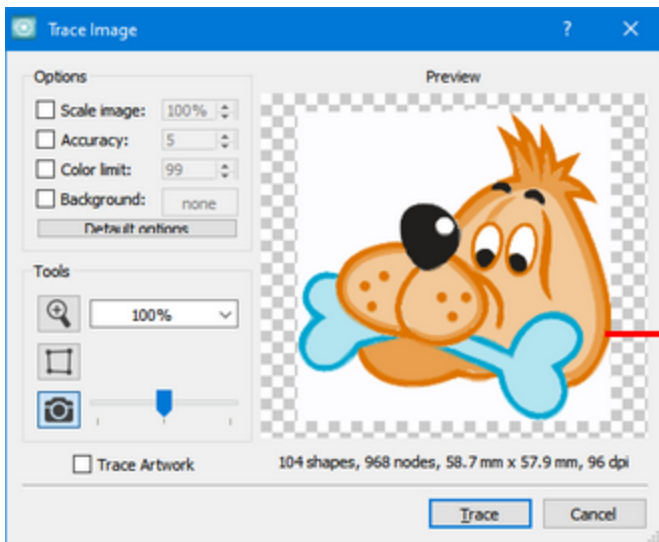
Öffnen als Hintergrund

Die erste Option, wenn man eine Bitmap Grafik importieren möchte, ist, das Bild als Hintergrund zu öffnen. Auf diese Weise wird das Bild im Hintergrund eingefügt und Sie können Ihr Design erstellen, indem Sie das Bild

als Vorlage nutzen. Mehr Informationen, wie Sie mit dem Hintergrundbild arbeiten, finden Sie unter Öffnen als Hintergrund. Bitte beachten Sie, dass Sie nur jeweils ein Bild als Hintergrund einfügen können. Wenn Sie bereits ein Bild bearbeiten, so ist die Option "Öffnen als Hintergrund" nicht verfügbar, bis Sie das erste Bild entfernt haben.

Automatisch digitalisieren - Zu Umrissen nachzeichnen

Die erste der verfügbaren Konvertierungsoptionen besteht darin, das Bild automatisch zu digitalisieren. Die Software ist in der Lage, Bitmap-Bilder mittels Tracing in Kurven umzuwandeln, indem das integrierte leistungsstarke Trace-Tool verwendet wird. Die Ablaufverfolgung wandelt eine Bitmap-Grafik in ein Vektor-Design um, das automatisch in ein Stickdesign umgewandelt wird. Die Umwandlung eines Bildes ist nicht einfach, die Qualität des umgewandelten Bildes hängt von der Qualität des Bildes ab. Die erstellten Kurven können je nach Komplexität des Bildes Tausende von Umformpunkten enthalten. Die tatsächliche Umwandlung eines solchen Bildes kann eine Weile dauern, und wenn ein sehr komplexes Objekt erstellt wird, kann die Verarbeitung der Nachkonvertierung für Ihren Computer schwierig sein. Auf der rechten Seite befindet sich ein Vorschaufenster, das Ihnen einen schnellen Überblick über das endgültige Ergebnis geben kann.



Das Dialogfeld "Bild umwandeln" kann vergrößert werden, damit die Anpassungen leichter zu beobachten sind. Klicken Sie auf das Feld, halten Sie die untere rechte Ecke gedrückt und ziehen Sie diagonal, um den Bildschirm zu füllen, oder machen Sie so groß wie Sie möchten. Die Registerkarte Trace enthält einige Optionen, mit denen Sie die gewünschten Ergebnisse erzielen können. Diese sind:

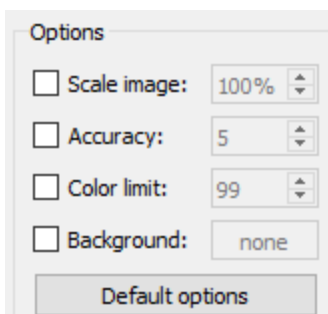


Bild skalieren:

Das Umrissdesign beim automatischen Digitalisieren eines Bildes wird immer mit den Standardeinstellungen 100% - der ursprünglichen Größe der Bitmap - geöffnet. Um die Größe des erstellten Designs zu vergrößern oder zu verkleinern, klicken Sie zuerst auf "Bild skalieren" und geben dann einen neuen Wert oberhalb oder unterhalb der 100% -Option ein. Sie können die Bildgröße auch ändern, indem Sie auf die Auf- oder Abwärtspfeile klicken (halten Sie die Taste für eine schnelle Änderung gedrückt). Egal wie Sie es tun, die Skalierung wird immer proportional zu allen Dimensionen des Designs sein: Ein 35mm x 60mm Design wird ein 70mm x 120mm Design, während Sie es in Trace Image anpassen. Jede Änderung der Werte wird in der Vorschau automatisch geändert.

Genauigkeit:

Mit der Option "Genauigkeit" können Sie auswählen, wie viele Details der Originalvorlage in Ihrem endgültigen Stickdesign enthalten sein sollen. Klicken Sie auf das Kästchen, um diese Option zu bearbeiten, die mit einem Standardwert 5 geöffnet wird. Wenn Sie möchten, dass Ihr Stickdesign als Grafik angezeigt wird, klicken Sie auf bis zu Wert 8 - der höchste Grad an Genauigkeit. Hinweis zu den Hinweisen: Je nach Design kann ein Wert 8 aufgrund exzessiver Details nicht die besten Ergebnisse für das Sticken liefern. Am anderen Ende der Genauigkeitsskala hat eine Option Wert 1 möglicherweise nicht genügend Details, um Ihnen zu gefallen. Sie werden feststellen, dass der Genauigkeitswert bei Bitmap-Bildern stark variiert. Daher müssen Sie verschiedene Genauigkeitswerte ausprobieren, um das bevorzugte Ergebnis zu erhalten. Jedes Mal, wenn Sie einen Wert ändern, können Sie ihn in der Vorschau sehen.

Farblimit:

Im Feld Farblimit können Sie auswählen, wie viele Garnfarben Sie in Ihrem Bild haben möchten. Klicken Sie auf das Kästchen. Es öffnet sich immer mit einem Wert der maximalen Anzahl von Farben, aber es gibt mehrere Faktoren, die berücksichtigt werden müssen. Wenn Sie eine 6-Nadel Stickmaschine haben, möchten Sie vielleicht den Wert 6 mit sechs Fäden ändern. Die Anzahl der Farben beeinflusst die Art und Weise, wie das Bitmap-Bild in Vector Design konvertiert wird. In der Vorschau können Sie alle Wertänderungen anzeigen. Eine weitere Option: Sie können Ihr Vektordesign mit 20 Farben erstellen und dann die Farben mit "Farbmanager" reduzieren. Mit einer Datei aller 20 Farben haben Sie die Möglichkeit, Ihr Design später kommerziell zu sticken. Oder . . . Wenn Sie zu Ihrer eigenen Großmaschine aufsteigen, werden Sie die Dateien bereit haben!

Hintergrund verwenden:

Mit der Option Hintergrund verwenden können Sie die Farbe / das Objekt, das Sie aus dem Vorschaubereich auswählen, transparent machen. Dies ist eine einfache Möglichkeit, eine bestimmte Farbe / ein bestimmtes Objekt aus dem Bitmap-Bild zu entfernen. Um diese Option zu bearbeiten, klicken Sie auf das Kontrollkästchen daneben. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Vorschau und es wird automatisch zu einem Pipettenwerkzeug. Die Farbe, die Sie mit dem Pipettenwerkzeug aus dem Vorschaubereich auswählen, wird automatisch transparent und füllt das Farbregister neben der Option Hintergrund verwenden aus. Nur ein Farbobjekt wird durch das Design transparent. Sie können eine andere Farbe transparent machen, indem Sie eine andere Farbe mit der Pipette aus dem Design auswählen.

Als Kreuzstich öffnen

Wenn Sie die Option als Kreuzstich öffnen auswählen, können Sie das Bitmap-Bild in ein perfektes Kreuzstichmuster konvertieren. Die Konvertierung erfolgt automatisch durch Klicken auf die Schaltfläche OK im Dialogfeld. Der Kreuzstich wird innerhalb des Designbereichs erstellt, wo Sie die Anpassungen vornehmen können. Sie können das tatsächliche Bitmap-Bild nicht bearbeiten, aber Sie können die Position des Kreuzstichdesigns ändern und die Größe ändern. Wenn Sie das tatsächliche Bitmap-Bild bearbeiten möchten, müssen Sie eine Bitmap-Bearbeitungssoftware verwenden und dann das bearbeitete Bitmap zurück importieren, um die Ergebnisse anzuzeigen. Durch Bearbeiten des Bitmaps können Sie die Qualität des Stickergebnisses erhöhen. Sie können das Detail des Kreuzstichdesigns auch erhöhen, indem Sie die Größe des Bitmaps erhöhen oder die Größe der Kreuze verringern. Dies führt zu einem hoch detaillierten Kreuzstichdesign, das näher an der tatsächlichen Bildansicht liegt. Um die Größe des Bitmaps zu erhöhen, müssen Sie das Kreuzstichmuster auswählen und dann durch Klicken und Ziehen der Eckpunkte des Bitmaps oder der Griffe an der Mitte jeder Seite neu skalieren. Das Bitmap wird neu skaliert und die Kreuzstiche werden neu berechnet. Wenn Sie die Größe des Bitmaps erhöhen, erhöhen Sie automatisch die Anzahl der Kreuzstiche, die darauf platziert werden und damit die Qualität des Stickdesigns. Sie können das Kreuzstichmuster auch verschieben und es genau an der gewünschten Stelle positionieren. Um dies zu tun, müssen Sie das Kreuzstichmuster auswählen und durch Klicken und Ziehen an die gewünschte Position ziehen.



Sie können die Kreuzstiche bearbeiten, indem Sie die "Zellengröße" jedes Kreuzstichs einstellen, die Anzahl der Stiche für jeden Kreuzstich ändern und auswählen, welche Teile des Stickmusters Sie sticken möchten und welche nicht. Alle diese Optionen befinden sich in der Eigenschaftensymbolleiste, die auf der rechten Seite des Anwendungsfensters angezeigt wird.

Öffnen Sie Photo-stitch

Wenn Sie die Option als Photo-Stitch öffnen auswählen, können Sie das Bitmap-Bild in ein perfektes Photo-Stich-Design konvertieren. Die Konvertierung erfolgt automatisch durch Klicken auf die Schaltfläche OK im Dialogfeld. Der Photo-Stich wird im Designbereich geöffnet und Sie können die Anpassungen vornehmen. Photo-Stich ist eine weitere Alternative, wenn Sie Bitmap-Bilder mit Stichen füllen. Es besteht aus 4 Stichlagen, die unterschiedliche Farben haben. Jede Garnfarbenschicht ist eines der CMYK-Farbmodelle (Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz). Zuerst wird die Farbe Magenta gestickt, dann folgt die Farbe Cyan, die Farbe Gelb und schließlich die Farbe Schwarz. Diese Farben können nicht geändert werden und Sie müssen sie genau so verwenden, wie sie gestickt sind, wenn Sie genaue Photo-Stich-Ergebnisse erzeugen möchten. Sie können das tatsächliche Bitmap-Bild nicht bearbeiten, aber Sie können die Größe des Photo-Stich und die

Position ändern. Wenn Sie das tatsächliche Bitmap-Bild bearbeiten möchten, müssen Sie eine Bitmap-Bearbeitungssoftware verwenden und dann das bearbeitete Bitmap zurück importieren, um die Ergebnisse anzuzeigen. Durch Bearbeiten des Bitmaps können Sie die Qualität des Stickergebnisses erhöhen.



Sie können das Stickergebnis des Photo-Stich-Designs erhöhen, indem Sie den Bildkontrast anpassen. Wenn Sie den Kontrast des Bildes erhöhen, erhalten Sie in den dunkleren Bereichen der Fotos dickere Satinstich-Balken und fügen der letzten Stickerei Details hinzu. Außerdem sind möglicherweise einige Anpassungen an der Bildgröße erforderlich, um mehr Details zu Ihrem Photo-Stich zu erhalten. Um die Größe des Bitmaps zu erhöhen, müssen Sie das Foto-Stichmuster auswählen und es dann durch Klicken und Ziehen der Eckpunkte des Bitmaps oder der Griffe an der Mitte jeder Seite neu skalieren. Das Bitmap wird verkleinert und der Photo-Stich wird neu berechnet. Wenn Sie die Größe des Bitmaps erhöhen, vergrößern Sie automatisch den Bereich, der von den Satinstich-Balken abgedeckt wird, was zur Detailerhöhung führt.

Mit dem Photo-Stichobjekt können Sie die Breite und die Dichte der einzelnen Satinstich-Balken in den Satinstichleisten anpassen, um genauere Ergebnisse zu erzielen. Mit dem Wert "Breite" können Sie den Abstand festlegen, den zwei Satin-Balken zwischen ihnen haben, und mit dem Wert "Dichte" können Sie die Dichte einstellen, die jeder Satin-Balken haben soll, wenn er dunkle Bereiche überstreicht. Durch Anpassen dieser beiden Werte können Sie detailliertere Photo-Stich-Ergebnisse erhalten.

Sie haben auch die Möglichkeit, Monochrom-Photo-Stich-Stickereien zu erstellen, indem Sie die entsprechende Option in der Werkzeugleiste Eigenschaften aktivieren. Der Photo-Stich wird monochrom aus nur einer Farbe (schwarz) erstellt. Dies ist ein großartiger Effekt, der Ihrem Photo-Stich ein künstlerisches Aussehen geben kann.



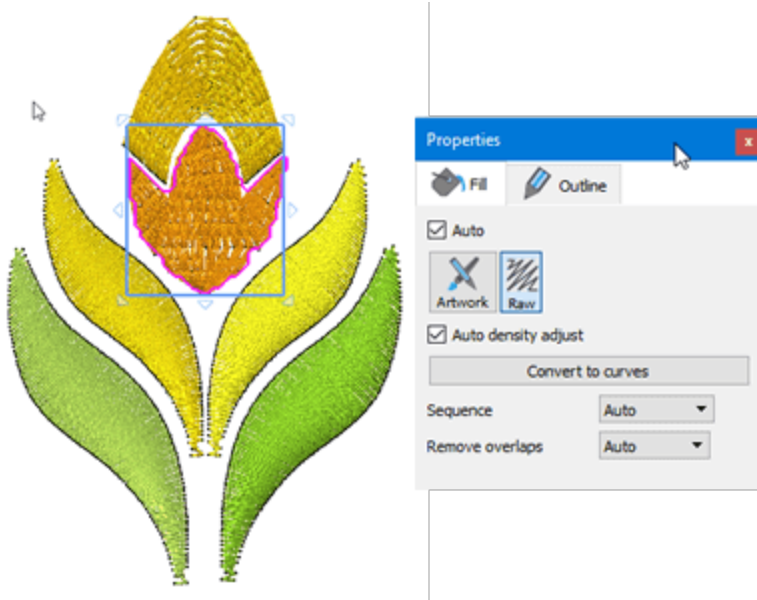
Öffnen als PaintStich

mit PaintStich Sie bekommen ein fotorealistisches Ergebnis, wenn Sie den fortschrittlichen Funktion nutzen, die wir hier entwickelt haben. Diese Funktion ist automatisch, aber Sie können die Ergebnisse des PaintStich über die Werkzeugleiste anpassen, die Sie sehen, wenn das Design ausgewählt ist. Der Farbreduziermodus reduziert die Farben auf das bestmögliche Ergebnis. Um dies auszuwählen, klicken und ziehen Sie auf das Design. Das Ergebnis wird danach anhand der von Ihnen gewählten Sticheinstellungen neu berechnet. Sie können die Sticheinstellungen über den Schieberegler anpassen oder über das x in der Mitte des Kreises löschen.



Importieren Sie Stickdateien

Wenn Sie auswählen, dass eine Stickdatei importiert werden soll, wird die Datei unverändert im Entwurfsbereich importiert. Es ist kein normales Umrissobjekt, wie Sie in Eigenschaften sehen können, es ist ein "Roh" -Objekt. Dies bedeutet, dass die Stiche des importierten Designs unverändert übernommen werden. Sie können den Stichtyp nicht ändern oder einen Stil anwenden. Wenn Sie die importierten Stickteile vergrößern oder verkleinern müssen, stellen Sie sicher, dass die Option "Automatische Dichteanpassung" aktiviert ist. Wenn diese Option aktiviert ist, passt die Software die Dichte des importierten Teils automatisch an, um für die neue Größe geeignet zu sein.



Anmerkung: Wenn Sie mit dem "Explorer" (Windows) oder mit dem "Finder" (MAC) eine Datei öffnen möchten, können Sie sie einfach mit Drag and Drop auf die Arbeitsfläche ziehen.

In Vektor-Design konvertieren

Sie können den importierten Teil unverändert lassen und neue Teile entwerfen. Sie können das importierte Teil jedoch auch in ein normales Umrissdesign konvertieren, indem Sie die Option In Umformpunkte konvertieren verwenden. Sie können die entsprechende Schaltfläche auf "Eigenschaften" drücken oder die gleiche Option über das Rechtsklick-Menü verwenden. Es gibt auch einen Hot-Key Strg + Q. Wenn Sie in Umformpunkte konvertieren, haben Sie volle Bearbeitungsmöglichkeiten. Das Stickdesign wird automatisch in voll editierbare Vektorgrafiken umgewandelt, die bearbeitet werden können. Sie können auch nur ein oder zwei Objekte konvertieren und haben Stichobjekte zusammen mit Vektorobjekten in derselben Datei. Sie können bestimmte Teile des Stickdesigns in Vector-Grafiken konvertieren, die Änderungen an diesen Objekten vornehmen und sie dann sticken und den Rest des Stickdesigns unverändert lassen. So einfach ist es, Ihre alten Designs zu beleben.

In solchen Fällen möchten Sie möglicherweise weder Stich- noch Vektorobjekte anzeigen. Sie können die Option Stiche im Menü Ansicht deaktivieren, um alle Stickobjekte vorübergehend auszublenden. Sie können auch alle Vektorgrafiken ausblenden, indem Sie die Option Entwurfsdesign im Menü Ansicht deaktivieren.

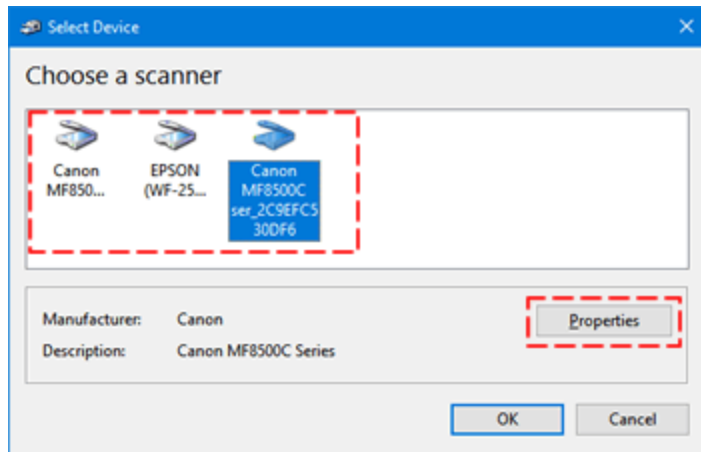
Wenn die Option Stiche aktiviert ist, können Sie nur die verfügbaren Stickobjekte sehen. Mit diesen Ansichtsoptionen können Sie Ihre Stich- und Vektorobjekte einfacher bearbeiten.

Importieren Sie eine Stickdatei

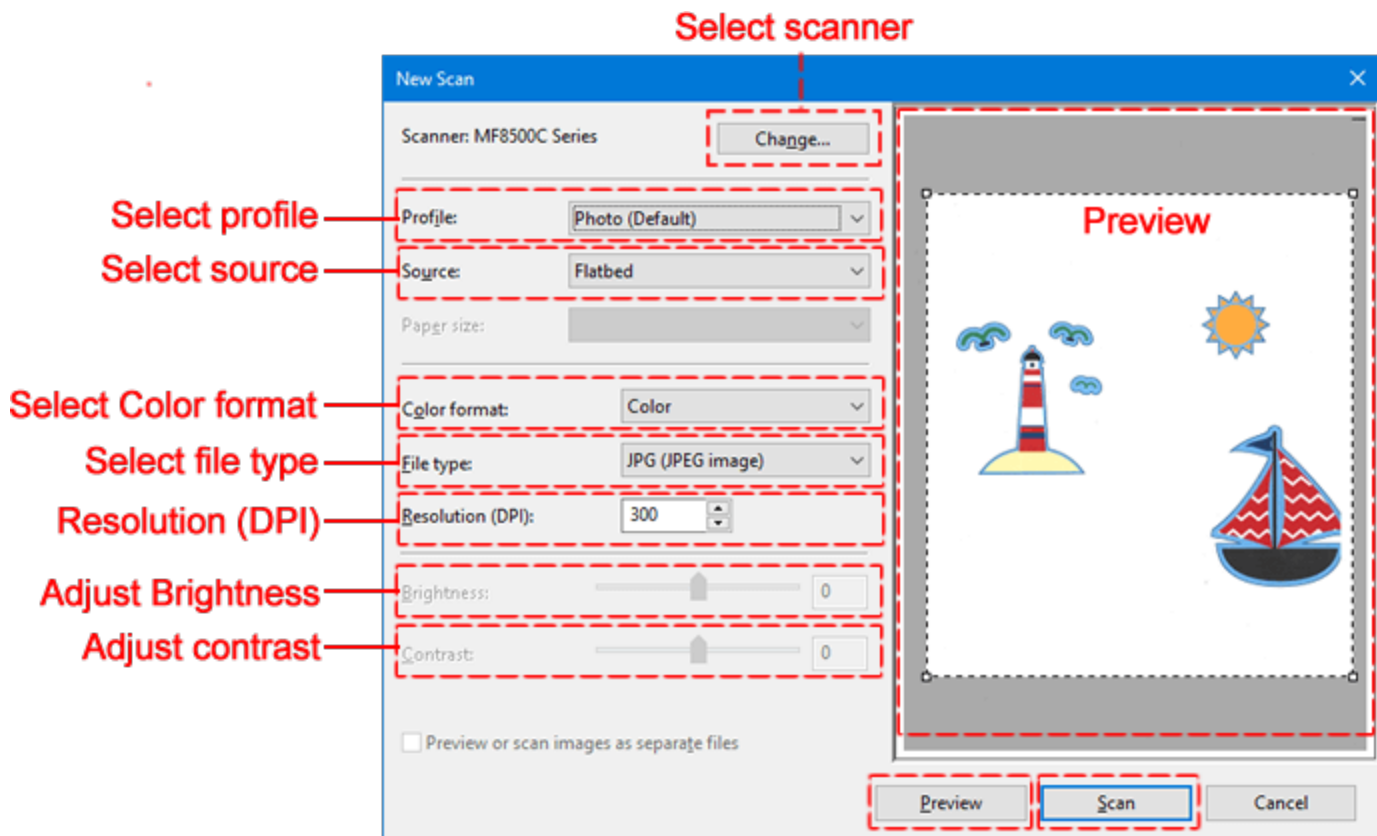
Es gibt auch einige Dateitypen, die sowohl Vektor- als auch Stickdatei in derselben Datei enthalten. Die ngs-Stickdateien der modularen Wings-Software sind ein typisches Beispiel. Wenn Sie eine .ngs-Datei importieren, müssen Sie keine Umformpunkte konvertieren. Der Importeur liest die Umrissdaten aus der importierten Datei und Sie können das Bildmaterial ändern und das Stickergebnis neu berechnen. Die Umrissdaten der importierten NGS-Datei werden automatisch von der Software erkannt und als Vektordaten importiert. Daher kann das Vektorbild des Stickdesigns direkt bearbeitet werden. Einige Ngs-Dateien enthalten möglicherweise nur Stickdaten. Dies kann passieren, wenn Sie beispielsweise eine .dst-Datei öffnen, die nur Stickdaten enthält, und sie dann als .ngs-Datei speichern. Damit die ngs-Datei die Umrissdaten enthält, muss sie innerhalb von Wings modular von Grund auf neu erstellt werden.

Bild vom Scanner

Die Software enthält einen Mechanismus, mit dem Sie ein Bild mit Ihrem Scanner erfassen können. Es ist einfach, ein beliebiges Bild mit Ihrem Scanner zu importieren und Sie können verschiedene Bilder aus dem gedruckten Material importieren. Stellen Sie zunächst sicher, dass Sie das gewünschte Bild in Ihren Scanner eingelegt haben und dass der Scanner eingeschaltet ist. Verwenden Sie die Option "Importieren" - "Von Scanner" im Menü "Datei", um den Scanvorgang zu starten. Zuerst müssen Sie einen Scanner auswählen, wenn mehr als einer an Ihren Computer angeschlossen ist.



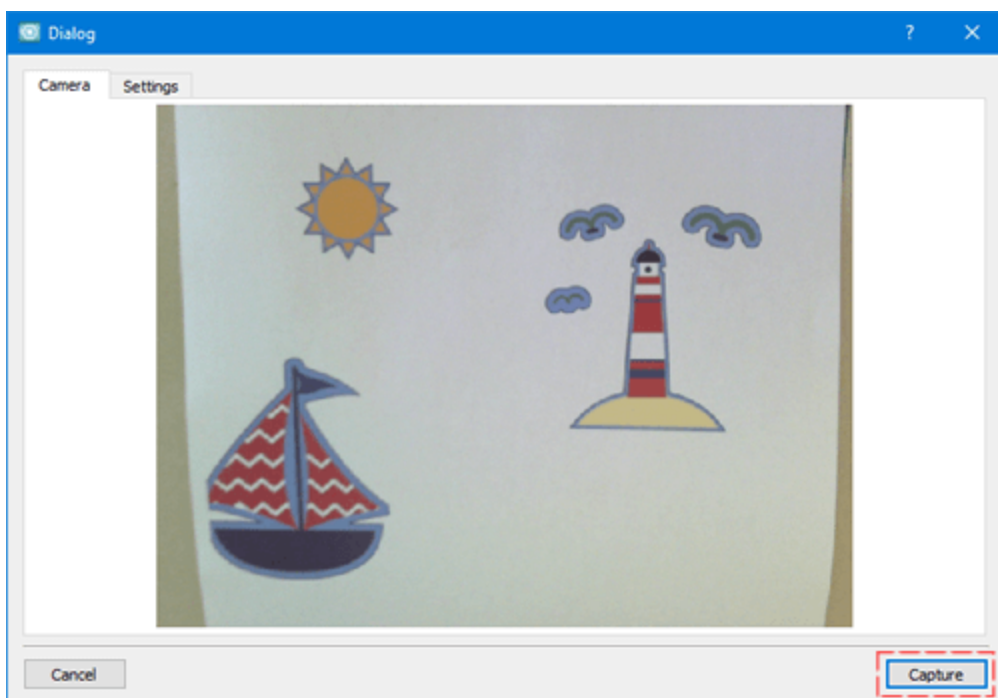
Der "Neue Scan" -Dialog wird angezeigt, um Ihnen zu helfen, alles zu scannen, das sich auf dem Scanner befindet. In diesem Dialogfeld können Sie die Scanoptionen anpassen und das gescannte Bild in der Vorschau anzeigen. Zunächst können Sie den ausgewählten Scanner ändern, wenn Sie versehentlich einen ausgewählt haben. Je nach den Funktionen der Scannersoftware scheinen einige Optionen in diesem Dialogfeld deaktiviert zu sein. Für den Scanner, den wir verwendet haben, gibt es verschiedene Scan-Profile, jeder andere Scanner kann verschiedene Profile haben. Dann müssen Sie das zu scannende Papier entweder auf dem Flachbett des Scanners oder auf dem Vorlageneinzug des Scanners platzieren und sicherstellen, dass "Quelle" so eingestellt ist, dass es von der von Ihnen bevorzugten Stelle scannt. Dann können Sie möglicherweise das "Farbformat", den erzeugten "Dateityp", die Auflösung in DPI auswählen.



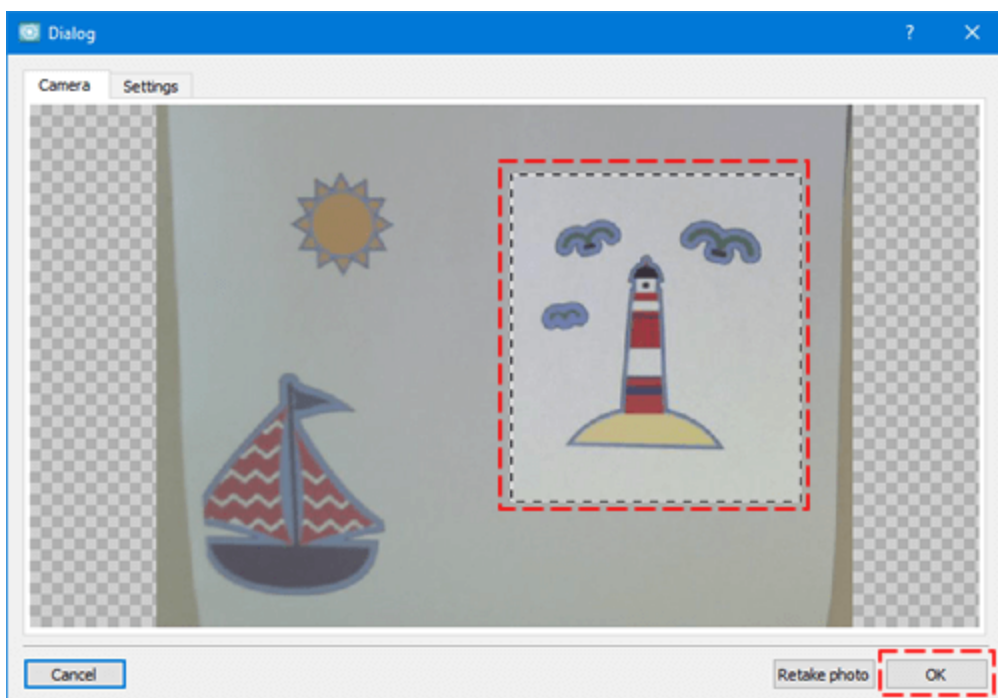
An dieser Stelle müssen Sie auf die Schaltfläche "Vorschau" klicken, um einen Vorschau-Scan durchzuführen, und Sie sehen eine Vorschau des gescannten Bildes. Sie können "Helligkeit" einstellen, um das Bild heller oder dunkler zu machen, oder "Kontrast", um das Bild schärfer zu machen, und wenn Sie die Vorschau wiederholen, erhalten Sie eine aktualisierte Vorschau. Sie können auch das Farbformat ändern, zum Beispiel von Farbe zu Graustufen scannen und durch Drücken der Vorschau können Sie das gescannte Bild sehen. Wenn Sie eine Option ändern und dann "Vorschau" wählen, wird ein neuer Scanvorgang mit den neuen Einstellungen ausgeführt. Bei einigen Scannern befindet sich möglicherweise ein Rechteck über dem Vorschaubereich, in dem Sie die Größe ändern können, um den gescannten Bereich zu definieren. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie "Scan" um fortzufahren. Wenn Sie die "Scan" -Taste drücken, wird das Bild ein letztes Mal gescannt und im Ordner "Bilder" auf Ihrem Computer gespeichert. Wenn das Scannen und Speichern abgeschlossen ist, öffnet das Programm das gescannte Bild automatisch, als ob Sie "Bitmap-Bild" und Sie werden aufgefordert, auszuwählen, wie das gescannte Bild verwendet werden soll.

Bild von der Webcam

Eine andere Möglichkeit zum Importieren von Bildmaterial wäre das Aufnehmen eines Schnappschusses mit einer Kamera, die an Ihren Computer angeschlossen ist. Wenn Sie im Menü "Datei-Import" die Option "Von Webcam importieren" verwenden, können Sie einen Schnappschuss mit Ihrer Kamera erstellen und ihn wie beim Importieren eines Bitmap-Bildes importieren. Um ein Bild aufzunehmen, vergewissern Sie sich, dass Ihre Kamera an den Computer angeschlossen ist und verwenden Sie die Option "Von Webcam importieren". Der Kamera-Vorschau-Dialog wird wie in der folgenden Abbildung erscheinen und Sie können leicht alles, was Sie in der Live-Vorschau sehen, durch Drücken der "Capture" -Taste erfassen. In diesem Dialog können Sie Schnappschüsse von allem machen, was Sie wollen.



Sobald Sie im Vorschaubereich auf "Aufnahme" drücken, können Sie das aufgenommene Bild anstelle der Live-Vorschau sehen. Jetzt können Sie "Foto aufnehmen" drücken, wenn das aufgenommene Bild nicht das ist, was Sie sich gewünscht haben, und zur Live-Vorschau zurückkehren, um ein neues Bild aufzunehmen. Sobald Sie mit dem aufgenommenen Bild zufrieden sind, können Sie auf das Bild klicken und es ziehen, um einen Teil des zu speichernden Bildes auszuwählen, und durch Drücken der "OK" -Schaltfläche wird das aufgenommene Bild als Bitmap-Bild gespeichert. Wenn das aufgenommene Bild gespeichert wird, wird es automatisch importiert und Sie werden aufgefordert, auszuwählen, wie es behandelt werden soll. Die verfügbaren Konvertierungsoptionen sind dieselben wie beim Importieren von Bitmap-Bild.




Auf der Registerkarte "Einstellungen" können Sie eine Kamera auswählen, wenn Sie mehrere angeschlossen haben und die Bildqualität anpassen, indem Sie die Spurleiste "Bildqualität" ziehen.



Designs öffnen

Wie in jeder Kreativitätssoftware gibt es ein Dateiformat (.draw), in dem die Software alle Informationen über das Artwork des Designs enthält. Denken Sie immer daran, Ihre Designs in diesem Dateiformat zu speichern. Wenn Sie eine .draw-Datei laden, haben Sie das gleiche Design wie beim Erstellen.

Sie können eine Datei auf verschiedene Arten öffnen, verwenden Sie die Option "Öffnen" im "Willkommen" -Bildschirm, die "Öffnen" -Option im "Datei" -Menü oder drücken Sie auf das offene

Design-Symbol  auf Standard-Symbolleiste. Sie können dateien auch öffnen, indem Sie den "Datei-Explorer" (Windows) verwenden oder "Finder (mac OS)", einfach durch Ziehen der Datei (Artwork oder Stickerei) auf dem Entwurfsbereich, um in das Design importiert zu werden oder auf dem Entwurfs-Tabs-Bereich, der in ein neues Design importiert werden soll.

Die Software kann auch verschiedene andere Typen öffnen, die in Wirklichkeit in ein neues Design importiert werden. Sie können "Grafikdateien" oder "Stickdateien" öffnen, aber dies ist eine Konvertierungsaufgabe. Wenn Sie eine .pes-Datei speichern, die an eine Stickmaschine gesendet werden soll, enthält dieses Format nur die Stick-Informationen, keine Informationen über das Artwork. Wenn Sie zum Beispiel eine .pes-Datei öffnen, die eine Stickdatei ist, wird sie in ein neues Design importiert, aber dieses Design enthält keine Grafikinformatonen über die Formen, es werden nur Stiche angezeigt. Wenn Sie die Größe ändern möchten, sind die Ergebnisse möglicherweise nicht wie erwartet und Sie können keinen neuen Stil anwenden oder Stickeigenschaften bearbeiten. Wenn Sie jedoch die ursprüngliche .draw-Datei laden, aus der diese .pes-Datei exportiert wurde, stehen Ihnen alle verfügbaren Optionen zur Verfügung.

Wenn Sie die Option "Öffnen" wählen, erscheint ein Durchsuchen-Dialog und Sie müssen die Datei auswählen, die geöffnet werden soll. Zuerst müssen Sie den Ordner auswählen, in dem die Datei gespeichert ist. Sie können sichtbare Dateien filtern, indem Sie einen Dateityp auswählen. Wenn Sie beispielsweise ein ".JPG" -Bild importieren möchten, können Sie die entsprechende Option im Dropdown-Menü "Dateityp" auswählen und während der Navigation können Sie nur ".JPG" -Bilder sehen. Auf die gleiche Weise können Sie nach einer Kategorie von Dateien filtern. Wenn Sie beispielsweise eine Stickdatei importieren möchten, können Sie die Option "Alle Stickereien" auswählen und dann wird nur die unterstützte Stickart aufgelistet. Wenn Sie eine Datei auswählen, wird eine Vorschau im unteren Teil des Dialogfelds angezeigt. Je nach Art des Artworks muss die Software möglicherweise anders behandelt werden. Wenn Sie zum Beispiel Stickdateien öffnen, ist die Vorgehensweise die gleiche wie bei Ihnen Importieren einer Stickdatei. Auf die gleiche Weise, wenn Sie Grafikdateien öffnen, ist die Vorgehensweise identisch mit dem Zeitpunkt Importieren Sie Vektorbilder oder Importieren Sie Bitmap-Bilder. Der einzige Unterschied besteht darin, dass Sie beim Öffnen einer Bitmap-Grafik eine Option haben Platziere das Bild als Hintergrund. Auf diese Weise wird das Bild auf den Hintergrund des Designbereichs platziert und Sie können ein Design von Grund auf neu erstellen, indem Sie das Bild als Richtlinie verwenden.

Sie können mehrere Dateien mit "Strg" (auf Mac OS "Cmd") oder "Shift" Tasten auswählen und die Designs erscheinen in separaten Tabs.

Auf dem Begrüßungsbildschirm befindet sich eine Liste mit den letzten Dateien, die Sie gespeichert oder kürzlich geöffnet haben. Um eine dieser Dateien zu öffnen, doppelklicken Sie auf eine dieser Dateien.

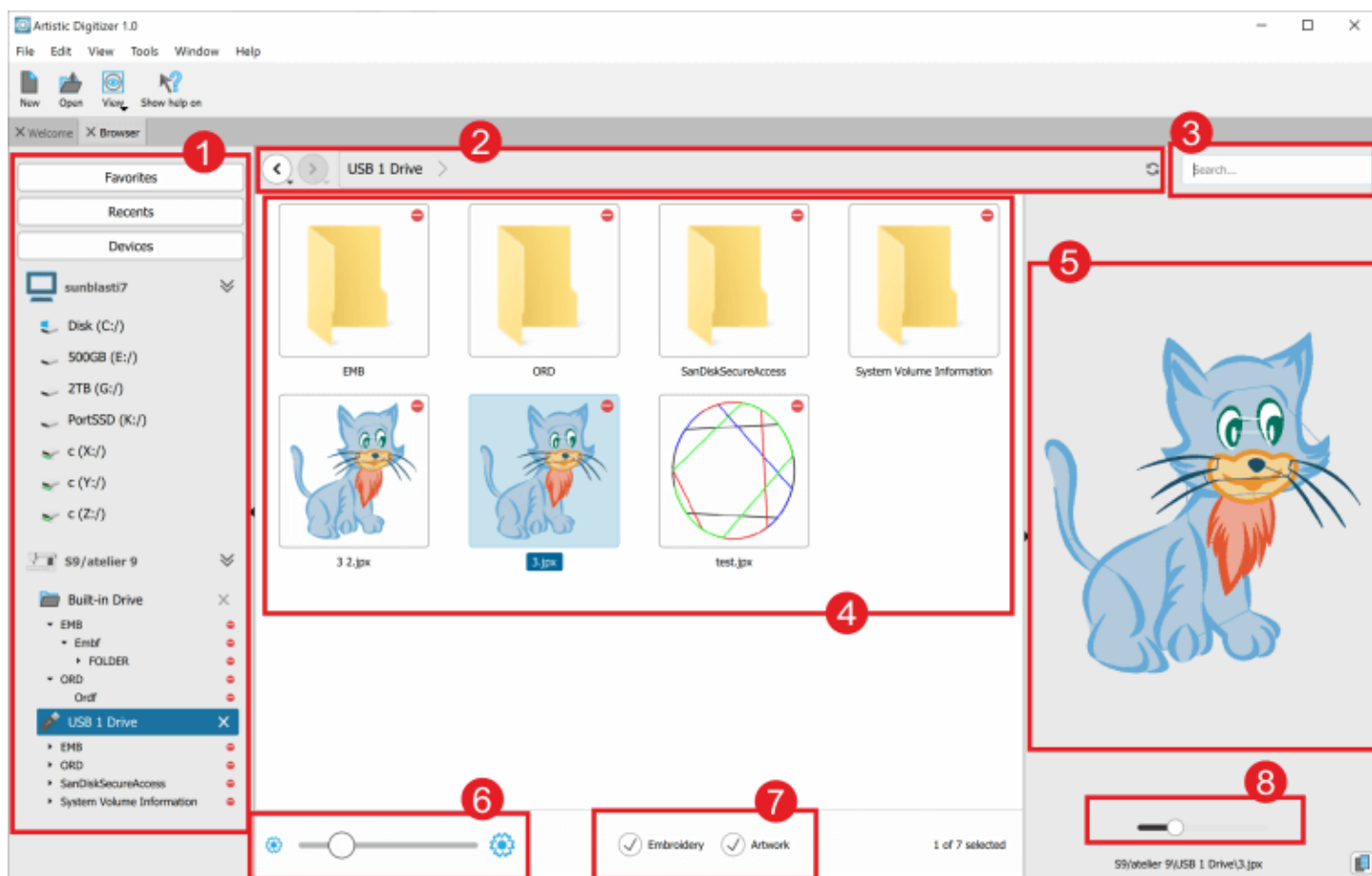
Hinweis: Wenn eine Warnung vor Datenverlust angezeigt wird, bedeutet dies, dass Sie versuchen, eine .draw-Datei zu öffnen, die mit einer früheren Version der Software erstellt wurde. Wenn Sie versuchen, das Design zu öffnen, wird es geöffnet, aber möglicherweise verlieren Sie Informationen zum .draw-Bildmaterial. Daher sollten Sie jedes Mal, wenn Sie eine .draw-Datei von einer früheren Version der Software öffnen möchten, diese unter einem neuen Dateinamen speichern, damit die Originaldatei unverändert bleibt. Wenn Sie dieses Verfahren befolgen, können Sie mit verschiedenen Versionen der Software arbeiten und vermeiden, dass Ihre Grafik verloren geht.

Browser

Die Liste der zuletzt bearbeiteten Designs erlaubt es Ihnen, mit einem einfachen Klick, ein solches Design zu öffnen. Für alle anderen Dateien können Sie ganz einfach den Browser verwenden. Sie können den Browser über den "Browse" Button auf der Willkommen-Seite starten oder den Browser vom Window Menue.

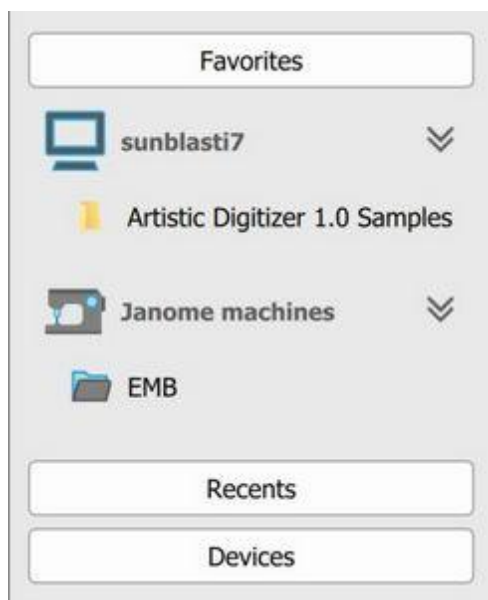


Mit dem Browser können Sie durch jeden Ordner auf Ihrem PC navigieren und eine Vorschau der darin enthaltenen unterstützten Dateiformate sehen. Für jedes Icon, auf das Sie klicken, erhalten Sie im Vorschaubereich eine Vorschau der Datei.



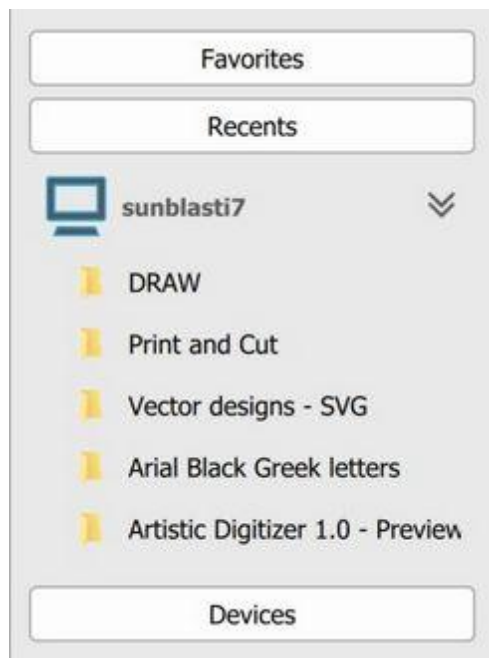
1. Navigationsbereich:

Suchen unter Favoriten



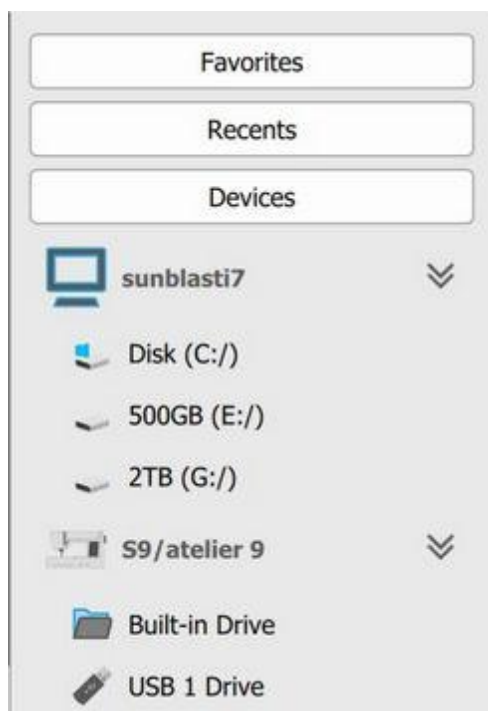
Sie können einfach durch Klicken einen Favoritenordner anlegen. Wenn Sie einen Ordner von der Favoritenliste löschen möchten, so können Sie das im Auswahlmeneue durch klicken mit der rechten Maustaste tun.

Ebenfalls können Sie den Zugriff auf die zuletzt benutzten Dateien über den jeweiligen Tab vornehmen.

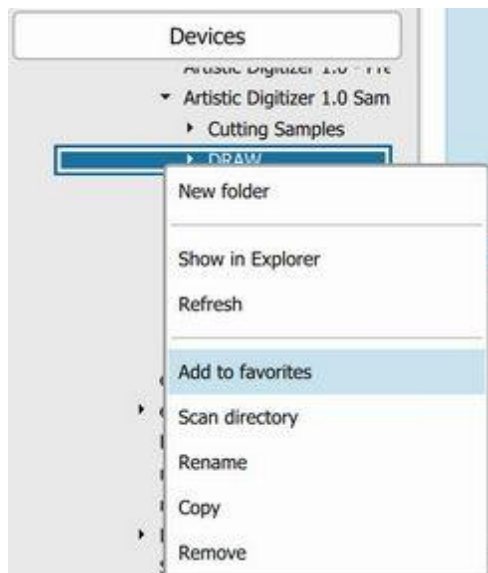


Die Ordner, die Sie zuletzt benutzt haben, werden automatisch einer Liste hinzugefügt und Sie können mit einem einfachen Klick auf sie zugreifen. Der Browser wird den Inhalt in dem "Ordner-Inhalt" Bereich anzeigen.

Unter Speichermedium können Sie auf alle Speichermedien zugreifen, die auf Ihrem Computer vorhanden sind, wie USB Stick, Interen Speicher, externe Speichermedien oder per WiFi die Stickmaschinen, die dies unterstützen.



Mehr Funktionen sind über den Rechtsklick auf den Ordner verfügbar.



Ebenso sind weitere Funktionen des "Explorer" (Windows) oder "Finder"(MAC) in den Browser integriert.

- Neuer Ordner
- Öffnet einen neuen Ordner im Explorer/Finder
- Aktualisieren des Ordnerinhaltes
- Den Ordner zu Favoritenliste hinzufügen
- Scannen der Ordnerstruktur und hinzufügen von Unterpfeaden
- Umbenennen
- Ordner kopieren
- Ordner löschen

Sie können mit einfachen Klick-and-Drag Ordner in andere Ordner verschieben

2. Adresszeile / Ordnerort




Von der Adresszeile oder der Ordnerortsangabe können Sie:

- Durch die Ordner durch einfaches Klicken auf den Namen des Ordners navigieren



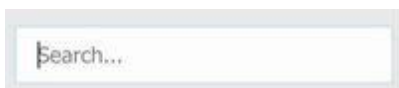
- Beschreiben oder Einfügen eines bestimmten Ordnerpfades



- Aktualisieren  der folgende Ordner
- Kopieren  Nächster Ordnerpfad
- Einfügen  Neuer Unterordner
- Gehen Sie mit den Pfeilbutton vor oder zurück

3. Suchen

Sie können über die Suchleiste ein bestimmtes Design suchen.



4. Ordner Inhalt

Sehen Sie sich den Inhalt jedes Ordners an. Mit Rechtsklick auf die Datei bekommen Sie die folgenden Optionen:



- Öffnen
- Ordner öffnen im Explorer
- Alle Auswählen

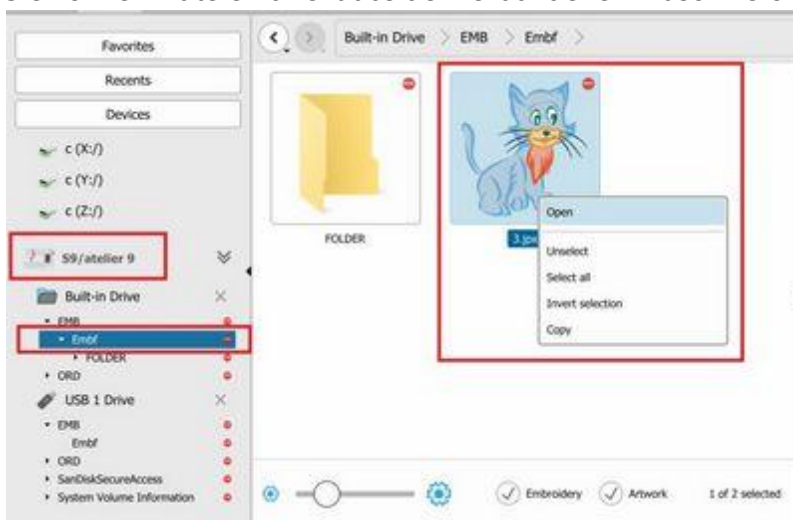
- Auswahl aufheben
- Datei umbenennen
- Datei kopieren
- Datei löschen

Wenn Sie auf einem freien Raum rechtsklicken, haben Sie folgende Optionen:



- Neuer Ordner
- Ordner im Explorer öffnen
- Ordner zu den Favoriten hinzufügen
- Durchsuchen Sie den Ordner auf Ordner, die Dateien enthalten und fügen Sie diese zu den Favoriten hinzu
- Alle Ordner und Dateien auswählen

Sie können Dateien direkt aus der verbundenen Maschine öffnen



Die "Klick-and-Drag" Funktion der Dateien und Ordner wird ebenfalls unterstützt.

Zu guter Letzt können Sie mehrere Designs gleichzeitig auswählen, indem Sie die "ctrl" Taste (Windows)

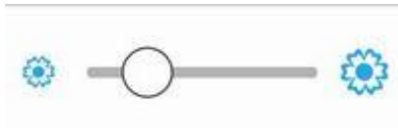
oder die "cmd" Taste (MAC) drücken und dann auf die gewünschten Dateien klicken. Wenn Sie die "shift" Taste drücken, während sie mehr als ein Design auswählen, so werden alle Designs auf einmal markiert.

5. Vorschau Bereich

Im Vorschaubereich, welcher auf der rechten Seite des Browsers zu sehen ist, erscheint eine Vorschau auf das Design, welches Sie ausgewählt haben. Hier können Sie durch ziehen an der linken Seite vergrößern oder verkleinern oder durch Klicken auf den Pfeil, welcher links erscheint, verbergen.

6. Zoom

Mit der Icon Größenverstellung können Sie die Größe der Icons, die Sie sehen, verändern



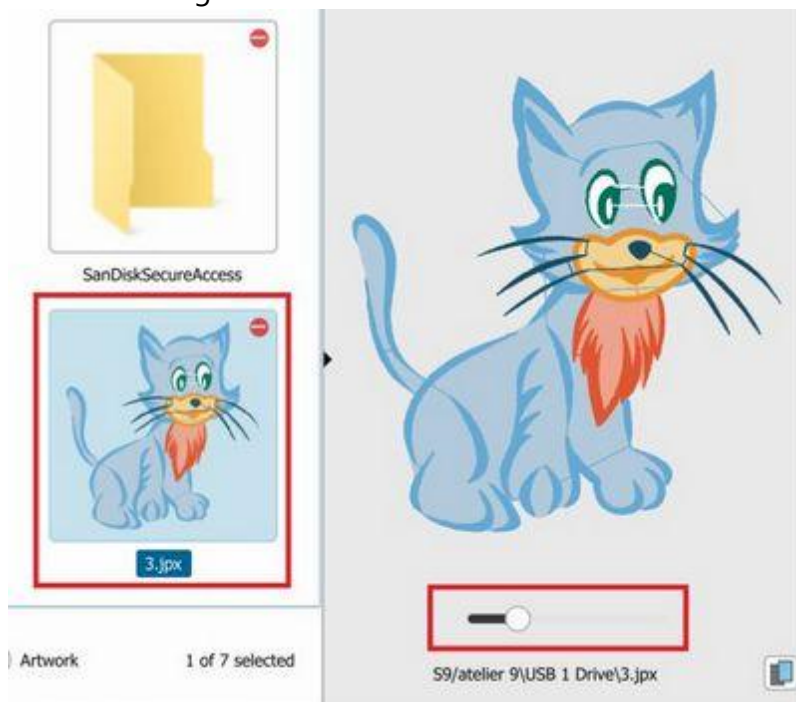
7. Filter Ansicht

Sie können sich die Designs nach den Kategorien Stickerei oder Bilder anzeigen und filtern lassen.



8. Größenveränderung

Auf der rechten Seite des Vorschaubereiches ist die Möglichkeit die Größe des Designs zu verändern. Über den Schieberegler können Sie dies einfach ändern.



Als Hintergrund öffnen

Wie bereits erwähnt, können Sie beim Importieren von Bildern die Option "Öffnen als Hintergrund" auswählen. So können Sie das Bild als Vorlage benutzen um ein Design darauf zu entwerfen. Dies ist nützlich bei sehr komplexen Vorlagen, die nicht so gut automatisch umwandelbar sind oder wenn man nur einen Teil des Motives benutzen möchte. So können Sie das Design exakt nach Ihren Wünschen erstellen. Gerade professionelle Nutzer werden dies sehr hilfreich finden.

Sie können auch ein Foto als Hintergrund einfügen. Wenn Sie bereits ein Hintergrundbild eingefügt haben, können Sie erst ein Neues hinzufügen, wenn Sie das Erste löschen.

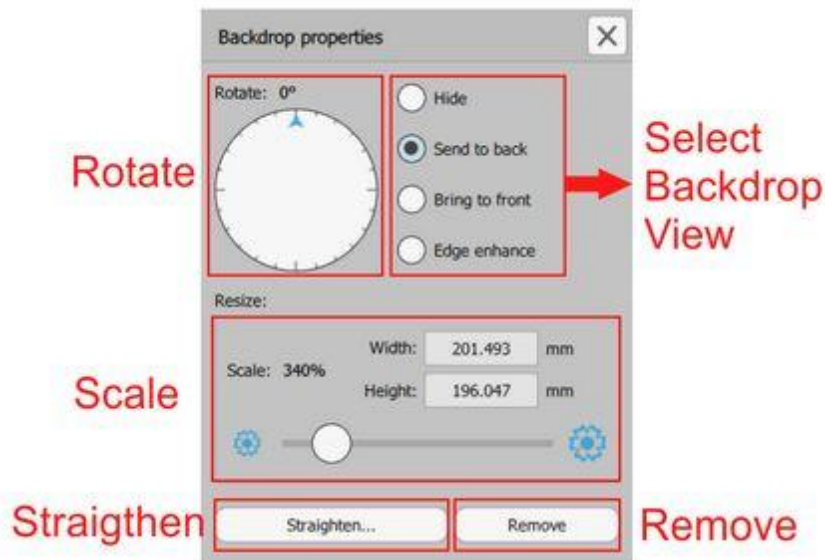
Die Bilddatei wird im Designbereich als Hintergrund angezeigt (Sie können sie nicht bearbeiten). Sie können nur einen Bitmap-Hintergrund importieren. Falls Sie mehrere Hintergründe importieren möchten, müssen Sie einen Bildeditor verwenden und die mehreren Bilder durch Kombinieren zu einem einzelnen Bild zusammenfassen und dann das kombinierte Bild als Hintergrund importieren.

Sobald ein Bild als Hintergrund hinzugefügt wurde, können Sie den Hintergrund auf verschiedene Arten anzeigen. Sie können eine Ansichtsoption mithilfe der Option "Hintergrund" im Menü "Ansicht" auswählen.

- Zeigen - Verstecken Sie den Hintergrund mit der Option "Verbergen" oder drücken Sie die Tastenkombination Alt + 1 - Sie können das Hintergrundbild vorübergehend ausblenden. Mit der Option Ausblenden können Sie das erstellte Stickdesign anzeigen, ohne es mit dem Hintergrundbild auf der Rückseite zu verwechseln.
- Unterhalb der Stickerei können Sie mit dieser Option den Hintergrund sichtbar machen und ihn unter dem Design platzieren, das Sie erstellen. Wenn Sie ein Bitmap-Bild als Hintergrund importieren, wird das Bild automatisch unter dem Stickmuster positioniert. Sie können diese Option auch aktivieren, indem Sie die Tastenkombination Alt + 2 auf der Tastatur drücken.
- Umrandung Verbesserung: Wenn diese Ansicht ausgewählt wird, erscheinen die Hintergrundfarben verwaschen und die Software verbessert die Umrandungen im Hintergrundbild. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds hellere Töne haben und die Umrandungen verbessert werden. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie versuchen, eine Form (mit einem der verfügbaren Zeichenwerkzeuge) zu zeichnen, die dieselbe Farbe wie das Hintergrundbild hat. Sie können diese Option auch anwenden, indem Sie die Tastenkombination Alt + 3 auf der Tastatur drücken.
- Mit dieser Option können Sie die Hintergrundfarben ausgewaschen erscheinen lassen. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds hellere Töne haben. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie versuchen, eine Form zu zeichnen, die dieselbe Farbe wie das Hintergrundbild hat. Sie können diese Option auch aktivieren, indem Sie die Tastenkombination Alt + 3 auf der Tastatur drücken.

Hintergrundeigenschaften

Die Option Eigenschaften ist nur verfügbar, wenn Sie im Arbeitsbereich ein Hintergrund-Bitmap eingefügt haben. Wenn Sie im Menü "Ansicht" die Option "Eigenschaften" auswählen, wird auf dem Arbeitsbereich ein 3D-Popup-Dialogfeld mit verschiedenen Optionen angezeigt, die sich auf den bereits eingefügten Hintergrund beziehen.



Das Dialogfeld Hintergrundeigenschaften enthält die folgenden Optionen:

- Wählen Sie in der Hintergrundansicht eine der verfügbaren Optionen aus, um zu bestimmen, wie der Hintergrund sichtbar sein soll.
 - Als erstes können Sie den Hintergrund vorübergehend ausblenden (Alt + 1).
 - Mit "Nach hinten" wird der Hintergrund hinter der Stickerei platziert, die Sie erstellen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie ein Bitmap-Bild als Hintergrund importieren und das Bild unter der Position Stickmuster positionieren. Sie können diese Option auch anwenden, indem Sie die Tastenkombination "Alt + 2" auf der Tastatur drücken.
 - Mit "Nach Vorne bringen" -Option können Sie die Hintergrundfarben ausgewaschen erscheinen lassen. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds hellere Töne haben. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie versuchen, eine Form zu zeichnen, die dieselbe Farbe wie das Hintergrundbild hat. Sie können diese Option auch anwenden, indem Sie die Tastenkombination Alt + 4 auf der Tastatur drücken. Mit der Option "Nach vorne bringen" können Sie das Hintergrundbild so positionieren, dass es über dem von Ihnen erstellten Stickmuster erscheint. Dies ist sehr hilfreich, um das Hintergrundbild anzuzeigen und die Objekte zu entwerfen, die über größeren Objekten liegen, die Sie bereits entworfen haben.
 - Umrandung verbessern: Bei Auswahl dieser Ansichterscheinen die Hintergrundfarben ausgeblendet und die Software verbessert die Umrandung des Hintergrundbildes. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds hellere Töne haben und die Umrandungen verbessert werden. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie versuchen, eine Form (mit einem der verfügbaren Zeichenwerkzeuge) zu zeichnen, die dieselbe Farbe wie das Hintergrundbild hat. Sie können diese Option auch anwenden, indem Sie die Tastenkombination Alt + 3 auf der Tastatur drücken.
- Bitmap drehen, mit diesem Werkzeug können Sie Ihr Bild frei drehen, indem Sie den Indikator in beide Richtungen klicken und ziehen. Mit diesem Werkzeug können Sie Ihr Hintergrundbild begradigen, bevor Sie mit dem Stickdesign beginnen. Der Rotationskreis öffnet sich immer in der Nullposition. Dieses Werkzeug kann Ihnen helfen, Ihr Hintergrundbild zu glätten, bevor Sie damit beginnen, das darauf basierende Stickdesign zu zeichnen.

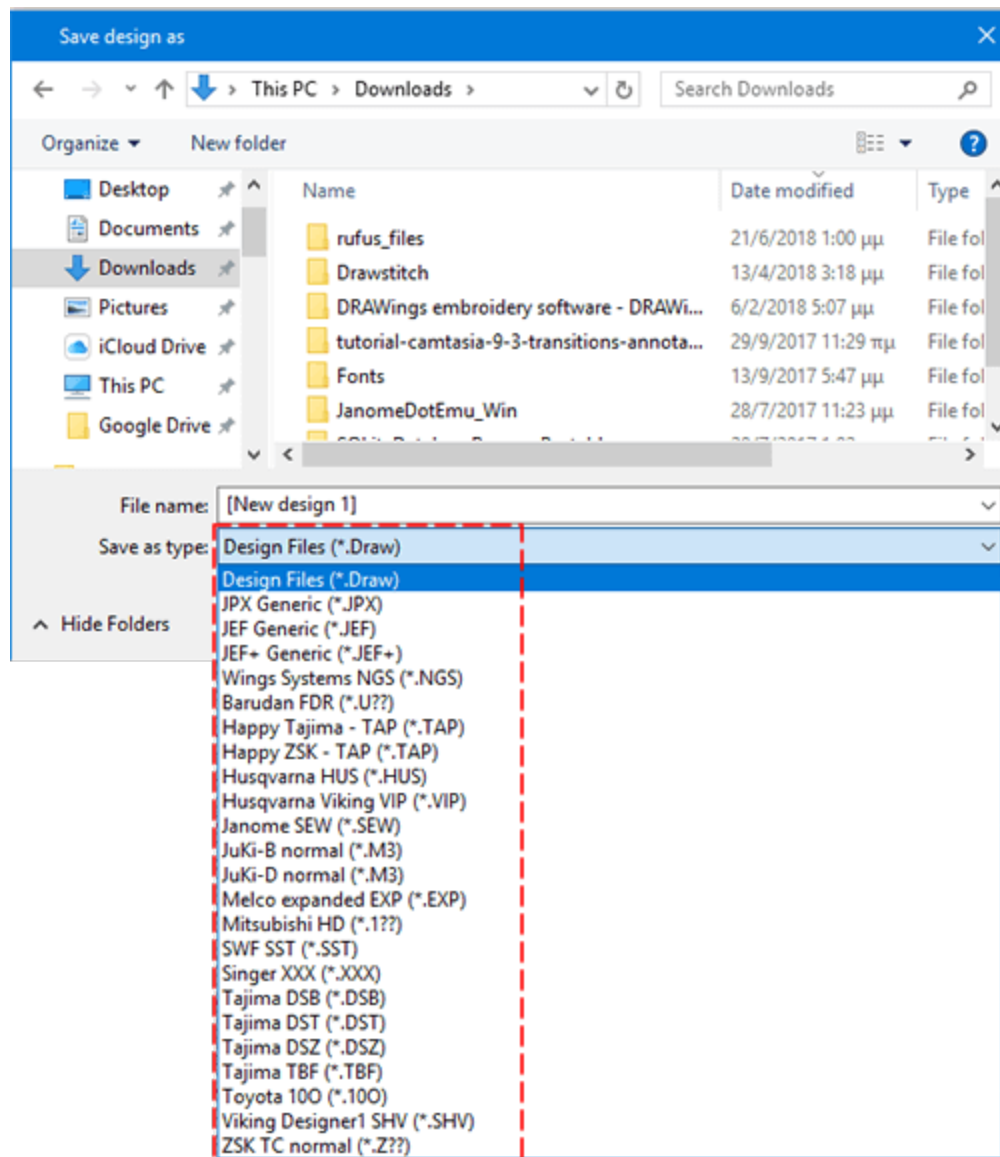
- Bitmap skalieren, mit Skalierungs-Track-Leiste können Sie die Größe des Hintergrunds ändern. Ziehen Sie die Spurleiste nach links, um das Bild zu verkleinern, und ziehen Sie es nach rechts, um den Hintergrund zu vergrößern. Sie können auch einfach durch das Eintippen der neuen Höher oder Breite und drücken der Enter-Taste die Werte verändern. Das Skalierungstool ist sehr hilfreich, wenn Sie die Größe des Hintergrundbildes ohne die Beeinträchtigung durch andere Software ändern möchten. Daher benötigen Sie keine Bearbeitungssoftware für Bitmaps, um die Größe Ihrer Hintergrundbilder anzupassen.
- Begradigen, mit dieser Option können Sie den Hintergrund begradigen. Drücken Sie die Option Begradigen und Sie müssen klicken und ziehen, um eine virtuelle Gerade zu definieren, auf die sich Ihr Design einstellen wird. Wenn Sie beispielsweise eine diagonale gerade Linie auf dem Bitmap erstellen, wird das Bitmap gedreht und die diagonale gerade Linie in eine horizontale gerade Linie verwandelt. Sie können die Option Bitmap so genau wie nötig anwenden, um das Hintergrund-Bitmap an die gerade Position zu bringen.
- Hintergrund entfernen: Drücken Sie diese Taste, um den importierten Bitmap-Hintergrund zu entfernen.

Designs speichern

Ihre Designs sollten immer in 2 Formaten gespeichert werden:

- Das "DRAW" ist das native Format der Software und es ist das einzige Format, das alle Designinformationen (Grafik und Eigenschaften) enthält. Wenn Sie eine "DRAW" -Datei laden, können Sie von dort wo Sie waren, wieder anfangen und andere Variationen Ihres Designs erstellen. Dies ist das einzige verlustfreie Format.
- Dann müssen Sie in jeder Stickdatei speichern, die Ihr Gerät unterstützt. Die Software unterstützt auch viele Stickdatei- oder Maschinenformate wie JEF, SEW, DST, EXP und andere.

Sie können ein Design mit dem "Speichern" -Symbol in der Standard-Werkzeugleiste speichern, indem Sie die "Speichern" - "Speichern unter" -Option des "Datei" -Menüs oder "Strg + S" -Tasten verwenden (für MacOS-Befehl + S). Das Dialogfeld der folgenden Abbildung wird angezeigt. Sie können einen Speicherort auswählen, einen Dateinamen definieren und mithilfe des Dropdown-Menüs "Dateityp" ein zu speicherndes Format auswählen.



In der Dropdown-Liste "Dateityp" stehen nur die von Ihnen unterstützten Formate zur Verfügung. Auf der Registerkarte "Willkommen" durch Drücken des "Rahmen" -Symbols können Sie die von Ihnen verwendete "Stickmaschine" und einen "Rahmen" auswählen. Ihre Auswahl wird standardmäßig gespeichert und in jedem von Ihnen erstellten Design verwendet. Wenn Sie also ein Design speichern, können Sie nur unter den von Ihrem Gerät unterstützten Formaten auswählen. Zum Beispiel unterstützen Janome-Maschinen (".jef", ".jpx", ".jef +")

Im Allgemeinen unterstützt die Software folgende Dateiformate:

Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")

Tajima TBF (".tbf")

SEF xp (".sef")

SWF (".sst")

Pfaff (".ksm", ".pcs", ".pcm")

Janome/elna (".jef", ".sew", ".jpx")

Janome/elna JEF+ (".jef+")

Juki (".M3")

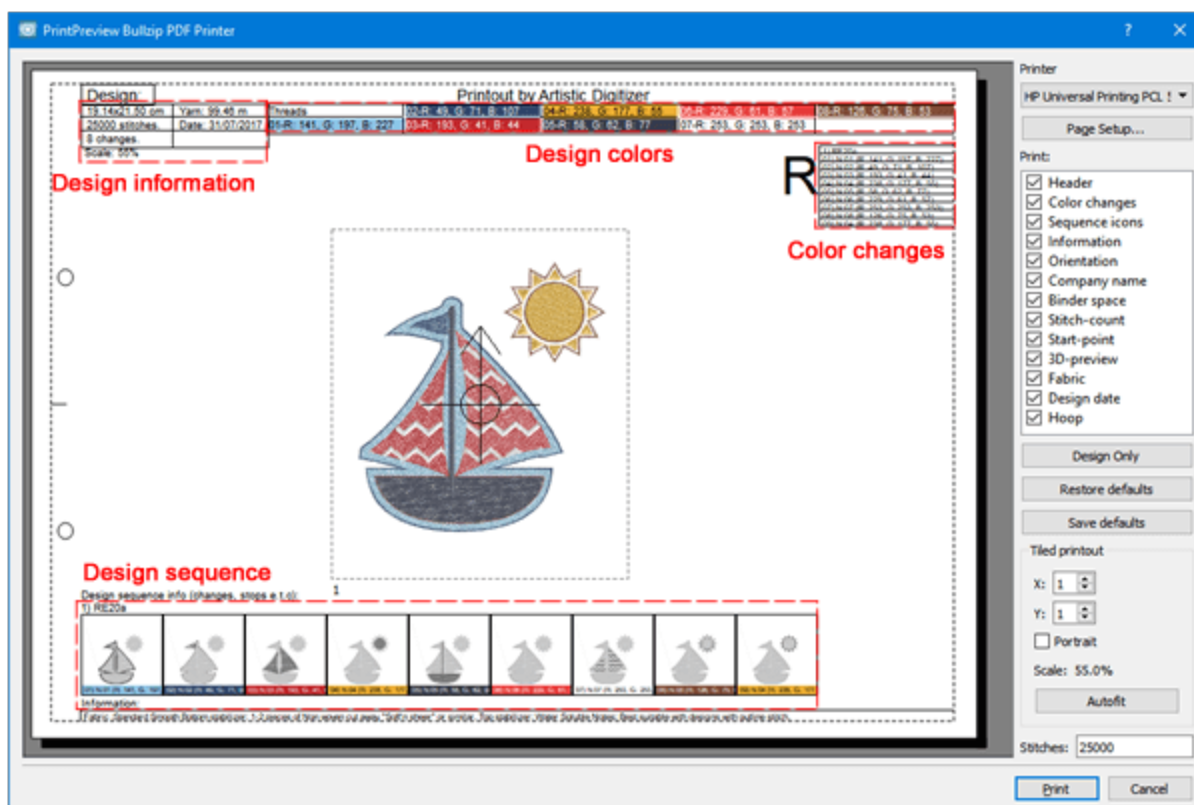
Toyota (".100")

Laesser (".mst")

Singer (".xxx")	QuiltCAD (".hqf")
Happy (".tap")	PC Quilter (".txt")
Melco expanded (".exp")	Statler Stitcher (".qli")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")	CompuQuilter (".cqp"/".cmd")
Husqvarna (".hus")	Mitshubishi HD (".1??")
Husqvarna Viking (".vip")	Barudan FDR (".U??")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")	ZSK TC (".Z??")
Viking Designer 1 (".shv")	


Designs drucken

Ein wichtiger Schritt zur Überprüfung eines Designs vor der Produktion ist der "Ausdruck". Durch das Drucken eines Designs erhalten Sie wertvolle Informationen über Ihr Design, Stickinformationen, Stickreihenfolge, Farbwechsel, Garnfarben oder Codes. Sie können das Design zusammen mit vielen Informationen, die für den Stickvorgang nützlich sind ausdrucken oder Drucken Sie den Entwurf des Designs, um das Design ohne weitere Informationen klar zu sehen.

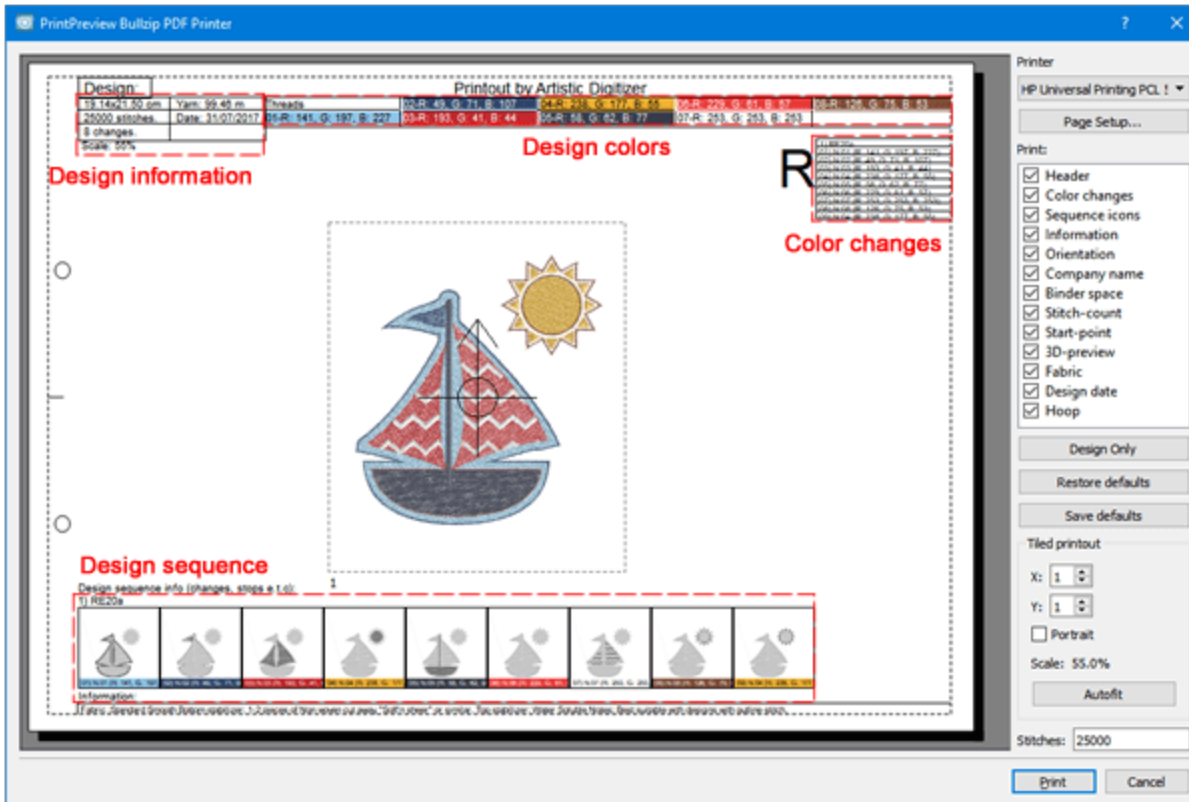


Designs drucken

Der Ausdruck des Entwurfs liefert Informationen, die zur Bewertung vor dem Senden eines Entwurfs für die Produktion oder an einen Kunden benötigt werden, um zu sehen, ob dies ihm gefällt. Um ein Design zu

drucken, können Sie das Drucken drücken  Verwenden Sie die Option "Drucken" im Menü "Datei" oder

verwenden Sie die Tastenkombination Strg + P (Mac OS Cmd + P). Der folgende Dialog wird angezeigt. Sie können eine Vorschau des Ausdrucks eines Designs sehen.



Im Druckvorschau-Fenster können Sie eine Vorschau des Designs zusammen mit den bereitgestellten Informationen sehen. Auf der rechten Seite sehen Sie verschiedene Anpassungen des Ausdrucks. In Wirklichkeit können Sie die Teile auswählen, die im Ausdruck sichtbar sein sollen, und die Optionen des Drucks anpassen.

- Mit der Schaltfläche "Setup" können Sie einen Drucker auswählen und die Optionen für den Druck anpassen.
- Wenn Sie "Im JPG speichern" verwenden, können Sie den Ausdruck als Bilddatei speichern, falls Sie an dieser Stelle nicht drucken, aber später speichern möchten.
- Im Bereich "Drucken" können Sie auswählen, welche Teile sichtbar sein sollen. Klicken Sie auf eines der Kontrollkästchen, um Ausdruckselemente zu aktivieren / deaktivieren.
- Mit "Nur Design" können Sie nur einen schnellen Ausdruck des Designs erstellen.
- Wenn Sie die Druckobjekte angepasst haben und rückgängig machen möchten, verwenden Sie "Standard wiederherstellen", um zum Standardausdruck zurückzukehren.
- Wenn Sie möchten, dass diese Auswahl der sichtbaren Elemente als Standard für jedes Design verwendet wird, können Sie die Schaltfläche "Standardwerte speichern" verwenden.
- Im Abschnitt "Gekachelter Ausdruck" können Sie einige Aspekte des Drucks, der Anzahl der Seiten, der Ausrichtung und der Skalierung anpassen.

Artikel drucken

Lassen Sie uns nun etwas Zeit damit verbringen, die Elemente des Abschnitts "Drucken" zu beschreiben. Jedes Element des Ausdrucks kann aktiviert oder deaktiviert werden, indem Sie auf das Quadrat auf der linken Seite der Beschreibung klicken. Wenn das Element aktiviert ist, können die Änderungen im Vorschaubereich angezeigt werden.

- **Kopfzeile:** Die Kopfzeile befindet sich oben auf der Seite und zeigt die Größe, die Farbänderungen, die Anzahl der Stiche, die Menge des benötigten Fadens, die Farben des Designs und ihre Position an.

Design:		Printout by Artistic Digitizer					
19.14x21.50 cm	Yarn: 99.46 m	Threads	02-R: 49, G: 71, B: 107	04-R: 238, G: 177, B: 55	06-R: 229, G: 61, B: 57	08-R: 126, G: 75, B: 53	
25000 stitches	Date: 31/07/2017	01-R: 141, G: 197, B: 227	03-R: 193, G: 41, B: 44	05-R: 58, G: 62, B: 77	07-R: 253, G: 253, B: 253		
8 changes							
Scale: 55%							

- **Farbwechsel:** Die Box zeigt die Reihenfolge der Farbänderungen an. Diese Information ist wirklich nützlich, falls das Design in einem Dateiformat gespeichert wird, das "stop" anstelle des Farbwechselbefehls verwendet.

1) RE20a
01) N:01 (R: 141, G: 197, B: 227)
02) N:02 (R: 49, G: 71, B: 107)
03) N:03 (R: 193, G: 41, B: 44)
04) N:04 (R: 238, G: 177, B: 55)
05) N:05 (R: 58, G: 62, B: 77)
06) N:06 (R: 229, G: 61, B: 57)
07) N:07 (R: 253, G: 253, B: 253)
08) N:08 (R: 126, G: 75, B: 53)
09) N:04 (R: 238, G: 177, B: 55)

- **Sequenzsymbole:** Die Sequenzsymbole befinden sich am unteren Rand der Seite. Sie können die Teile des Designs mit einer speziellen Funktion wie Farbwechsel, Applikation oder Stopp teilen. Außerdem können Sie im unteren Bereich des Symbols den Namen der Farbe, die verwendet werden soll, sowie Kommentare anzeigen.

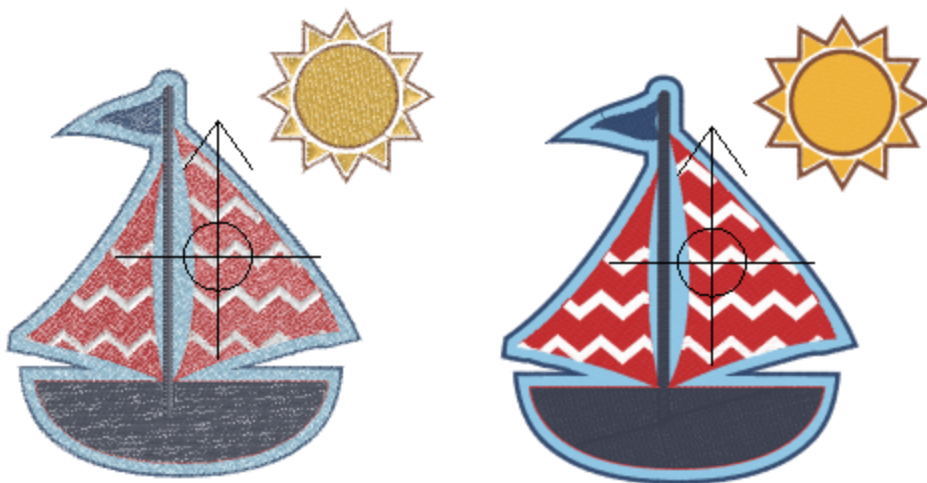
Design sequence info (changes, stops e.t.c): 1
1) RE20a

									
01) N:01 (R: 141, G: 197, B: 227)	02) N:02 (R: 49, G: 71, B: 107)	03) N:03 (R: 193, G: 41, B: 44)	04) N:04 (R: 238, G: 177, B: 55)	05) N:05 (R: 58, G: 62, B: 77)	06) N:06 (R: 229, G: 61, B: 57)	07) N:07 (R: 253, G: 253, B: 253)	08) N:08 (R: 126, G: 75, B: 53)	09) N:04 (R: 238, G: 177, B: 55)	

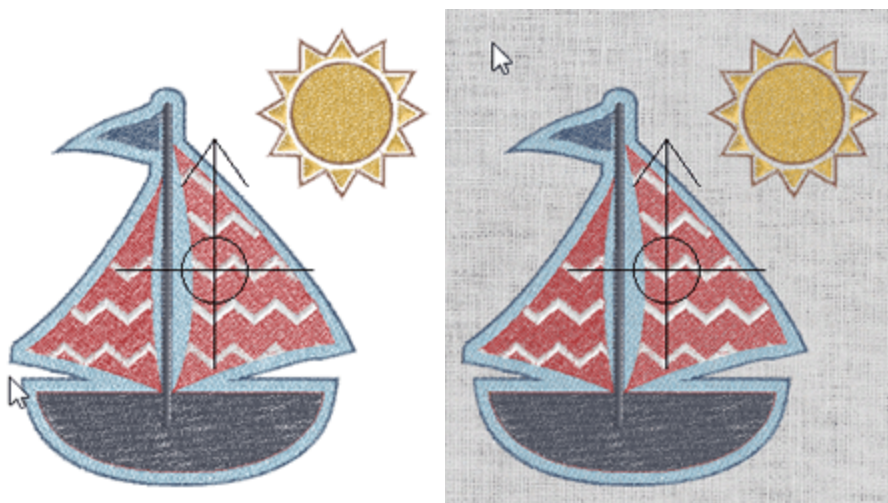
- **Information:** Informationen befinden sich am Ende der Seite. Der Informationsbereich listet und beschreibt die Komponenten Ihres Stickdesigns. Die Informationen werden vom Programm an die von Ihnen ausgewählten Komponentenvoreinstellungen gesendet.
- **Firmenname:** Der Firmenname, der sich oben auf dem Ausdruck befindet, kann über die Registerkarte Drucken im Dialogfeld Extras> Optionen geändert werden.
- **Ausrichtung:** Die Ausrichtung ist das Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Ausdrucks mit dem Zeichen "R" angezeigt wird. Dies ist wichtig, weil es zeigt, wie die gedruckte Seite auf die Stickmaschine gelegt werden sollte, um den Ausgangspunkt des Entwurfs zu identifizieren.
- **Sammelmappe:** Diese Option macht den erforderlichen Rand (auf der linken Seite der Seite) für den Fall, dass Sie den Ausdruck in einem Ordner ablegen möchten.
- **Stichanzahl:** Die Anzahl der Stiche in Ihrem Design kann in der Kopfzeile des Ausdrucks angezeigt werden. Diese Stichzahl ist wichtig für den kommerziellen Einsatz, wenn die Stichzahl zur Berechnung des Stickpreises verwendet wird.



- Startpunkt: Diese Option zeigt oder verbirgt den Startpunkt des Designs, markiert mit dem Symbol.
- 3D-Vorschau: Wählen Sie, ob das Design im 3D-Vorschau-Modus angezeigt werden soll.



- Stoff: Versteckt oder zeigt den Stoff hinter dem Design.



- Musterdatum: Das Datum, an dem das Muster erstellt wurde, kann oben links im Ausdruck angezeigt werden.
- Rahmen: Blendet den Stickbereich (gestrichelte Linie) des ausgewählten Rahmens mit einer gestrichelten Linie um das Design herum ein oder aus. Wenn sich Ihr Design außerhalb dieser Linie befindet, haben Sie Probleme beim Stickern des Stickmusters auf einen Reifen mit den gleichen Abmessungen (Sie könnten Ihr Gerät beschädigen).

Gekachelter Ausdruck

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Ihr Muster gedruckt wird. Wenn der Ausdruckdialog aufgerufen wird, zeigen die ersten beiden Felder die Anzahl der Seiten an, die zum Drucken benötigt werden: "X" für

horizontal und "Y" für vertikal; Die Anzahl der auf jeder Seite gedruckten Designs kann mit den Pfeilen auf der rechten Seite oder mit dem Mausrad geändert werden. Die vorgenommenen Änderungen können in der Druckvorschau angezeigt werden, während Sie sie vornehmen.

Die Option Porträt legt fest, wie das Design auf der Seite positioniert wird. Wenn es aktiviert ist, wird das Muster vertikal als Porträt gedruckt. Wenn deaktiviert, wird das Muster horizontal als Landschaft gedruckt.

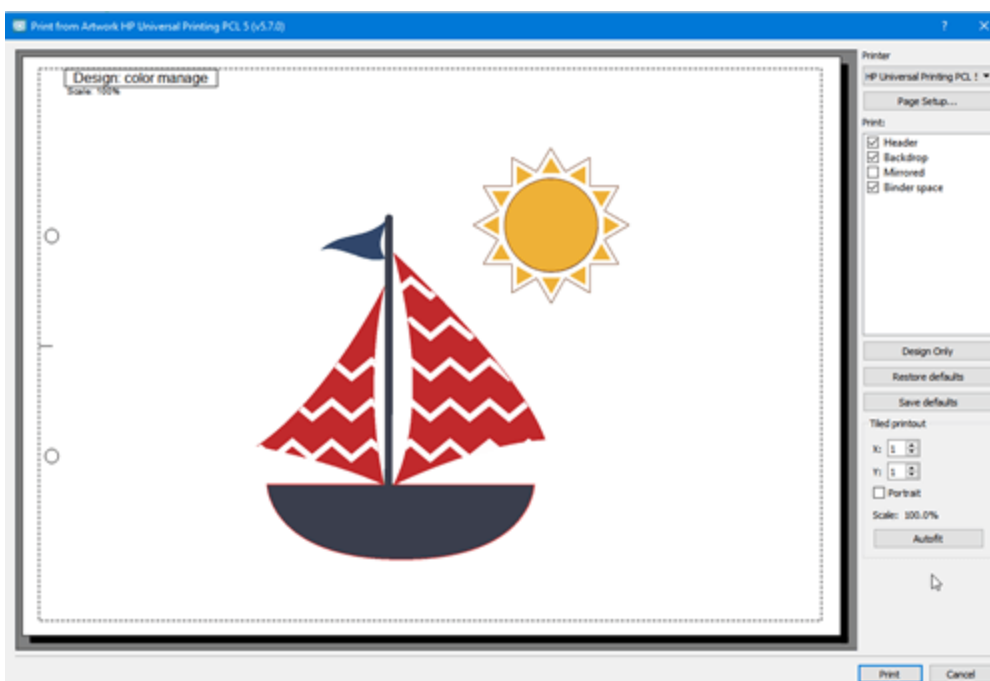
Das Skalierungsfeld zeigt an, ob das Muster kleiner als seine tatsächliche Größe und der Prozentsatz der Reduzierung dargestellt wird. Wenn der Druckdialog das erste Mal verwendet wird, findet die Software den besten Weg, das Muster in der tatsächlichen Größe mit der geringsten Anzahl von Seiten anzuzeigen.

Um die zu Beginn dieses Prozesses angegebenen Parameter automatisch wiederherzustellen, klicken Sie auf die Registerkarte "AutoFit". Wenn Ihr Entwurf auf mehr als einer Seite in der Vorschau angezeigt wird, können Sie sie ausdrucken, den Rand der Seite, die bereits markiert ist, ausschneiden und sie kleben, um Ihr Muster fertigzustellen.

Schließlich befindet sich unten im rechten Bereich des Druckvorschaudialogs ein Steuerelement, mit dem Sie festlegen können, wie viele Stiche im jeweiligen Bereich des Ausdrucks sichtbar sein sollen. Klicken Sie auf den bearbeitbaren Bereich und geben Sie den Wert ein, der im Ausdruck angezeigt werden soll.

Druckgrafik

Mit "Druckgrafik" haben Sie die Möglichkeit, nur die Grafik Ihres Designs zu drucken. Sie können diese Option verwenden, wenn Sie auf einem Spezialpapier für den Textildruck drucken möchten. Dann können Sie das Papier auf dem Stoff bügeln und das Motiv auf den Stoff auftragen. Sie können auch Textildruck mit roter Stickerei kombinieren und einzigartige und stilvolle Designs auf Kleidungsstücken erstellen. Um die Grafik eines Designs zu drucken, verwenden Sie die Option "Grafik drucken" im Menü "Datei". Ein "Druckvorschau" - Dialog erscheint und Sie können einen Drucker auswählen, in die JPG-Datei speichern und die sichtbaren Teile wie im vorherigen Abschnitt beschrieben anpassen.



Die einzige Ergänzung ist, dass Sie problemlos gespiegelte Ausdrücke erstellen können. Mit der Option "Gespiegelt" können Sie ein Spiegelbild des zu druckenden Bildmaterials erstellen, um es für den Textildruck oder zu Demonstrationszwecken geeignet zu machen.



Design exportieren

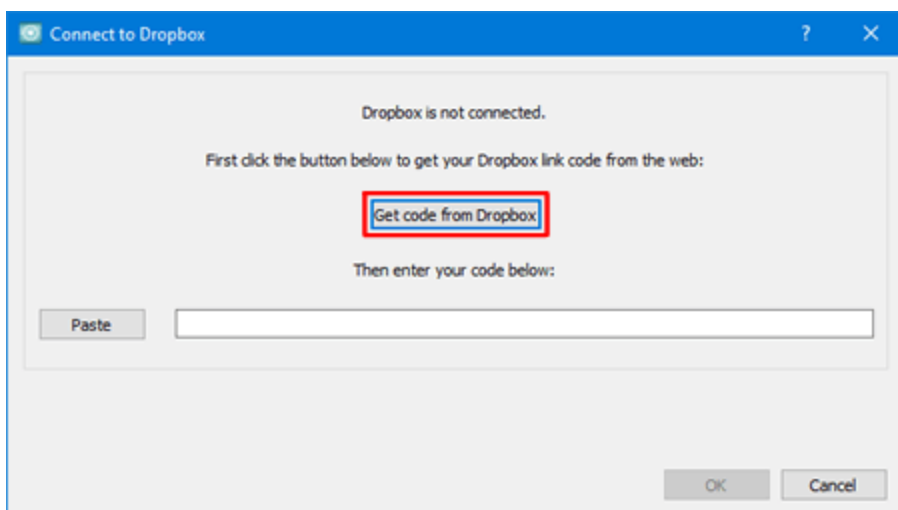
Sie können jedes Design, das Sie in vielen Stickformaten erstellen, im Stickbild, in Quilt, in eine Vektordatei exportieren, die von einem anderen Programm verwendet werden soll.

In Dropbox exportieren

Die Software enthält einen Mechanismus, mit dem Designs in "Dropbox" exportiert werden können. Dies ist nicht nur ein Exportverfahren, die exportierten Designs werden mit der "AcuDesign" iOS-Anwendung für iPad / iPhone synchronisiert. Die hochgeladenen Designs sind in Paketen organisiert.

Sie können diesen Mechanismus über das Menü "Datei" - "Exportieren" - "Zu Dropbox" aufrufen.

Um nach Dropbox zu exportieren, müssen Sie zunächst die Software autorisieren, einen "Künstlerischen" Ordner in den "Apps" Ordner Ihres "Dropbox" Accounts zu erstellen. Der erscheinende Dialog informiert Sie über den Autorisierungsprozess.



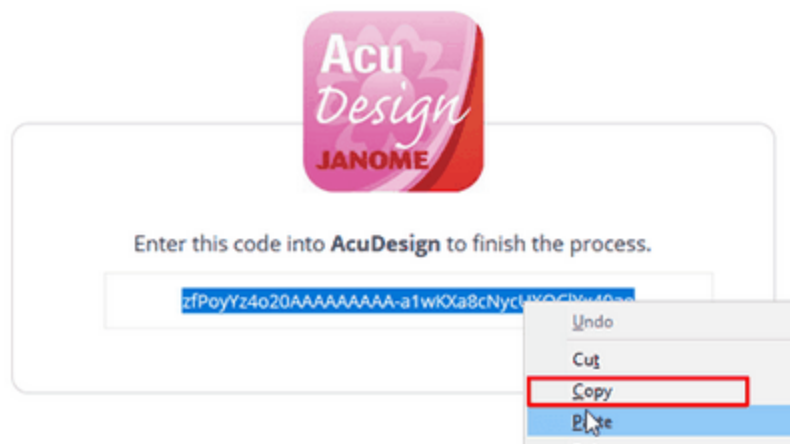
1. Klicken Sie auf "Code von Dropbox erhalten" und Ihr Standard-Internetbrowser lädt die "Dropbox" Autorisierungsseite.



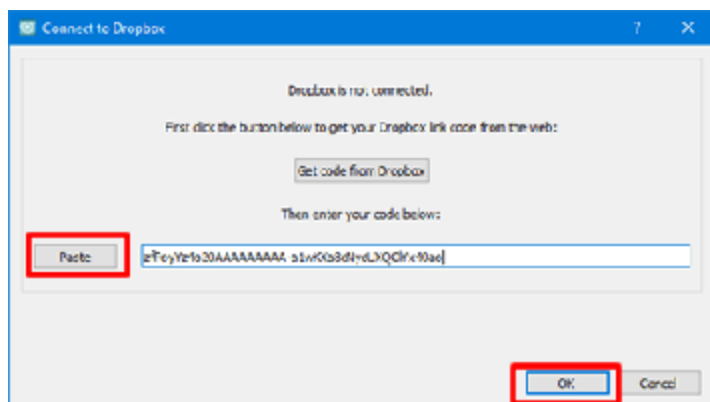
2. Melden Sie sich an, indem Sie die Anmeldeinformationen Ihres Dropbox-Kontos verwenden, und / oder autorisieren Sie die Anwendung, indem Sie Zulassen drücken.



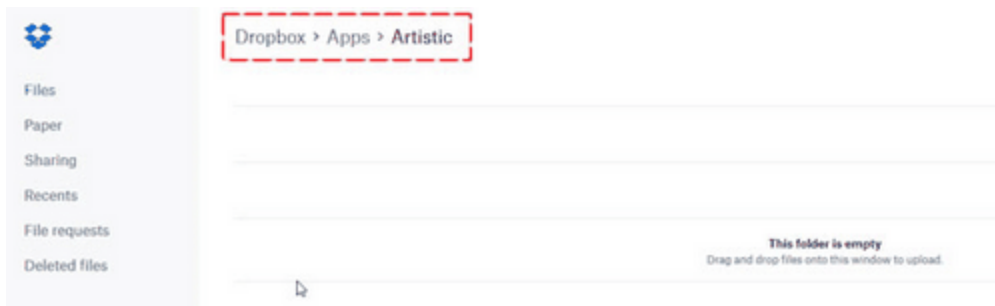
3. Die Dropbox erstellt einen Autorisierungscode, den Sie kopieren und in den Dialog "Mit Dropbox verbinden" einfügen müssen.



4. Wechseln Sie zurück zur Software und drücken Sie "Einfügen", um den kopierten Autorisierungscode in das entsprechende Feld einzugeben. Sie müssen "OK" drücken und Sie können den Dropbox Upload-Dialog verwenden. Jetzt ist die Anwendung mit Ihrem Dropbox-Konto verbunden.

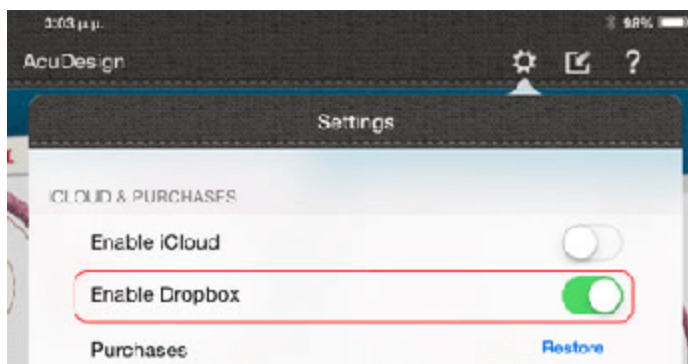


5. Ein Ordner namens "Artistic" wurde im Ordner "Apps" Ihres Dropbox-Kontos erstellt. Die exportierten Designs werden in diesem Ordner abgelegt.



6. Die Software hat nur Lese- und Schreibzugriff auf diesen Ordner. Alle Designs, die exportiert werden, können mit den Designs in der AcuDesign iOS-Anwendung hinzugefügt / synchronisiert werden.

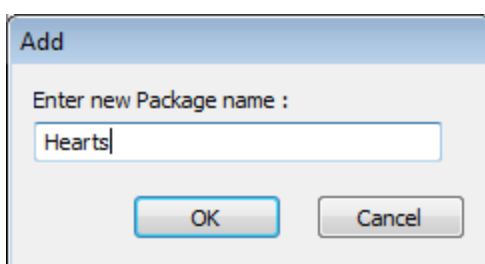
Hinweis: Damit Ihre Dateien synchronisiert werden, stellen Sie bitte sicher, dass die Option "Dropbox aktivieren" der AcuDesign-Einstellungen aktiviert ist.



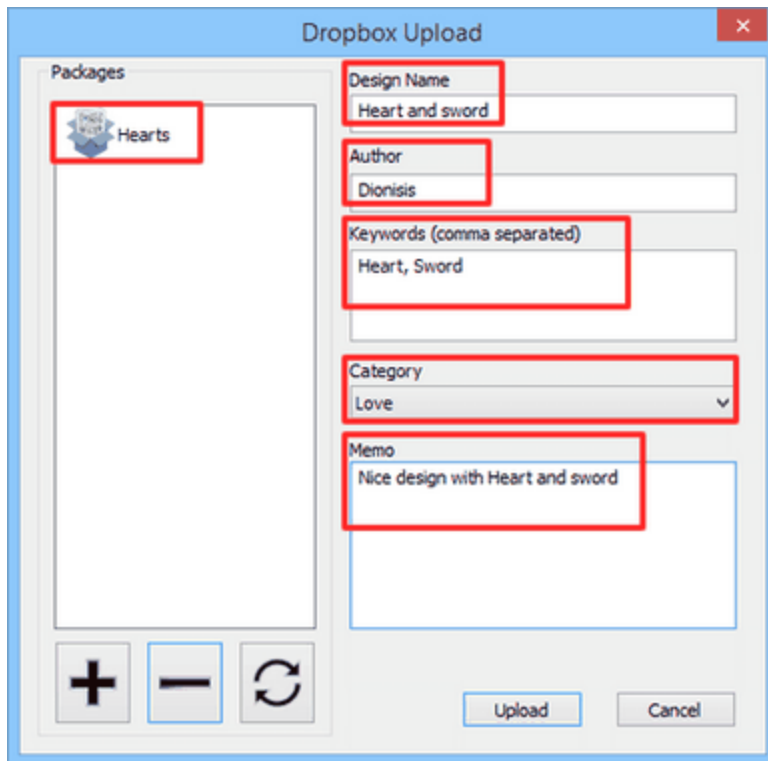
7. Wenn die Autorisierung nicht erfolgreich ist, wird die Nachricht der folgenden Abbildung angezeigt. Wenn etwas schief gelaufen ist und die Autorisierung fehlgeschlagen ist, müssen Sie von vorne beginnen, indem Sie die Option "Exportieren nach Dropbox" im Menü "Datei" verwenden.



8. Nach erfolgreicher Autorisierung ist der Dropbox-Upload-Dialog ausgegraut. Die einzige verfügbare Option ist der Abschnitt mit den Pluszeichen im Paket. Um ein Design hochzuladen, müssen wir zuerst ein Paket für das Design auswählen. Wie bereits erwähnt, sind die hochgeladenen Designs in Paketen organisiert. Ein Paket ist eine Sammlung von Designs. Mit dem Plus-Zeichen können Sie so viele Pakete erstellen, wie Sie möchten. Das einzige, was Sie definieren müssen, ist der Paketname.

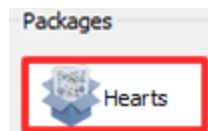


9. Wir haben ein Paket namens "Herzen" erstellt.

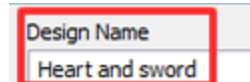


10. Das hochgeladene Design wird Teil der "Herzen" -Kollektion sein.

Zuerst müssen wir ein Paket für das Design auswählen. In unserem Fall haben wir nur ein Paket.



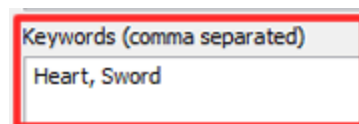
Geben Sie einen Namen für das Design ein.



Autorenname: Der Dialog erkennt automatisch den Benutzernamen des Computers, aber Sie können ihn beliebig ändern.



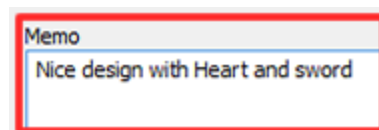
Geben Sie Schlüsselwörter, durch Komma getrennt, ein, die Ihnen bei der Suche nach einem Design helfen können.



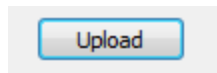
Wählen Sie eine Kategorie, zu der das Design gehört.



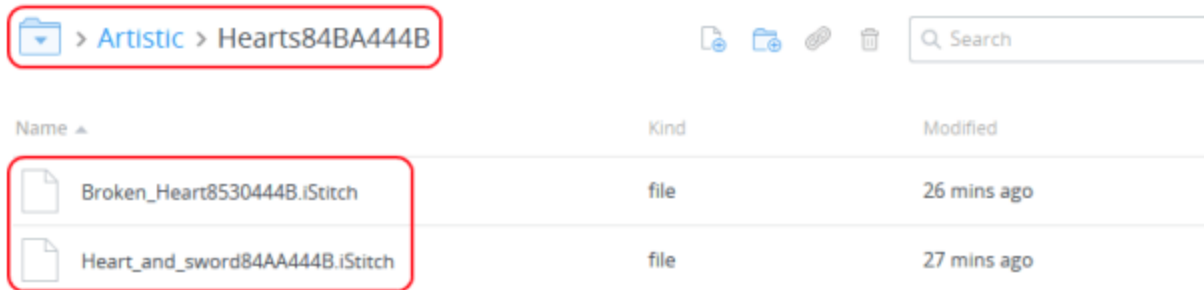
Sie können eine kurze Beschreibung über das Design hinzufügen und ob es Dinge gibt, an die wir uns bei der Produktion oder irgendetwas anderem erinnern müssen.



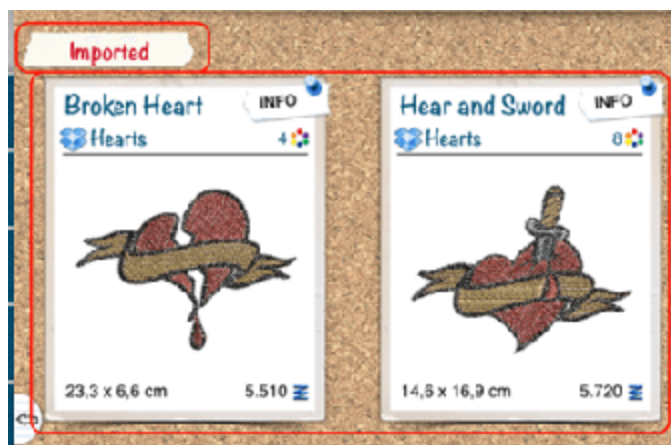
Schließlich müssen Sie Upload drücken, um das Design an Dropbox zu senden.



11. Eine Bestätigungsmeldung zum Upload-Erfolg wird angezeigt. Mit der Option "Export zu Dropbox" von <% PROGRAM NAME%> haben Sie ein Design in Dropbox hochgeladen. Auf die gleiche Weise können Sie so viele Designs hochladen, wie Sie möchten. Wie Sie in den folgenden Abbildungen in unserem Dropbox-Konto in Apps - Stickerei sehen können, wurde ein Ordner namens Herzen (Paketname) erstellt (oberer Teil der folgenden Abbildung) und die hochgeladenen Designs wurden in diesen Ordner gelegt (wie Sie sehen können) im unteren Teil der folgenden Abbildung).



12. Ab sofort können Sie mit wenigen Klicks Pakete erstellen und Designs in Dropbox hochladen. Wechseln wir zu "AcuDesign", um zu sehen, wie diese Designs mit der Design-Sammlung von "AcuDesign" synchronisiert werden. Stellen Sie sicher, dass die Option "Dropbox aktivieren" des Einstellungsbereichs auf "EIN" gesetzt ist.
13. In der Kategorieansicht "AcuDesign" werden die hochgeladenen Designs in einem speziellen Abschnitt namens "Importiert" platziert. Sie können anhand des entsprechenden Symbols in der Entwurfsvorschau erkennen, welche Designs aus Dropbox importiert werden.



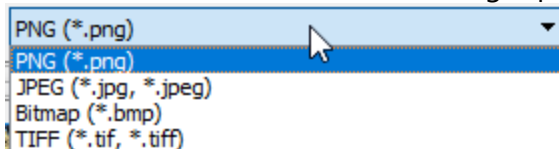
14. Im Paket-Browser können Sie das erstellte Paket und die dazugehörigen Designs sehen.



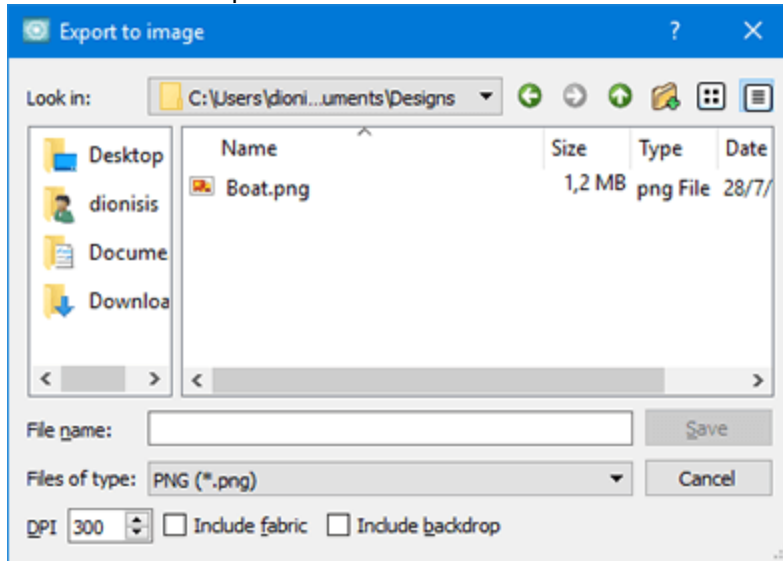
Stickbild exportieren

In vielen Fällen ist es aus Gründen der Dekoration oder des Archivs sehr nützlich, ein Bild in eine Bilddatei zu exportieren. Um das Stickmuster in eine Bilddatei zu exportieren, müssen Sie nach dem Erstellen eines Muster die folgenden Schritte ausführen:

1. Verwenden Sie die Option "Datei" - "Exportieren" - "Zum Bild" oder drücken Sie die Tastenkombination Strg + Umschalt + E (für Mac OS Cmd_Shift + E).
2. Ein "Speichern" -Dialog erscheint, navigieren Sie zu dem Ort, an dem Sie das Muster speichern möchten,
3. Definieren Sie einen Namen für die Bilddatei.
4. Wählen Sie den gewünschten Bilddateityp mit dem Dropdown-Menü "Dateityp" aus. Die Optionen, die Sie haben, sind Tiff (*.tif), PNG (*.Png), Jpeg (*.jpg, *.jpeg) und Bitmap (*.Bmp).



5. Es gibt auch noch weitere Anpassungen, DPI, Fabric und Hintergrundoptionen, sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf "Speichern" und die Bildvorschau Ihres Musters wurde am ausgewählten Ort gespeichert.



Ändern Sie die Bildauflösung

Sie können die Auflösung des erzeugten Bildes anpassen, indem Sie den DPI-Wert (Dot Per Inch) ändern. Die DPI gibt die Anzahl der Punkte an, die ein Drucker pro Zoll drucken kann oder die ein Monitor sowohl horizontal als auch vertikal anzeigen kann. Die Auflösung eines Bildes wird anhand der Anzahl der Punkte pro Zoll gemessen, aus der es beim Drucken besteht. Der DPI-Wert, den Sie auswählen, beeinflusst die Bildqualität. Der DPI-Wert, den Sie in das DPI-Feld eingeben können, kann zwischen 60 und 600 variieren. Im Allgemeinen sind Bilder, die nur für Computermonitore erstellt werden, 72 oder 96 dpi, und für das Internet erstellte Bilder sind 72 dpi. Bilder, die zum Drucken auf Desktop-Druckern erstellt werden, liegen zwischen 150 und 300 dpi, während Bilder für professionelle Drucker in der Regel 300 dpi oder mehr betragen. Wir schlagen für einen besseren Effekt des Stickeffekts vor, den dpi-Wert auf mehr als 150 dpi einzustellen. Mit einer Auflösung von fast 160 dpi sind Sie nahe an den tatsächlichen Abmessungen des Designs und Sie erhalten eine korrekte Darstellung des Stickeffekts, indem Sie das Originalbild nicht erneut aufnehmen. Für den Textildruck ist es besser, die höchstmögliche Auflösung von 600 dpi für realistischere Ergebnisse zu verwenden.

Stoffoption einschließen

Mit der Option Stoff einbeziehen können Sie entscheiden, ob das exportierte Bild einen Stoffhintergrund haben soll oder nicht. Mit einem Stoffhintergrund können Sie eine realistische Vorschau des Designs mit dem ausgewählten Stoff haben. Die Vorschau sieht sehr ähnlich aus, wie das Design auf dem tatsächlichen Stoff gestickt wird. Wenn die Option Stoff einbeziehen ausgewählt ist, wird der Stoff, der für den Entwurf verwendet wird, als Hintergrund im exportierten Bild hinzugefügt. Wenn die Option "Stoff einbeziehen" nicht ausgewählt ist, hat das exportierte Bild keinen Stoffhintergrund. Bei Bitmap-, Jpeg- und Tiff-Dateien ist der Hintergrund schwarz und für PNG-Dateien transparent.

Hintergrundoption einschließen

In einigen Fällen, die wir anhand eines Hintergrunds digitalisieren, wäre es sehr nützlich, das Design mit dem verwendeten Hintergrund zu exportieren. Auf diese Weise können wir das Design im Vergleich zur Design-

Quelle überprüfen, um jeden Aspekt des Designs, das wir mögen, zu verbessern. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Hintergrundbild, das im Design enthalten ist, in das Bild exportiert, wie es auf dem Bildschirm zu sehen ist. Um den Hintergrund exportieren zu können, muss der gewünschte Hintergrund sichtbar sein.

Die Bilder, die exportiert werden, können als Grafik in verschiedenen Grafikdesignprojekten verwendet werden. Das Stickereibildmaterial kann von Stickereien verwendet werden, um ihre Arbeit zu präsentieren oder zu fördern. Sie können es auf jedem Stoff drucken, um die tatsächliche Größe ihrer Arbeit zu visualisieren oder Broschüren mit ihren Entwürfen zu erstellen. Es kann auch verwendet werden, um Kombinationen von gedruckten Stickerei-Effekt auf einem T-Shirt zusammen mit tatsächlichen Stickerei zu machen. Dies ist ein neuer Trend auf dem Markt, der sowohl Sticken als auch Bedrucken von Kleidungsstücken kombiniert. Darüber hinaus können Stickbilder auch zur Dekoration von Umschlägen, Geburtstagskarten, Visitenkarten oder anderen Grafiken verwendet werden, auf denen Bilder mit Stickereien aussehen könnten.



Nach SVG exportieren

Das Artwork von allem, was Sie erstellen, kann in einen speziellen Dateityp (SVG-Datei) exportiert werden, der nur das Artwork enthält. Die exportierte SVG-Datei kann für Druckzwecke oder zum Erstellen von Kombinationen aus Stickerei und Textildruck auf Kleidungsstücken verwendet werden. Gehen Sie folgendermaßen vor, um Ihr Design als SVG-Datei (Scalable Vector Graphics) zu speichern:

1. Im Menü "Datei" erweitern Sie das Untermenü "Exportieren".
2. Dann verwenden Sie die Option "Nach SVG". Eine weitere Möglichkeit, die Option "Zu SVG" direkt zu aktivieren, besteht darin, die Tastenkombination Alt + E zu drücken.
3. Ein Speicherdialog erscheint, definieren Sie einen Namen für die Datei. Suchen Sie den Speicherort, an dem das Design gespeichert werden soll
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Speichern", um das Design im SVG-Dateiformat zu exportieren.

Sobald die SVG-Datei gespeichert ist, können Sie sie in einem beliebigen Vektor-Design-Editor bearbeiten. Das Design kann auch wieder in die Software importiert werden und Sie können eine andere Variante

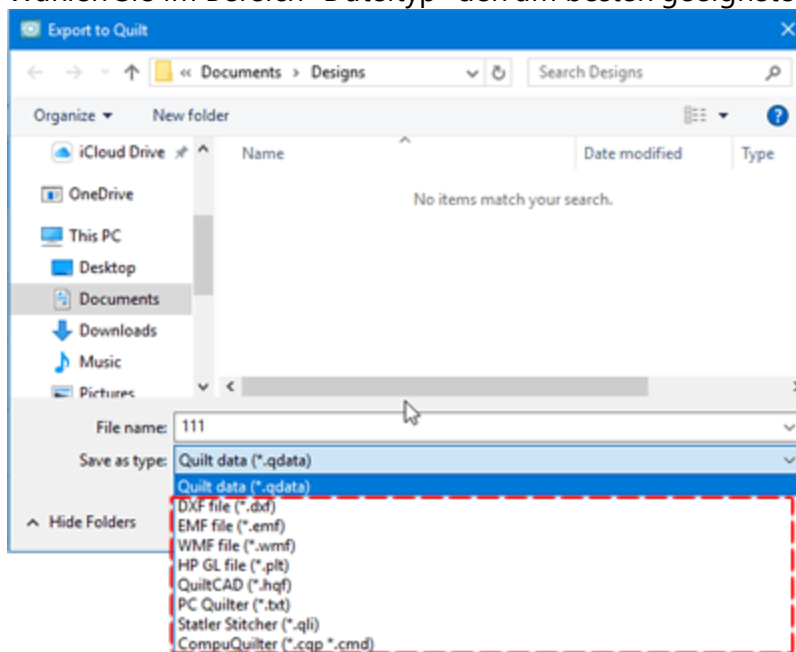
erstellen. Wenn Sie die Grafik separat aufbewahren, können Sie sie erneut verwenden, wenn Sie ein ähnliches Stickdesign erstellen möchten.

Für das Quilten exportieren

Die Software hat auch die Möglichkeit, Dateien für Quilt Frame-Maschinen zu speichern. Sie können ein Design für das Quilten erstellen und sobald Sie fertig sind, können Sie es in eine Quilt-Datendatei exportieren, die Sie laden und auf Ihrem Quilt Frame-Gerät verwenden können.

Um die Datei zu speichern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Erweitern Sie im Menü "Datei" das Untermenü "Exportieren"
2. Benutzen Sie die "To Quilt" -Option und ein Speicherdialog erscheint.
3. Wählen Sie im Bereich "Dateityp" den am besten geeigneten Dateityp aus.



4. Wählen Sie den Speicherort für die gespeicherte Datei.
5. Geben Sie den Namen der Datei in das Feld Dateiname ein.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern, um das Muster im ausgewählten Dateiformat zu speichern.

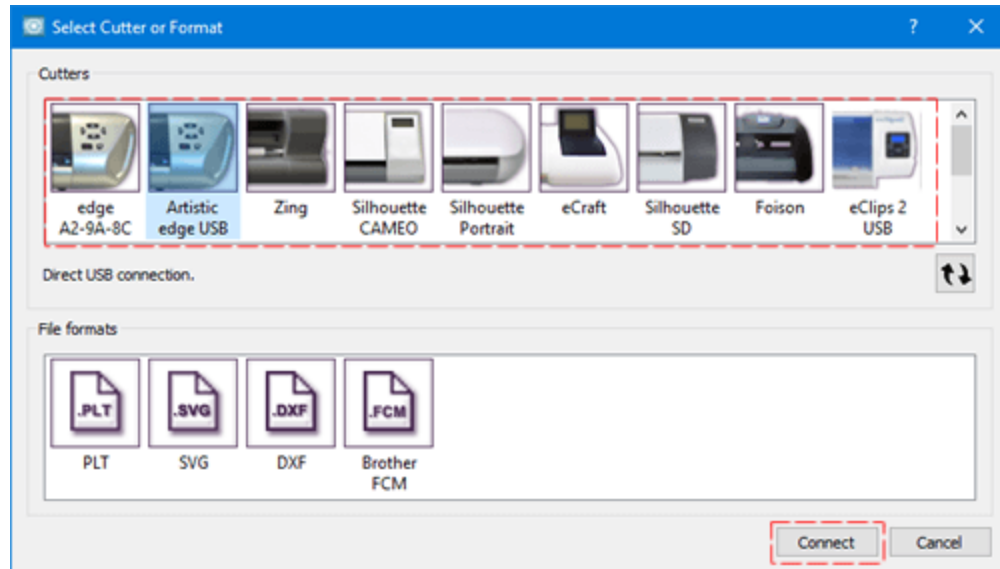
Jetzt können Sie die Datei auf Ihren Quilt Frame-Rechner laden und mit dem Quilten beginnen.

Mit diesem Export-Tool können Sie Ihr Design in verschiedene Formate exportieren. Das DXF (AutoCAD) - Format ist ein Vektorformat, das für Präsentationen oder in Laserschneidmaschinen oder Quiltmaschinen verwendet werden kann. Um ein Design in das (DXF) Dateiformat zu exportieren, müssen Sie die oben aufgeführten Schritte ausführen, aber im Abschnitt Speichern als Typ müssen Sie die DXF-Datei auswählen. Auf die gleiche Weise können Sie in jedes der verfügbaren Dateiformate exportieren.

Für den Plotter exportieren

Alle Designs, die Kristalle, Schnitte, Schablonen, Applikationen oder Paint Objekte enthalten, benötigen besondere Sorgfalt, um sie an den digitalen Plotter für die Produktion zu senden. Sie können Designs einfach durch direkte Verbindung auf bestimmten Schneidemaschinen oder als Dateien, die für den gleichen Zweck

verwendet werden können, exportieren. Um ein Design an einen digitalen Plotter zu exportieren, müssen Sie die Option "Export" - "Zu Plotter" im Menü "Datei" verwenden. Aus dem erscheinenden Dialog müssen Sie einen der Plotter auswählen, mit dem Sie sich direkt verbinden können, oder ein Dateiformat (HPGL-Datei, SVG-Datei, DXF, FCM-Datei), wenn Sie in eine Datei exportieren und manuell in Ihren Plotter importieren möchten. Wenn Sie einen Plotter auswählen, der direkt angeschlossen werden soll, drücken Sie nach Auswahl des Plotters die Taste "verbinden".



Eine "Windows-Sicherheitswarnung" wird möglicherweise angezeigt, wenn Sie das Dialogfeld zum ersten Mal öffnen. Klicken Sie auf "Zugriff erlauben", um die Kommunikation der Software mit dem Plotter "Artistic Edge" (Wireless) zu ermöglichen.

Schnittstellenkonfiguration

Unter der Liste der Plotter können Sie die Verbindungseinstellungen für die ausgewählte Schneidemaschine anpassen. Es gibt verschiedene Arten von Verbindungen, serielle Verbindung (Com), Druckerverbindung (USB), direkte USB-Verbindung oder drahtlose Verbindung. Nachdem Sie einen der verfügbaren Plotter ausgewählt haben, können Sie im Bereich unter einem Drucker, einem Com-Auswahlmenü oder einem

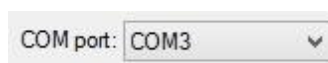
Wireless-Konfigurationssymbol sehen .



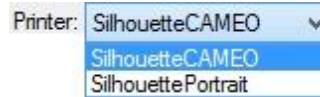
Com Auswahl

Druckerauswahl

- **Serielle Verbindung:** Für Zing, eCraft, Foison, REDSail können Sie den ausgewählten "Com-Port" (serielle Schnittstelle, an die das Gerät angeschlossen ist) über die Dropdown-Liste ändern. Die Software versucht immer, den richtigen Port automatisch zu erkennen, in manchen Fällen ist sie jedoch nicht erfolgreich. Wenn Sie ein Design an den Computer senden und es nicht startet, versuchen Sie, den COM-Port vom Menüelement zu ändern, und versuchen Sie es erneut. Wenn keiner der verfügbaren Ports funktioniert, müssen Sie überprüfen, ob der Computer ordnungsgemäß auf dem PC installiert ist.



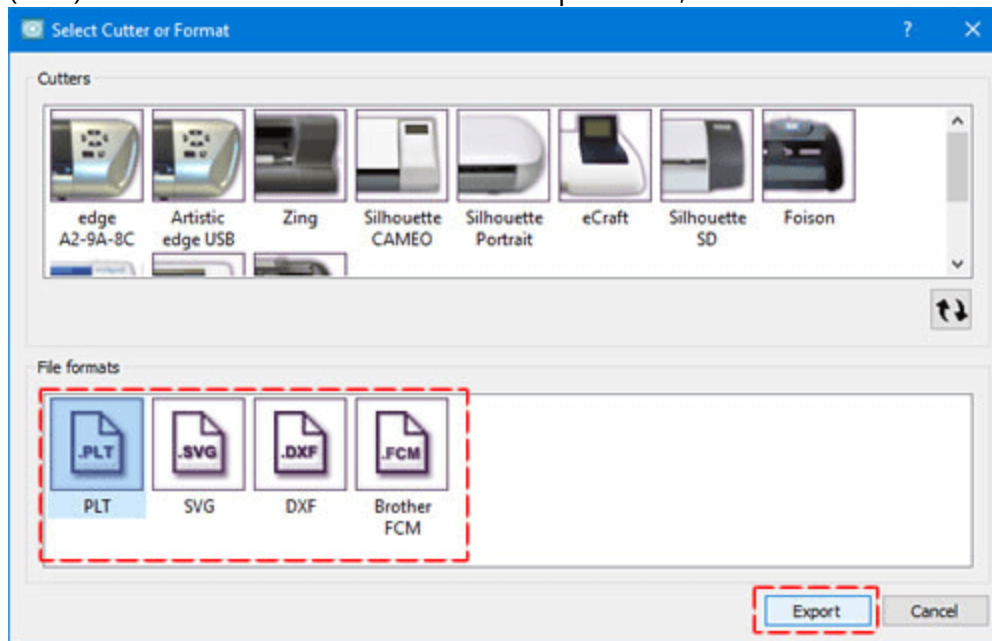
- Druckeranschluss: Für Silhouette SD, Silhouette CAMEO, Silhouette Portrait, GCC können Sie im Dropdown-Menü Drucker den Druckertreiber für das jeweilige Gerät auswählen. Die Software versucht, den richtigen Drucker automatisch zu erkennen. In manchen Fällen ist dies jedoch nicht immer möglich. Wenn in der Liste kein Drucker verfügbar ist, müssen Sie prüfen, ob der Computer ordnungsgemäß auf Ihrem PC installiert ist.




- Direkte USB-Verbindung: Artistic Edge USB und eClips 2 USB erstellen eine direkte USB-Verbindung. Wenn sie korrekt an den Computer angeschlossen und eingeschaltet sind, erfolgt die Verbindung automatisch. Für den Fall, dass Sie mit keinem dieser Plotter korrekt kommunizieren können, schließen Sie den Dialog, schalten Sie den Plotter aus und wieder ein und verwenden Sie dann wieder Export zum Plotter.
- Drahtlose Verbindung: Für Artistic Edge Wireless Cutter versucht die Software eine direkte drahtlose Verbindung zum Plotter herzustellen. Wenn die Verbindung erfolgreich ist, wird der Name des Plotters angezeigt. Neben dem Namen des Plotters befindet sich eine Schaltfläche, mit der die drahtlose Verbindung konfiguriert werden kann. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel Artistic Edge Wireless-Konfiguration. Wenn der Name des Plotters nicht verfügbar ist, stellen Sie sicher, dass Sie mit dem Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx oder dem Zugangspunkt Ihres Home-Business verbunden sind (falls Sie den Plotter in den Client-Modus geschaltet haben). Weitere Informationen im Kapitel Artistic Edge Wireless-Konfiguration.

In Datei exportieren

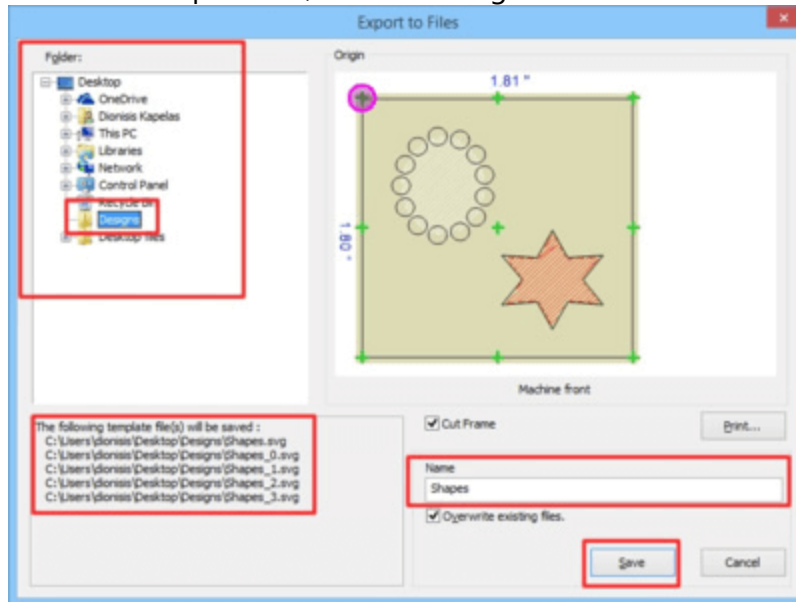
1. Wählen Sie die Option HPGL-Datei (.plt) oder SVG-Datei (.svg) oder DXF-Datei (.dxf) oder FCM-Datei (.fcm) und drücken Sie die Schaltfläche Exportieren, um fortzufahren.



2. Im Bereich Original können Sie die Position angeben, an der der Computer mit der Erstellung des Entwurfs beginnen soll. Mit dieser Option können Sie das zu schneidende Material an der richtigen Position positionieren. Sie können den Ursprung ändern, indem Sie einfach auf das entsprechende

grüne Kreuz klicken.  Die .plt- oder .svg- oder .dxf-Datei, die produziert wird, wird in der Nähe der von Ihnen ausgewählten Schaltfläche positioniert.

3. Navigieren Sie zu dem Speicherort, an dem Sie die Vorlagen speichern möchten, und geben Sie einen Namen ein.
4. Wenn Sie möchten, dass vorhandene Designs überschrieben werden, können Sie die Option Vorhandene Dateien überschreiben aktivieren. Nachdem Sie den Dateinamen eingegeben haben, sehen Sie im unteren linken Teil die Namen der Vorlagendateien. Drücken Sie abschließend die Schaltfläche Speichern, um die Vorlagendateien auf die Festplatte zu schreiben.

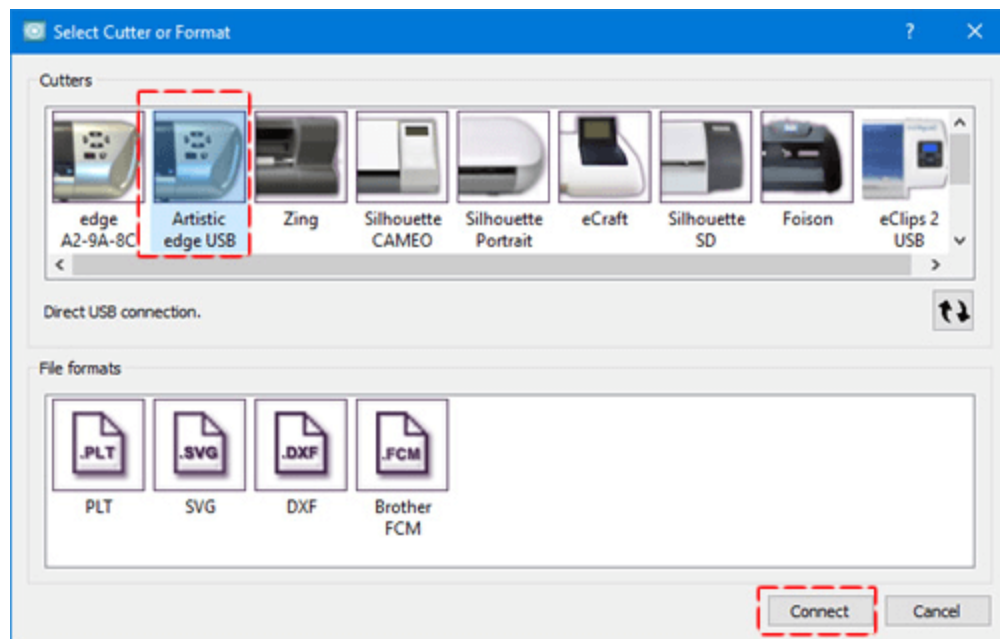


Es gibt auch einige andere nützliche Optionen im Exportdialog:

- **Umrandung schneiden:** Diese Option fügt ein Rechteck um das Design, das nach dem Schneiden des Hauptobjekts geschnitten wird. Um es auf das Design anzuwenden, müssen Sie einfach das Kontrollkästchen Rahmen ausschneiden aktivieren. Im originalen Bereich sehen Sie ein Rechteck, das um das von Ihnen erstellte Design hinzugefügt werden kann. Dies ist der Schnittrahmen, der den Plotter zwingt, das Material zu schneiden und eine portable Version des von Ihnen erstellten Schnittdesigns zu erstellen.
- **Drucken ...:** Mit dieser Option können Sie einen Ausdruck des Designs erstellen und die Schnittsequenz der Objekte anzeigen. Weitere Details zum Drucken-Dialog finden Sie hier.

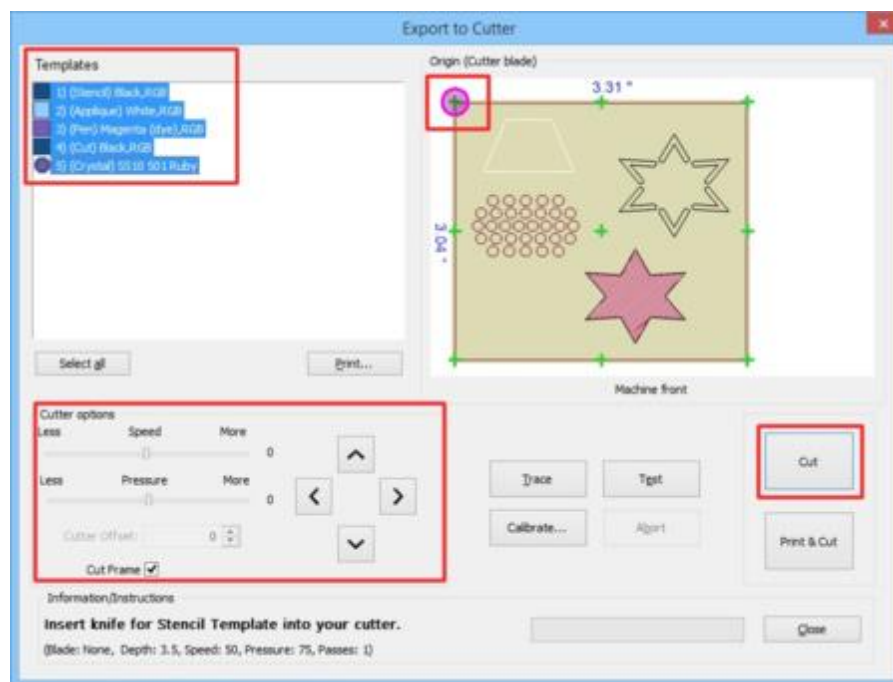
Direkte Verbindung zum Plotter

Wenn Sie die Option "Exportiere zu Plotter" im Menü "Datei" verwenden, müssen Sie einen der verfügbaren Plotterauswählen und auf "Verbinden" klicken, um eine direkte Verbindung mit dem Plotterherzustellen.



Wählen Sie Plotter/ Typ

Das Dialogfeld "In Plotter exportieren" wird angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie ein beliebiges Designteil (Farbe, Schnitt, Schablone, Applikation, Kristalle) für die Produktion an den Plotter senden, mit dem Sie bereits verbunden sind. Wenn der Digital Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren.

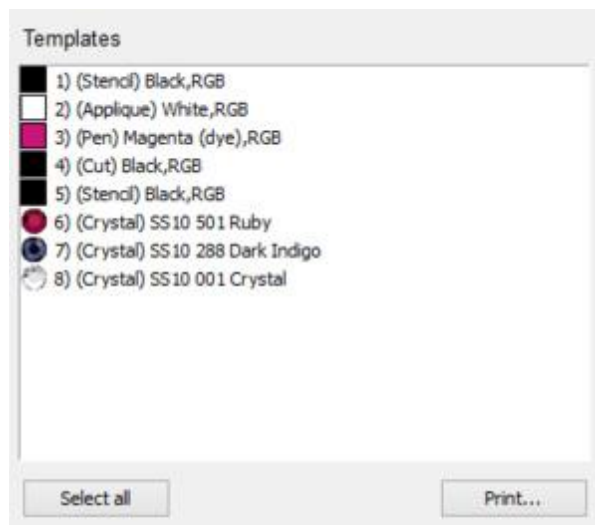


Wählen Sie einen Plotter oder exportieren Sie ihn in eine Datei

Der Export in Plotter Dialog ist im Allgemeinen der gleiche für alle Plotter, die einzige Erwähnung ist, dass einige Optionen nicht für jeden Plotter verfügbar sind, der ihre Verwendung nicht unterstützt. In diesem Thema werden wir die verschiedenen Teile dieses Dialogs und die Verwendung vorstellen.

Vorlagenbereich

Wenn Sie ein Design an einen Plotter exportieren, konvertiert das Programm automatisch alle Designteile, die an den Plotter gesendet werden sollen, in separate Vorlagen. Für jeden Objekttyp (Ausschneiden, Malen, Schablone, Kristall, Applikation) und für jede Farbe wird eine separate Vorlage erstellt, wenn mehrere Objekte desselben Typs existieren. Zum Beispiel für das Design unserer Probe gibt es Schablone, Applikation, Stift, Schneiden und Kristall Vorlage. In diesem Bereich können Sie eine oder mehrere Vorlagen auswählen, die an den Plotter gesendet werden. Sie können die Strg-Taste bei gedrückter Tastatur gedrückt halten und die Vorlagen auswählen, die Sie an den Plotter senden möchten, indem Sie darauf klicken. Diejenigen, auf die geklickt wurde, werden hervorgehoben und zeigen Ihnen, welche ausgewählt sind. Um die Auswahl aufzuheben, können Sie die Strg-Taste erneut gedrückt halten und auf sie klicken. Eine andere Möglichkeit, mehrere sequenzielle Vorlagen auszuwählen, besteht darin, die Umschalttaste gedrückt zu halten, indem Sie auf die erste Vorlage klicken, die Sie auswählen möchten, und dann auf die letzte. Alle Vorlagen, die sich zwischen der ausgewählten Vorlage befinden, werden ausgewählt. Wenn Sie mehrere Vorlagen auswählen und auf Schneiden (für Messerteile) oder Zeichnen (für Stiftteile) drücken, werden sie in der angezeigten Reihenfolge an den Plotter gesendet. Wenn eine Vorlage fertiggestellt ist, stoppt der Plotter und im unteren Teil des Dialogs wird eine Anleitung zur nächsten Vorlage angezeigt. In der Abbildung unten ist zum Beispiel die erste Schablone eine Schablonenvorlage. Sie müssen also die Schneidmatte mit dem Material zum Schneiden in Ihren Plotter platzieren und im Informationsbereich werden Sie angewiesen, ein Messer / eine Klinge in Ihren Schneidkopf zu legen. Nachdem Sie auf Ausschneiden geklickt und die Schablonenvorlage erstellt haben, wird der Plotter angehalten und Sie erhalten Anweisungen für die nächste Vorlage. Der Vorgang wird für alle ausgewählten Vorlagen fortgesetzt. Sie werden aufgefordert, die Schneidmatte mit dem Material für jede Vorlage und den Stift oder das Messer auf dem Schneidkopf zu platzieren.

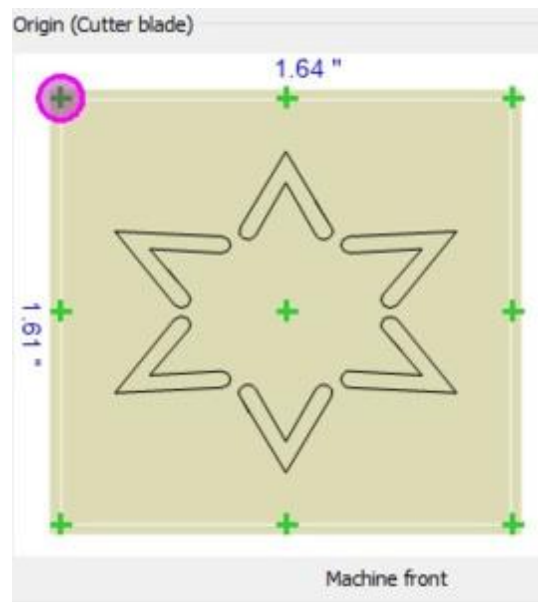


Wenn Sie alle aufgelisteten Vorlagen auswählen möchten, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche unterhalb des Vorlagenbereichs und alle werden ausgewählt. Standardmäßig sind beim Export in Plotter alle Vorlagen ausgewählt. Jede Seitenauswahl, die Sie in der Vorlagenliste vornehmen, wird im originalen Bereich angezeigt. Sie können auch Drucken die Vorlagen zusammen mit nützlichen Informationen über die Produktion.

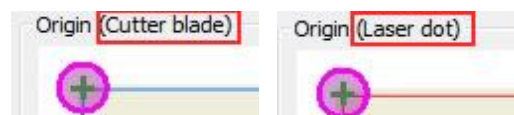
Herkunft - Vorschau

In diesem Bereich sehen Sie eine Vorschau der ausgewählten Vorlage (n) und es gibt verschiedene Kreuzzeichen. Sie können einen dieser Punkte als Ausgangspunkt für Ihr Design auswählen. Nicht alle Plotter unterstützen alle Ursprungspunkte, die Sie in der folgenden Abbildung sehen können. Bei einigen Plotter stehen möglicherweise nur ein oder wenige Ursprungspunkte zur Verfügung. Der Plotter beginnt mit der Erstellung des Designs entsprechend dem ausgewählten Ursprungspunkt. In der folgenden Abbildung wird beispielsweise der obere linke Ursprung ausgewählt, und an diesem Punkt beginnt der Plotter. Mit dieser Option können Sie den Schneidvorgang entsprechend dem von Ihnen platzierten Material und der Position des Schneidkopfs starten. Sie können den Ursprung ändern, indem Sie einfach auf ein beliebiges Kreuzsymbol klicken.

Die Silhouette SD, Silhouette CAMEO unterstützt diese Option nicht und Sie können daher die Herkunft des Designs nicht ändern.

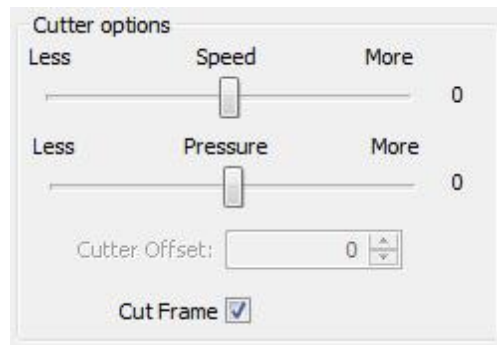


Neben dem Namen des Originals sehen Sie das Werkzeug zur Definition der Originale, mit dem jeder Computer angibt, von wo aus er mit dem Schneiden beginnen soll. Zum Beispiel verwendet die Zing-Maschine einen Laserpunkt, um den Ursprung zu definieren, und die anderen Maschinen benutzen den tatsächlichen Schneidkopf (Blade-Pen). Denken Sie deshalb daran zu prüfen, wie Ihre Maschine die Startposition einstellt, von wo aus das Material geschnitten wird.



Plotter Optionen

In diesem Bereich können Sie verschiedene Parameter der Schneidefunktion einstellen (Geschwindigkeit, Druck), zusätzlichen Umriss hinzufügen und Rahmen schneiden.



Geschwindigkeit - Druck

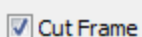
Für jedes erstellte Objekt Zeichen, Schablone, Schneiden, Applikation oder Kristalle können wir die Geschwindigkeit und den Druck mit den entsprechenden Optionen der Objekteigenschaften einstellen. Jedes der Objektvorlagen kann unterschiedliche Geschwindigkeit oder Druck haben. Mit der Geschwindigkeits- und der Druckspurleiste können Sie die Geschwindigkeit und den Druck, der auf alle im Dialogfeld verfügbaren Vorlagen angewendet wird, erhöhen oder verringern. Im Allgemeinen verwenden wir diese Schieberegler, wenn wir ein komplexes Design erstellt haben und während der Produktion sehen, dass wir mehr Geschwindigkeit oder Druck benötigen. Dann erhöhen wir die Geschwindigkeit oder den Druck für alle Designvorlagen, ohne zu allen Designobjekten zu gehen und ihre zu ändernden Schneideoptionen. Wenn diese Werte ausgegraut (deaktiviert) sind, bedeutet dies, dass der Plotter ihre Verwendung nicht unterstützt. Sie müssen daran denken, dass diese Spurbalken die vorherigen Einstellungen behalten, die Sie ausgewählt haben. Wenn Sie also ein neues Design starten und an den Plotter senden, werden Sie sehen, dass die zuvor gewählte Geschwindigkeit und der Druck beibehalten werden gewählte Geschwindigkeit, dann sollten Sie den Regler auf Null zurückstellen.

Schneideversatz

Wenn dieser Wert aktiviert ist, können Sie den Versatz angeben, den der Plotter jeder Form hinzufügt, damit er korrekt erzeugt wird und seine Form behält. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können Anpassungen über das Maschinenbedienfeld vornehmen. Sie können die Einstellung für den Schneideversatz basierend auf dem Versatz ändern, den Sie jedem Schnitt hinzufügen möchten, den das Gerät herstellt. Um es klarer zu machen, bedenken Sie, dass die Maschine zum Schneiden des Materials ein Messer mit einer bestimmten Größe verwendet. Wenn die Maschine schneidet, erzeugt das Material eine Form, die kleiner als die ist, die Sie in der Software angegeben haben, wegen der Messerabmessungen. Um das zu überwinden, fügen wir einen Offset hinzu, der die Maschine zwingt, das Design etwas größer zu gestalten und die Größe zu erreichen, die wir wollen.

Schnitt Rahmen:

Mit dieser Option wird ein Rechteck um das Design hinzugefügt, das nach dem Schneiden des Hauptobjekts geschnitten wird. Um es auf das Design anzuwenden, müssen Sie einfach das Kontrollkästchen Rahmen ausschneiden aktivieren. Im Ursprungsbereich sehen Sie ein Rechteck, das um das von Ihnen erstellte Design hinzugefügt werden kann. Dies ist der Schnittrahmen, der den Schneider zwingt, das Material zu schneiden und eine portable Version des von Ihnen erstellten Schnittdesigns zu erstellen.



Rahmen schneiden

Plotteroperationen

Mit den Steuerelementen, die in der folgenden Abbildung zu sehen sind, kommunizieren wir direkt mit dem Plotter und führen verschiedene Schneide - und Zeichen - Operationen durch.







Pfeiltasten

Mit den Pfeiltasten können Sie den Kopf des Plotter in eine Position bewegen, in der Sie den Kopf haben möchten. Dies kann in 2 Fällen notwendig sein, zuerst, um den Schneidkopf über dem Bereich der Schneidmatte zu positionieren, den wir schneiden möchten (Positionieren des Kopfes entsprechend dem gewählten Ursprung) und zweitens, um den Schneidkopf in eine Position zu bewegen, in der wir eine Testoperation der Plotter-Einstellungen durchführen möchten.

Wenn Sie beispielsweise einen Ursprung in der oberen linken Ecke der Vorlage ausgewählt haben, müssen Sie den Kopf in die obere linke Ecke des Bereichs verschieben, in dem Sie die Ausschneiden-Malen-Operation ausführen möchten.

Wenn Sie die Position des Schneidkopfes feineinstellen müssen, können Sie mit den Tasten Strg, Umschalttaste auf der Tastatur den Bewegungsschritt anpassen.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt  um die Bewegung klein zu machen.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt  um einen großen Bewegungsschritt zu haben.
- Verwenden Sie die Tasten Strg und Umschalt gleichzeitig ( + ) um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.

Spur:

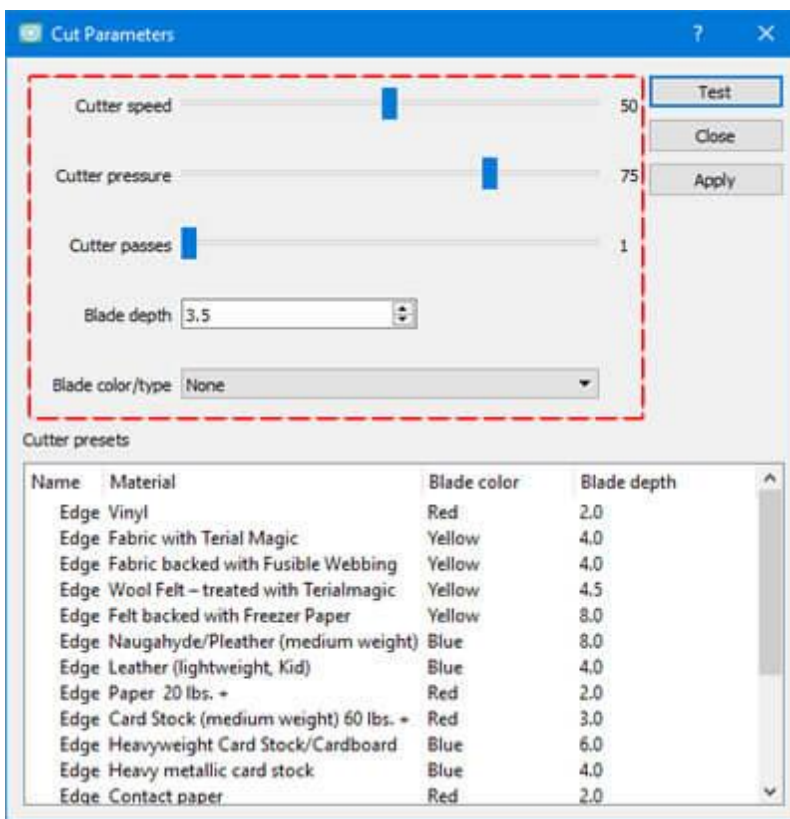
Wenn wir den Schneidkopf über dem Teil platziert haben, den wir schneiden möchten, sollten wir überprüfen, ob das Design in den von uns spezifizierten Bereich passt. Wenn wir die Umriss-Taste drücken, bewegt sich der Schneidkopf um den Bereich, der je nach Designgröße erforderlich ist. Auf diese Weise können wir sehen, ob das Design entsprechend der Position des Kopfes passt.

Abbrechen:

Mit der Abbruch-Taste können wir das Senden an den Plotter stoppen, wenn die Daten noch nicht übertragen wurden. Sollten wir feststellen, dass etwas nicht stimmt, können wir abbrechen, um unser Design oder Einstellungen zu korrigieren und erneut an den Plotter zu senden.

Test

In vielen Fällen, z. B. wenn wir noch nie ein Material oder einen Stift / Pinsel für einen Plotter verwendet haben, müssen wir möglicherweise einen Test durchführen, um die Ergebnisse der Operation mit den aktuellen Vorlageneinstellungen zu überprüfen. Wir können den Testknopf benutzen, um einen solchen Test durchzuführen. Der Test muss für jede Vorlage separat durchgeführt werden, wählen Sie eine Vorlage und drücken Sie die Test-Taste. Der Test-Dialog erscheint. Wenn Sie mehrere Vorlagen ausgewählt haben, wird der Test mit den Einstellungen der ersten Vorlage durchgeführt. Im erscheinenden Dialog sehen Sie die Plattereinstellungen, die für die Objekte der Vorlage ausgewählt wurden (Objekteigenschaften verwenden). Durch Drücken von Test führt der Plotter einen Test mit den aktuellen Einstellungen des von Ihnen platzierten Materials durch. Es wird nur eine einfache Form erzeugen, um zu überprüfen, ob es korrekt produziert wurde.



Es gibt drei Arten von Tests, die Sie in der folgenden Abbildung sehen können: Eine für Schnitt, Applikation, Schablonen, eine für Zeichnen-Objekte und eine für Kristall-Objekte. Es wird ein anderes Muster verwendet, das für jeden Objekttyp besser geeignet ist.



Kristalle Testmuster



Schnitt, Applikation,
Schablone Testmuster



Zeichnen Testmuster

Wenn der Test abgeschlossen ist, können Sie gegebenenfalls die Schneideoptionen (Geschwindigkeit, Druck, Durchgänge) bearbeiten, den Kopf des Plotters an einen anderen Punkt verschieben und erneut testen. Wenn die Ergebnisse wie gewünscht sind, können Sie Übernehmen drücken und die aktuellen Einstellungen werden auf das Objekt der Vorlage angewendet. Um die aktuellen Einstellungen anzupassen, gibt es auch eine Liste von Voreinstellungen, die Sie verwenden können, um Ihnen vorkonfigurierte Einstellungen entsprechend dem Produktionsmaterial zu geben.

Kalibrieren

Diese Option ist nur für Zing, eClips 2 USB und Artistic Edge Cutter mit Laserpointer aktiviert. Mit der Kalibriertaste können Sie den Abstand zwischen Laserpointer und Messerkopf festlegen.

Schnitt

Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf die Schaltfläche Ausschneiden - Zeichnen, um das Design an den Computer zu senden. Sobald Sie den Prozess gestartet haben, sperrt die Software die Verbindung mit der Maschine und Sie können keine andere Vorlage auswählen, bis der Prozess abgeschlossen ist.

Wenn das Design mehrere Gruppen von Kristallen oder mehrere Outline-Objekte oder mehrere Applikations-Objekte aufweist, sendet die Software jedes Design separat und informiert Sie jedes Mal darüber, welches Objekt gesendet wird. Daher wird für Kristalldesigns zuerst eine Kristallgruppe gesendet und geschnitten, dann wird eine zweite Gruppe gesendet und auf einem anderen Schneidmaterial geschnitten, dann die dritte und so weiter. Jedes Mal, wenn die Software eine Bestätigung verlangt (Drücken Sie "OK", um die nächste Seite zu senden oder "Abbrechen", um abzubrechen.). Das Kristalldesign wird basierend auf dem Design mit Schichten verschiedener Lochgruppen erstellt. Designs mit Umrißlinien oder Applikationen werden entsprechend behandelt.

Cut & Print

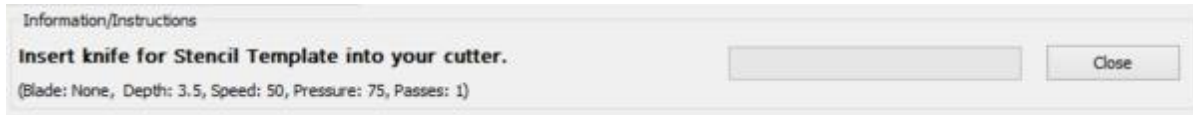
Diese Option ist nur für Plotter aktiviert, die diese Funktion unterstützen. Zing, eClips 2 USB und Artistic Edge Cutter, die über einen Laserpointer verfügen, unterstützen Print & Cut und es gibt auch eine Calibrate Option. Mit der Kalibriertaste können Sie den Abstand zwischen Laserpointer und Schneideklinge festlegen. Für Silhouette CAMEO und Silhouette SD mit einem speziellen optischen Erkennungsmechanismus Cut & Print Option ist auch aktiviert. Cut & Print Die Option ist ein spezieller Mechanismus, mit dem die Umrisse eines Designs auf einen Drucker gedruckt werden können. Anschließend kann der Druck auf die Schneidematte gelegt und das Druckbild mit dem Plotter geschnitten werden. Das bedruckte Papier hat einige Besonderheiten:

Für Zing, eClips 2 USB und Artistic Edge, die einen Laserpointer haben, müssen wir während des Vorgangs mit dem Laserpointer auf diese speziellen Markierungen zeigen, damit der Druck und der Schnitt richtig ausgerichtet sind.

Bei Silhouette CAMEO, die über einen speziellen optischen Erkennungsmechanismus verfügt, müssen wir das bedruckte Papier auf den Plotter legen und der Plotter erkennt die speziellen Markierungen mit optischer Erkennung.

Anleitung

In diesem Bereich können Sie Informationen über die aktuell erstellte Vorlage sehen. Sie können die Schneideigenschaften anzeigen, die für diese Vorlage ausgewählt wurden, und Sie werden angewiesen, den richtigen Produktionskopf zu platzieren. Für die Objekte Ausschneiden, Schablonen, Applikationen werden Sie aufgefordert, das richtige Messer / Messer auf den Schneidkopf zu legen und für die Zeichen-Objekte werden Sie aufgefordert, den richtigen Stift zu platzieren



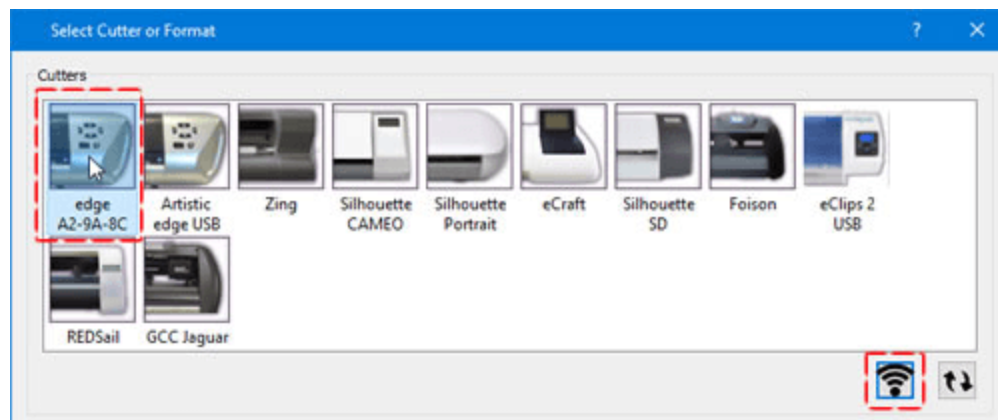
Artistic Edge Wireless-Konfiguration

Der Artist Edge Plotter wird mit einem optionalen Wireless-Modul geliefert. Die folgenden Informationen gelten nur für diejenigen, die die Version mit dem Wireless-Modul erworben haben.

Der Plotter verfügt über 2 Wireless-Betriebsmodi.

- Access Point-Modus: Der Plotter ist nicht mit einem Router verbunden, aber er implementiert einen Wireless Access Point und der Computer verbindet sich direkt mit diesem Access Point. Der Zugangspunkt heißt Edge-xx-xx-xx.
- Client-Modus: Der Plotter ist mit einem Router verbunden und der Computer kommuniziert über die Netzwerkverbindung mit dem Plotter.

Standardmäßig ist der Zugangspunktmodus aktiviert, wenn der Schneideplotter zum ersten Mal gestartet wird. Das bedeutet, dass Sie sich zum Verbinden mit dem Plotter zuerst mit dem Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx verbinden müssen. Wenn Sie mit dem Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx verbunden sind, wird der Name des Plotters in der folgenden Abbildung im Dialogfeld In Kristall / Plotter exportieren angezeigt. Wenn Sie den Namen des Plotters nicht sehen können, sollten Sie zunächst prüfen, ob die Wireless-Funktionalität des Plotters aktiviert ist. Die Wireless / Light-Taste sollte hervorgehoben sein. Wenn es nicht markiert ist, lesen Sie bitte die folgende Anleitung, um die Wireless-Funktion einzuschalten.



Ein- und Ausschalten des Wireless-Moduls

Artistic Edge Plotter mit Wireless-Dongle enthalten hat eine Wireless-Taste neben der Power-Taste (On-Off). Wenn der Wireless-Modus aktiviert ist, ist diese Taste mit einem weißen Licht eingeschaltet, andernfalls ist es aus. Wenn Wireless ausgeschaltet ist, drücken und halten Sie die Wireless-Taste etwa 5 Sekunden lang

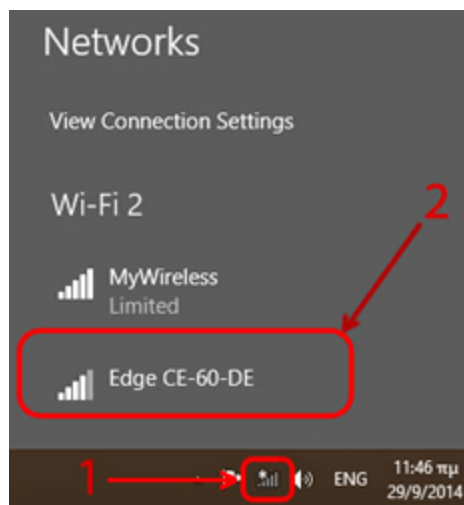
gedrückt, bis sie mit einem weißen Licht markiert ist. Wenn wir jetzt die verfügbaren drahtlosen Netzwerke durchsuchen, sollten wir in der Lage sein, den drahtlosen Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx zu finden, und wir sollten in der Lage sein, eine Verbindung zu ihm herzustellen. Auf die gleiche Weise können Sie die Wireless-Funktion deaktivieren, indem Sie die Wireless-Taste gedrückt halten.

Hinweis: Um ein Design über Wireless an den Plotter senden zu können, sollte der Wireless aktiviert und markiert sein und wir sollten mit seinem Access Point verbunden sein, wenn er sich im Access Point Modus befindet oder mit dem Netzwerk verbunden ist, an dem der Plotter angeschlossen ist wenn in den Client-Modus gewechselt wird.

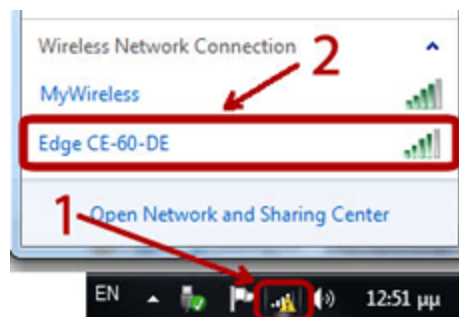
Verbindung zum Artistic Edge Access Point

Zunächst müssen wir erwähnen, dass Sie sicherstellen sollten, dass die WLAN-Funktion aktiviert ist. Wenn nicht, drücken und halten Sie die Licht / Wireless-Taste für drei Sekunden gedrückt. Die Taste leuchtet auf, sobald die WLAN-Funktion aktiviert ist. Drahtloser Zugriffspunkt, um bereit zu sein, und dann erneut nach dem Edge-Zugriffspunkt suchen.

- Um eine Verbindung zum Edge-Plotter herzustellen, müssen Sie auf das Netzwerk-Symbol auf Ihrem System drücken, um verfügbare Netzwerke anzuzeigen.

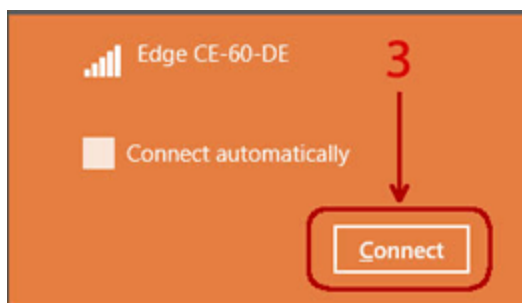


Windows 8/8.1/10

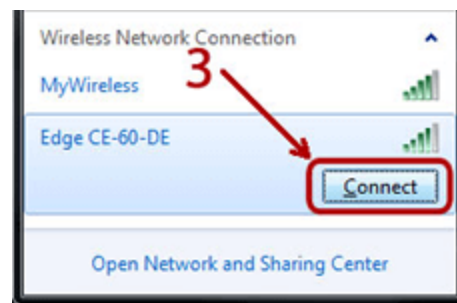


Windows 7

- Wählen Sie in den verfügbaren Netzwerken den Namen Edge-xx-xx-xx und drücken Sie Verbinden, um dem Netzwerk beizutreten.

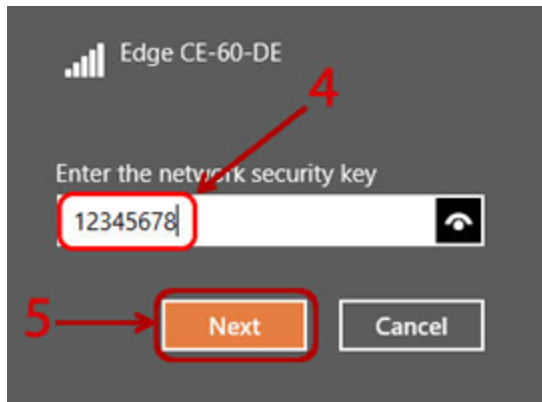


Windows 8/8.1/10



Windows 7

- Sie werden aufgefordert, einen Sicherheitsschlüssel einzugeben. Geben Sie 12345678 ein, klicken Sie auf Weiter und warten Sie eine Weile, bis die Verbindung initialisiert ist. Es ist sehr wichtig, dass Sie das Passwort korrekt eingeben, denn manchmal, wenn das Passwort falsch ist, kann es so aussehen, als ob Sie mit einem Netzwerk verbunden sind, aber es wird keine tatsächliche Dateiübertragung stattfinden.



Windows 8/8.1/10



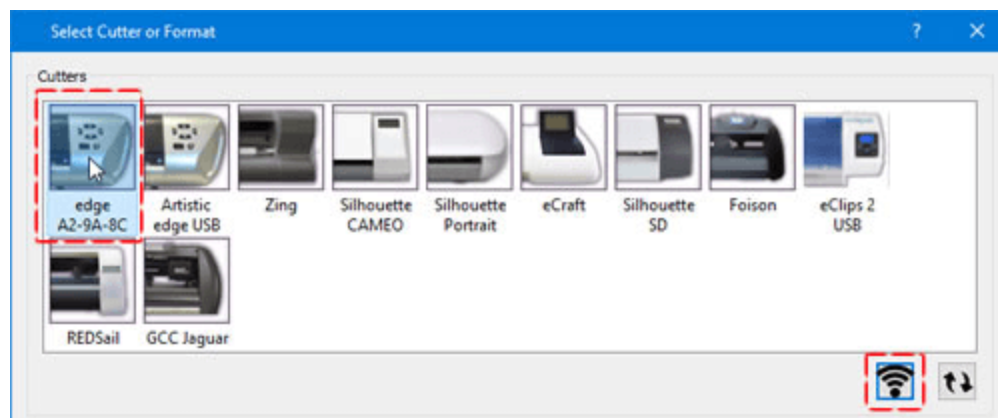
Windows 7/Vista

- Jetzt sind Sie direkt mit dem Plotter verbunden. Um ein Schneid-Design zu senden, gehen Sie folgendermaßen vor:

Hinweis: Während Sie direkt mit dem Plotter verbunden sind, ist das Internet nicht verfügbar. Um Ihren PC wieder mit dem Internet zu verbinden, müssen Sie den Plotter schließen oder die Schritte 2 bis 3 wiederholen, aber dieses Mal eine Verbindung zu Ihrem kabellosen Netzwerk herstellen.

Wählen Sie den drahtlosen Betriebsmodus

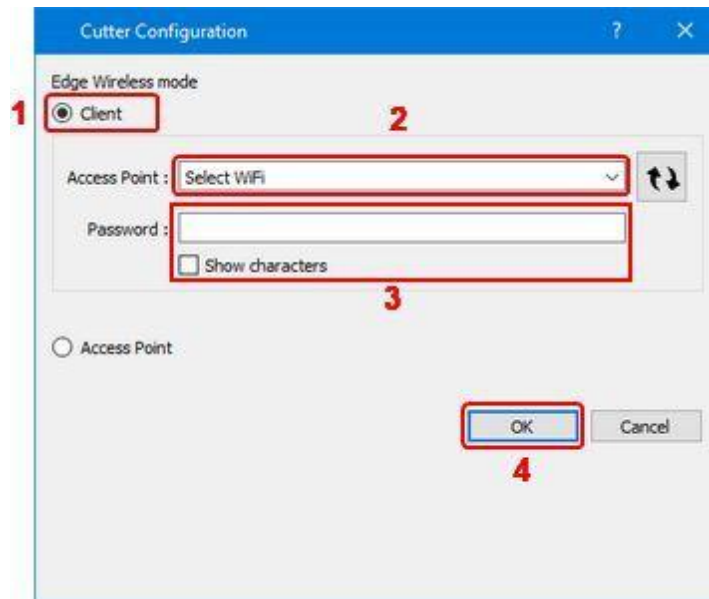
Wenn Sie mit dem Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx verbunden sind und Sie den Namen des Plotter im Dialogfeld In Plotter exportieren sehen, sind Sie erfolgreich mit dem Plotter verbunden. Im Bereich unter den verfügbaren Plottern und wenn "Edge Wireless" ausgewählt ist, können Sie ein Wireless-Symbol sehen, das verwendet werden kann, um den Wireless-Betriebsmodus zu verwalten (siehe folgende Abbildung).



Klicken Sie auf die Schaltfläche "Wireless" und der Dialog "Plotter Konfiguration" wird angezeigt. Wie Sie im folgenden Dialog sehen können, ist der Access Point Modus ausgegraut, d.h. dieser Modus ist bereits aktiv und wir können nicht in diesen Modus wechseln.

Sie können den Artistic Edge-Plotter jetzt dauerhaft zu Ihrem Wireless-Netzwerk hinzufügen und ihn jederzeit zur Verfügung stellen. Dazu müssen wir den Plotter in den Client-Modus schalten. Wählen Sie im Dialogfeld

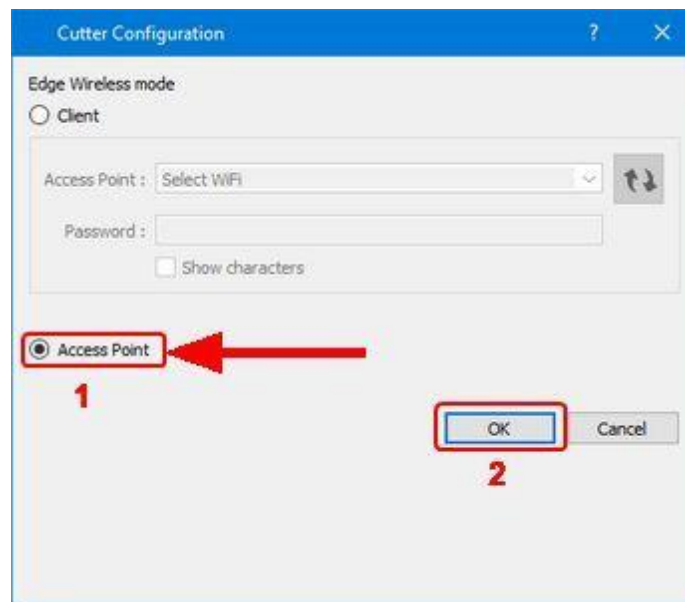
"Plotter -Konfiguration" eines der verfügbaren drahtlosen Netzwerke aus und geben Sie dann den Sicherheitsschlüssel für das ausgewählte Netzwerk ein. Sie können die Zeichen überprüfen, um sicherzustellen, dass wir den richtigen Sicherheitsschlüssel eingegeben haben. Drücken Sie abschließend OK, um zu übernehmen.



Es erscheint ein Warndialog, der Sie darüber informiert, dass an dieser Stelle sowohl der Ein- / Aus-Schalter als auch der Wireless-Knopf für etwa 30 Sekunden zu blinken beginnen, bis der Plotter erfolgreich mit dem drahtlosen Netzwerk verbunden ist. Bitte warten Sie eine Minute, während die automatische Konfiguration des Plotters mit dem Netzwerk stattfindet. Denken Sie daran, dass Sie sich möglicherweise erneut mit dem Netzwerk verbinden müssen, mit dem Sie den Plotter verbunden haben, um mit dem Plotter drahtlos kommunizieren zu können.

Wechseln Sie in den Zugriffspunktmodus

An jedem Punkt und aus irgendeinem Grund, wenn Sie sich direkt mit dem Plotter verbinden möchten, müssen Sie das Dialogfeld "In Plotter exportieren" verwenden, um den Wireless-Betriebsmodus wie im vorherigen Abschnitt beschrieben zu verwalten. Beim Aufruf des Dialogs (folgende Abbildung) ist jetzt die Option zum Wechseln in den Access-Point-Modus aktiviert und Sie können diese auswählen. Überprüfen Sie den Access Point-Modus und drücken Sie OK, um fortzufahren. Warten Sie, bis der Plotter neu initialisiert wird, bis die Tasten dauerhaft leuchten, und stellen Sie die Verbindung zum Access Point Edge-xx-xx-xx wieder her.



Not-Reset auf Zugangspunkt-Modus

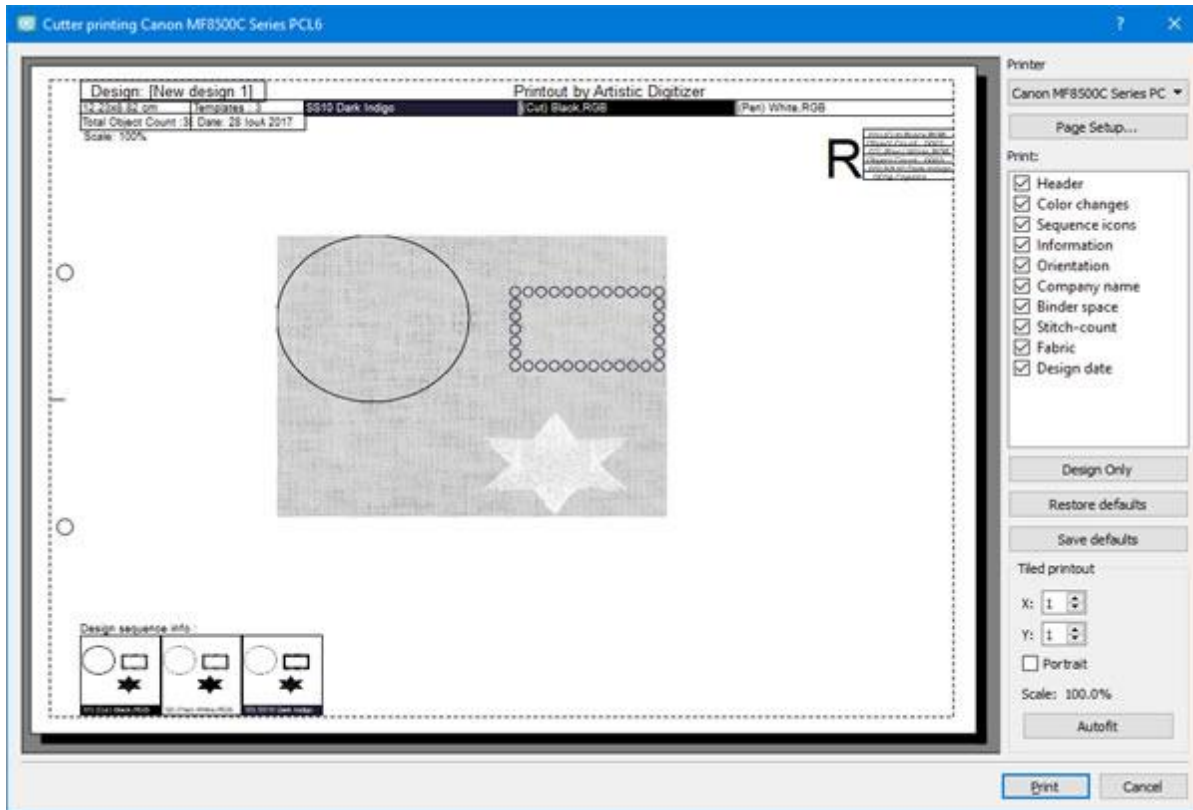
Falls Sie keine Verbindung zum Plotter herstellen können oder Fehlkonfigurationen aufgetreten sind und Sie nicht auf den Plotter zugreifen können, müssen Sie den Plotter auf den Standard-Access-Point-Modus zurücksetzen und dann im Client-Modus erneut mit einem beliebigen drahtlosen Netzwerk verbinden. Um den Plotter zurückzusetzen, müssen Sie die Tasten Wireless und Right limit 3 Sekunden lang gedrückt halten. Wenn der Netzschalter und die Wireless-Taste ausgeschaltet werden, lassen Sie die Taste los. An diesem Punkt beginnt die Wireless-Taste zu blinken, bis die Netzwerkinitialisierung abgeschlossen ist. Wenn das Blinken aufhört, sind Sie bereit, sich mit dem Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx zu verbinden, um den Plotter zu verwenden.



Druckvorlagen

Die Software bietet umfangreiche Optionen für das Drucken Ihrer Designs mit Schneiden, Schablonen, Applikation, Kristallen und Zeichnen, bevor diese an den Plotter gesendet werden. Sie können die Teileentwurfsvorlagen zusammen mit vielen Informationen drucken, die für den Produktionsprozess nützlich sind. Der Ausdruck des Entwurfs liefert Informationen, die zur Bewertung vor dem Senden eines Entwurfs an den Plotter benötigt werden. Dies ist ein spezieller Druck, den Sie nur über den Export in den Plotter -Dialog

verwenden können. Unter den Vorlagen befindet sich eine Schaltfläche zum Drucken. Der folgende Dialog erscheint, Sie können eine Vorschau des Ausdrucks eines Designs sehen.



Ausdruck des Plotter

Im Druckvorschau-Fenster können wir eine Vorschau des Schneide-Designs zusammen mit den bereitgestellten Informationen sehen. Auf der rechten Seite sehen wir verschiedene Anpassungen des Ausdrucks. Diese Anpassungen sind:

- Wir können die Schaltfläche Setup verwenden, um die Eigenschaften des Druckers, den wir verwenden werden, auszuwählen und anzupassen.
- Wir können auch die Option "In JPG speichern" verwenden, falls wir sie nicht drucken möchten, aber wir möchten sie für eine spätere Bezugnahme oder zur Überprüfung auf unserem Computermonitor speichern.
- Im Bereich Drucken können wir auswählen, welche Teile sichtbar sein sollen. Klicken Sie auf eines der Kontrollkästchen, um sichtbare Objekte zu aktivieren / deaktivieren.
- Wenn Sie möchten, dass diese Auswahl der sichtbaren Elemente als Standard für jedes Schnittdesign verwendet wird, können Sie die Schaltfläche zum Speichern der Standardwerte verwenden. Verwenden Sie die Schaltfläche Standardwerte wiederherstellen, um die Standardwerte zu verwenden, die Sie bereits gespeichert haben.
- Außerdem gibt es eine Schaltfläche Design nur. Drücken Sie diese Taste, wenn Sie nur das tatsächliche Muster (Stiche) drucken möchten.
- Abschließend können wir im Bereich Ausdrucke mit Ausschnitten einige Aspekte des Drucks, der Anzahl der Seiten, der Ausrichtung und des Maßstabs anpassen. Wir können auch die Anzahl der Stiche festlegen, die in der Druckvorschau sichtbar sein sollen.

Drucken: In diesem Bereich des Druckdialogs können Sie angeben, welche Informationen der Ausdruck enthalten soll. Jedes Element des Ausdrucks kann aktiviert oder deaktiviert werden, indem Sie auf das Quadrat auf der linken Seite der Beschreibung klicken. Wenn das Element aktiviert ist, können die Änderungen im Vorschaubereich angezeigt werden.

- Kopfzeile**
 Die Kopfzeile befindet sich oben auf der Seite und zeigt die Größe, die Farb- / Kristalländerungen, die Anzahl der Kristalle, die verwendeten Kristalltypen, die Kristallfarben und ihre Namen an.

7.40x6.72 cm	Templates : 5	SS10 Ruby	(Stencil) Black,RGB	(Pen) Magenta (dye),RGB
Total Object Count : 43	Date: 24 Feb. 2015	(Cut) Black,RGB	(Applique) Firebrick,RGB	
Scale: 100%				

Labels pointing to the header bar:

- Size (points to 7.40x6.72 cm)
- Number of templates (points to Templates : 5)
- Crystals used (points to SS10 Ruby)
- Pen/Brush used (points to (Pen) Magenta (dye),RGB)
- Object count (points to Total Object Count : 43)
- Design date (points to Date: 24 Feb. 2015)
- Knife/Blade used (points to (Applique) Firebrick,RGB)
- Size on paper (points to Scale: 100%)

Kopfzeile

- Objektauftrag**
 Die Box zeigt die Reihenfolge der Kristall- / Farbänderungen. Diese Information ist sehr nützlich, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Objekte an den Cutter gesendet werden.

01) (Stencil) Black,RGB
Object Count : 8
02) (Applique) Firebrick,RGB
Object Count : 1
03) (Pen) Magenta (dye),RGB
Object Count : 3
04) (Cut) Black,RGB
Object Count : 1
05) SS10 Ruby
32 Crystals

Kristall / Farbe ändert sich

- Sequenzsymbole**

Die Sequenzsymbole befinden sich am unteren Rand der Seite. Sie zeigen Teile des Designs, aufgeteilt nach Farbe / Kristallwechsel. Außerdem können Sie unten im Symbol den Namen der Farbe / des Kristalls anzeigen, der verwendet werden soll, sowie Kommentare.

Design sequence info :

01) (Stencil) Black,RGB	02) (Applique) Firebrick,RGB	03) (Pen) Magenta (dye),RGB	04) (Cut) Black,RGB	05) SS10 Ruby

Sequenzsymbole

- Information**
 Informationen finden Sie am Ende der Seite. Der Informationsbereich listet alle zusätzlichen Informationen auf, die Sie auf dem Ausdruck anzeigen möchten. Diese Informationen können unter Datei> Designeigenschaften> Registerkarte Allgemein hinzugefügt werden.

- Orientierung

Die Ausrichtung ist das Symbol, das in der oberen rechten Ecke des Ausdrucks mit dem Zeichen "R" angezeigt wird. Dies ist wichtig, da es zeigt, wie die gedruckte Seite auf den Schneider gelegt werden sollte, um den Ausgangspunkt des Entwurfs zu identifizieren.

R

Orientierung

- Firmenname

Der Name des Unternehmens, der sich oben auf dem Ausdruck befindet, kann über die Registerkarte Drucken im Dialogfeld Extras> Optionen geändert werden.



Firmenname

- Bindemittelplatz

Diese Option macht den notwendigen Rand (auf der linken Seite der Seite) für den Fall, dass Sie den Ausdruck in einen Ordner legen möchten.

- Objektanzahl

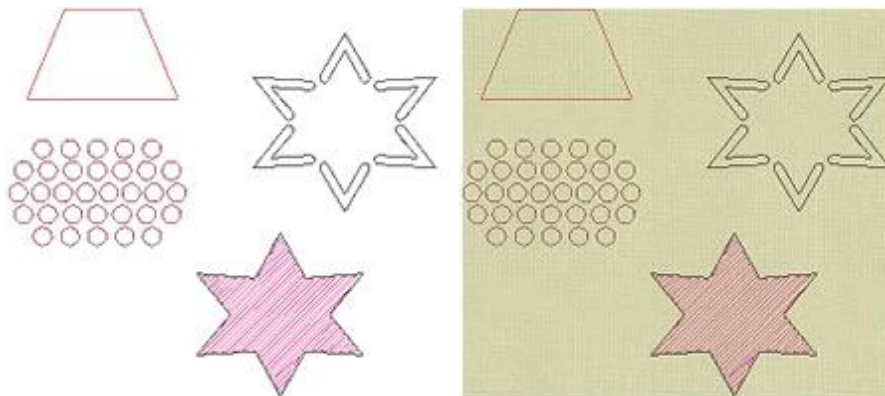
Die Anzahl der Objekte in Ihrem Design kann in der Kopfzeile des Ausdrucks angezeigt werden.

7.40x6.72 cm
Total Object Count : 43
Templates : 5

Kristallanzahl

- Stoff

Versteckt oder zeigt den Stoff hinter dem Design.



Ohne Stoff - Mit Stoff

- Designdatum

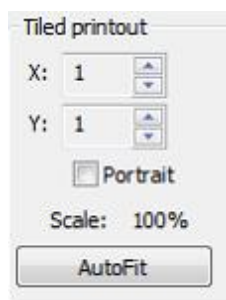
Das Datum, an dem das Design erstellt wurde, kann oben links im Ausdruck angezeigt werden.

7.40x6.72 cm	Date: 24 Feb. 2015
Total Object Count : 43	
Templates : 5	

Designdatum Ort

Gekachelter Ausdruck

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Ihr Design gedruckt wird. Wenn der Ausdruckdialog aufgerufen wird, zeigen die ersten beiden Felder die Anzahl der Seiten an, die zum Drucken benötigt werden: "X" für horizontal und "Y" für vertikal; Die Anzahl der auf jeder Seite gedruckten Designs kann mit den Pfeilen auf der rechten Seite oder mit dem Mausrad geändert werden. Die vorgenommenen Änderungen können in der Druckvorschau angezeigt werden, während Sie sie vornehmen.



Gekachelter Ausdruck

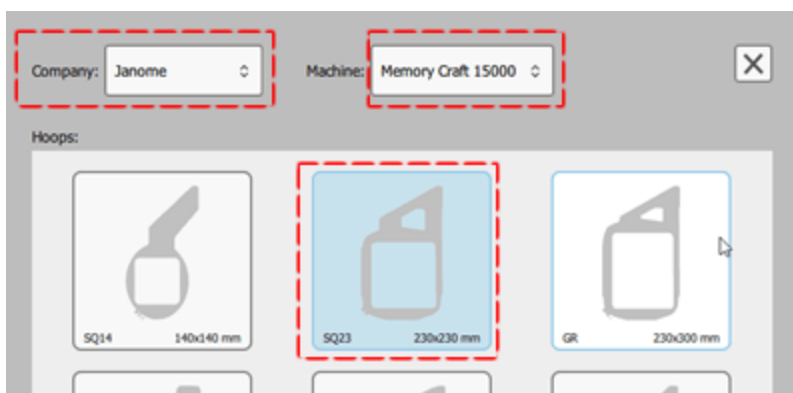
Die Option Porträt legt fest, wie das Design auf der Seite positioniert wird. Wenn es aktiviert ist, wird das Design vertikal als Porträt gedruckt. Wenn deaktiviert, wird das Design horizontal als Landschaft gedruckt.

Das Skalierungsfeld zeigt an, ob das Design kleiner als seine tatsächliche Größe und der Prozentsatz der Reduzierung dargestellt wird. Wenn der Druckdialog das erste Mal verwendet wird, findet die Software die beste Möglichkeit, das Design in der tatsächlichen Größe mit der geringsten Anzahl von Seiten anzuzeigen.

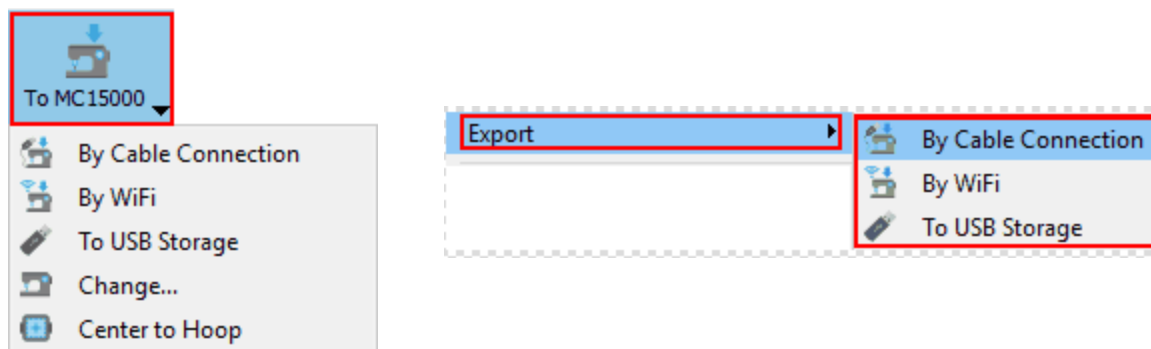
Um die zu Beginn dieses Prozesses angezeigten Parameter automatisch wiederherzustellen, klicken Sie auf die Registerkarte AutoFit. Wenn Ihr Design auf mehr als einer Seite in der Vorschau angezeigt wird, können Sie sie ausdrucken, den Rand der Seite, die bereits markiert ist, ausschneiden und sie kleben, um Ihr Design fertigzustellen.

Senden an die Maschine

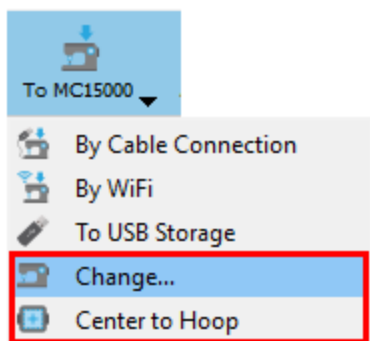
Wenn Sie über USB mit der Stickmaschine verbunden sind- Wifi, bietet die Software Optionen zum Exportieren des Designs und Übertragen direkt an das Gerät oder an ein USB - Speichergerät, das an das Gerät angeschlossen werden kann. Um Dateien direkt an eine Stickmaschine zu senden, müssen Sie zunächst die Stickmaschine auswählen, mit der Sie eine Verbindung herstellen möchten. Sie können das Gerät, mit dem Sie sich verbinden möchten, über die Registerkarte "Willkommen" auswählen, indem Sie auf das Symbol "Rahmen" klicken oder auf das Symbol "Rahmen / Maschine" in der Werkzeugleiste und dann auf der folgenden Abbildung klicken. Wählen Sie den Hersteller "Firma", das Modell der "Maschine" und sobald Sie einen Rahmen ausgewählt haben, wird Ihre Auswahl angewendet. Die Software merkt sich Ihre Auswahl und von nun an müssen Sie das ausgewählte Gerät nicht mehr ändern, es sei denn, Sie möchten sich mit einem anderen Gerät verbinden.



Die Auswahl der Maschine bestimmt die verfügbaren Rahmen, Verbindungen und Dateitypen für den Export. Je nach gewählter Maschine bietet die Software nun die verfügbaren Möglichkeiten, um sich mit der Maschine zu verbinden und Dateien zu übertragen. Wenn Sie beispielsweise eine Verbindung zu Janome "Janome "Memory Craft 1500"" herstellen, unterstützt dieses Gerät die direkte USB-Verbindung und die drahtlose Verbindung. Wenn das Gerät an Ihren Computer angeschlossen ist, entweder über USB oder über WLAN an Ihr Netzwerk, sehen Sie die Option "To USB" oder "To WiFi" in der "Standard" -Leiste und im "Export" -Bereich des "Datei" -Menüs. Mit diesen Optionen können Sie eine Verbindung zum Gerät herstellen und Designs übertragen. Die Software erkennt automatisch, ob das ausgewählte Gerät gerade mit dem USB-Anschluss des PCs verbunden ist.

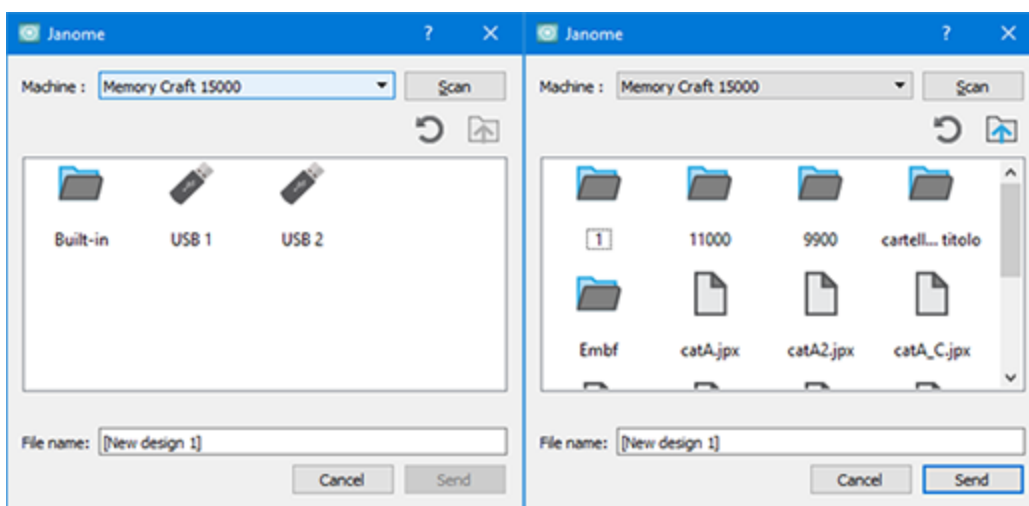


In diesem Menü "An (ausgewählte Maschine)" auf der Standard-Symbolleiste gibt es auch eine Option, um die Maschine und den Rahmen zu ändern. Wenn Sie das Design an eine andere Maschine senden oder einen anderen Stickrahmen verwenden möchten, müssen Sie die "Änderung..." Option selektieren und machen Sie die entsprechenden Änderungen im Dialogfeld das angezeigt wird. Zusätzlich gibt es eine Option, um das Design automatisch in den Rahmen zu zentrieren.



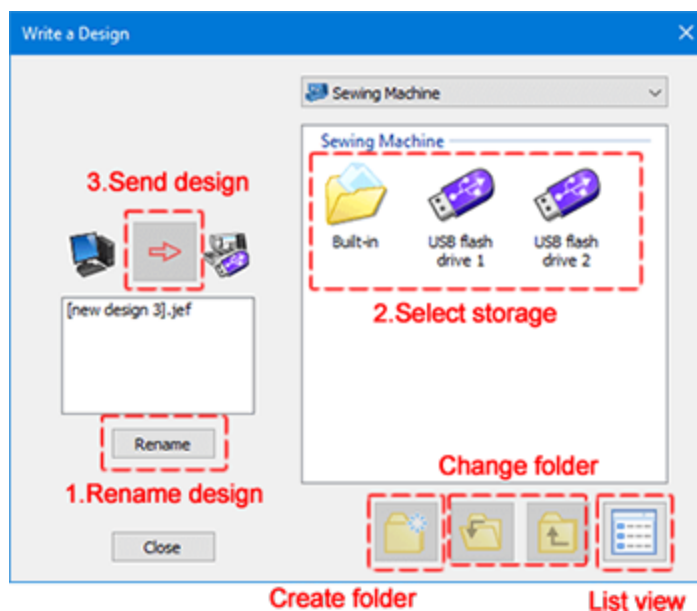
Über WLAN senden

Wenn Sie die Option "Zu WiFi" verwenden, können Sie ein Design über WiFi an Ihren Computer senden. Zuerst müssen Sie Ihre Maschine auswählen, falls sich mehrere Maschinen desselben Typs im selben Netzwerk befinden. Falls keine Maschine verfügbar ist, vergewissern Sie sich, dass Ihr Gerät eingeschaltet und mit dem drahtlosen Netzwerk verbunden ist. Dann können Sie "Scan" drücken, um zu sehen, ob Ihr Gerät verfügbar ist. Wenn Sie mit der Maschine verbunden sind, können Sie die verfügbaren Speicherplätze der Maschine sehen. Wählen Sie einen der verfügbaren Speicherorte Ihres Computers aus und klicken Sie, um den Inhalt anzuzeigen. Definieren Sie einen Namen für Ihr Design und drücken Sie "Senden" um das Design an das Gerät zu senden.

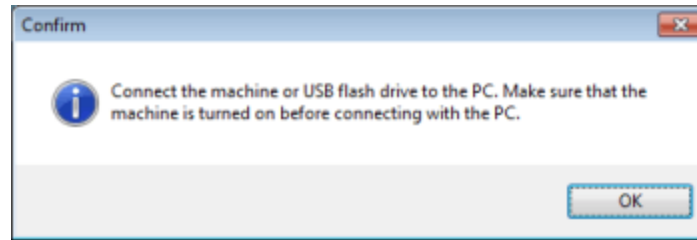


Über USB an die Maschine gesendet

Auf die gleiche Weise, wenn Sie die Option "Maschinennamen" verwenden, erscheint das Dialogfeld der folgenden Abbildung und Sie können ein Design über USB an das Gerät senden. Wählen Sie einen Namen für das Design und dann einen Zielort aus dem rechten Bereich. Durch Drücken des Pfeils, der auf den Nähmaschinenbereich zeigt, wird das Design auf die angeschlossene Maschine übertragen.

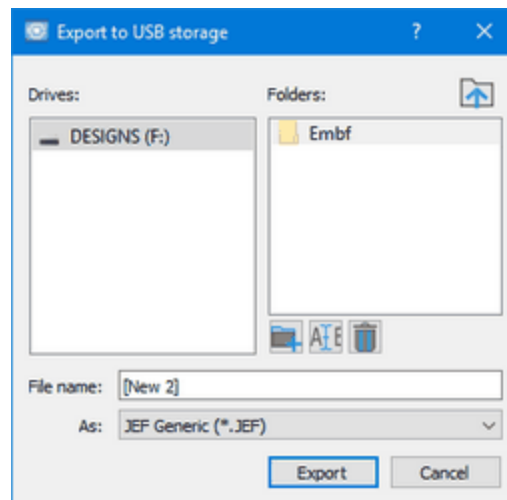


Wenn Sie die Option "Zu Maschine" verwenden, stellen Sie sicher, dass sie physisch mit Ihrem PC verbunden ist. Wenn ein Verbindungsproblem vorliegt, wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, wenn Sie versuchen, ein Design zu senden, während der Computer nicht verbunden ist.

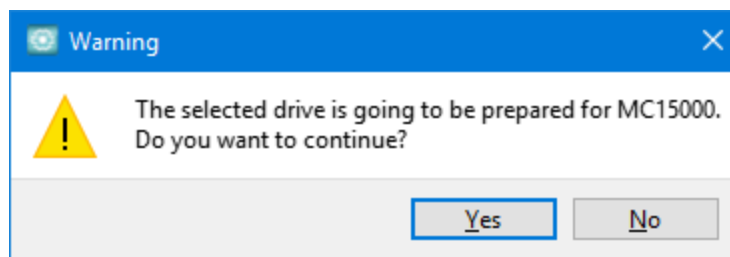


Zum USB-Speicher

Wenn Ihr Gerät keine direkte Verbindung unterstützt oder es nicht möglich ist, eine direkte Verbindung mit dem Gerät herzustellen, können Sie die Option "An USB Speicher" verwenden, um das Design an ein USB Speicherlaufwerk zu senden und dann dieses Wechselspeichergerät an die Stickmaschine anzuschließen. Laden Sie das gewünschte Design. Wenn Sie die Option "An USB Speicher" (USB-Speicher) verwenden, erscheint der folgende Dialog, in dem Sie eines der angeschlossenen Speichergeräte auswählen und Ihr Design speichern können. Sobald Sie ein Speichergerät ausgewählt haben, sehen Sie die verfügbaren Ordner im rechten Bereich. Klicken Sie, um einen Ordner auszuwählen, geben Sie einen Namen ein, und drücken Sie "OK", wird das Design auf dem USB-Speichergerät gespeichert.




Wenn dieses Speichergerät zum ersten Mal verwendet wird, fordert das Programm Sie auf, die von dem Gerät unterstützte notwendige Ordnerstruktur vorzubereiten.




Das USB-Speichergerät muss mit dem Dateisystem "Fat32" formatiert sein, damit die Designs für die meisten Stickmaschinen korrekt gespeichert werden können.


Auswahlmöglichkeiten

Um Änderungen in Ihrem Design vorzunehmen, müssen Sie zuerst die zu manipulierenden Objekte auswählen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die gewünschten Objekte auszuwählen. Das "Auswählen" -

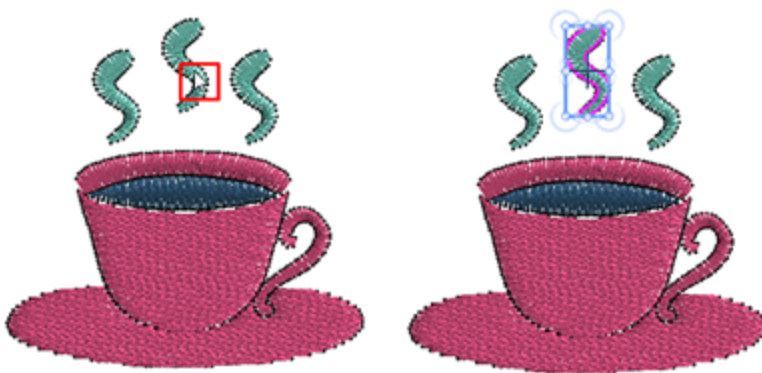
Werkzeug  ist das am häufigsten verwendete Auswahlwerkzeug, aber es gibt auch verschiedene andere Möglichkeiten, Objekte auszuwählen. Neben der Verwendung der Maus für Ihre Auswahl können Sie auch die Tastatur verwenden oder Wählen Sie nach Stichart, wenn Sie alle Objekte eines bestimmten Stichtyps auswählen möchten oder Wählen Sie nach Farbe Wenn Sie alle Objekte auswählen möchten, die eine bestimmte Farbe verwenden. In den folgenden Themen werden wir alle verfügbaren Auswahlmöglichkeiten vorstellen.

Wählen Sie mit der Maus (klicken)

Um Objekte zu bearbeiten, müssen Sie sie zuerst auswählen. Standardmäßig ist das Programm beim Starten des Programms und wenn kein anderes Werkzeug ausgewählt ist, im Standardmodus Rechteck.  Dies ist der Standard-Auswahlmodus. Jedes Klickfeld wird ausgewählt, und wenn Sie ein Rechteck auf dem Designbereich bilden, werden alle Objekte in diesem Rechteck ausgewählt. Wenn Sie ein anderes Werkzeug

haben und in den Auswahlmodus wechseln möchten, klicken Sie einfach auf das Rechteckauswahlsymbol. 


Der einfachste Weg, ein Objekt auszuwählen, besteht darin, einfach mit der Maus darauf zu klicken. Um das Objekt wird ein Hervorhebungsrechteck markiert, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist. Dies ist hilfreich, um Ihre aktuelle Auswahl nicht zu verlieren, wenn Sie an einem komplexen Entwurf arbeiten müssen. Dieser Abschnitt behandelt die Auswahl von Objekten mit einer Maus. Um mehrere Objekte auszuwählen, halten Sie die Umschalt- oder die Strg-Taste gedrückt und klicken Sie auf die Objekte, die Sie auswählen möchten. Der Unterschied in der Verwendung von "Shift" - "Ctrl" -Tasten besteht darin, dass Sie beim Drücken der "Shift" -Taste nur zur Auswahl hinzufügen können. Wenn ein Objekt bereits ausgewählt ist und Sie erneut klicken, bleibt es ausgewählt. Wenn Sie die Taste "Strg" gedrückt halten, können Sie Objekte aus der Auswahl hinzufügen oder entfernen. Wenn das angeklickte Objekt nicht bereits ausgewählt ist, wird es der Auswahl hinzugefügt. Wenn es bereits ausgewählt ist, wird es abgewählt.

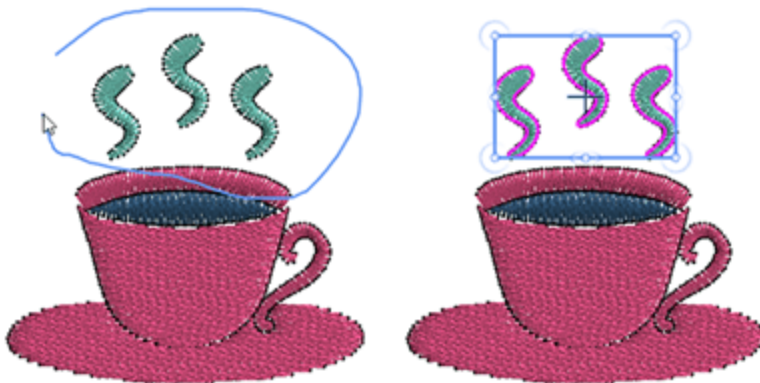


Mehrfachauswahl kann auch durch Bilden eines Rechtecks um die Objekte, die Sie auswählen möchten, erstellt werden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie, um ein Rechteck um ein Objekt zu bilden. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird es ausgewählt. Wenn mehrere Objekte innerhalb des gebildeten Rechtecks liegen, werden sie alle ausgewählt. Alle Objekte, die vollständig innerhalb des gebildeten Rechtecks liegen, werden ausgewählt.



Wenn Sie beim Erstellen eines Auswahlrechtecks die Taste "Alt" gedrückt halten, werden auch die Objekte ausgewählt, die sich teilweise in dem gebildeten Rechteck befinden. Dies ist eine einfache Möglichkeit, Objekte auszuwählen, die groß und unregelmäßig sind.

Neben dem Rechteck-Auswahlwerkzeug gibt es auch das Lasso-Auswahlwerkzeug . Wenn Sie die Maus über das Rechteckauswahlwerkzeug bewegen, wird ein Drop-Down Menü mit den Auswahlsymbolen (Rechteck und Lasso) angezeigt. Klicken Sie, um das zu verwendende Rechteck auszuwählen. Wenn Lasso ausgewählt wurde, anstatt ein Rechteck zu bilden, klicken Sie auf den Designbereich, und ziehen Sie ihn, um eine freihändige Auswahllinie um die Objekte zu zeichnen, die Sie auswählen möchten. Lassen Sie die Maustaste los und alle Objekte, die sich vollständig in der Form befinden, werden automatisch ausgewählt. Dies ist eine einfache Möglichkeit, Objekte auszuwählen, die groß und unregelmäßig sind.



Das zuletzt verwendete Auswahlwerkzeug ist in der Symbolleiste sichtbar. Sie können auf das Symbol klicken, das Sie für Ihre Auswahl verwenden möchten, oder Sie können die Maus über das Auswahlsymbol bewegen und im Drop-Downmenü das alternative Auswahlwerkzeug auswählen. Sie können auch die Tasten "Strg", "Umschalt" und "Alt" wie oben beschrieben verwenden, um Mehrfachauswahl mit der Lassoauswahl vorzunehmen oder teilweise verdeckte Objekte einzubeziehen.

Es gibt eine Option "Polygonauswahl mit Lasso zulassen" im Dialogfeld Optionen, Registerkarte Extras. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie klicken, während Sie die Lasso-Auswahl erstellen, und indem Sie die Eckpunkte einer Form angeben, können Sie eine Polygon-Formauswahl mit Lasso erstellen.

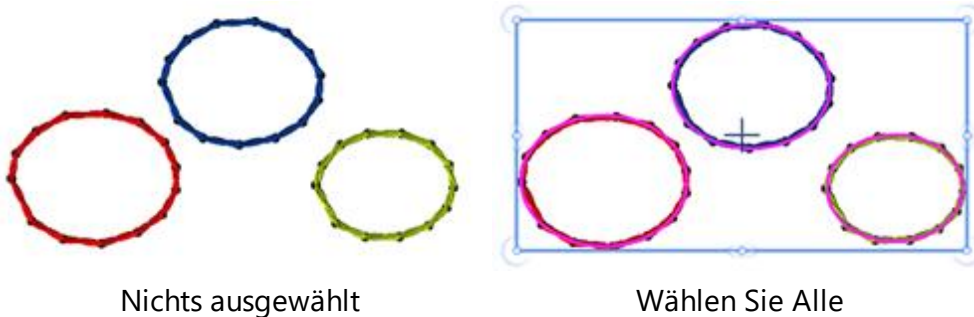
Hinweis: Die Auswahl Rechteck-Werkzeug ist das Standardauswahlwerkzeug. Sie können die Lassoauswahl als Standard einstellen auf der Registerkarte "Werkzeuge" des Dialogfelds "Optionen", das sich im Menü "Werkzeuge" befindet.

Wählen Sie mit Hotkeys

Die meisten Objekte werden mit der Maus ausgewählt. Es gibt jedoch einige voreingestellte Auswahloptionen, auf die Sie über das Menü "Bearbeiten" oder über einige praktische Tastenkombinationen zugreifen können.

Wählen Sie Alle

Mit dieser Option im Menü "Bearbeiten" oder durch Klicken auf die Tastenkombination "Strg + A" (für Mac OS Cmd + A) können Sie alle Objekte im Design auswählen. Diese Option ist nützlich, wenn Sie alle Objekte Ihres Designs gleichzeitig ändern möchten. Jede Änderung wird auf alle ausgewählten Objekte zur gleichen Zeit angewendet.

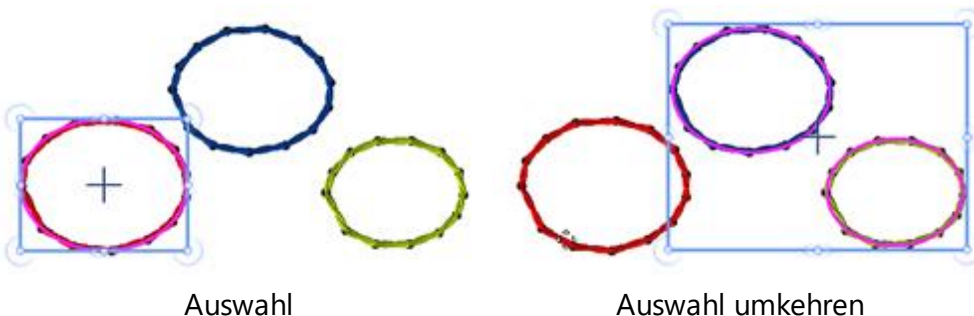


Nichts ausgewählt

Wählen Sie Alle

Auswahl umkehren

Mit dieser Option im Menü "Bearbeiten" oder mit der Tastenkombination "Strg + Umschalt + I" (für Mac OS Cmd + Umschalt + I) können Sie die Objektauswahl umkehren, alle nicht ausgewählten Objekte auswählen und umgekehrt. Diese Option ist nützlich, wenn Sie einen größeren Teil eines Designs auswählen möchten. Wählen Sie ein kleines Objekt oder eine Gruppe aus, die Sie nicht möchten, und wählen Sie Auswahl umkehren, um den größeren Teil zu erfassen. Sie haben in diesem umgekehrten Prozess den gewünschten Teil ausgewählt.



Auswahl

Auswahl umkehren

Nichts ausgewählt

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um alles abzuwählen. Zuerst können Sie mit der Maus auf einen beliebigen Punkt außerhalb des erstellten Designs klicken und alles wird deaktiviert. Wir können auch die Option "Keine auswählen" im Menü "Bearbeiten" verwenden, und nichts ist ausgewählt. Diese Funktion ist das Gegenteil der Funktion "Alle auswählen", bei der Sie alle Designs im Arbeitsbereich auswählen. Es ist nützlich, wenn Sie Ihre aktuellen Design-Auswahlen löschen möchten, um eine neue Auswahl zu treffen.

Navigieren durch Objekte

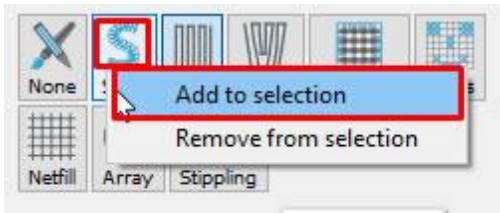
Es gibt auch eine einfache Möglichkeit, mit Hotkeys durch die Designobjekte zu navigieren. Der Tastenkürzel hat folgende Funktionalität:



- Mit der Tastenkombination "Strg + Start" können Sie das erste Objekt des Designs auswählen (für Mac OS Cmd + Home).
- Mit der Tastenkombination "Strg + Ende" können Sie das letzte Objekt des Designs auswählen (für Mac OS Cmd + End).
- Mit dem Hotkey "Tab" können Sie das nächste Objekt des Designs auswählen. Wenn nichts ausgewählt ist, wird das erste Objekt des Designs ausgewählt. Jedes Mal, wenn wir die "Tab" -Taste drücken, wird ein anderes Objekt ausgewählt, welches das nächste in der Entwurfsreihenfolge des Designs ist. Wenn wir weiterhin die Tab-Taste drücken, werden wir weiterhin Objekte ändern, bis wir das letzte Objekt des Designs erreichen.
- Mit der Tastenkombination "Shift + Tab" können Sie das vorherige Objekt des Designs auswählen. Wenn nichts ausgewählt ist, wird das letzte Objekt des Designs ausgewählt. Jedes Mal, wenn wir den Hotkey "Shift + Tab" drücken, wird ein anderes Objekt ausgewählt, welches das vorherige in der Designreihenfolge des Designs ist. Wenn wir die Umschalttaste + Tab gedrückt halten, werden wir weiterhin Objekte verändern, bis wir das erste Objekt des Designs erreichen.

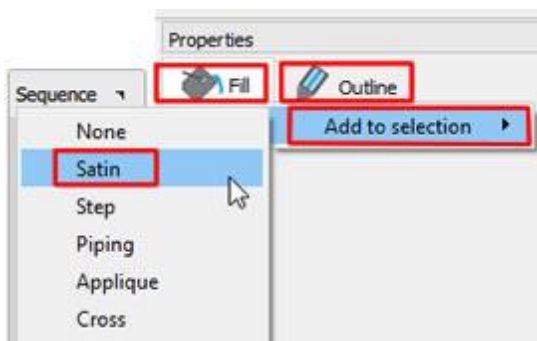
Wählen Sie nach Stichart

Manchmal ist es sehr nützlich, alle Objekte desselben Typs auszuwählen. Beispielsweise müssen Sie möglicherweise alle Satin-Objekte auswählen und eine Farbänderung oder eine andere Veränderung

anwenden. Um dies zu tun, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Satin"  Auf der Eigenschaften-Symbolleiste und aus dem erscheinenden Menü die Option "Zur Auswahl hinzufügen" auswählen. Wenn bereits andere Objekte ausgewählt wurden, werden die Satin-Objekte in die aktuelle Auswahl übernommen. Auf die gleiche Weise ist es einfach, die Objekte eines ausgewählten Stichtyps aus einer Auswahl zu entfernen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Stichtyp, den Sie entfernen möchten, und verwenden Sie die Option "Aus Auswahl entfernen". "Auswahl nach Typ" erleichtert Ihnen das Digitalisieren, besonders bei großen und komplizierten Designs, und wendet Ihre Stickänderungen auf Ihre gesamte Auswahl an.



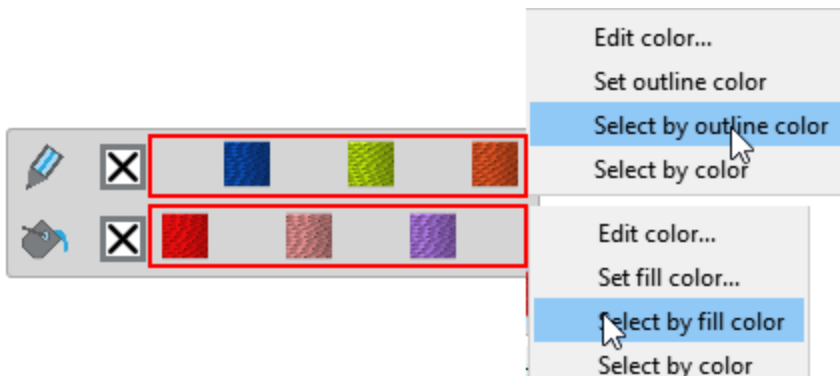
Wenn kein Objekt ausgewählt ist, zeigt die "Eigenschaften" -Leiste nichts an. In diesem Fall müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das "Füllungs-"  oder "Umriss-"  Registerkartensymbol der Eigenschaften-Symbolleiste klicken. Aus dem erscheinenden Menü wählen Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen" und wählen Sie einen beliebigen Stichtyp. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für die Gliederung klicken, werden nur die verfügbaren "Gliederungs" -Typen angezeigt. Wenn Sie auf das Symbol "Füllen" klicken, werden nur die Fülltypen angezeigt.



Auf die gleiche Weise ist es auch möglich, alle Objekte eines bestimmten Typs aus der Auswahl zu entfernen.

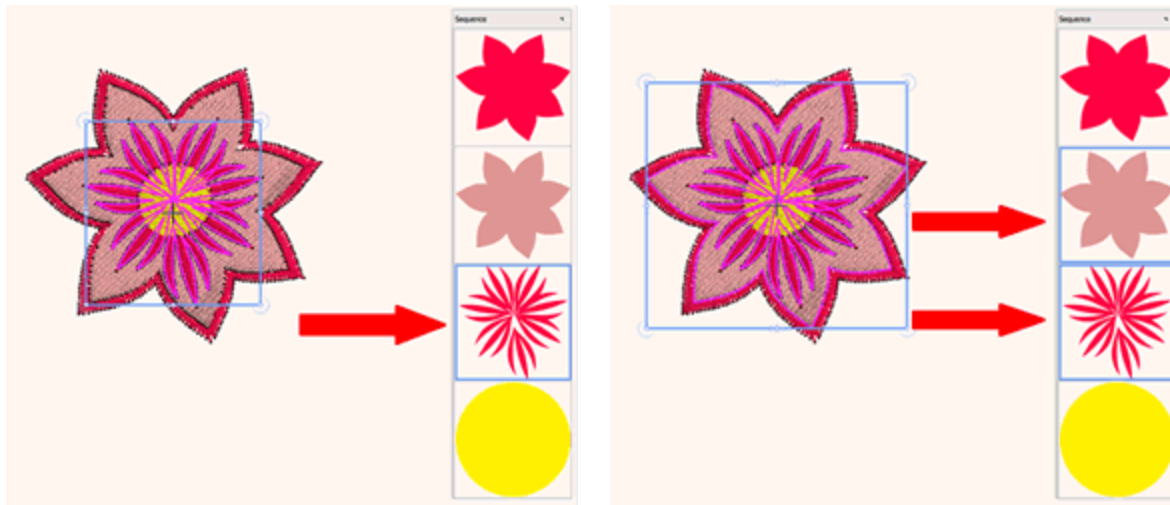
Wählen Sie nach Farbe

In vielen Fällen ist es sehr nützlich, alle Objekte auszuwählen, die eine bestimmte Farbe verwenden. Diese Option ist sehr praktisch, wenn Sie beispielsweise eine Farbe ersetzen möchten. Es ist nicht notwendig, die Objekte manuell auszuwählen. Sie können Farbe, Stichtyp ändern, einen Stil oder irgendeine andere Umwandlung anwenden, die Sie wünschen. Sie können Füllfarbe, Umrissfarbe oder einfach nur Farbe auswählen. Um eine Auswahl nach Farbe zu treffen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe, die Sie in der Farbtabellenleiste auswählen möchten. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine "Füll" -Farbe klicken, können Sie auswählen, ob alle Objekte, die mit dieser Farbe gefüllt sind, oder alle Objekte, die diese Farbe für die Füllung oder die Umrandung verwenden, ausgewählt werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Umrissfarbe klicken, können Sie auf dieselbe Weise alle Objekte mit dieser Umrissfarbe oder alle Objekte mit dieser Farbe als Füllung oder Umriss auswählen.



Wählen Sie den Sequenzmanager


Sequenzmanager ist ein visuelles Hilfsprogramm, das eine grafische Darstellung der überlappenden Reihenfolge der Designs bietet. Die Funktionalität und Fähigkeiten des Sequenzmanagers werden später in diesem Handbuch beschrieben. An dieser Stelle werden wir nur die Auswahlmöglichkeiten erwähnen, die es implementiert. Wenn Sie auf ein Element im Sequenzmanager klicken, wird es im Design-Bereich ausgewählt. Sie können das ausgewählte Element im Designbereich mit einem hervorgehobenen Rechteck um es herum sehen. Sie können auch mehrere Sequenzelemente auswählen, indem Sie die Taste "Strg" gedrückt halten und auf die Elemente klicken, die ausgewählt werden sollen (Mac OS verwenden Sie die Taste "Cmd").



1 Sequenzelement ausgewählt

Mehrere Sequenzelemente ausgewählt

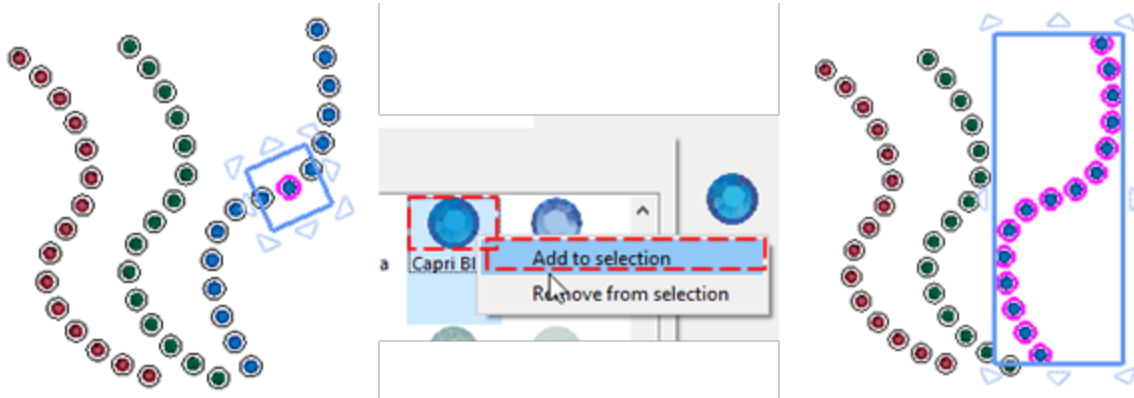
Auswahl nach Kristall

Wenn Sie mit Designs arbeiten, die aus mehreren Arten von Kristallen bestehen, ist es sinnvoll, mehrere Kristalle nach Art oder Farbe auswählen zu können. Die "Kristalle" Technik  muss aktiviert sein, um die "Kristall" -Werkzeuge der Software verwenden zu können. Die Kristalle, die auf ein Design vielleicht aufgetragen werden, trennen Kristalle, Kristalle auf Fülle und Kristalle auf Umriss. Alle Kristalle haben unterschiedliche Optionen, so dass Sie nicht alle gleichzeitig ändern können. Aus diesem Grund können Sie mit dieser Art der Auswahl mehrerer Kristalle, die unten beschrieben wird, nur einen Typ auswählen. Wenn Sie Kristalle auf einer "Kristallfüllung" mit der gleichen Farbe wie einige andere Kristalle haben, die separate Kristalle sind, können Sie nicht alle mit der Option "Zur Auswahl hinzufügen" für ihre gemeinsame Farbe auswählen. Dieses Auswahlwerkzeug hilft Ihnen, das Auswählen zu erleichtern, besonders bei großen, komplizierten Kristallobjekten, und Ihre Änderungen auf die gesamte Auswahl anzuwenden.

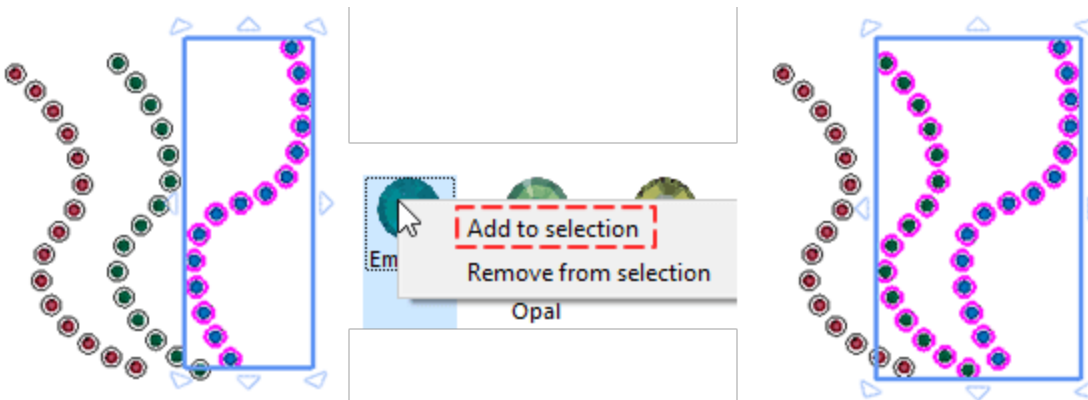
Wählen Sie separate Kristalle des gleichen Typs

Wenn Sie viele verschiedene Kristalle mit verschiedenen Kristallfarben haben und Sie eine Auswahl treffen müssen, müssen Sie eine ausgewählt haben, so dass Sie die "Kristall" Optionen auf "Eigenschaften" sehen können. Klicken Sie dann auf den Kristall auf "Farbe / Form", um alle verfügbaren Kristallfarben zu sehen. Der ausgewählte Kristall wird hervorgehoben und um alle Kristalle dieser bestimmten Farbe auszuwählen, klicken

Sie mit der rechten Maustaste darauf und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen". Alle Kristalle derselben Farbe werden zur Auswahl hinzugefügt.



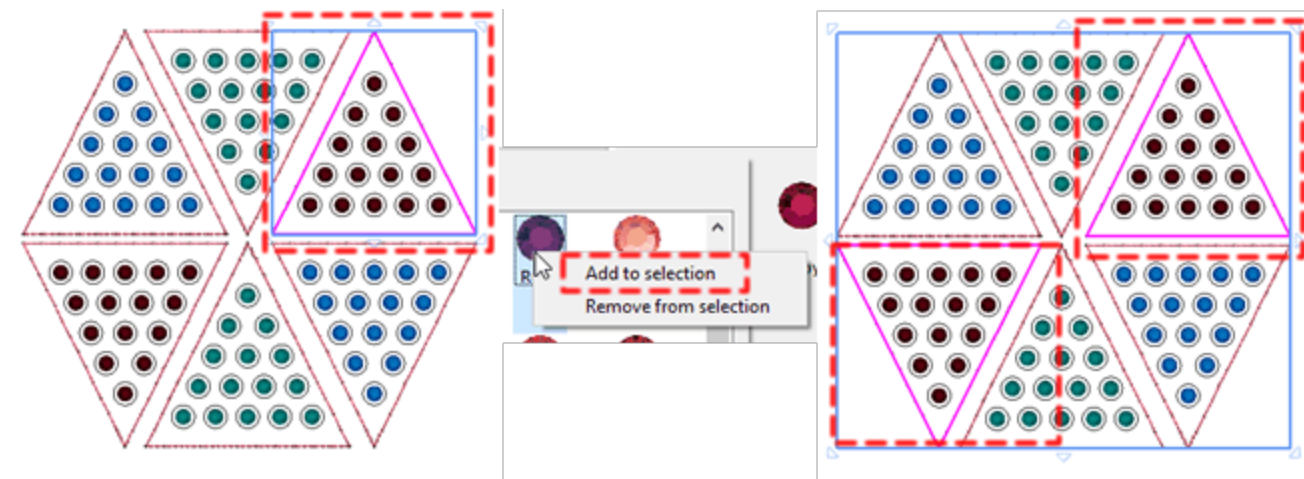
Jetzt können Sie Ihrer Auswahl alle Kristalle einer anderen Farbe hinzufügen, wenn Sie die Kristallfarbe kennen. Lassen Sie Ihre Auswahl unverändert und klicken Sie auf den Kristall im Bereich "Farbe / Form", um alle verfügbaren Kristallfarben zu sehen. Wenn Sie jetzt mit der rechten Maustaste auf die Farbe einer anderen Gruppe von "Kristallen" klicken und "Zur Auswahl hinzufügen" verwenden, werden die Kristalle dieser Farbe ebenfalls zur Auswahl hinzugefügt.



Sobald Sie mehrere Kristalle ausgewählt haben, können Sie alle Änderungen gleichzeitig anwenden, indem Sie die verfügbaren Optionen in der Leiste "Eigenschaften" verwenden. Sie können auch Kristalle aus ihrer Auswahl entfernen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe, die Sie entfernen möchten, und verwenden Sie die Option "Aus Auswahl entfernen". Alle Kristalle mit der ausgewählten Kristallfarbe werden aus der Auswahl entfernt.

Wählen Sie Kristallfüllungen desselben Typs

Auf die gleiche Weise können Sie mehrere "Kristallfüllungs" -Objekte auswählen, die dieselbe Kristallfarbe verwenden. Wählen Sie ein "Kristallfüllung" -Objekt und die Optionen von "Kristallfüllung" erscheinen auf "Eigenschaften". Klicken Sie dann auf den Kristall im Abschnitt "Farbe / Form", um alle verfügbaren Kristallfarben zu sehen. Die ausgewählte Kristallfarbe wird hervorgehoben, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen", um alle Kristalle dieser bestimmten Farbe auszuwählen. Alle Kristalle derselben Farbe werden zur Auswahl hinzugefügt. Jetzt können Sie alle Änderungen auf alle anwenden.

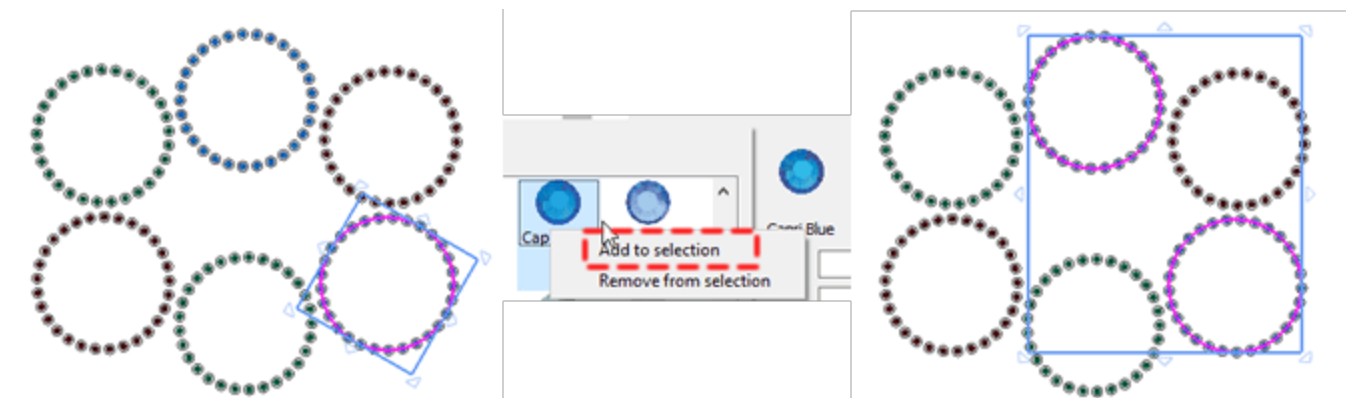


Um Ihrer Auswahl weitere Kristalleffekte hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine andere Kristallfarbe, von der Sie wissen, dass sie im Design vorhanden ist, und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen". Alle Kristallfüllobjekte, die im Design mit dieser Kristallfarbe vorhanden sind, werden zur aktuellen Auswahl hinzugefügt. Wenn Sie möchten, können Sie jetzt die Eigenschaften aller ausgewählten Kristalle ändern. Zum Beispiel ändern Sie die Kristallgröße oder den Kristall Farbe / Form.

Sie können auch Kristalle füllen Objekte aus Ihrer Auswahl entfernen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe, die Sie entfernen möchten, und verwenden Sie die Option "Aus Auswahl entfernen". Alle Kristallfüllobjekte mit derselben Farbe werden aus der Auswahl entfernt. Wenn Sie die gleichen Schritte ausführen, können Sie weitere Kristallfüllobjekte aus Ihrer Auswahl entfernen.

Wähle die Kristalle aus, die auf dem Umriss platziert sind.

Auf die gleiche Weise können Sie mehrere "Kristallumriss" -Objekte auswählen, die dieselbe Kristallfarbe verwenden. Wählen Sie ein "Kristallumriss" -Objekt und die Optionen von "Kristallumriss" erscheinen auf "Eigenschaften". Klicken Sie dann auf den Kristall im Abschnitt "Farbe / Form", um alle verfügbaren Kristallfarben zu sehen. Die ausgewählte Kristallfarbe wird hervorgehoben, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, um alle Kristalle dieser bestimmten Farbe auszuwählen, und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen". Alle Kristalle derselben Farbe werden zur Auswahl hinzugefügt. Jetzt können Sie alle Änderungen auf alle anwenden.



Um der Auswahl weitere Objekte hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine andere Kristallfarbe, von der Sie wissen, dass sie im Design vorhanden ist, und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen". Alle Kristallumrissobjekte, die im Design vorhanden sind, mit dieser Kristallfarbe, werden zur aktuellen Auswahl hinzugefügt. Sie können auch Kristalleumriss Objekte aus Ihrer Auswahl

entfernen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe, die Sie entfernen möchten, verwenden Sie die Option "Aus Auswahl entfernen". Alle Kristalle, die Objekte mit der gleichen Farbe umranden, werden aus der Auswahl entfernt. Wenn Sie die gleichen Schritte ausführen, können Sie weitere Kristallumrissobjekte aus Ihrer Auswahl entfernen.

Sehen Sie sich Ihre Designs an

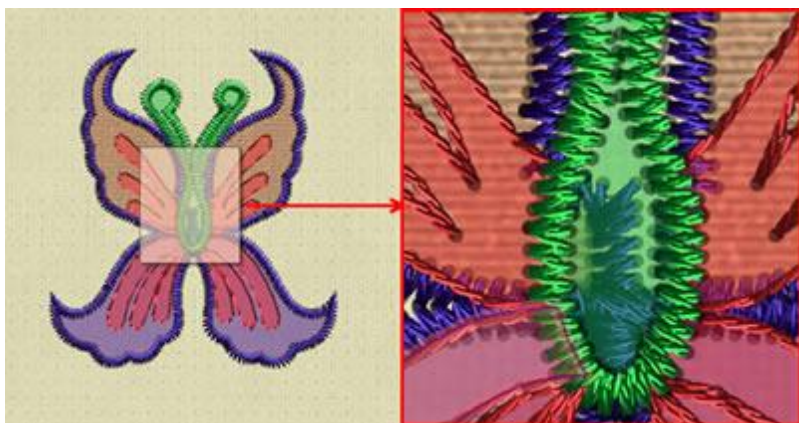
In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen alle verfügbaren Möglichkeiten und Werkzeuge vor, mit denen Sie beim Erstellen oder Bearbeiten Ihrer Entwürfe die beste Übersicht erhalten. Zusätzlich werden wir die verschiedenen Ansichtsmodi (3D-Vorschau, Stichansicht, Dickenansicht) und die Anpassungen der verfügbaren Arbeitsbereichskomponenten vorstellen. Sie können die Ansicht eines Designs leicht ändern, indem Sie das Bild vergrößern, um es näher zu betrachten, oder das Bild herauszoomen, um mehr vom Design zu sehen. Sie können mit verschiedenen Zoomoptionen experimentieren, um die gewünschte Detailgenauigkeit zu bestimmen. Schwenken und Scrollen sind zwei weitere Möglichkeiten, bestimmte Bereiche eines Designs anzuzeigen. Wenn Sie mit hohen Vergrößerungsstufen oder großen Designs arbeiten, können Sie möglicherweise das gesamte Design nicht sehen. Durch Schwenken und Scrollen können Sie die Seite im Designfenster verschieben, um zuvor verborgene Bereiche anzuzeigen. Mit dem Schwenkwerkzeug können Sie ein großes Bild schwenken und bestimmte Bereiche anzeigen.

Zoomwerkzeuge



Die einfachste Möglichkeit zum Ändern der Ansicht während eines Digitalisierungs- oder Bearbeitungsprozesses ist die Verwendung des Mausekballs. Wenn Sie das Mausekball verwenden, scrollt das Rad standardmäßig horizontal. Falls Sie mit dem Mausekball ein- und auszoomen möchten, müssen Sie die "Strg" - Taste gedrückt halten (für Mac OS "Cmd"), während Sie das Rad bewegen und das Rad vorübergehend in den Zoom-Modus schaltet. Schließlich, wenn Sie vertikal scrollen müssen, drücken Sie die "Alt" -Taste, während Sie das Rad bewegen. Zusätzlich können Sie die Ansicht mit den verfügbaren Zoom-Werkzeugen in der "Werkzeugleiste" ändern (Zoom in, Zoom vorher, Schwenken, Zoom Design, Zoom alle) oder indem Sie einen Zoom-Voreinstellungswert aus der unteren rechten Ecke der Anwendung auswählen.

Zoom in


Mit dem "Zoom in" Werkzeug, können Sie vergrößern, indem Sie klicken und ziehen, um einen bestimmten zu vergrößernden Bereich auszuwählen. Sie können auch auf die Funktion Vergrößern zugreifen, indem Sie die Z-Taste drücken. Mit diesem Werkzeug können Sie den Teil Ihres Designs vergrößern, um Details zu überprüfen. Wählen Sie das "Vergrößern" Werkzeug aus der "Werkzeuge" Leiste und der Cursor wird zu einer Lupe. Klicken Sie dann auf den Punkt, an dem der neue Ansichtsanschluss gestartet werden soll, und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Bereich, den Sie markiert haben, ist der neue Ansichts-Port.




Zoom vorher

Mit "Zoom vorher"  Option können Sie die vorherige Zoomansicht Ihres Designs aufrufen. Der neue Ansichtspunkt ist derselbe wie vor dem letzten Heranzoomen. Sie können "Zoom vorher"  aus der "Extras"-Leiste aktivieren. Wenn das Symbol nicht sichtbar ist, platzieren Sie den Mauszeiger über "Zoom-Werkzeuge" und alle Zoom-Werkzeuge werden angezeigt. Klicken Sie, um das Werkzeug "Zoom vorher" auszuwählen, das Werkzeug "Zoom vorher" wird zum aktuellen Werkzeug im Bereich "Zoom-Werkzeuge". Sie können auch "Vorheriges Bild mit F3-Tastenkombination vergrößern" verwenden.


Schwenken Werkzeug

Mit dem "Schwenken"  Werkzeug können Sie ein Design auf Ihren Bildschirm bewegen, als ob Sie ein Papier mit der Hand auf einem Schreibtisch bewegen würden. Sie können die Funktion Hand-Werkzeug (Schwenken) mit dem Symbol "Schwenken" auf der Werkzeugleiste Extras oder durch Drücken der Taste H aktivieren. Der Cursor ändert sich in eine Hand wie die auf dem Symbol und Sie können sie verwenden, indem Sie auf den Bildschirm klicken und ziehen. Eine weitere Möglichkeit zum Schwenken ist das Benutzen des Mousrads, wenn Sie nach oben oder unten scrollen, können Sie sich nach oben oder unten bewegen und wenn Sie die "Alt" Taste gedrückt halten und das Mousrad nach oben und unten bewegen, können Sie nach links gehen.

Zoom Design

Mit diesem Werkzeug sehen Sie das gesamte Design angepasst an Ihren Bildschirm. Sie können hier das Zoom-Werkzeug aktivieren  über die Werkzeugleiste, über den Zoombereich oder mit F4, wenn Ihre Tastatur dies unterstützt und die Sondertasten nicht gesperrt sind.


Zoom alle

Mit dieser Funktion können Sie das Design und den Rahmen im sichtbaren Bereich Ihres Monitors sehen. Sie können Zoom alle aktivieren,  über die Werkzeugleiste aktivieren, über den Zoombereich oder über Shift+F4, wenn Ihre Tastatur dies unterstützt und die Sondertasten nicht gesperrt sind.

Zoom-Voreinstellungen

Sie können eines der Zoom-Presets verwenden, indem Sie das Menü im unteren rechten Bereich verwenden. Die Zoomvoreinstellungen, aus denen Sie auswählen können, sind 25%, 50%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 250%, 300%, 400%, 500% und 600%. Wenn Sie die genaue Größe Ihres Monitors über die Registerkarte Monitor des Optionen Dialogfeld unter dem Menü Extras, jedes Mal, wenn Sie die 100% der Zoom-Voreinstellungen auswählen, werden Sie das Design in seiner tatsächlichen Größe anzeigen.

Messen

Das Messwerkzeug berechnet den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten im Arbeitsbereich. Sie können die Funktion des Messwerkzeugs über das Werkzeugleisten-Symbol  oder durch Drücken der Taste F9

aktivieren. Mit diesem Werkzeug können Sie jederzeit die Größe Ihres Stickdesigns oder eines Teils davon messen. Klicken und ziehen Sie von jedem Punkt, an dem die Messung beginnen soll, bis zu dem Punkt, den Sie messen möchten. Eine virtuelle Linie erscheint vom Startpunkt bis zu dem Punkt, an dem sich der Cursor befindet, und zeigt die Entfernung an.



Das Werkzeug bleibt solange aktiv, bis sie einen anderen Modus auswählen.

Maßeinheiten

Mit diesem Drop Down Menue können Sie die Maßeinheit auswählen, in der Länge und Breite angezeigt werden



- Millimeter: Hier wird das Maß in Millimeter angezeigt
- Zentimeter: Hier wird das Maß in Zentimeter angezeigt
- Inches: Hier wird das Maß in Inch angezeigt

Designansicht

Sie können auswählen, ob Sie Ihre Entwürfe auf verschiedene Arten anzeigen möchten: "3D-Vorschau", "Stiche" und "Umriss". Standardmäßig wird mit einer realistischen "3D-Vorschau" begonnen, die zeigt, wie das Design beim Stickten aussehen würde. Der Stich-Stil, die Farbe der Stiche und die Art, wie das Design genäht wird, zeigen Ihnen die Optik eines echten Stick-Ergebnisses. In der 3D-Vorschau sind die Fäden viel dicker als in der Stichansicht. Sie können mit der Option "3D-Vorschau" im Menü "Ansicht" oder durch Drücken der Taste "P" von der 3D-Vorschau zur normalen Ansicht wechseln. Wenn die "3D-Vorschau" deaktiviert ist, wechseln Sie zu "Stichansicht". Wenn Sie sich in der Ansicht "Stiche" befinden, können Sie die Stiche als Linien sehen. Sie können auch die Ansicht der Stiche mit der Taste "G" aktivieren. Im Stich-Modus können Sie auch "Stiche" deaktivieren und zur Ansicht "Umriss" wechseln. In dieser Ansicht können Sie nur die Grafik des Designs sehen, so dass es einfacher ist, die Grafik des Designs zu bearbeiten. Diese Ansicht erleichtert es außerdem, alle Teile im Design zu sehen und Anpassungen vorzunehmen.



3D Vorschau

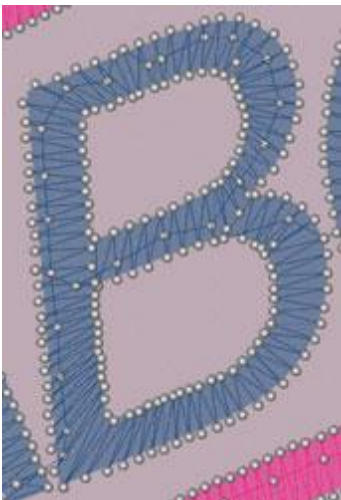


Stiche sehen



Umriss sehen

Wenn Sie in der Ansicht "Stiche" sind, ist dies eine zusätzliche Option "Stichpunkte" im Ansichtsmenü. Wenn dies aktiviert ist, können Sie die tatsächlichen Stichpunkte sehen. Stichpunkte sind die Punkte, an denen die Nadel der Maschine den Stoff durchsticht. Mit dieser Ansicht können Sie Stichlänge, Dichte und Einstichpunkte unterscheiden.

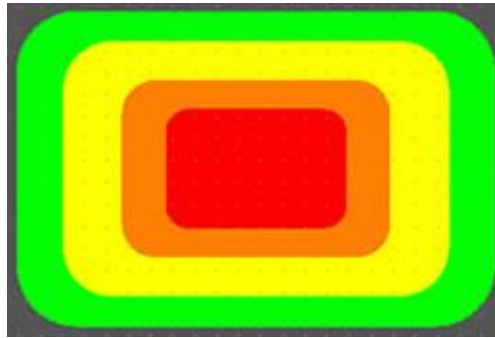


Dickenansicht

Diese Option ist sehr nützlich, um professionell aussehende Designs zu erstellen. Stiche, die auf andere Stiche fallen, erzeugen keine schöne Stickerei. Wir können dies absichtlich geschehen lassen, um einen besonderen Effekt zu erzielen. Aber in den meisten Fällen wollen wir wissen, ob mehr als eine Lage der Stiche übereinander liegen, um dies zu verhindern. Sie können "Dickenansicht" aktivieren, indem Sie die entsprechende Option des "Ansicht" -Menüs verwenden und dann können Sie die Designobjekte in verschiedenen Farben sehen, je nach der Stickerei, die darüber platziert wird. Wenn nur eine Schicht Stickerei auf ein Teil fällt, können wir dieses Teil mit grüner Farbe, 2 Lagen Stickerei mit gelber Farbe, 3 Lagen Stickerei in Orange und bei zu vielen Lagen Stickerei in roter Farbe sehen. Auf diese Weise können wir leicht alle Bereiche finden und korrigieren, die zu viele überlappende Stiche haben. Um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, klicken Sie erneut auf die gleiche Option.



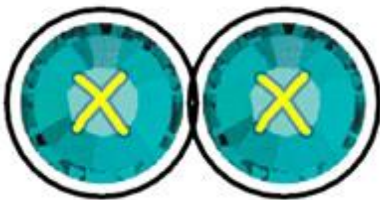
Überlappende Objekte



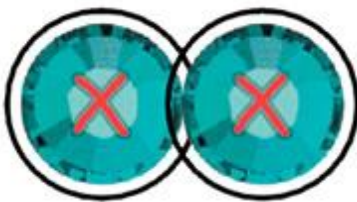
Dickenansicht

Überlappende Kristalle

Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie Designs mit Kristallen erstellen. Sie können diese Option im Menü Ansicht aktivieren, indem Sie Überlappende Kristalle auswählen oder die Taste O drücken. Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, werden alle überlappenden Kristalle mit einem "X" markiert, um leicht erkennbar zu sein. Wenn die Überlappung zwischen den Kristallen auf dem Umriss der Kristalle begrenzt ist, wird das "X" gelb sein.



Wenn sich die Kristalle überlappen, ist das "X" rot.



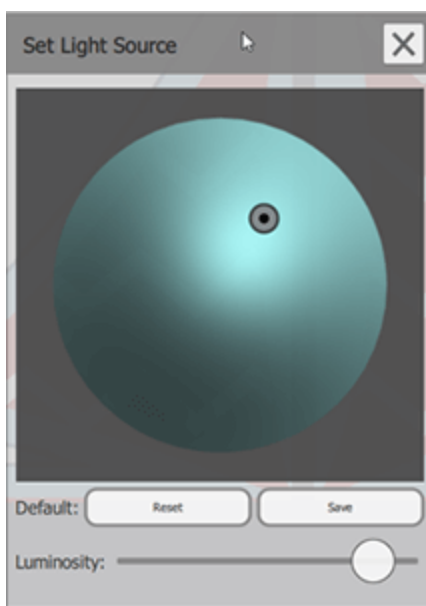
Jedes Mal, wenn Sie ein Design mit Kristallen abschließen, ist es eine gute Idee, die Option "Überlappende Kristalle" zu aktivieren, um zu überprüfen, ob es in Ihren Kristallen Überschneidungen gibt, die Sie nicht bemerkt haben und die korrigiert werden müssen.

Hinweis: Es ist ratsam, die Option "überlappende Kristalle" nicht immer eingeschaltet zu lassen, da dies den PC verlangsamen könnte.

Stellen Sie die Lichtquelle ein

In der "3D-Vorschau" gibt es eine Möglichkeit, die Lichtquelle der 3D-Vorschau zu ändern. Mit "Stellen Sie die Lichtquelle ein" des Ansicht-Menüs erscheint ein spezieller Dialog mit einer 3D-Kugel. Auf der 3D-Kugel befindet sich ein Griff, der die aktuelle Lichtquelle anzeigt. Klicken und ziehen Sie diesen Griff auf den Ball, um die Quelle zu ändern, aus der das Licht kommt. Sie können auch die Intensität des Lichts einstellen, das die Fäden beleuchtet. Durch Klicken und Ziehen der "Lichtstärken" -Leiste nach links verringert sich das Licht

und nach rechts nimmt das Licht zu. Wählen Sie die Lichtmenge aus, die Sie für Ihre Stickmuster verwenden möchten. Es ist ein 3D-Werkzeug, mit dem Sie Ihr Design aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchten können. Der beste Weg, um die Einstellung genau vorzunehmen, ist das Laden eines Stickdesigns, bevor die Option "Lichtquelle einstellen" aktiviert wird. Jede Änderung, die Sie vornehmen, wird sofort in der Vorschau angezeigt, sodass Sie genaue Anpassungen vornehmen können. Sie können diese Lichtquelle auch speichern, um sie standardmäßig für jedes Design zu verwenden. Sobald ein Standardwert ausgewählt und als Standard gespeichert wurde, wird er für jedes neue Design verwendet. Sie können auch "Zurücksetzen" als Standard verwenden, um die Lichtquelle auf den Standardwert zurückzusetzen.



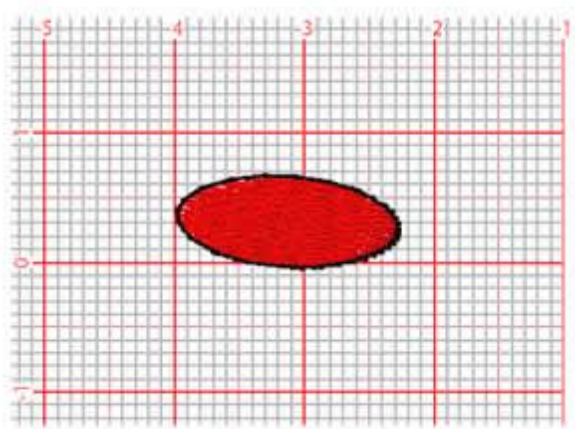
Gitter anzeigen

Sie können die Ansicht des "Rasters" mit der entsprechenden Option des "Ansicht" -Menüs aktivieren / deaktivieren. Wenn "Raster anzeigen" aktiviert ist, erscheint das Raster auf dem Arbeitsbereich. Das Raster erscheint als vertikale und horizontale Linien mit einem virtuellen Lineal am Rand Ihres Designbereichs. Diese Werte am Rand des Designbereichs sind die Werte der virtuellen X- und Y-Achsen basierend auf Zentimeter- oder Inch-Werten. Mithilfe des Rasters können Sie die Objekte genau zeichnen, skalieren und ausrichten sowie das gewünschte Design erstellen. Wenn Sie ein Design erstellen und den Cursor in das "Raster" einrasten lassen möchten, um etwas genauer zu erstellen, können Sie auch die Option "Raster Snap" im "Ansicht" -Menü aktivieren.

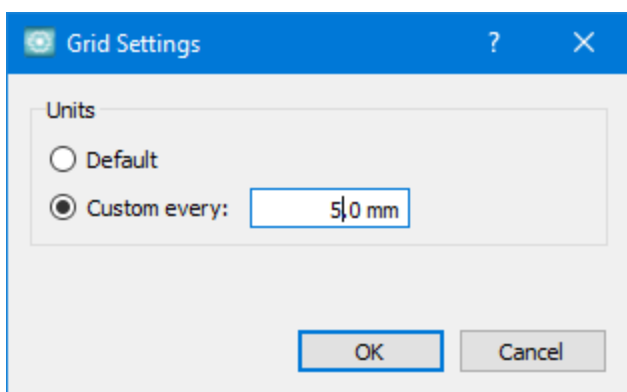
Sie können auch die Tastenkombination STRG + UMSCHALT + G verwenden, um zwischen dem Anzeigengitter und dem Raster zu wechseln (Mac Cmd_Shift + G).

Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, können Sie beim Ziehen oder Zeichnen eines Objekts den Snap des Rasters vorübergehend von aktiviert auf deaktiviert und umgekehrt umschalten. Dies bedeutet, dass Sie die Snap-Funktion vorübergehend deaktivieren können, um einen Vorgang auszuführen oder vorübergehend zu aktivieren, wenn er deaktiviert ist.

Wenn Sie das Messsystem "US" auswählen, zeigt das Raster auf der Registerkarte Extras-Optionen-Allgemein Informationen in US (Zoll) und nicht metrisch an.



Falls Sie die Rastergröße anpassen müssen, navigieren Sie zu "Ansicht - Raster" und verwenden Sie die Option "Bearbeiten". Im angezeigten Dialogfeld können Sie den Wert festlegen, den Sie für das Raster benötigen. Sobald Sie "OK" drücken, wird die Rastergröße automatisch aktualisiert.



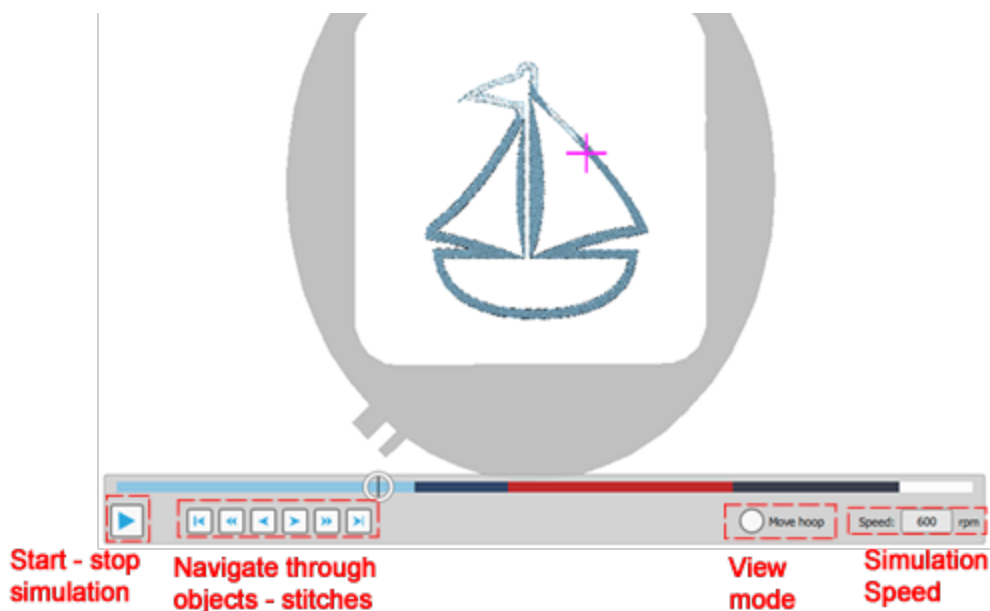
Rahmen zeigen


Sie können die Ansicht des Rahmens mit der "Stickrahmen" -Option des Menüs Ansicht aktivieren oder deaktivieren. Standardmäßig wird für jedes Design, das Sie erstellen, eine Vorschau auf dem Standardrahmen angezeigt, den Sie auf der Registerkarte "Willkommen" auswählen. Wenn der Rahmen deaktiviert ist, wird nur eine graue Linie angezeigt, die den nutzbaren Bereich des Rahmens anzeigt. Wenn Sie nur einen anderen Rahmen für dieses Design auswählen möchten, können Sie die "Maschine / Stickrahmen" -Option in der "Werkzeug" -Leiste verwenden. Der Rahmen ist sehr nützlich, weil er sicherstellt, dass das Design, das Sie erstellen, auf Ihren Stickrahmen passt. Es gibt eine Vielzahl von Rahmen, aus denen Sie auswählen können und Sie können sogar Ihre eigenen hinzufügen. Weitere Informationen zum Arbeiten mit RahmenStickrahmen wechseln Sektion







Langsames Neuzeichnen (Umschalt + F11)

Ein sehr wertvoller Schritt, bevor Ihre Stickmaschine zum ersten Mal stickt, ist eines Ihrer Designs in einem simulierten Prozess ablaufen zu lassen. "Langsames Neuzeichnen" bietet eine automatisierte Möglichkeit, den Stickvorgang zu simulieren. Bewegen Sie sich durch die Objektstiche und sehen Sie sich die Platzierung jedes Stichs an. Es bietet eine gute Möglichkeit, jedes Detail in Ihrem Design zu korrigieren.

Langsames Neuzeichnen ist nur verfügbar, wenn "Stickerei" -Technik aktiviert ist. Sie können "langsames Neuzeichnen" eingeben, indem Sie auf das Symbol "Langsames Neuzeichnen" auf der Werkzeugleiste klicken oder verwenden Sie die Tastenkombination "Shift + F11".



Sie müssen Start drücken , um mit der visuellen Simulation zu beginnen. Die Simulation beginnt mit dem Start des Entwurfs. Sie können die Simulation stoppen, indem Sie die Stop-Taste oder die Esc-Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Nach dem Stoppen der Simulation können Sie immer von dem Stich, den Sie von der Simulation verlassen haben, neu beginnen und fortfahren. Wenn die Simulation gestoppt ist, können Sie den aktuellen Punkt an einer beliebigen Stelle der Farblinie verschieben oder mit den Schaltflächen neben der Starttaste durch Objektstiche navigieren. Mit diesen Schaltflächen können Sie das gewünschte Objekt oder den Stich auswählen.

-  Designstart, gehe zum ersten Stich des Designs.
-  Vorheriges Objekt, gehe zum ersten Stich des Designs.
-  Vorheriger Stich, zum vorherigen Stich wechseln.
-  Nächster Stich, gehe zum nächsten Stich
-  Nächstes Objekt, gehe zum ersten Stich des nächsten Objekts
-  Design Ende, gehe zum letzten Stich des Designs


Sie können einen "Geschwindigkeitswert" eingeben, um die Simulation schneller oder langsamer zu machen. Die Geschwindigkeit kann Werte von 100 - 4000 U / min annehmen. Wenn Sie schließlich die Option "Rahmen

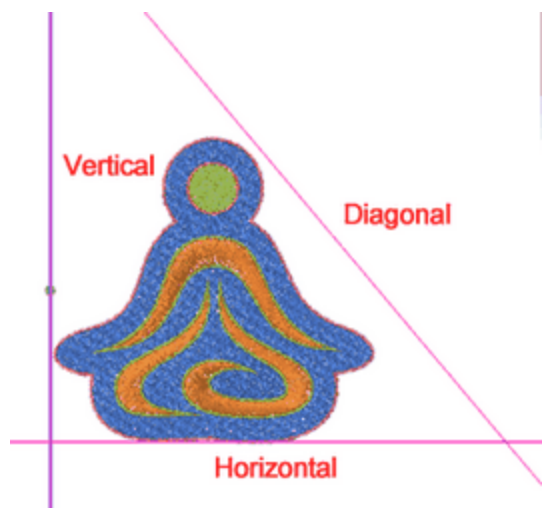
verschieben" aktivieren, können Sie vom Standard-Ansichtsmodus, in dem sich der Maschinenkopf befindet, in einen Modus wechseln, in dem der Kopf an der gleichen Stelle bleibt und sich das Design (Rahmen / Rahmen) so bewegt wie in der Stickmaschine, um bestickt zu werden.

Richtlinien

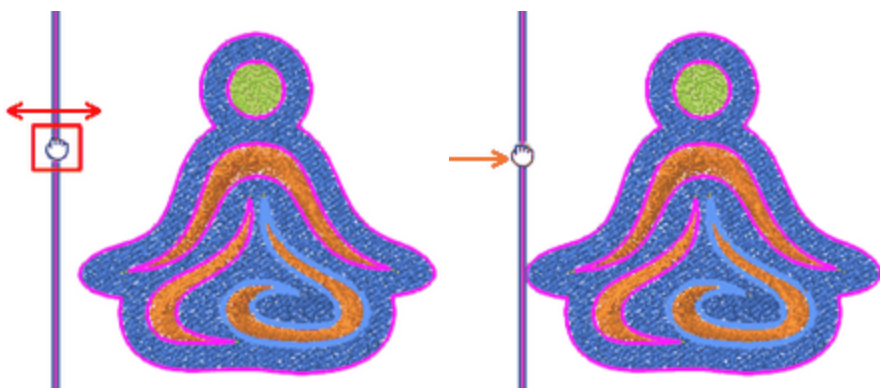
Hilfslinien sind beim Erstellen - Bearbeiten eines Designs - sehr hilfreich, damit Sie die Konstruktionsteile ausrichten und positionieren können. Es gibt drei Arten von Hilfslinien: "Vertikal", "Horizontal" und "Diagonal".

Sie können die Hilfslinien vorübergehend "anzeigen" - "ausblenden", indem Sie die Option "Zeigen" des Menüs "Ansicht - Hilfslinien" deaktivieren.

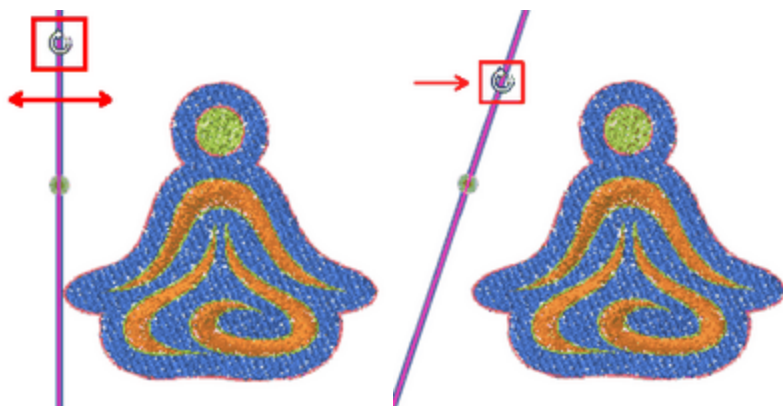
Um - "Hilfslinien entfernen" hinzuzufügen, müssen Sie den "Hilfslinien" -Modus starten durch Drücken des "Hilfslinien" -Symbols . Wenn Sie diesen Modus starten, können Sie klicken und ziehen, um eine beliebige Hilfslinien hinzuzufügen. Sie befinden sich jetzt im Arbeitsmodus, in dem Sie Ihr Design nicht ändern können. Sie können nur Hilfslinien zeichnen, ändern und löschen. Klicken und ziehen Sie vertikal, um eine vertikale Hilfslinie horizontal hinzuzufügen, um eine horizontale und diagonale Hilfslinie hinzuzufügen.



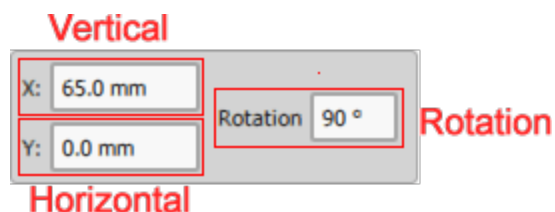
Wenn Sie auf eine der Hilfslinien klicken, können Sie die Linie mit einem Umriss sehen, der anzeigt, dass die Hilfslinien ausgewählt ist. Sie können diese Hilfslinien löschen, indem Sie die Taste "Löschen" drücken. Sie können die Hilfslinien verschieben, indem Sie die Maus über dem Aufzählungszeichen platzieren, das in der Mitte der Hilfslinien angezeigt wird. Dann verwandelt sich der Cursor in eine Hand und Sie können klicken und ziehen, um die Hilfslinie zu verschieben.



Wenn Sie die Maus irgendwo anders auf der Hilfslinie platzieren, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Drehgriff und Sie können die Hilfslinie drehen. Sie können die "Alt" -Taste gedrückt halten und die Drehung wird alle 30 Grad aktiviert. Sie können auch die Umschalttaste gedrückt halten und die Drehung wird alle 15 Grad aktiviert. Wenn Sie zusätzlich die Strg-Taste drücken, während Sie sich nicht auf dem Mittelpunkt des Objektes befinden, können Sie vom Drehen zum Bewegen wechseln.



Sie können die Position und den Drehwinkel auch mit numerischen Werten ändern. Wenn Sie eine Hilfslinie auswählen, sehen Sie in der Leiste "Werkzeugoptionen" die horizontale - vertikale Position der Hilfslinie und den Drehwinkel. Wenn Sie einen Wert eingeben, können Sie die Position der Hilfslinie und die Drehung ändern. Um eine horizontale Linie zu verschieben, müssen Sie den Wert "Y" und für eine vertikale den Wert "X" anpassen. Wenn Sie einen "Rotation" -Wert eingeben, können Sie den Winkel der Hilfslinie ändern. Die Rotation wird basierend auf dem grünen Aufzählungszeichen ausgeführt, das bei Auswahl auf einer Richtlinie angezeigt wird. Sie können die Position des Objektes ändern, indem Sie den Wert "Y" für die vertikale Ausrichtung, den Wert "X" für horizontal und "X-Y" für diagonal anpassen.



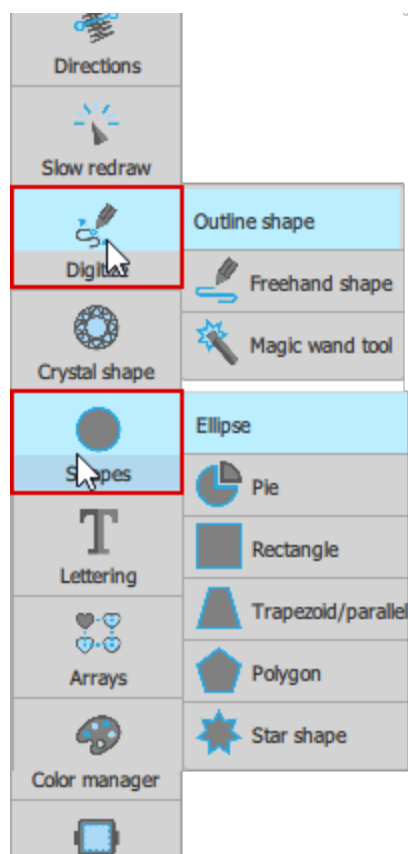
Alle eingefügten Richtlinien verfügen über Snapfunktionen, die beim Entwerfen sehr nützlich sein können. Alle Objekte können an horizontale und vertikale Hilfslinien einrasten, die Sie im Arbeitsbereich platziert haben, während Sie die Objekte zu ihnen hin verschieben. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie die Objekte des Designs an einer bestimmten Position ausrichten möchten und Ihnen das Entwerfen zu erleichtern. Es ist auch möglich, das Gegenteil zu tun und die horizontalen und vertikalen Hilfslinien zu den Objekten zu bewegen und sie an ihren Rändern / Seiten an zu schnappen.

Wenn Sie möchten, dass die Designobjekte nach den Hilfslinien ausgerichtet werden, können Sie die Option "Snap" im Menü "Ansicht - Richtlinien" aktivieren.

Objekte erstellen

Die Software verfügt über einen leistungsstarken integrierten Grafikeditor, mit dem Sie Vektorgrafiken erstellen können. Vektorgrafiken sind skalierbar ohne Qualitätsverlust. Anstatt Pixel zu verwenden, verwenden Vektorgrafiken mathematische Gleichungen, um Ihr Design zu zeichnen. Natürlich führt die Software die Berechnungen hinter den Kulissen durch, sodass Sie sich nur darauf konzentrieren müssen, was Sie erstellen. Sobald Sie ein Design erstellt haben, können Sie automatisch jeden Objekttyp für das erstellte Design anwenden. Auf diese Weise können Sie jede Form erstellen, die Sie mögen, wählen Sie dann eine der verfügbaren Aufgaben wie Stickerei, Farbe, Strass, Schnitt, Schablone. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die verfügbaren Entwurfswerkzeuge vor und wie Sie sie zur Erstellung von Entwürfen verwenden können. Die meisten Entwurfswerkzeuge befinden sich auf der Symbolleiste, die im linken Bereich des Anwendungsfensters schwebt.

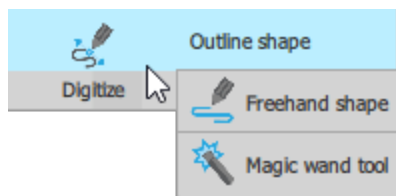
Die verfügbaren Entwurfswerkzeuge sind das Freihandwerkzeug, das Konturformwerkzeug (Digitalisierwerkzeug), das Werkzeug Formen erstellen, das Textwerkzeug und das Symbol Einfügen - Clipart einfügen. Durch die Kombination dieser leistungsstarken Designwerkzeuge können Sie herausragende Designs erstellen.



Werkzeuge digitalisieren

Egal, ob Sie gerade erst anfangen oder ein erfahrener Designer sind, mit "Digitalisierungswerkzeuge" können Sie ein Design von Grund auf neu zeichnen. Alle Digitalisierwerkzeuge befinden sich im Bereich "Digitalisieren" der Werkzeugleiste. Die verfügbaren Werkzeuge sind die "Konturformen", die "Freihandformen" und der "Zauberstab". Das Symbol des zuletzt verwendeten Werkzeugs ist im Bereich "Digitalisieren" sichtbar, den Sie mit einem einzigen Klick aktivieren können. Wenn Sie ein alternatives Werkzeug auswählen müssen, platzieren Sie den Mauszeiger über dem Bereich "Digitalisieren" und ein Drop-Down-Menü mit allen verfügbaren Werkzeugen wird angezeigt. Klicken Sie, um das gewünschte Werkzeug


auszuwählen. Das ausgewählte Werkzeug ist jetzt auf der Leiste sichtbar, um die Wiederverwendung zu erleichtern. Mit den "Freihandformen" können Sie skizzieren, als würden Sie auf Papier zeichnen. Die Umrissformen "erstellen verbundene Kurven- oder Linienobjekte. Sie können offene Kurven, verzweigte Kurven und geschlossene Kurven erstellen.

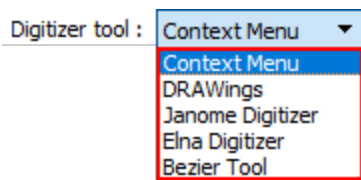


Sie können auch ein Video mit einer Einführung in die "Digitalisieren" -Werkzeuge ansehen. Da dies ein Online-Video ist, stellen Sie sicher, dass Sie mit dem Internet verbunden sind.

*Video
anschauen*

Umrissformen

Bei Benutzung des "Umrissformen"  Werkzeugs können Sie verbundene Kurven- oder Linienobjekte erstellen. Dies ist das am häufigsten verwendete Werkzeug. In dieser Software werden verschiedene Betriebsmodi bereitgestellt, so dass Benutzer, die an verschiedene Entwurfssoftware gewöhnt sind, (z.Bsp. ein Vektorentwurfsprogramm), leichter mit diesem Werkzeug umgehen können. Sie können einen Betriebsmodus unter "Extras - Optionen", Registerkarte Extras im Abschnitt "Digitalisierungswerkzeuge" auswählen. Alle Betriebsmodi haben die gleichen Fähigkeiten, daher beschreiben wir die Verwendung des Werkzeugs im Allgemeinen und stellen dann die Art und Weise des Digitalisierens für jeden Betriebsmodus vor. Die Betriebsmodi sind "Kontextmenü", "DRAWings", "Janome Digitizer", "elna Digitizer" und "Bezier Werkzeug".



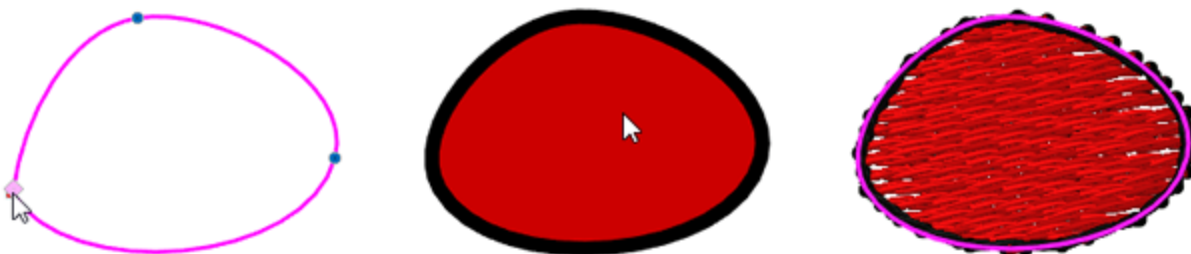
Wenn das Werkzeug aktiviert ist, können Sie im Allgemeinen Punkte zeichnen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Designbereich klicken. Auf diese Weise können Sie einfach die Teile Ihres Designs erstellen. Da dies ein Stickmuster ist, müssen Sie möglicherweise einige Teile zusammenstecken, während andere getrennt sein sollten. Die Teile, die Sie zusammen haben möchten, sollten Teile desselben Objekts sein. Wenn die Umrissformen aktiviert sind, beginnen Sie, Abschnitte zu erstellen, und jeder Abschnitt muss finalisiert werden. Die Art und Weise, wie ein Abschnitt abgeschlossen wird, ist in jedem Betriebsmodus anders, daher beschreiben wir den Weg. Das Werkzeug bleibt jedoch aktiv und Sie können diesem Objekt weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können so lange Abschnitte hinzufügen, wie Sie möchten. Wenn Sie den Abschnitt für dieses Objekt nicht mehr hinzufügen möchten, müssen Sie dieses Objekt abschließen. Wenn ein Objekt finalisiert wird, bleibt das Konturwerkzeug aktiv und Sie können ein anderes Objekt erstellen, das auch mehrere Abschnitte haben kann. Der grundlegende Unterschied zwischen den Betriebsmodi besteht in der Art und Weise, in der Abschnitte und Objekte abgeschlossen werden.

Es gibt einige Tasten ("Enter" oder "Esc"), die für das Schließen von Abschnitt - Objekt in einem der Betriebsmodi verwendet werden können. Mit den Tasten "Enter" oder "Esc" wird der aktuelle Abschnitt abgeschlossen. Wenn Sie eine dieser Tasten zweimal drücken, wird das gesamte OBJEKT abgeschlossen. Wenn Sie ein Objekt fertig gestellt haben und das Werkzeug loslassen müssen, klicken Sie auf die Rechteckauswahl oder verwenden Sie die Tasten "Enter" oder "Esc" ein drittes Mal. Dies ist der Vorgang, dem Sie folgen, um Formen mit einem oder mehreren Abschnitten zu erstellen. Jetzt, da Sie das Verfahren im Allgemeinen kennen, werden wir einige Techniken vorstellen, die für alle Betriebsarten gleich sind. Sie können auch die Videos ansehen, die die Verwendung des Tools in jedem Betriebsmodus darstellen.

Kontextmenü	DRAWings	Janome Digitizer	Bezier Werkzeug
Video anschauen	Video anschauen	Video anschauen	Video anschauen

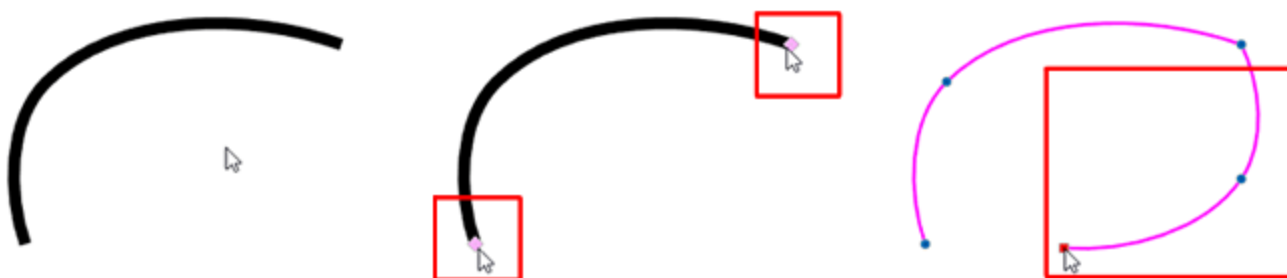
Hinweis: In einigen Modi ist die Form, die Sie erstellen, standardmäßig kurvenbasiert, während in anderen Modi die erstellte Form standardmäßig mit Linien verbunden ist.

Zuerst müssen wir erwähnen, dass Sie eine geschlossene Form erstellen, wenn Sie den letzten Punkt mit dem ersten Punkt verbinden.

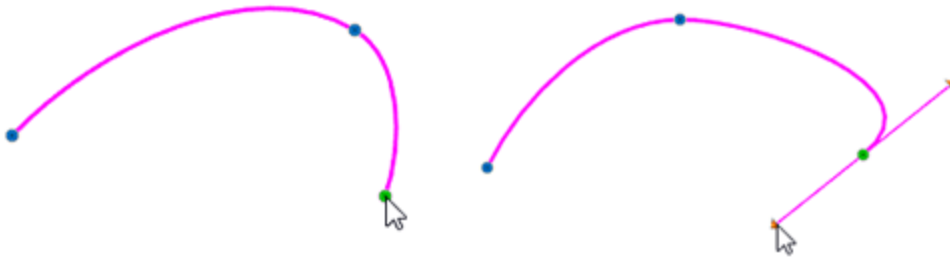


Sie können den zuletzt eingefügten Punkt jederzeit durch Drücken der "Rücktaste" löschen. Auf diese Weise können Sie etwas reparieren, das Sie während des Designprozesses nicht mögen.

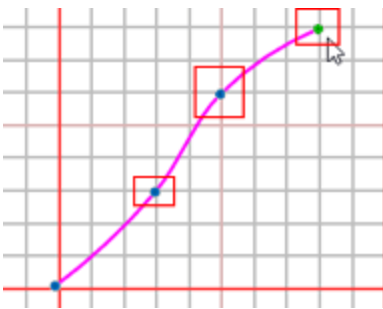
Sie können Teile zum Öffnen von Abschnitten hinzufügen, bis das Objekt fertiggestellt ist. Setzen Sie dazu die Maus über einen Start- oder Endpunkt und Sie sehen, dass sich der Cursor ändert. Wenn Sie nun von diesem Punkt aus beginnen, wird die neue Zeichnung zu diesem Abschnitt hinzugefügt.



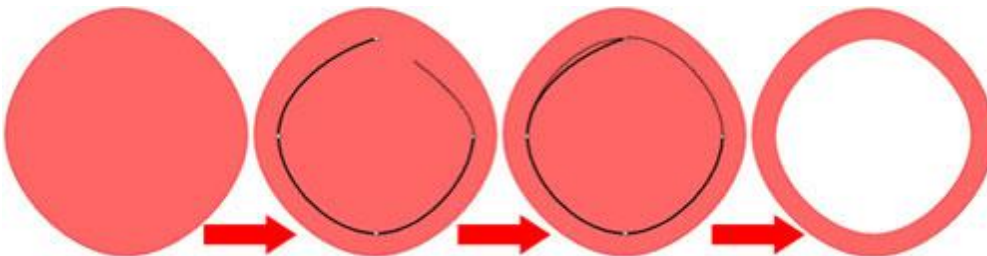
Während des Zeichnens können Sie auch klicken und ziehen, um die erstellte Kurve weiter zu bearbeiten.



Wenn Sie die "Alt" -Taste gedrückt halten, rastet der Mauszeiger am Raster ein. Während des Zeichnens schnappt der Cursor auf die Linien des Rasters, damit Sie genauer zeichnen können. Wenn Sie die Alt-Taste drücken, bewegt / schnappt das Objekt automatisch auf die nächstgelegene vertikale und horizontale Linie des Lineals. Von diesem Punkt aus können Sie eine Linie auf die gewünschte Position basierend auf dem Raster zeichnen.



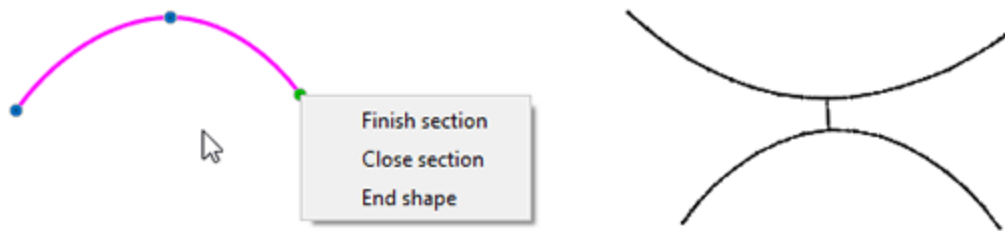
Schließlich sollten Sie daran denken, dass Sie leicht Löcher erzeugen können, wenn Sie eine geschlossenen Form über einer anderen erstellen.



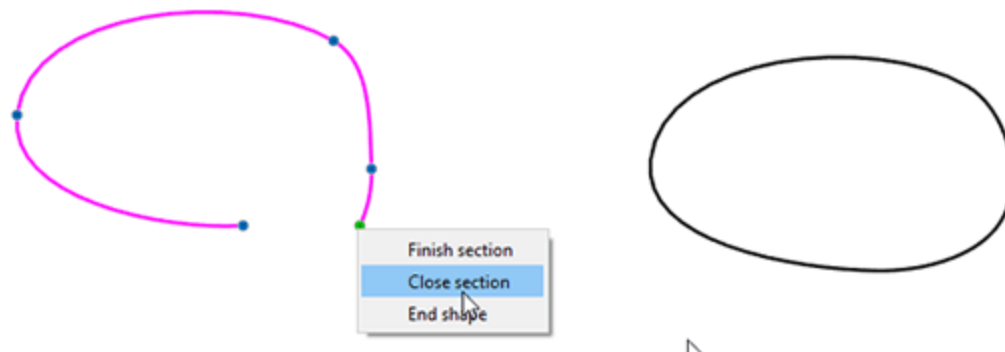
Jetzt sehen wir die Unterschiede in der Nutzung zwischen den Betriebsarten. Da der Digitalisierungsprozess unter Verwendung eines Eingabegeräts, einer Maus, eines Touchpads oder eines Trackpads stattfindet, bestehen die Unterschiede zwischen den Operationsmodi in der Verwendung der Maus.

Kontextmenü

Wenn dieser Modus aktiviert ist, definieren Sie die Kontrollpunkte der Form mit einem einzigen Linksklick. Die definierten Punkte sind standardmäßig mit einer Kurve verbunden. Die Verbindungskurve wird von den definierten Punkten beeinflusst, um natürlich zu sein. Wenn Sie in diesem Modus einen Bereich oder ein Objekt schließen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und verwenden Sie die verfügbaren Optionen des erscheinenden Menüs. Die verfügbaren Optionen sind "Schritt beenden", "Schritt schließen" und "Form beenden". Mit "Form beenden" wird der aktuelle Abschnitt abgeschlossen, während das Werkzeug noch aktiv ist, falls Sie einen neuen Abschnitt starten müssen. Wenn Sie einen anderen Abschnitt erstellen, gehören beide Abschnitte zum selben Objekt. Wählen Sie die Option "Form beenden", um dieses Objekt zu finalisieren. Beide Abschnitte gehören zum selben Objekt und deshalb haben sie Verbindungsstiche. Also sind sie zusammen bestickt.



Die "geschlossene Form" kann uns helfen, eine geschlossene Form zu schaffen. Mit der Option "Bereich schließen" wird der Punkt, der zuletzt definiert wurde, mit dem Startpunkt verbunden und dies wird zu einer geschlossenen Form.

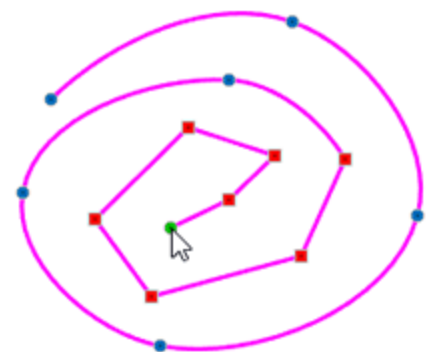


DRAWings Modus

Die Art des Digitalisierens in diesem Modus ist die gleiche wie im Modus "Kontextmenü". Der grundlegende Unterschied besteht darin, dass Sie beim Arbeiten mit diesem Modus kein "Kontextmenü" haben, um während der Digitalisierung eine Aktion auszuwählen. Mit einem einzigen Rechtsklick wird der aktuelle Abschnitt abgeschlossen, während das Werkzeug noch aktiv ist, falls Sie einen neuen Abschnitt starten müssen. Fügen Sie so viele Abschnitte hinzu, wie Sie möchten. Wenn Sie das aktuelle Objekt beenden möchten, klicken Sie zweimal mit der rechten Maustaste. Um auch das Tool freizugeben, können Sie mit der rechten Maustaste noch einmal klicken, wenn Sie ein Objekt bereits finalisiert haben.




Die Modi "Kontextmenü" und "DRAWings" basieren beide auf Standardkurven. Die von Ihnen definierten Punkte sind standardmäßig mit einer Kurve verbunden. Falls Sie Eckpunkte hinzufügen müssen, halten Sie die "Umschalt" -Taste während des Zeichnens gedrückt und der nächste Punkt, den Sie zeichnen, ist ein Eckpunkt. Alle runden Umformpunkte sind Kurvenpunkte, während die quadratischen Punkte Ecken sind. Auf diese Weise können Sie leicht gekrümmte und gerade Segmente kombinieren.



Janome Digitizer Modus


Der "Janome Digitizer" -Modus fügt standardmäßig Linienteile hinzu. Wenn das Werkzeug aktiviert ist, klicken Sie mit der linken Maustaste, um Punkte zu zeichnen. Klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, um den

Startpunkt festzulegen, und eine Vorschaulinie erscheint vom Startpunkt aus und folgt dem Cursor. Wenn Sie erneut klicken, wird eine Linie vom ersten definierten Punkt zum zweiten Punkt hinzugefügt. Ab dem zweiten Punkt beginnt dann eine neue Vorschaulinie. Auf diese Weise können Sie fortlaufend verbundene Linien hinzufügen. In diesem Modus müssen Sie "Enter" oder "Esc" verwenden, wenn Sie einen Abschnitt oder ein Objekt finalisieren möchten. Verwenden Sie eine der Tasten einmal, um den Abschnitt abzuschließen, und zweimal für ein Objekt. Wenn ein Objekt fertiggestellt ist und Sie das Werkzeug freigeben müssen, können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen. Sie können auf das Werkzeug Rechteckauswahl klicken  oder benutzen Sie noch einmal "Enter" oder "Esc".



Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien, aber wenn Sie eine Kurve hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste, während Sie einen Punkt hinzufügen. Dies ist ein Kurvenpunkt. Auf die gleiche Weise, wenn Sie beim Setzen eines Punktes "klicken und ziehen", passen Sie die Krümmung des vorherigen Segments an.

elna Digitizer Modus

Der "elna Digitizer" -Modus fügt standardmäßig Linienteile hinzu. Wenn das Werkzeug aktiviert ist, klicken Sie mit der linken Maustaste, um Punkte zu zeichnen. Klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, um den Startpunkt festzulegen, und eine Vorschaulinie erscheint vom Startpunkt aus und folgt dem Cursor. Wenn Sie erneut klicken, wird eine Linie vom ersten definierten Punkt zum zweiten Punkt hinzugefügt. Ab dem zweiten Punkt beginnt dann eine neue Vorschaulinie. Auf diese Weise können Sie fortlaufend verbundene Linien hinzufügen. In diesem Modus müssen Sie "Enter" oder "Esc" verwenden, wenn Sie einen Abschnitt oder ein Objekt finalisieren möchten. Verwenden Sie eine der Tasten einmal, um den Abschnitt abzuschließen, und zweimal für ein Objekt. Wenn ein Objekt fertiggestellt ist und Sie das Werkzeug freigeben müssen, können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen. Sie können auf das Werkzeug Rechteckauswahl klicken  oder benutzen Sie noch einmal "Enter" oder "Esc".



Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien, aber wenn Sie eine Kurve hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste, während Sie einen Punkt hinzufügen. Dies ist ein Kurvenpunkt. Auf die gleiche Weise, wenn Sie beim Setzen eines Punktes "klicken und ziehen", passen Sie die Krümmung des vorherigen Segments an.

Bezier Werkzeug Modus


Wenn Sie mit dem Modus "Bezier-Werkzeug" arbeiten, fügt das Konturwerkzeug standardmäßig verbundene Geraden hinzu. Klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, um den Startpunkt festzulegen. Während Sie die Maus bewegen, erscheint eine Vorschaulinie vom Startpunkt aus und folgt dem Cursor. Wenn Sie noch einmal klicken, wird eine Linie vom ersten zum zweiten Punkt hinzugefügt. Eine neue Linie beginnt am zweiten Punkt. Auf diese Weise können Sie fortlaufend verbundene Linien hinzufügen. In diesem Modus schließt ein einzelner Rechtsklick den aktuellen Abschnitt und wenn Sie zweimal mit der rechten Maustaste klicken, können Sie das Objekt finalisieren. Wenn ein Objekt fertiggestellt ist und Sie das Werkzeug freigeben müssen, können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen: Sie können mit der rechten Maustaste noch einmal

klicken oder auf das Rechteck-Auswahlwerkzeug klicken  oder benutzen Sie die "Enter" oder "Esc" Tasten noch einmal.



Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien. Wenn Sie jedoch eine Kurve hinzufügen möchten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und der nächste hinzugefügte Punkt ist ein Kurvenpunkt. Auf die gleiche Weise, wenn Sie beim Setzen eines Punktes "klicken und ziehen", passen Sie die Krümmung des vorherigen Segments an.

Freihandformen

Mit dem Freihandwerkzeug  können Sie einfache Linien oder komplette Formen entwerfen. Wenn das Werkzeug aktiviert ist, ist es wie Zeichnen mit einem Stift, Linksklick und Halten, während Sie Ihre Maus bewegen, ist der Mauszeiger Ihr Stift. Wenn Sie die linke Maustaste loslassen, wird dieser Bereich geschlossen und das Freihandwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können mit dem Erstellen von Bereichen fortfahren, die zum selben Objekt gehören. Jeder Teil, den Sie erstellen, gehört zum selben Objekt. So können Sie Abschnitte hinzufügen, die Sie zusammensticken möchten. Um das erstellte Objekt zu finalisieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal. Die erstellten Abschnitte gehören zum selben Objekt und sie haben Verbindungsstiche, so dass sie zusammen gestickt werden. Das Freihandwerkzeug bleibt aktiv, aber wenn Sie ein neues Teil erstellen, wird es ein separates Objekt sein. Wenn Sie das Werkzeug freigeben möchten, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste.

Sie können auch Linien und verbundene Linien erstellen, indem Sie einmal klicken, um den Startpunkt zu definieren, und noch einmal, um den zweiten Punkt zu definieren. Zwischen diesen beiden Punkten wurde eine gerade Linie erstellt. Wenn Sie einen zuvor erstellten Abschnitt fortsetzen möchten, bevor das Objekt finalisiert wurde, zeigen Sie mit dem Mauszeiger über den Anfangs- oder Endpunkt dieses Abschnitts, und Sie werden feststellen, dass sich der Cursor ändert. Klicken Sie einmal, um mit einer geraden Linie fortzufahren oder klicken und ziehen Sie, um eine Freihandform zu erstellen. Wenn der Startpunkt mit dem Endpunkt verbunden ist, wird eine geschlossene Form erstellt. Auf diese Weise können Sie Freihandteile, Linien, verbundene Linien und geschlossene Teile erstellen.

Sie können sich auch eine Videopräsentation des Digitalisierungswerkzeugs "Freihand Werkzeug" ansehen. Da dies ein Online-Video ist, stellen Sie sicher, dass Sie mit dem Internet verbunden sind.

*Video
anschauen*



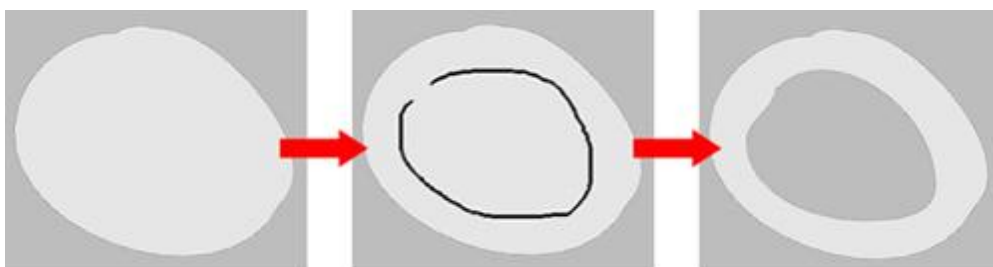
Verbundene Linien - Freihandkurve - Gerade Linie - Geschlossene Form

Wenn Sie ein Objekt erstellt haben, das mehrere Abschnitte enthält, Sie aber einen separaten Abschnitt benötigen, können Sie das Objekt auswählen und im Kontextmenü die Option "Aufbrechen" verwenden. Dies wird die entworfenen Objekte trennen.



Um die Digitalisierung mit "Freihandformen" zu beenden, können Sie mit der rechten Maustaste klicken, nachdem ein Objekt fertiggestellt wurde, oder auf das Rechteckauswahlwerkzeug in der Werkzeugleiste klicken.

Die Art, wie das Freihandwerkzeug funktioniert, ist hilfreich, um Löcher in den Formen zu erzeugen, die Sie erstellen. Wenn Sie beispielsweise eine Radform erstellen möchten, müssen Sie den äußeren Kreis zeichnen und dann den inneren kleineren Kreis zeichnen. Wenn die Gestaltung des inneren Kreises beendet ist, wird ein Loch innerhalb des größeren Kreises erzeugt.



Geschlossene Form Design-Loch freihändiges Loch erstellt



Wenn Sie das Freihandwerkzeug zum Erstellen einer Freihandform verwenden, können Sie die Umschalttaste gedrückt halten, um die gezeichneten Kurven glatter zu machen. Diese Fähigkeit hilft, das Design zu vereinfachen.



Wenn Sie die "Alt" -Taste gedrückt halten, rastet der Mauszeiger auf dem Raster ein. Während des Zeichnens schnappt der Cursor auf die Linien des Rasters, damit Sie genauer zeichnen können.


Wenn Sie das Freihandwerkzeug auswählen, wird die Option "Glättungsgrad" in der Optionsleiste "Werkzeuge" angezeigt. Mit diesem Werkzeug können Sie den Grad der Glättung der Freihand-Grafik festlegen, die Sie erstellen. Die Skalierung der Glättungsstufe ist von 0 bis 10 und kann angepasst werden, indem Sie den gewünschten Wert in das entsprechende Feld eingeben oder die Pfeile zum Erhöhen / Verringern neben dem Feld verwenden. Wenn Sie den Wert für die Glättungsstufe auf 0 setzen, weisen die freihändigen Kurven, die Sie zeichnen, viele Punkte auf und die Krümmung ist nicht so glatt.

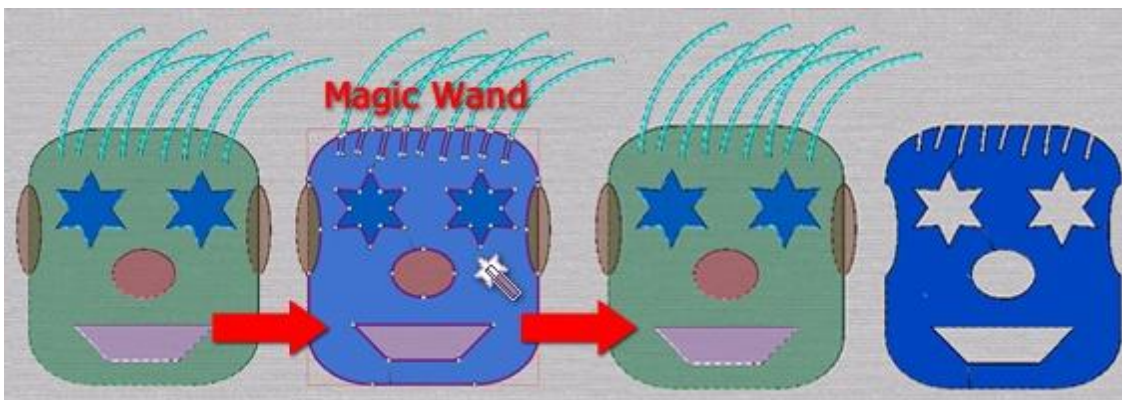


Wenn Sie andererseits den Wert für die Glättungsstufe auf 10 setzen, haben die Freihandkurven, die Sie zeichnen, die erforderlichen Mindestpunkte und die Krümmung ist glatt. Mittelwerte haben einen mittleren Glättungseffekt auf die gezeichneten Kurven. Die Optionen für die Glättungsstufe müssen vor dem Erstellen der Kurve festgelegt werden, die Sie verwenden möchten.

Wenn Sie schließlich eine Form zeichnen und Sie einen Fehler machen, können Sie die Rücktaste auf der Tastatur drücken und den zuletzt eingefügten Abschnitt bis zum vorherigen Punkt löschen. Wenn Sie möchten, können Sie mehr von dem Design löschen, indem Sie die Rücktaste erneut drücken. Sie können mit dem Zeichnen der Form von diesem Punkt fortfahren und die Form beenden, die Sie erstellen möchten.

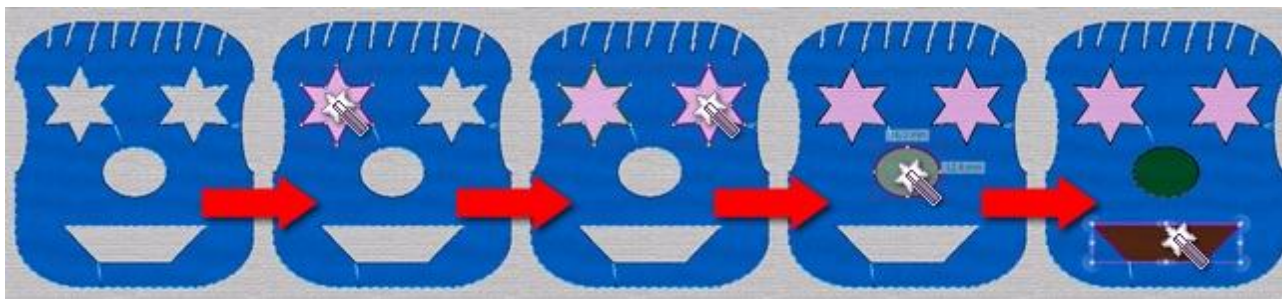
Zauberstab Formen

Der "Zauberstab"  erstellt neue Formen basierend auf den Formen Ihres Designs. Um dieses Werkzeug zu verwenden, müssen Sie ein Design mit einigen Teilen haben, die sich überschneiden. Sie finden das Zauberstab-Werkzeug im Bereich "Digitalisieren" der Werkzengleiste. Beim Starten des Zauberstabs ändert sich der Cursor. Jetzt wird für jede Form, auf die Sie klicken, ein Duplikat erstellt. Wenn es in überlappenden Formen verwendet wird, erstellt es Formen basierend auf ihren sichtbaren Teilen und dies ist der Grund, warum dieses Werkzeug erstellt wurde. Wenn Sie "Zauberstab" für überlappende Objekte verwenden, wird ein Objekt erstellt, das mit dem Schnittbereich der überlappenden Objekte identisch ist. Alle erstellten Objekte bleiben ausgewählt, damit Sie sie einfacher verschieben, ihre Stichart ändern oder andere Änderungen vornehmen können. Zum Beispiel sind die Augen, die Nase, der Mund und das Haar Formen, die auf dem Kopfteil erzeugt werden. Mit dem Zauberstab können wir eine Gesichtsform mit Löchern für Augen und Mund erzeugen. Es ist ein sehr nützliches Werkzeug, mit dem Sie leicht seltsame Formen erstellen können. Um das Werkzeug nicht mehr zu benutzen, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste und die Software wechselt in den Auswahlrechteck-Modus.




Wählen Sie das Zauberstabwerkzeug -> Klicken Sie auf den Bereich, den Sie erzeugen möchten -> Ziehen Sie das erstellte Objekt heraus

Eine weitere Funktion dieses Werkzeugs ist, dass Sie Löcher eines Designs mit den Formen füllen können, die diese Löcher bilden. Das einzige, was Sie tun müssen, ist das Zauberstab-Werkzeug auszuwählen und in das Loch zu klicken. Die Software erstellt automatisch ein neues Objekt, das die Lücke füllt.




Wähle den Zauberstab aus -> Klicke in die Löcher -> Erstelle neue Objekte, die die Löcher füllen

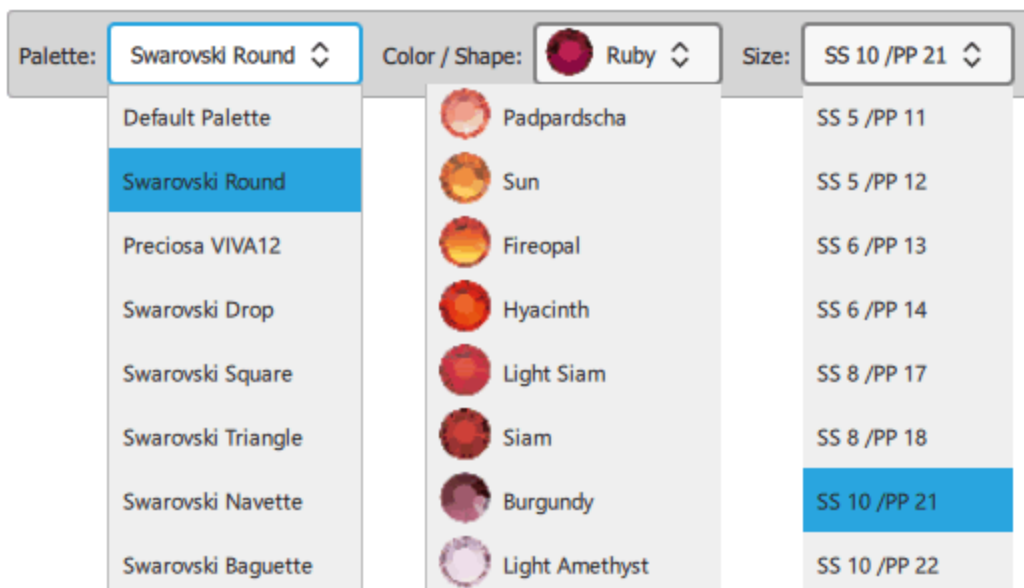
Fügen Sie Kristall ein

Mit der Verwendung des "Kristallform"- Werkzeugs können Sie Kristalle irgendwo in das Design einfügen, indem Sie einfach einmal auf die Position klicken, an der Sie jeden Kristall hinzufügen möchten.

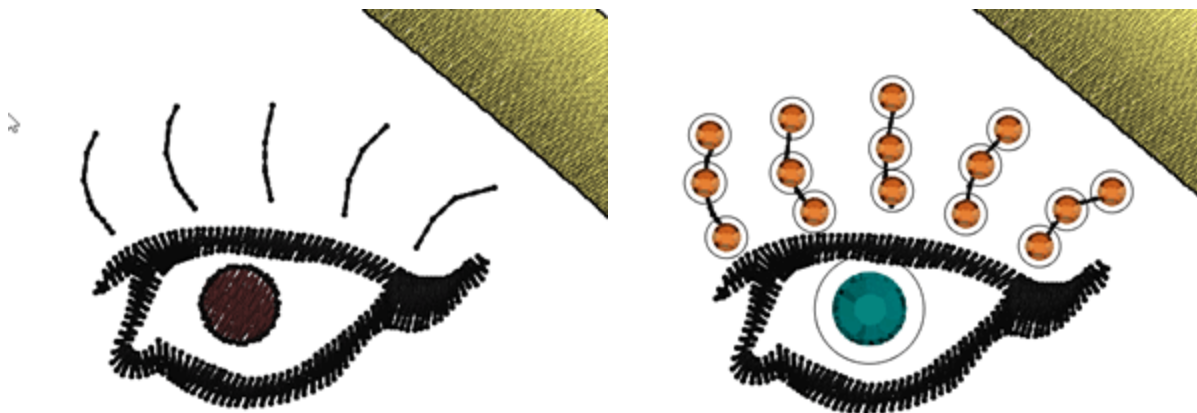


Beachten Sie, dass zur Verwendung von Kristallen die "Kristalle" -Technik aktiviert werden muss.

Wenn die "Kristalle" -Technik aktiviert ist, können Sie das "Kristallform"-Werkzeug  in der Werkzeugleiste finden und mit diesem Werkzeug können Sie Kristalle manuell zum Design hinzufügen. Wenn Sie dieses Werkzeug starten, wird ein Kristall an den Mauszeiger angehängt und Sie können ihn überall auf dem Design platzieren. Bevor Sie mit der linken Maustaste klicken, um den Kristall zu platzieren, können Sie ihn über die Werkzeugleiste anpassen. Sie können eine der verfügbaren Paletten wählen, einige der Paletten haben unterschiedliche Kristallformen, aber an dieser Stelle werden wir runde Kristalle verwenden. Dann können Sie eine Farbe aus der jeweiligen Liste auswählen und schließlich können Sie die Größe des Kristalls auswählen.



Jetzt können Sie jedem Design einen Hauch von Kristall verleihen. Wenn Sie das Werkzeug freigeben möchten, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste. Mit nur einem Klick können Sie einen Kristall platzieren, wo immer Sie möchten. Wenn Sie das Einfügen von Kristallen beenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugleiste, wie das Auswahlwerkzeug Rechteck. Sie können die Eigenschaften des ausgewählten Kristalls anschließend mithilfe der Eigenschaften anpassen.

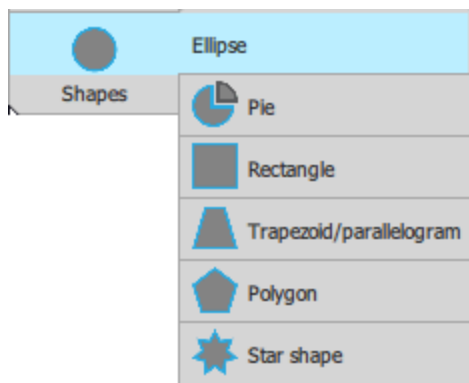


Denken Sie daran, dass Sie einfach mehrere Kristalle nach Farbe auswählen können, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe "zur Auswahl hinzufügen", alle Kristalle mit dieser Farbe sind ausgewählt und Sie können die Eigenschaften für alle auf einmal ändern oder Sie können die Farbe ändern, Größe oder sogar sie bewegen.

Jetzt, wo das Design fertig ist, müssen Sie die Vorlage für die hinzugefügten Kristalle schneiden. Um dies zu tun, müssen Sie zum Plotter exportieren.

Zeichnen Sie Formen

Die Verwendung der vorgefertigten Formen kann Ihnen beim Erstellen von Stickdesigns helfen. Die verfügbaren Formen sind Ellipse, Rechteck, Kreis, Stern, Polygon und Trapezoide / Parallelogramme. Das Symbol der zuletzt verwendeten Form ist im Abschnitt "Formen" sichtbar, den Sie mit einem einzigen Klick aktivieren können. Wenn Sie ein alternatives Werkzeug auswählen müssen, platzieren Sie den Mauszeiger über den Bereich "Formen" und ein Drop-Down-Menü mit allen verfügbaren Formen wird angezeigt. Klicken Sie, um das gewünschte Werkzeug auszuwählen. Das ausgewählte Werkzeug wird automatisch aktiviert und ist nun zur leichteren Wiederverwendung auf der Leiste sichtbar.




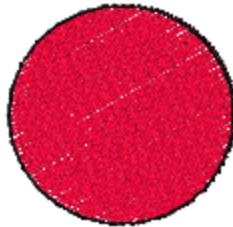
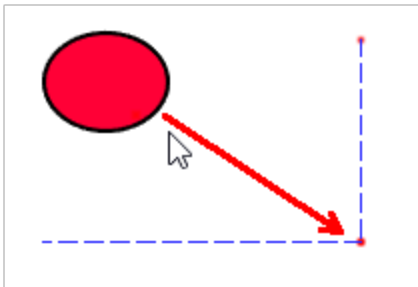
Sobald Sie eine der Formen aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie, um Position und Größe der eingefügten Form zu definieren. Während des Ziehens können Sie eine virtuelle Vorschau der eingefügten Form sehen. Lassen Sie die Maustaste los und die Form ist abgeschlossen. Das Formwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Formen hinzufügen. In den folgenden Themen werden wir präsentieren, wie Sie eine der verfügbaren Formen einfügen und anpassen können.



Sie können die Optionen der eingefügten Form über die Werkzeugleiste Optionen anpassen. Die Optionen können aber auch nach dem Platzieren der Form angepasst werden.

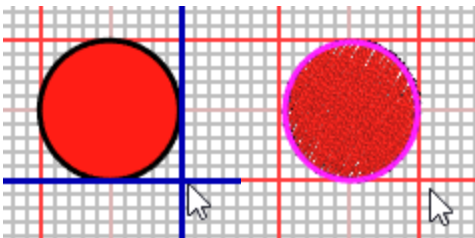
Ellipse - Kreis

Verwenden der Ellipsenform  Sie können Ellipsen und Kreise zeichnen. Sobald Sie die Ellipsenform aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um die gewünschte Ellipse zu zeichnen. Während des Ziehens können Sie eine virtuelle Vorschau der Ellipse sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Ellipse abgeschlossen. Das Ellipsenformwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Ellipsenformen hinzufügen.



Sie können die Ellipsenform auch mit der Taste F7 starten.

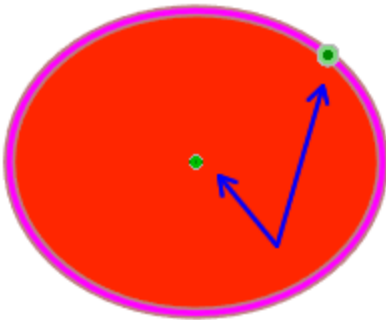
Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten und diagonal ziehen, können Sie einen perfekten Kreis zeichnen. Wenn Sie beim Zeichnen einer Ellipse die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Ab diesem Punkt können Sie das Objekt basierend auf dem Lineal an die gewünschte Position zeichnen.





Sie können eine Ellipse oder einen Kreis von der Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen einer Ellipse die "Shift" -Taste gedrückt halten, ändert sich der Mittelpunkt der Ellipse und wird zu dem Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Ellipse begonnen haben.

An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass Sie mit dem Umformpunkteditor leicht jede Ellipsenform bearbeiten können. Wenn der Umformpunkte-Bearbeitungsmodus gestartet wird, hat eine der Ellipsenformen nur zwei Punkte. Dies sind spezielle Punkte, die zum Anpassen der eingefügten Form verwendet werden können. Der eine auf seinem Umriss kann verwendet werden, um die Ellipse mit der gleichen Leichtigkeit wie beim Erstellen zu bearbeiten. Der andere Kontrollpunkt befindet sich in der Mitte der Ellipse, dies kann verwendet werden, um die Ellipse zu verschieben. Es gibt keine normalen Punkte, wie in irgendeiner Form, die manuell entworfen wurde. Wenn Sie die Ellipse wie jedes normale Kurvenobjekt bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst die Ellipse in Umformpunkte umwandeln.



Wenn eine Form in Umformpunkte konvertiert wird, sind die speziellen Punkte nicht mehr verfügbar. Die Form hat nun normale Umformpunkte entsprechend den Kurventeilen des Objekts.

Kuchenform



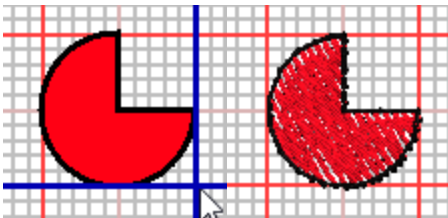
Das Werkzeug "Tortenstein" ermöglicht es Ihnen, Tortenstücke zu zeichnen und anzupassen. Die Verwendung ist einfach. Sobald Sie die "Tortenstein" -Form starten, können Sie auf den Designbereich klicken und ziehen, um eine Kreisform zu zeichnen. In der Werkzeugoptionenleiste können Sie den Anfangs- und Endwinkel der eingefügten Kreisform anpassen und dann klicken und ziehen, um die Position und Größe des eingefügten Kreises zu definieren. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Tortenstein fertiggestellt und die Form "Torte" bleibt aktiv und Sie können so viele Tortenstücke hinzufügen, wie Sie möchten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die "Tortenstein" -Form freizugeben. Wenn Sie eine der eingefügten Tortenformen auswählen, können Sie auch den Anfangs- und Endwinkel des Stückes nach der Erstellung anpassen.



Sie können die Form "Tortenstein" mit der Tastenkombination Shift + F7 starten

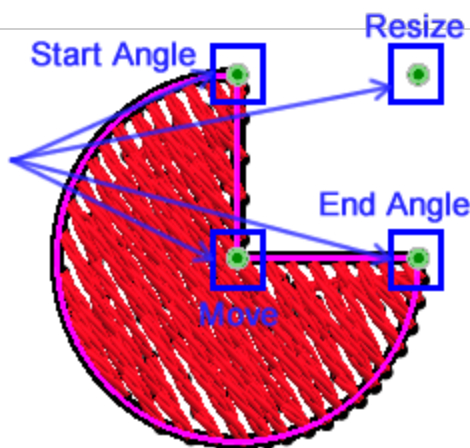


Wenn Sie beim Zeichnen eines Kreises die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächstgelegenen vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position zeichnen.



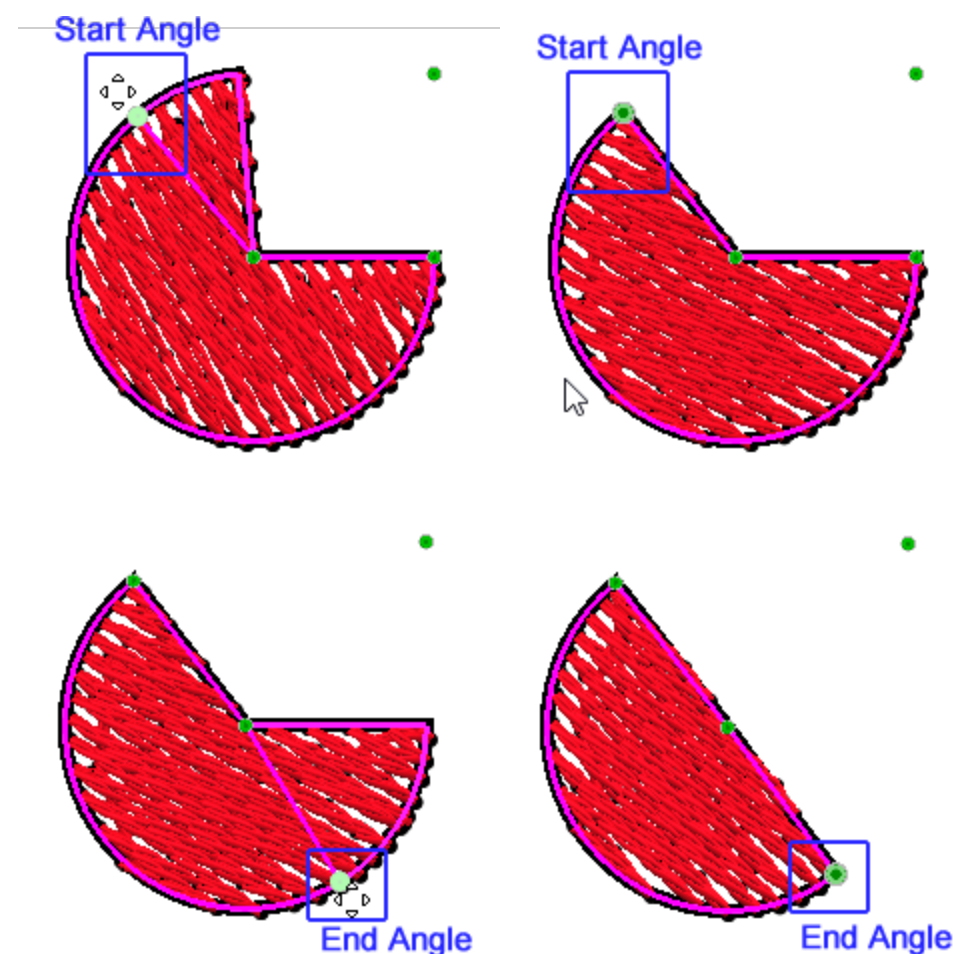
Sie können eine Tortenform von seiner Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen einer Tortenform die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zum Mittelpunkt der Tortenform.

Wenn Sie beim Zeichnen einer Tortenform die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zum Mittelpunkt der Tortenform....




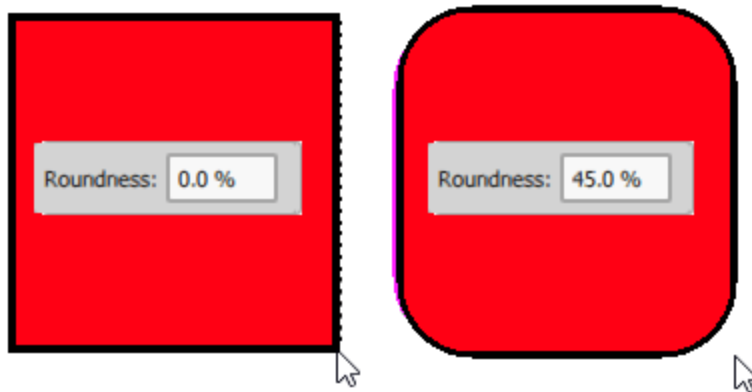
Zusätzlich gibt es 2 Griffe zum Einstellen des "Startwinkels" und des "Endwinkels". Mit diesen 2 Punkten können Sie den Anfangs- und Endwinkel ändern und die Form des Tortenstückes ändern. Sie können die Öffnung des Stückes erhöhen oder verringern. Wenn Sie beim Ziehen eines Ziehpunkts die Strg-Taste gedrückt halten, rastet die Maus alle 22,5 Grad ein, um präzise Änderungen an der Kreisform vornehmen zu können. Zu jedem Zeitpunkt ist es einfacher, den Anfangs- und Endpunkt des Kreises zu definieren, indem Sie einen Wert in die Werkzeugleiste Optionen eingeben. Sie können dies vor der Erstellung tun, wenn das Werkzeug aktiviert ist, Sie können es danach tun, wann immer Sie die Tortenform auswählen, und Sie können

auch den Start - End - Winkel in der Umformpunkt-Bearbeitung ändern. In jedem dieser Fälle, wenn eine Tortenform ausgewählt ist, erscheinen diese beiden Optionen in der Werkzeugleiste Optionen. Wenn Sie die Form des Stückes manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Umformpunkte konvertieren. Nach der Konvertierung in Umformpunkte sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.



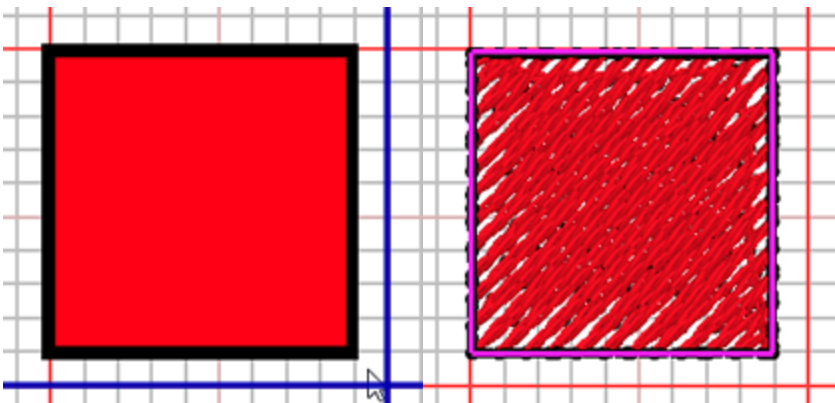
Rechteck

Verwenden Sie die "Rechteck" -Form  Sie können Rechtecke und Quadrate zeichnen. Sobald Sie die Rechteckform aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um das gewünschte Rechteck zu zeichnen. Beim Ziehen können Sie eine virtuelle Vorschau des Rechtecks sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Rechteck fertiggestellt und an der definierten Position platziert. Das Rechteckformwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Rechteckformen hinzufügen. Für die Rechteckform können Sie die Rundheit der Ecken auch mit der Option festlegen, die in der Leiste "Werkzeugoptionen" angezeigt wird. Dies kann entweder vor dem Zeichnen des Rechtecks oder danach geschehen. Durch Ändern des Rundheitswertes können Sie die Rundheit der Ecken des Rechtecks erhöhen. Die Rundheit ist ein Prozentwert, der Werte von 0 bis 100 annehmen kann. Der Wert 0 hat als Ergebnis normale Ecken und keine Rundheit. Der Wert 100 hat runde Ecken in vollem Umfang. Wenn Sie also einen bestimmten Wert angeben, können Sie das gewünschte Ergebnis erzielen.



Sie können die Rechteckform mit der Tastenkombination F6 starten

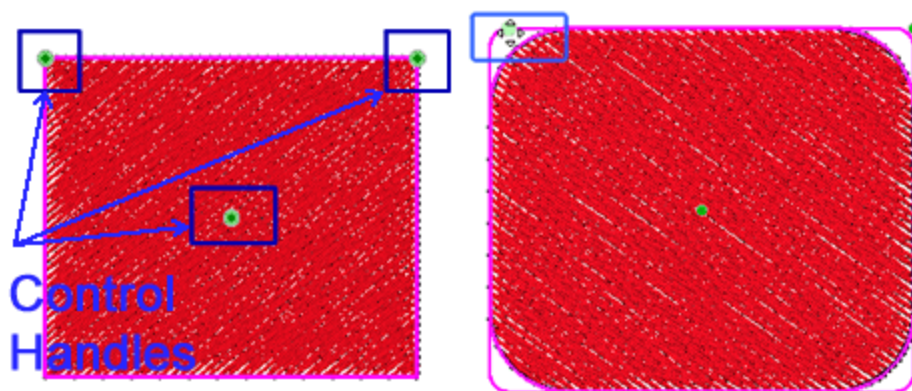
Wenn Sie während des Zeichnens eines Rechtecks die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächstgelegenen vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position zeichnen.




Sie können ein Rechteck von der Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen eines Rechtecks die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zur Mitte des Rechtecks.


Wenn Sie beim Zeichnen eines Rechtecks sowohl die Strg-Taste als auch die Umschalttaste gedrückt halten, ist der Mittelpunkt der Form der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Form begonnen haben, und die Form ist ein Quadrat. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Mitte des Entwurfs kennen und ein Rechteck hinzufügen möchten, das als zentrumsspezifischen Punkt verwendet wird.

Die Rechteckform kann auch mithilfe des Umformpunkteditors bearbeitet werden. Jede Rechteckform verfügt über 3 spezielle Punkte, von denen der obere rechte Eckpunkt verwendet werden kann, um die Größe des Rechtecks mit der gleichen Leichtigkeit wie bei der Erstellung zu ändern. Der Kontrollpunkt in der Mitte des Objekts kann verwendet werden, um die Form zu verschieben. Schließlich können Sie mit dem Kontrollpunkt in der oberen linken Ecke die Rundheit der Ecken anpassen. Wenn Sie die Form des Rechtecks manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Umformpunkte konvertieren. Nach der Konvertierung in Umformpunkte sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.



Trapez - Parallelogramm

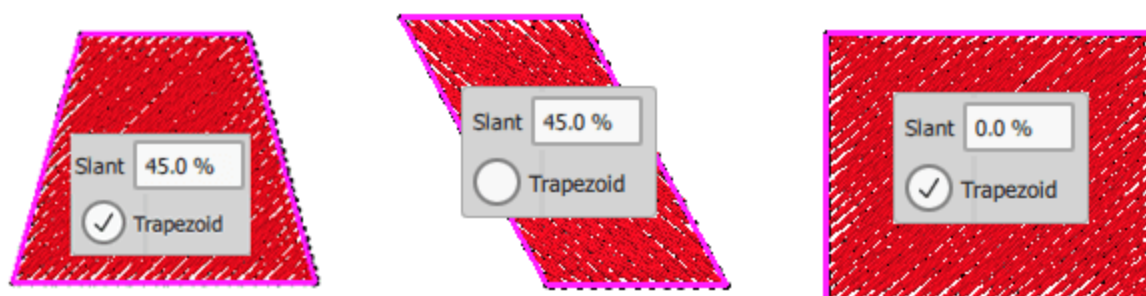
Verwenden Sie die Form "Trapez / Parallelogramm" , können Sie Trapez- und Parallelogrammformen zeichnen. Sobald Sie die Trapez / Parallelogramm-Form aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um das gewünschte Trapez / Parallelogramm zu zeichnen. Während des Ziehens können Sie eine virtuelle Vorschau der erstellten Form sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Form abgeschlossen und an der definierten Position platziert. Das Werkzeug "Trapez / Parallelogramm-Form" ist noch aktiv und Sie können weitere Formen hinzufügen.

Sie können die Trapez / Parallelogramm-Form auch starten  indem Sie die Tastenkombination Umschalt + F6 auf der Tastatur drücken

Für das Trapez / Parallelogramm gibt es einige Optionen in der Leiste "Werkzeugoptionen". Sie können diese Optionen entweder vor dem Zeichnen der Form oder danach anpassen.

Mit der Option "Neigung" werden die Ecken des Trapez / Parallelogramms angepasst. Die Neigung ist ein Prozentwert, der die Entfernung darstellt, die die obere linke Ecke von ihrer Startposition hat. Die Neigung nimmt Werte von 0 bis 100. Wenn er auf 0 gesetzt ist, wird ein Rechteck erstellt. Der Wert 100 ergibt ein Dreieck, da die beiden Eckgriffe in der Mitte der Oberseite positioniert sind. Um ein Trapez zu erstellen, müssen Sie Werte von 0 bis 100 eingeben.

Sie können zwischen Trapez und Parallelogramm wechseln, indem Sie die Option "Trapez" aktivieren. Wenn "Trapez" aktiviert ist, ist die Form ein Trapez, ansonsten ein Parallelogramm. Wenn der Neigungswert 0 ist, ist die Form ein Rechteck und diese Option hat kein Ergebnis.



Trapez

Parallelogramm

Quadrat

Wenn Sie beim Zeichnen eines Trapez- / Parallelogramms die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächstgelegenen vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position zeichnen.



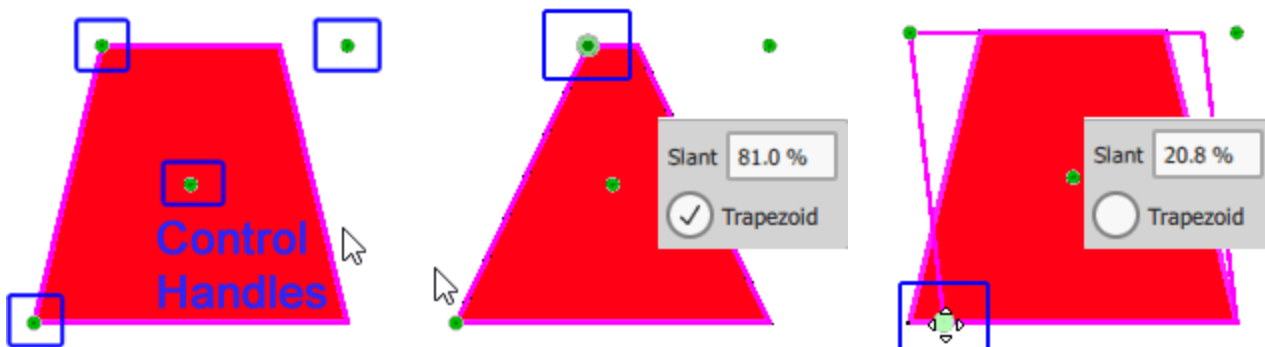
Sie können ein Trapez / Parallelogramm von der Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie die "Shift" -Taste gedrückt halten, während Sie ein Trapez / Parallelogramm zeichnen, wird der Punkt, von dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zur Mitte des Rechtecks.

Wenn Sie beim Zeichnen eines Rechtecks sowohl die Strg-Taste als auch die Umschalttaste gedrückt halten, ist der Mittelpunkt der Form der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Form begonnen haben, und die Form ist ein Quadrat. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Mitte des Entwurfs kennen und eine Trapez / Parallelogramm-Form hinzufügen möchten, die als Mittelpunkt einen bestimmten Punkt hat.


Trapez- / Parallelogrammformen können auch im Umformpunkt- Bearbeitungsmodus bearbeitet werden. Die Trapez- / Parallelogramm-Form hat 4 spezielle Punkte, von denen der obere rechte Eckpunkt verwendet wird, um die Form dynamisch mit der gleichen Leichtigkeit wie beim Erstellen zu verändern. Der Kontrollpunkt in der Mitte der Form kann verwendet werden, um die Form zu verschieben.

Mit dem Kontrollpunkt in der oberen linken Ecke können Sie den Neigungs-Prozentsatz einstellen. Wenn der Neigungswinkel 0 ist, ist die Form ein Rechteck. In diesem Fall können Sie mit dem Steuerhebel der oberen linken Ecke das Rechteck in ein Trapez umwandeln. Während des Ziehens bewegen sich beide oberen Ecken in Richtung der Mitte der Oberseite, wodurch ein perfektes Trapez entsteht. Wenn Sie den oberen linken Griff bis zur Mitte der oberen Seite ziehen, erstellen Sie ein Dreieck. Daher können Sie mit diesem Werkzeug auch Dreiecksformen erstellen.

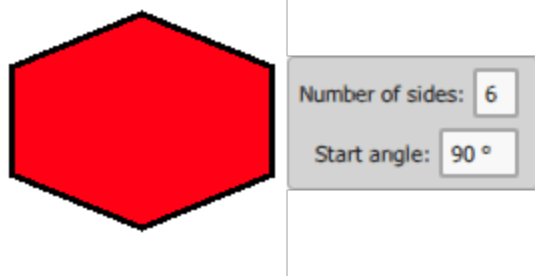
Durch Klicken und Ziehen des Ziehpunkts der unteren linken Ecke nach rechts können Sie das Rechteck in ein Parallelogramm umwandeln. Während Sie den Griff ziehen, bewegen sich die unteren linken und oberen rechten Ecken in Richtung der gegenüberliegenden Ecken und erzeugen ein perfektes Parallelogramm. Wenn Sie die Form des Trapez / Parallelogramms manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Umformpunkte umwandeln. Nach der Konvertierung in Umformpunkte sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.



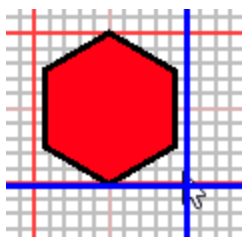
Polygone

Beim Verwenden der "Polygon" -Form  können Sie Polygonformen zeichnen. Sobald Sie die Polygonform aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. In der Leiste "Werkzeugoptionen" können Sie die "Anzahl der Seiten" und den "Startwinkel" auswählen. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um das gewünschte Polygon zu zeichnen. Beim Ziehen können Sie eine virtuelle Vorschau des Polygons sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Polygon finalisiert und an der definierten Position platziert. Das Polygonformwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können weitere hinzufügen. Sie können die Optionen des Polygons auch in der Leiste "Werkzeugoptionen" ändern, nachdem es erstellt wurde. Mit dem Wert "Anzahl der Seiten" können Sie die Anzahl der Seiten festlegen, die das ausgewählte Polygon haben soll. Der Standardwert für Seiten ist 6; Der Minimalwert ist 3, da wir bei weniger als 3 Seiten kein Polygonobjekt erstellen können und der Maximalwert beträgt 16. Sie können den Wert ändern, indem Sie den aktuellen Wert auswählen und einen neuen Wert eingeben. Drücken Sie dann die "Enter" -Taste, um den neuen Wert zu bestätigen. Die Änderung wird sofort auf die Form angewendet. Mit dem "Startwinkel" können Sie den Startwinkel festlegen, auf den das Polygon platziert wird. Der Wert des Startwinkels ist in Grad angegeben. Wenn der Startwinkelwert 90 beträgt, ist daher die Startposition des Winkels der oberste Punkt des Polygons.

Sie können die Polygonform auch mit der Taste "Y" starten.



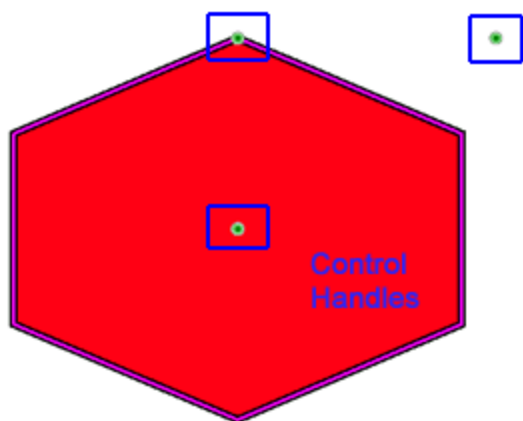
Wenn Sie beim Zeichnen eines Polygons die "Alt" -Taste gedrückt halten, rastet die Zeichnung an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ein. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position zeichnen.




Sie können ein Polygon von seiner Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen eines Polygons die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zum Mittelpunkt des Polygons.

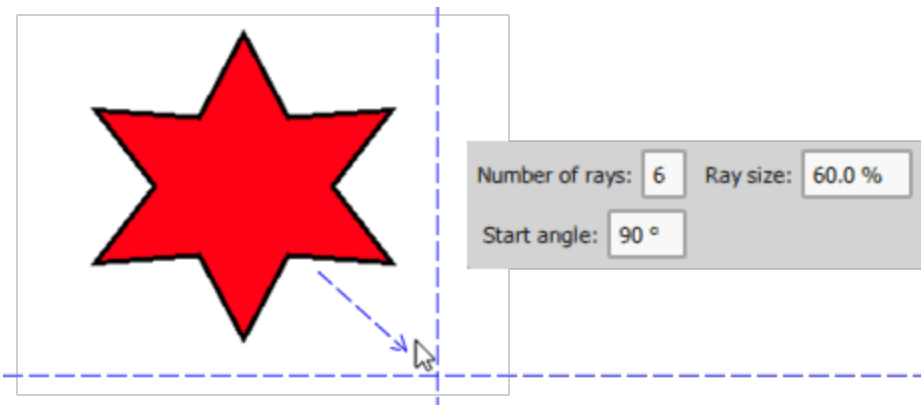
Wenn Sie beim Zeichnen eines Polygons sowohl die Strg-Taste als auch die Umschalttaste gedrückt halten, ist der Mittelpunkt der Form der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Form begonnen haben, und die Form ist ein perfektes Polygon. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Mitte des Entwurfs kennen und eine Polygonform hinzufügen möchten, die als Mittelpunkt einen bestimmten Punkt enthält.

Sie können Polygonformen auch mit dem Umformpunkteditor bearbeiten. Die Polygonform verfügt über 3 spezielle Punkte, von denen der obere rechte Eckpunkt verwendet werden kann, um die Form mit der gleichen Leichtigkeit wie bei der Erstellung dynamisch anzupassen. Wenn Sie die Strg-Taste während der Größenänderung gedrückt halten, wird das Polygon proportional skaliert und zu einem perfekten Polygon. Der Kontrollpunkt in der Mitte der Form kann verwendet werden, um die Form zu verschieben. Schließlich gibt es einen Punkt über einer der Ecken und durch Ziehen dieses Punktes können Sie den Winkel des Polygons ändern. Wenn Sie die Form des Polygons manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Umformpunkte konvertieren. Nach der Konvertierung in Umformpunkte sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.



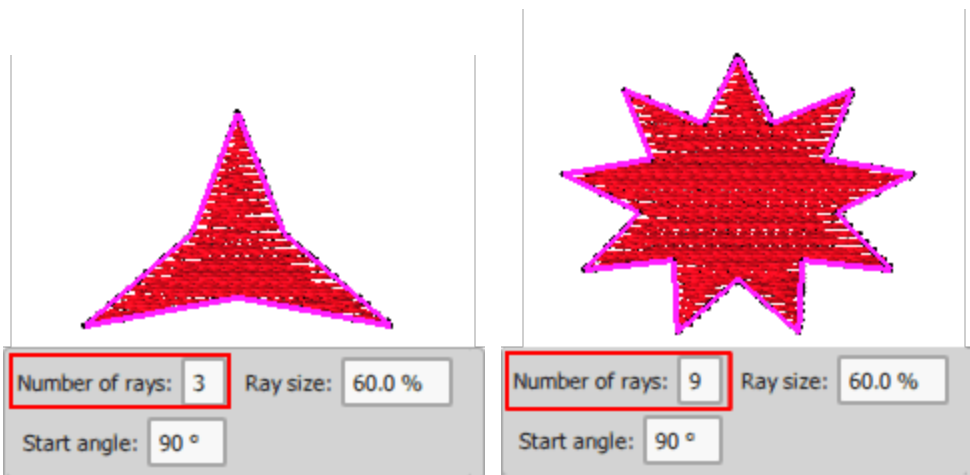
Stern

Verwenden Sie die "Stern" -Form  Sie können Ihre eigenen Sternformen zeichnen. Sobald die Sternform aktiviert ist, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. In der Leiste "Werkzeugoptionen" können Sie die "Anzahl der Strahlen", die "Strahllänge" und den "Startwinkel" für den erstellten Stern festlegen. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um den Stern so zu zeichnen, wie Sie möchten. Beim Ziehen können Sie eine virtuelle Vorschau des Sterns sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird der Stern finalisiert und an der definierten Position platziert. Das Sternformwerkzeug ist noch aktiv und Sie können weitere hinzufügen. Fügen Sie Sterne hinzu oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Werkzeug freizugeben. Sie können die Optionen des Sterns auch in der Leiste "Werkzeugoptionen" ändern, nachdem er erstellt wurde.

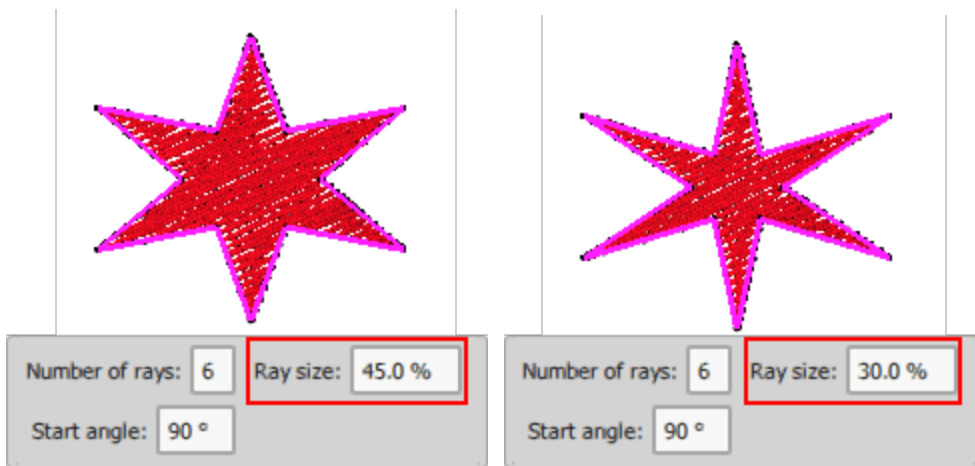


Sie können auch die Form "Stern" starten, indem Sie die Taste "S" drücken.

Mit dem Wert "Anzahl der Strahlen" können Sie die Anzahl der Strahlen festlegen, die das ausgewählte Sternobjekt haben soll. Der Standardwert für Strahlen ist 6; Wenn Sie eine Sternform einfügen, werden standardmäßig 6 Strahlen verwendet. Der Mindestwert der Option Anzahl der Strahlen ist 3, denn mit weniger als 3 Strahlen können wir kein Sternobjekt erstellen, und der Maximalwert ist 16. Sie können den Wert des Feldes ändern, indem Sie den aktuellen Wert auswählen und einen neuen eingeben. Drücken Sie dann die Eingabetaste auf der Tastatur, um den neuen Wert zu bestätigen. Die Änderung wird sofort auf die Form angewendet.



Mit der Strahlenlänge können Sie den prozentualen Abstand zwischen der Mitte der Sternform und der Linie festlegen, die zwei aufeinanderfolgende Strahlenpunkte des Sterns verbindet. Daher ist der Wert 0 der Mittelpunkt des Sterns und der Wert 100 befindet sich auf der Linie, die zwei aufeinanderfolgende Strahlenpunkte verbindet. Wenn Sie den Längen-Wert auf 100 setzen, wird der Stern zu einem Polygon. Sie können den Wert des Feldes ändern, indem Sie den aktuellen Wert auswählen und einen neuen eingeben. Drücken Sie dann die Eingabetaste auf der Tastatur, um den neuen Wert zu bestätigen. Die Änderung wird sofort auf die Form angewendet.



Mit dem Startwinkel können Sie die Startposition des Winkels, den der Stern macht, basierend auf virtuellen X- und Y-Achsen definieren. Der Wert des Startwinkels ist in Grad angegeben. Wenn der Wert des Startwinkels also 90 ist, ist die Startposition des Winkels der obere Punkt des Sterns, der auch die Anfangsposition des Griiffs ist (das gleiche gilt für 90 Grad auf der X- und Y-Achse). Sie können den Wert des Feldes ändern, indem Sie den aktuellen Wert auswählen und einen neuen eingeben. Drücken Sie dann die Eingabetaste von der



Wenn Sie während des Zeichnens eines Sterns die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position zeichnen.

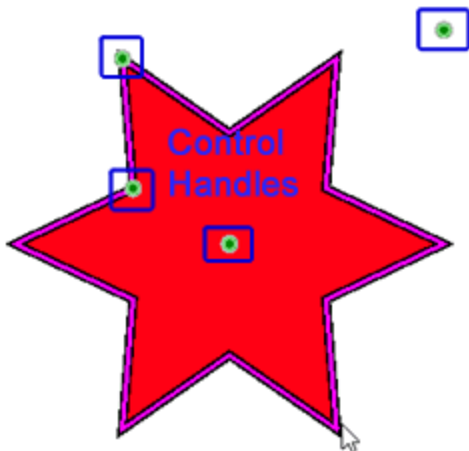


Sie können eine Sternform von der Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen eines Sterns die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zum Mittelpunkt des Polygons.

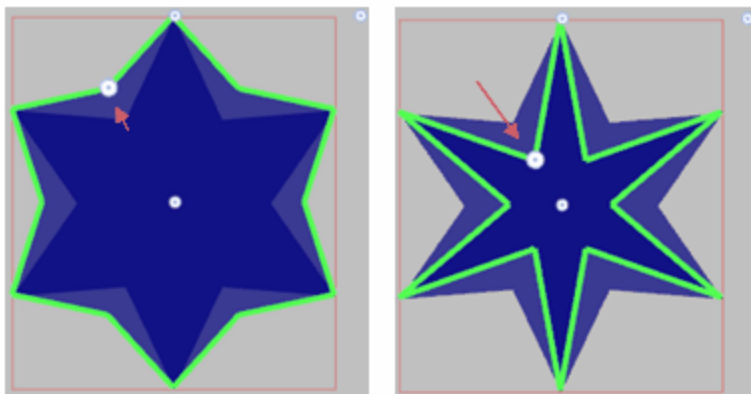
Wenn Sie beim Zeichnen eines Sterns sowohl die Strg-Taste als auch die Umschalttaste gedrückt halten, ist der Mittelpunkt der Form der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Form begonnen haben, und die Form

ist ein perfekter Stern. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Mitte des Entwurfs kennen und eine Sternform hinzufügen möchten, die als Mittelpunkt einen bestimmten Punkt hat.

Die Sternform kann auch im Umfompunkt-Bearbeitungsmodus bearbeitet werden. Die Sternform verfügt über 4 spezielle Punkte, der in der oberen rechten Ecke, mit denen die Form mit der gleichen Leichtigkeit wie bei der Erstellung dynamisch geändert werden kann. Der Kontrollpunkt in der Mitte der Form kann verwendet werden, um die Form zu verschieben. Der Punkt, der sich über einer der Ecken befindetet, kann verwendet werden, um den Startwinkel des Sterns einzustellen.



Durch Klicken und Ziehen des Griffs zwischen den beiden Strahlen im oberen linken Viertel der Form können Sie die Größe aller Strahlen gleichzeitig ändern. Hauptsächlich können Sie die Entfernung des Strahls (die Basis) von der Mitte des Designs ändern.



Wenn Sie die Form des Sterns manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Umfompunkte konvertieren. Nach der Konvertierung in Umfompunkte sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.

Werkzeug-Optionen

Der Bereich "Extras" wird in der oberen linken Ecke des Entwurfsbereichs angezeigt. Dieser Bereich ist inhaltsensitiv. Es zeigt die Eigenschaften und Optionen für jedes ausgewählte Objekt oder Werkzeug. Wenn ein Objekt ausgewählt ist, haben Sie sofort Zugriff auf einige seiner Eigenschaften und können die verfügbaren Steuerelemente verwenden, um sie zu ändern. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt auswählen, stehen Ihnen eine Reihe grundlegender Optionen zur Verfügung. Mit diesen Optionen können Sie ein ausgewähltes Objekt verschieben, skalieren, duplizieren, spiegeln und drehen.

Position		Size		Scale		Proportional		Rotate	
X:	0.0 mm	Width:	18.5 mm	Scale x:	100.0 %	<input checked="" type="checkbox"/> Proportional	Mirror x	Rotate:	0 °
Y:	0.0 mm	Height:	16.5 mm	Scale y:	100.0 %	Duplicate	Mirror y		

Neben den grundlegenden Optionen kann diese Leiste auch Konfigurationsoptionen für verschiedene Entwurfswerkzeuge enthalten. Wenn Sie beispielsweise das Werkzeug "Text" starten, können Sie die verfügbaren Textoptionen sehen, die Sie für den eingefügten Text anpassen müssen. Sie müssen Text eingeben und dann Größe und verschiedene Platzierungsoptionen anpassen. Auf die gleiche Weise, zum Beispiel, wenn Sie eine Sternform zeichnen, können Sie in der Optionsleiste Werkzeuge Sternformoptionen sehen. Sie können den Stern entweder vor oder nach dem Zeichnen anpassen. Wenn Sie die "Stern" - Optionen vor dem Zeichnen des Sterns anpassen, sehen Sie die Sternoptionen wie in der folgenden Abbildung. Wenn der Stern fertiggestellt ist und Sie ihn ausgewählt haben, können Sie unter Extras-Optionen den Grundsatz zusammen mit den Sternformoptionen sehen.

Text	Text	Font size	25.0	<input type="radio"/> Bold	Envelope	<input type="radio"/> No envelope	Placement	<input type="radio"/> Horizontal
Font name	Arial	<input checked="" type="checkbox"/> Smart text	<input type="radio"/> Italic	Value	25	Abbreviations		

Fügen Sie Text ein

Number of rays:	6	Ray size:	60.0 %
Start angle:	120 °		



Zeichne Sternform

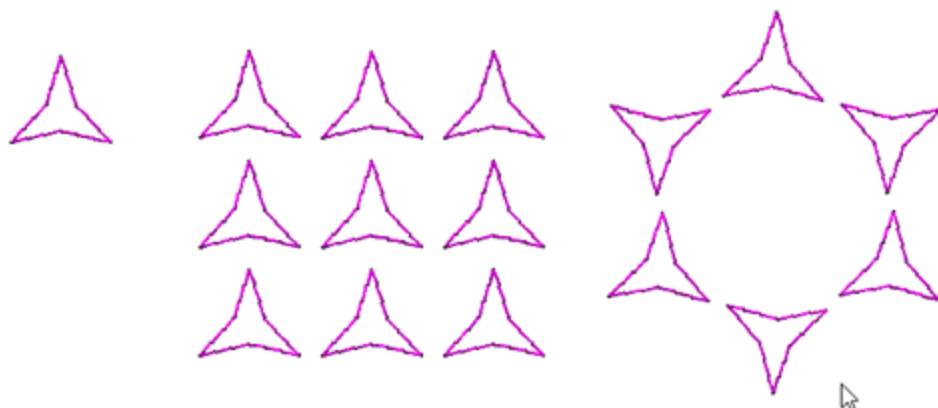
Die Standardoptionen, die beim Auswählen eines Objekts angezeigt werden, sind:

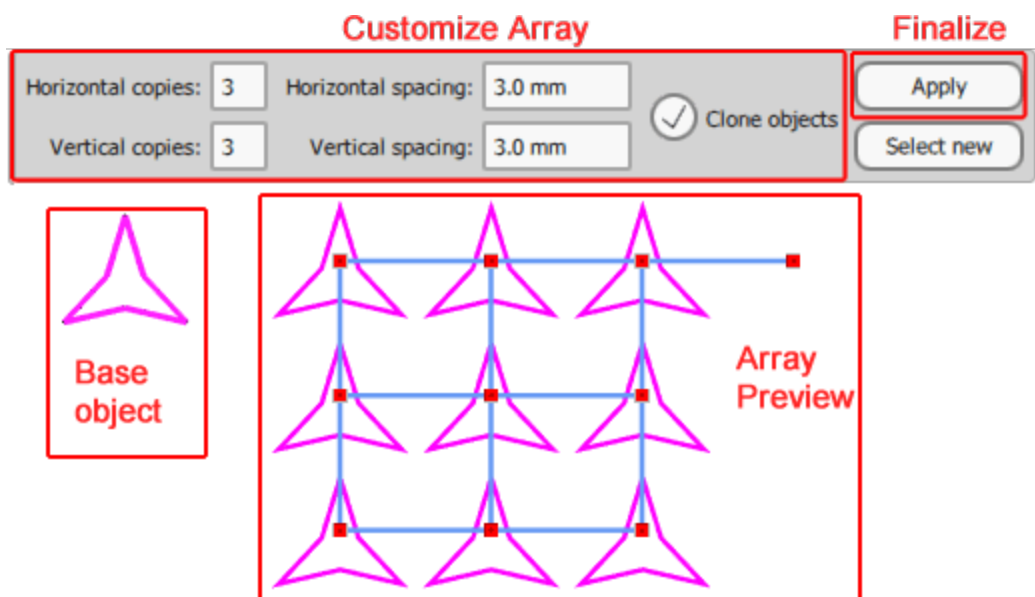
- **Position ändern**, Durch Ändern der X- und Y-Werte können Sie das Objekt im Designbereich neu positionieren. Die Position des ausgewählten Objekts wird basierend auf seinem Mittelpunkt berechnet. Daher wird jeder eingefügte Wert in den X- und Y-Feldern die Position definieren, an der die Mitte des Objekts im Entwurfsbereich liegen soll. Um diese Werte zu ändern, geben Sie den gewünschten Wert in die entsprechenden Felder ein und drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie außerhalb des Feldes. Die Änderung wird automatisch im Designbereich angezeigt.
- **Größenänderung**, Durch Ändern der Werte für Breite und Höhe können Sie die Abmessungen des ausgewählten Objekts ändern. Die Werte repräsentieren die genauen Abmessungen des Objekts und nicht die ungefähren Dimensionen, die Sie im Auswahlrechteck sehen, wenn Sie ein Objekt auswählen. Um die Werte für Breite und Höhe zu ändern, klicken Sie in das Feld und geben Sie den gewünschten Wert ein. Drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur oder klicken Sie außerhalb des Feldes, um den eingegebenen Wert zu bestätigen. Wenn die Option proportional aktiviert ist und Sie eine Größe ändern, passt das Programm automatisch die anderen Größen an, um die Proportionen beizubehalten.
- **Skalierung**, Skalierung X-Y (%) bietet die Möglichkeit, das Objekt zu skalieren, indem ein Prozentsatz der Skalierung entsprechend der ursprünglichen Größe bereitgestellt wird. Sie können das Objekt entsprechend der X-Dimension oder der Y-Dimension skalieren. Wenn die Option proportional aktiviert ist und Sie eine Größe ändern, passt das Programm automatisch die anderen Größen an, um die Proportionen beizubehalten.
- **Duplizieren** Sie das Objekt, drücken Sie diese Taste und ein exaktes Duplikat des ausgewählten Objekts wird über dem ursprünglichen Objekt erstellt.

- Spiegeln-Objekt, die nächsten 2 Schaltflächen können verwendet werden, um das ursprüngliche Objekt basierend auf der horizontalen oder vertikalen Achse zu spiegeln. Das Objekt wird auf einer Achse gespiegelt, welche sich auf der horizontalen oder vertikalen Mitte des Objekts befindet.
- Objekt drehen, mit diesem Feld können Sie eine Zahl in Grad festlegen, um das ausgewählte Objekt zu drehen. Geben Sie einen numerischen Wert ein oder verwenden Sie die Pfeile neben dem Feld, um eines anzugeben, drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie außerhalb des Steuerelements. Das Objekt wird automatisch für die von Ihnen angegebenen Grade im Uhrzeigersinn gedreht.

Anordnung (Rund-Rechteckig)

Der Abschnitt "Anordnen" in der Symbolleiste enthält "Rechteckig"  oder "Kreisförmig"  Layout-Werkzeuge. Jeder der "Anordnenwerkzeuge" erstellt Kopien eines oder mehrerer Objekte und platziert sie in einer gemusterten Weise (Kreisförmig - Rechteckig). Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und mit dem Anordnen-Werkzeug können Sie diese entlang des Entwurfsbereichs multiplizieren und einzigartige Formationen erstellen. Ausgehend von einer einfachen Form können Sie leicht das Layout "Rechteckig" oder "Kreisförmig" mit Kopien des Ausgangsobjekts erstellen. Das Symbol des zuletzt verwendeten Anordnens ist im Bereich "Anordnen" sichtbar, den Sie mit einem einzigen Klick aktivieren können. Wenn Sie ein anderes Werkzeug auswählen müssen, platzieren Sie den Mauszeiger über dem Bereich "Anordnen" und ein Drop-Down-Menü mit allen verfügbaren Anordnen erscheint. Klicken Sie, um das gewünschte auszuwählen. Das ausgewählte wird automatisch aktiviert und ist jetzt auf der Leiste sichtbar, um die Wiederverwendung zu erleichtern.




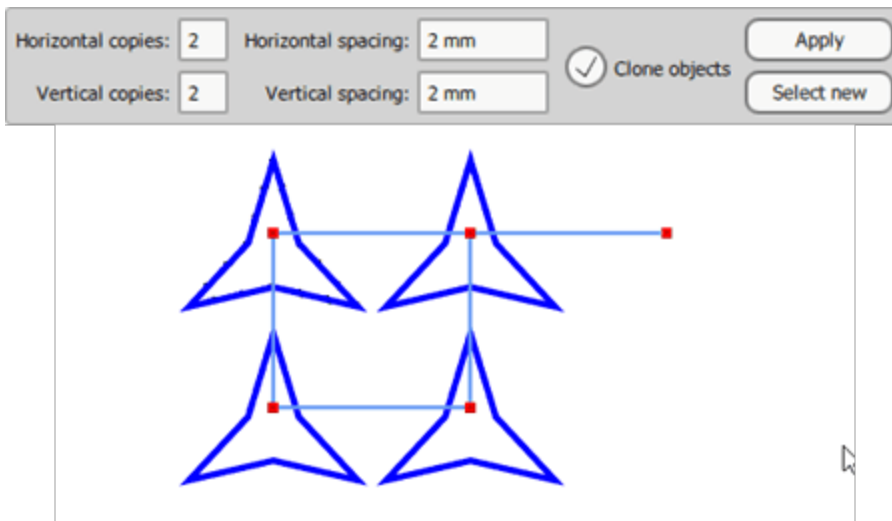


Wenn Sie ein Anordnen anwenden, können Sie die erstellten Kopien als "Objekte klonen" markieren. In diesem Fall werden alle anderen Klone ebenfalls beeinflusst, wenn Sie eine der Kopien umformen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Form der Kopien zu bearbeiten und eine Vorschau in Echtzeit zu erhalten, wie die Anordnen aussehen wird.

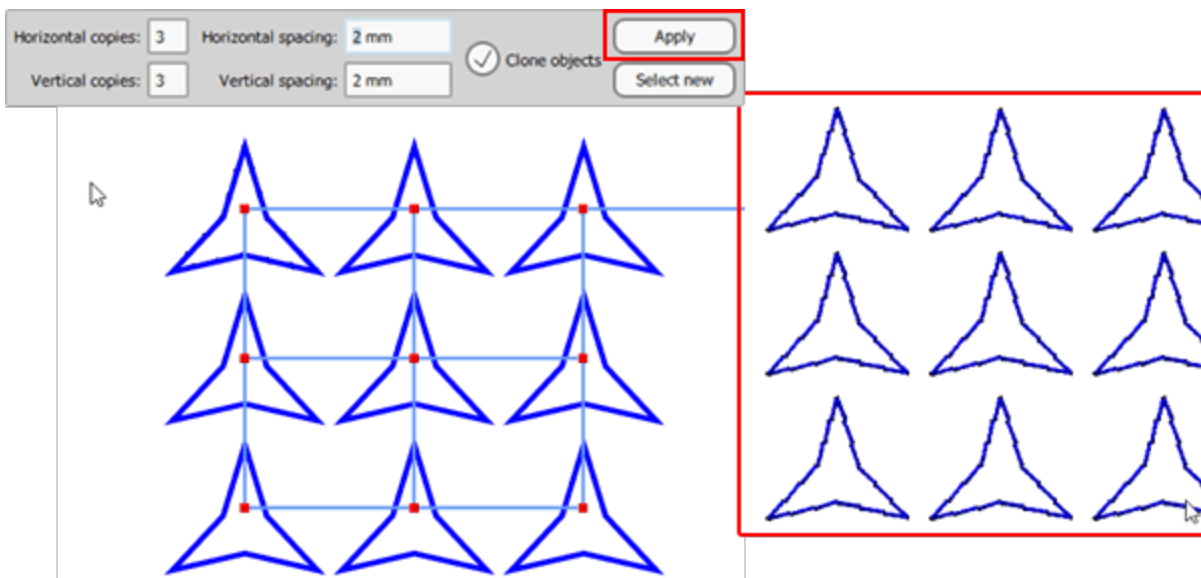
In einigen Fällen können Sie sich im Vorschau-Anordnen -Modus mitreißen lassen und denken, dass Sie andere Werkzeuge verwenden oder den Design-Modus ändern können. Das Anordnen wurde erst angewendet, nachdem Sie auf die Schaltfläche Anordnen anwenden geklickt haben. Wenn Sie irrtümlich versuchen, ein anderes Designwerkzeug auszuwählen oder den Designmodus zu wechseln, bevor Sie die Anordnen angewendet haben, wird eine Warnung zum Anwenden des Anordnens angezeigt. Wenn Sie das Anordnen zu diesem Zeitpunkt noch nicht anwenden möchten, wählen Sie Nein und Sie werden in den Zustand vor dem Anordnen zurückversetzt. Wenn Sie Ja auswählen, wird das Anordnen mit seiner aktuellen Konfiguration angewendet.

Rechteckige Anordnung

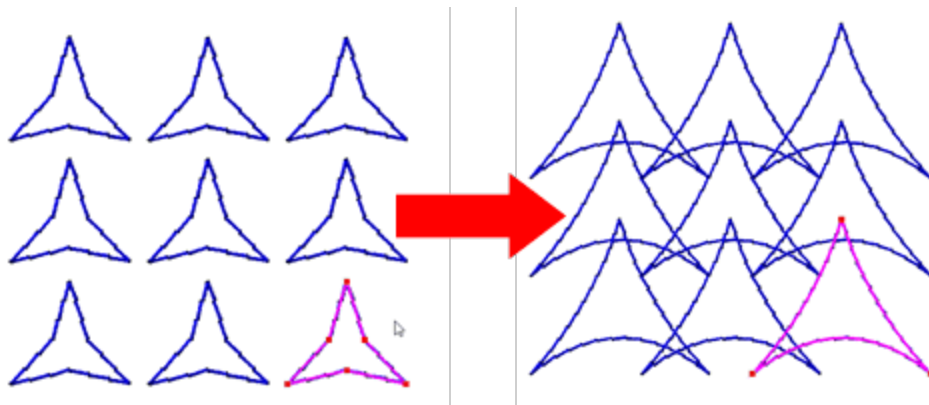
Sehen wir uns an, wie Sie ein rechteckiges Anordnen anwenden können . Die Verwendung ist einfach, zuerst müssen Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, die Anordnen -Werkzeuge sind nicht funktionsfähig, bis Sie etwas auswählen. Dann müssen Sie das "Rechteckige" Anordnen starten, indem Sie auf sein Symbol in der "Tools" Leiste klicken. Wenn das Symbol "Rechteck" nicht sichtbar ist, platzieren Sie den Mauszeiger über dem Bereich "Anordnen" und klicken Sie im erscheinenden Menü auf das Anordnen-Symbol "Rechteckig". Sofort sehen Sie die Wiederholungen der ausgewählten Objekte, die rechteckig angeordnet sind, und in der Leiste "Werkzeugoptionen" können Sie alle Anpassungsoptionen des rechteckigen Anordnens sehen.



Zuerst müssen Sie die Anzahl der Kopien auswählen, Horizontal und Vertikal, und dann können Sie den Abstand zwischen ihnen einstellen. Wenn Sie mit der Anordnung zufrieden sind, drücken Sie Übernehmen, um die Anordnung zu finalisieren. Wenn Sie die anfängliche Auswahl eines Objekts ändern möchten, können Sie jederzeit "Neues Auswählen" wählen und eine neue Auswahl treffen.

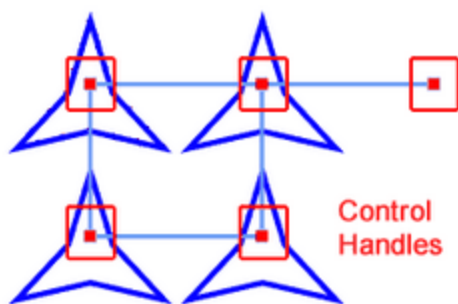


An dieser Stelle müssen wir die Option "Objekte klonen" erwähnen. Sie können diese Option aktivieren - deaktivieren Sie, bevor Sie das Anordnen anwenden. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Kopien des ursprünglichen Objekts als Klon markiert. Dies bedeutet, dass Sie alle zusammen umgestalten können, indem Sie einfach einen von ihnen umgestalten. Diese Option kann uns viel Zeit ersparen und es ist auch ein Werkzeug, das einzigartige Stickmuster erstellen kann. Jede Formveränderung, die Sie an einer der geklonten Kopien vornehmen, wird sofort auf alle davon angewendet.



Visuelle Steuerelemente

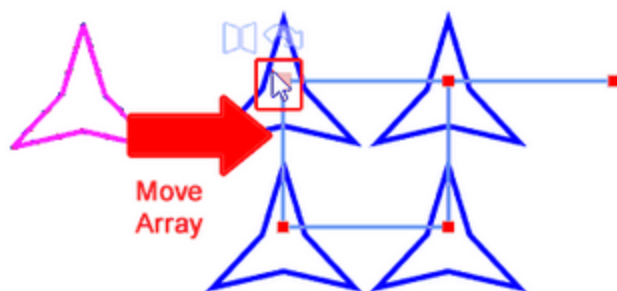
Sie können die Anordnen -Optionen auch visuell mithilfe der hervorgehobenen Griffe anpassen, die sich auf den Kopien befinden.



Anordnen verschieben

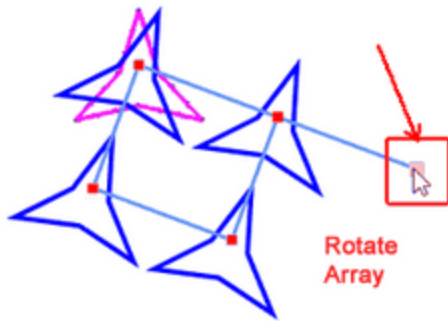
Verwenden Sie den Anfasser oben auf dem ursprünglichen Objekt, um die Position der gesamten Anordnung anzupassen.

Die erste Kopie oben links ist das ursprüngliche Objekt. Mit dem Steuerelement, das sich oben befindet, können Sie die gesamte Anordnung an einen anderen Ort verschieben. Nur der Teil, der in der Vorschau sichtbar ist, bleibt bestehen, nachdem wir die Operation angewendet haben. Wie Sie auf dem verschobenen Teil sehen können, ist der Anfangsteil, der keine Kontrolle darüber hat, nicht mehr Teil der Anordnung.



Anordnung drehen

Sie können diesen Griff außerhalb des Anordnungs-Rasters verwenden, um die gesamte Anordnung zu drehen.

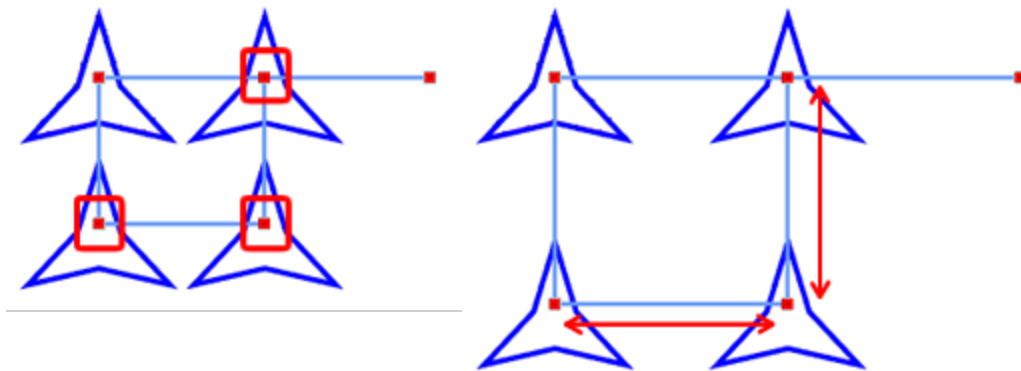


Passen Sie den horizontalen - vertikalen Abstand an

Mit einem der horizontalen oder vertikalen Griffe können Sie den horizontalen oder vertikalen Abstand einstellen.

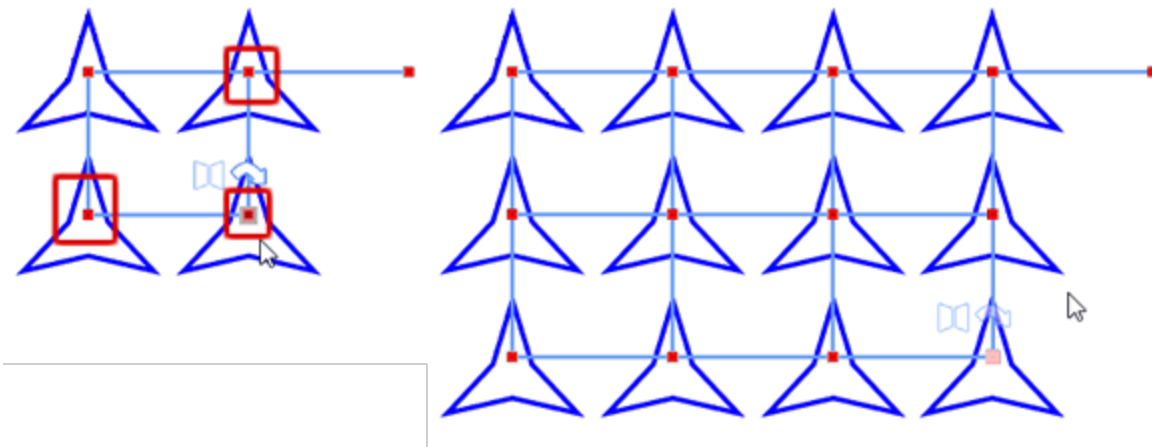
Beachten Sie, dass bei Verwendung eines der Griffe, die sich nicht in der ersten Zeile oder Spalte befinden, der horizontale und der vertikale Abstand gleichzeitig angepasst werden können.

Wenn Sie beim Ändern der horizontalen und vertikalen Entfernung die Strg-Taste gedrückt halten, bleibt der horizontale und vertikale Abstand gleich.




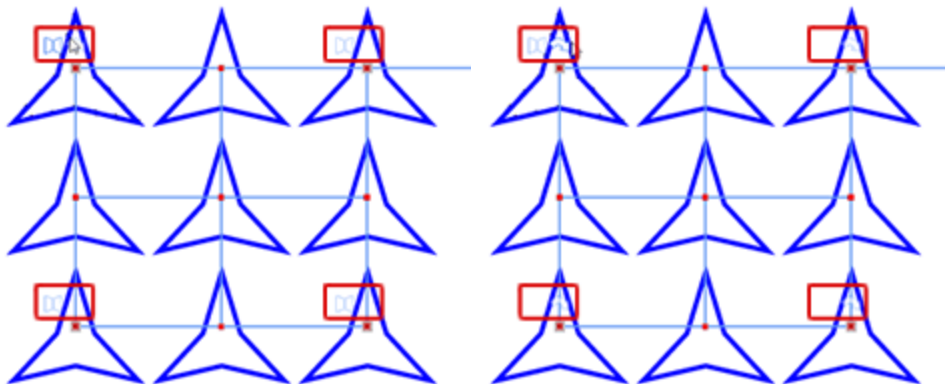
Zeilen / Spalten entfernen - hinzufügen

Sie können die Anzahl der horizontalen und vertikalen Linien leicht ändern. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie auf einen Steuerpunkt, und ziehen Sie ihn in eine beliebige Richtung. Ziehen Sie nach rechts und Sie können Spalten sehen. Ziehen Sie nach links und sie werden entfernt. Ziehen Sie nach unten, um weitere Zeilen hinzuzufügen und Diagonal, um Zeilen und Spalten gleichzeitig hinzuzufügen. Der Abstand zwischen den Kopien bleibt gleich. Berücksichtigen Sie dies beim Ziehen; Sie müssen für eine Entfernung wie den Abstand zwischen den Kopien ziehen, um eine andere Zeile oder Spalte zu erstellen.



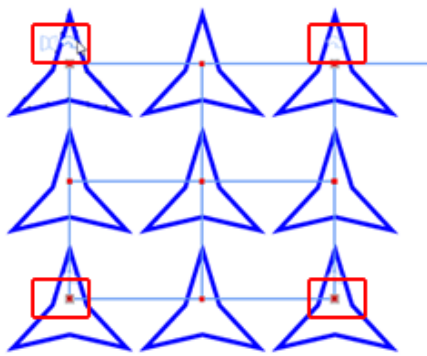
Ändern Sie die Ausrichtung von Kopien und erstellen Sie gespiegelte Objekte

Eine sehr schöne Möglichkeit, einzigartige Muster in Ihren Designs zu erstellen, ist die Verwendung unterschiedlicher Ausrichtung oder die Verwendung gespiegelter Kopien in Anordnen. Wenn Sie Ihre Maus über eines der Steuerelemente legen, werden diese beiden Griffe angezeigt . Diese Ziehpunkte erscheinen nicht nur auf dem aktuellen Klon, sondern auch auf allen 2 Klone in jeder Dimension hervorgehoben (Horizontal-Vertikal). Es ist wie ein 2x2-Tabellenmuster, das den Klon nach dem nächsten des Klons horizontal und vertikal beeinflusst. Wenn Sie den Drehgriff drücken, dann

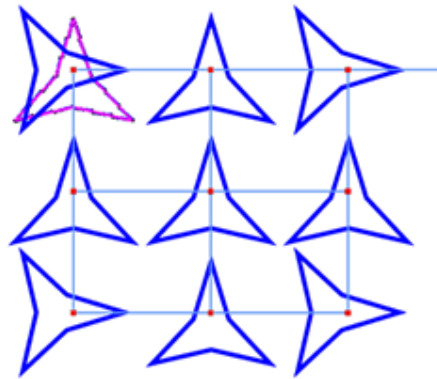


Rotiere Kopien

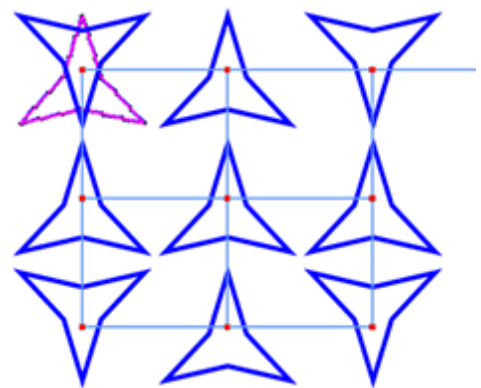
Der erste Griff ist ein Drehgriff . Ändern Sie die Ausrichtung der Klone mit 90 ° Grad Schritt. Mit einem einfachen Linksklick drehen Sie den Klon um 90 Grad. Klicken Sie noch einmal, um erneut zu drehen.



Platzieren Sie die Maus über einen der Steuergriffe. Sie können alle betroffenen Kopien mit einem hervorgehobenen Griff darüber sehen.




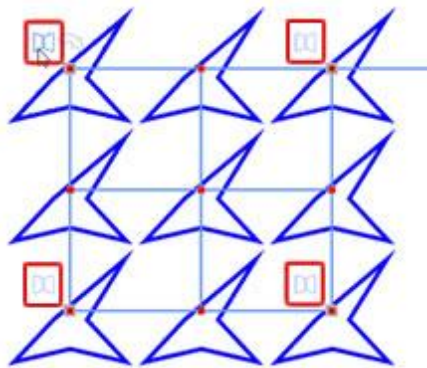
Klicken Sie einmal auf den Drehgriff und die Kopien werden um 90 Grad gedreht.



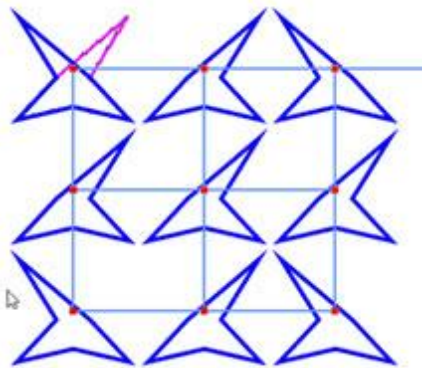
Klicken Sie noch einmal und sie werden wieder um 90 Grad gedreht.

Spiegelkopien

Neben dem Drehgriff befindet sich ein Spiegelgriff , platzieren Sie Ihre Maus darüber. Auf dieser Kopie und auf allen anderen betroffenen Kopien erscheint derselbe Ziehpunkt hervorgehoben. Klicken Sie einmal, um alle diese Kopien zu spiegeln.






Setzen Sie die Maus über einen der Kontrollpunkte, alle betroffenen Kopien sind ebenfalls hervorgehoben.

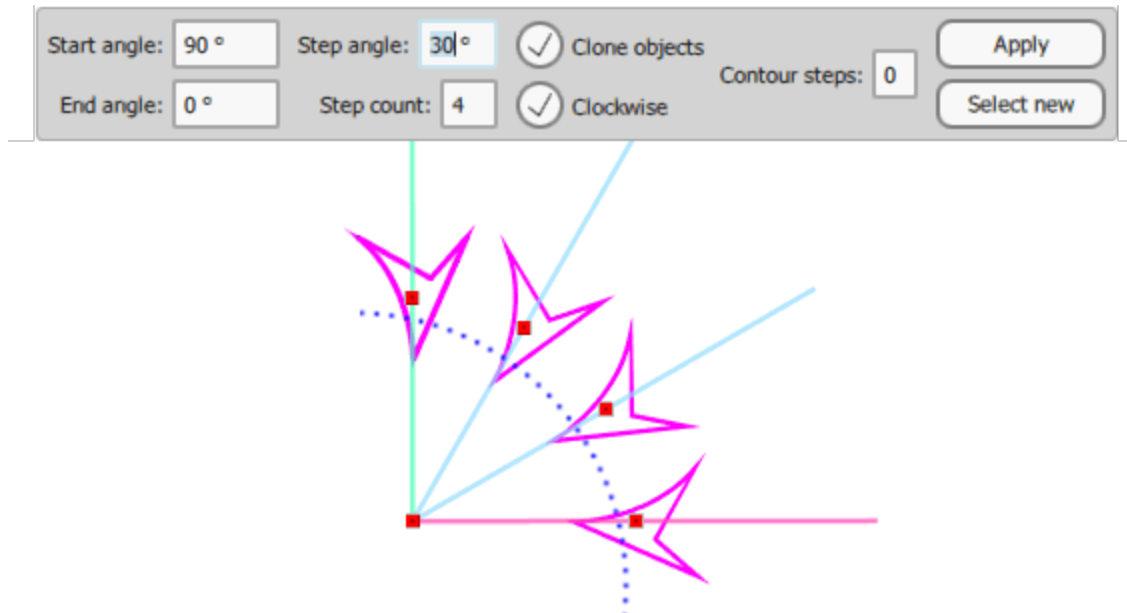


Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und alle betroffenen Kopien werden gespiegelt.

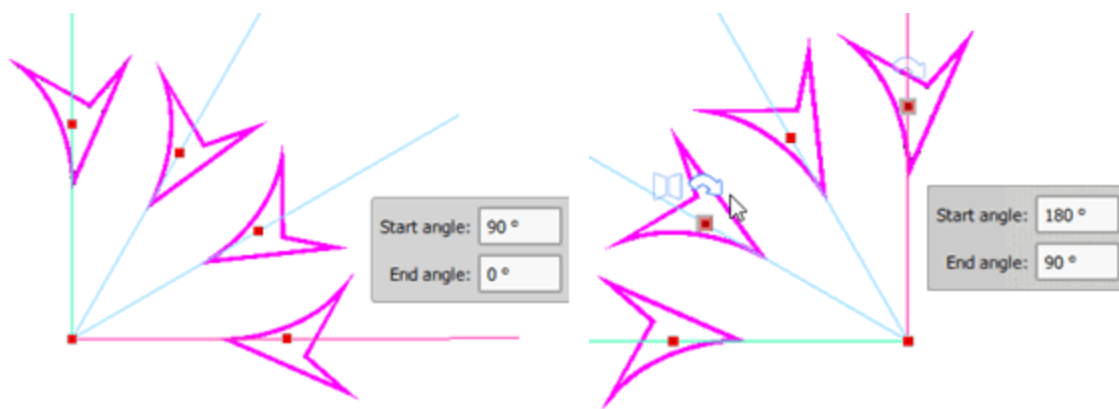
Kreisförmige Anordnung

Sehen wir uns an, wie Sie "Kreisförmiges Anordnen" anwenden können.  Die Verwendung ist einfach, zuerst müssen Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, die Anordnen-Werkzeuge sind nicht funktionsfähig, bis Sie etwas auswählen. Dann müssen Sie das "Kreisförmige Anordnen" starten, indem Sie auf sein Symbol in der "Werkzeugleiste" -Leiste klicken. Wenn das kreisförmige Symbol  nicht sichtbar ist, platzieren Sie

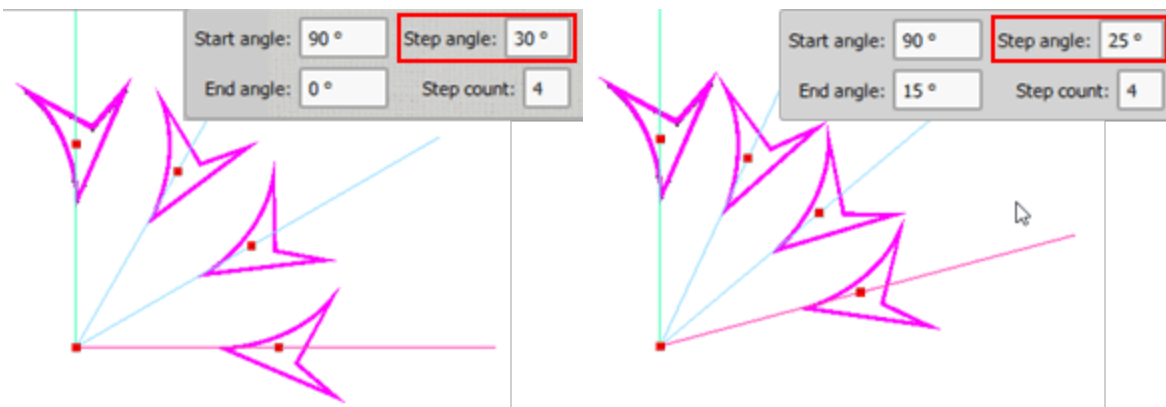
den Mauszeiger über dem Bereich "Anordnen" und klicken Sie auf das "Kreisförmige Anordnen"  Symbol. Sofort sehen Sie Wiederholungen der ausgewählten Objekte in einem Kreisbogen und in der "Extras Optionen" Leiste können Sie alle Anpassungsoptionen des kreisförmigen Anordnen sehen. Ein virtueller Kreis wird erstellt und der Mittelpunkt des Kreises wird automatisch in der Mitte der Achse platziert. Später in diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie das virtuelle Zentrum und die Größe des Kreises ändern können.



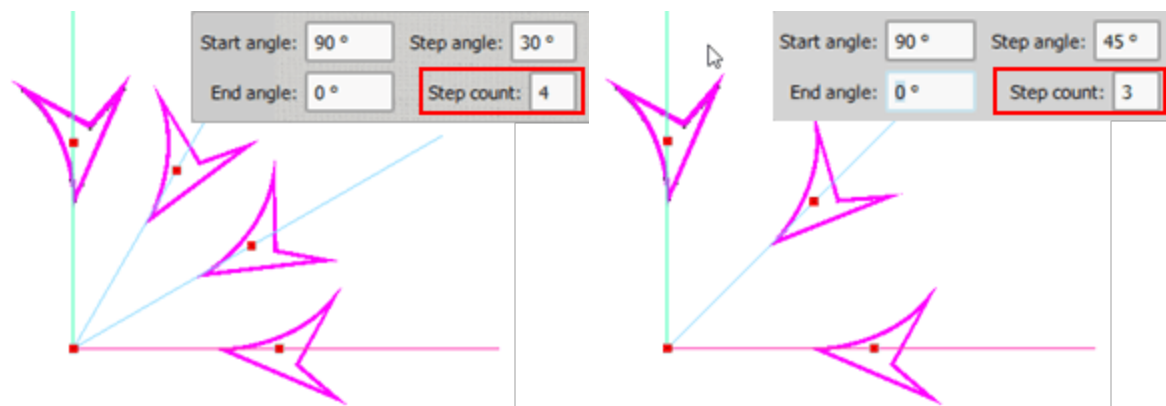
Zuerst müssen Sie den Winkel "Start - Ende" wählen. Mit dieser Option können Sie angeben, wo die Kopien auf dem Bogen / Kreis platziert werden. Es ist wie das Auswählen eines Teils oder ganzen Kreises, der mit Kopien des ursprünglichen Objekts gefüllt werden soll. Bei der Einstellung des "Startwinkels" bleiben "Schrittwinkel" und "Schrittzahl" unverändert und nur die Position des Kreisbogens ändert sich. Wenn sich der "Endwinkel" ändert, ändert sich die Bogenlänge, die Schrittzahl bleibt gleich, aber der Schrittinkel ändert sich, so dass die Kopien in den Bogen passen.



Die nächste Option, die Sie anpassen können, ist der "Schrittinkel". In Wirklichkeit verwenden Sie in diesem Feld den Winkelschritt (Grad), auf den jede Kopie des kreisförmigen Anordnen platziert wird. Wenn Sie beispielsweise 15 ° Grad eingeben, wird jede Kopie des kreisförmigen Anordnen auf dem Bogen mit 15 ° zwischen ihnen platziert, und das Bogenende ändert sich, sodass die gleiche Anzahl von Kopien in den Bogen passt.



Mit der Option "Schrittzahl" können Sie die Anzahl der Kopien festlegen, die zwischen den angegebenen Anfangs- und Endwinkeln auf dem kreisförmigen Anordnen platziert werden sollen. Wenn Sie z. B. Schrittzahl auf 3 Kopien statt 4 setzen, platziert das Anordnen 3 Kopien in den Bogen, indem Sie einfach den Schrittwinkel anpassen, sodass die Kopien in den Bogen passen.

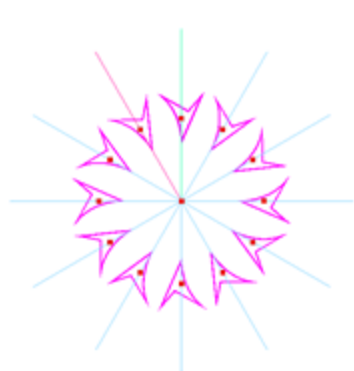


Wenn die Option "Im Uhrzeigersinn" aktiviert ist (dies ist die Standardoption), werden die Objekte / Designs im Uhrzeigersinn auf dem kreisförmigen Anordnen platziert und das Gegenteil, wenn nicht.

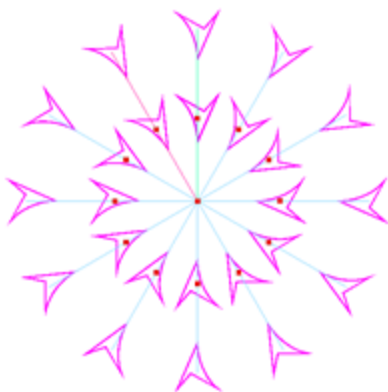
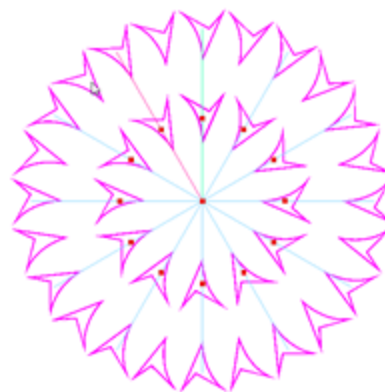
Die "KlonObjekte" können aktiviert - deaktiviert werden, bevor das Anordnen angewendet wird. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Kopien des ursprünglichen Objekts als Klone markiert. Dies bedeutet, dass Sie alle zusammen umgestalten können, indem Sie einfach einen von ihnen umgestalten. Diese Option kann Ihnen viel Zeit ersparen und es ist auch ein Werkzeug, das einzigartige Stickmuster erstellen kann. Jede Formveränderung, die Sie an einer der geklonten Kopien vornehmen, wird sofort auf alle davon angewendet.



Abschließend können Sie über "Konturschritte" Konturlinien auf dem Anordnen hinzufügen. Konturenlinien sind gleichmäßig beabstandete konzentrische Linien am äußeren Rand einer kreisförmigen Anordnung. Geben Sie die Anzahl der Konturlinien ein, die Sie hinzufügen möchten. Auf diese Weise können Sie das kreisförmige Anordnen wiederholen. Wenn Konturschritte hinzugefügt werden, wird die Eigenschaft "Gleiche Schritte" angezeigt und ist standardmäßig aktiviert. Wenn "gleiche Schritte" aktiviert ist, werden mehr Kopien auf der Konturlinie hinzugefügt, so dass alle Linien das gleiche Aussehen haben. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird in jeder Konturlinie die gleiche Anzahl von Kopien hinzugefügt, aber in der Konturlinie erscheinen einige Lücken.




Kreisförmiges Anordnen

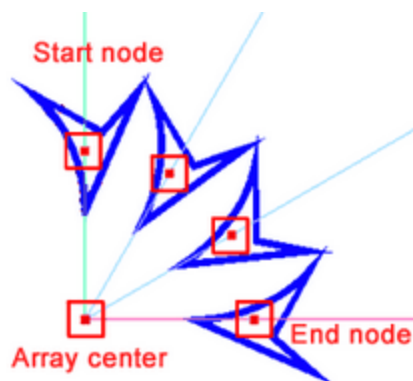
Einen Konturschritt
hinzugefügt

Gleiche Schritte aktiviert

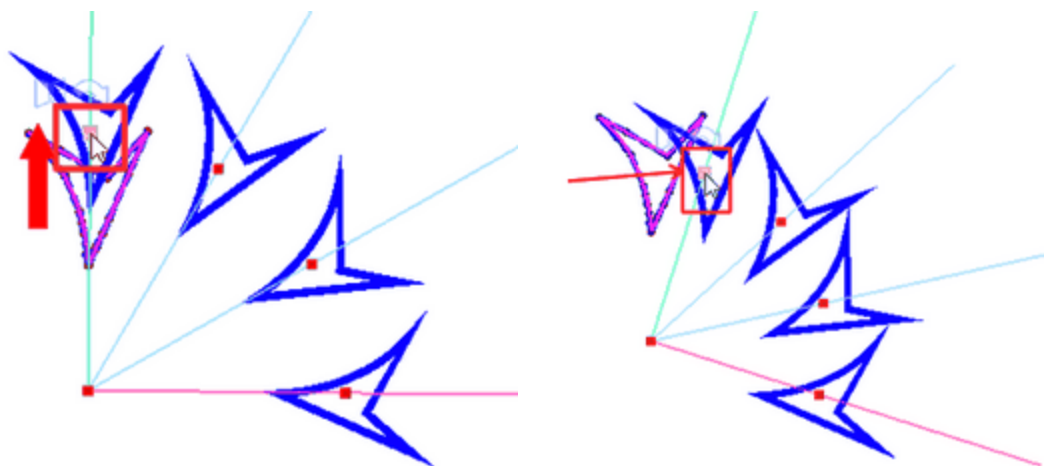
Zu jedem Zeitpunkt, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie auf "Anwenden" drücken, um das Anordnen zu finalisieren, oder wenn Sie die Basisauswahl ändern möchten, können Sie "Wählen Sie neu" drücken und Sie können eine neue Auswahl treffen.

Passen Sie die kreisförmige Anordnung mithilfe der visuellen Kontrollpunkte an

Sobald Sie "Kreisförmige Anordnung" starten,  befinden Sie sich in einem Vorschaumodus. Im Vorschaumodus gibt es verschiedene Steuerelemente, mit denen das Anordnen angepasst werden kann. Sie können das Anordnen nur vor dem Anwenden anpassen. Im Vorschau-Modus können Sie sehen, dass eine Kopie auf den "Startwinkel" und eine auf den "Endwinkel" platziert wurde. Die Kopie im Startwinkel hat eine grüne Linie, während die Kopie am Endwinkel eine rote Linie hat. Alle Kopien zwischen Start- und Endwinkel haben eine blaue Linie.



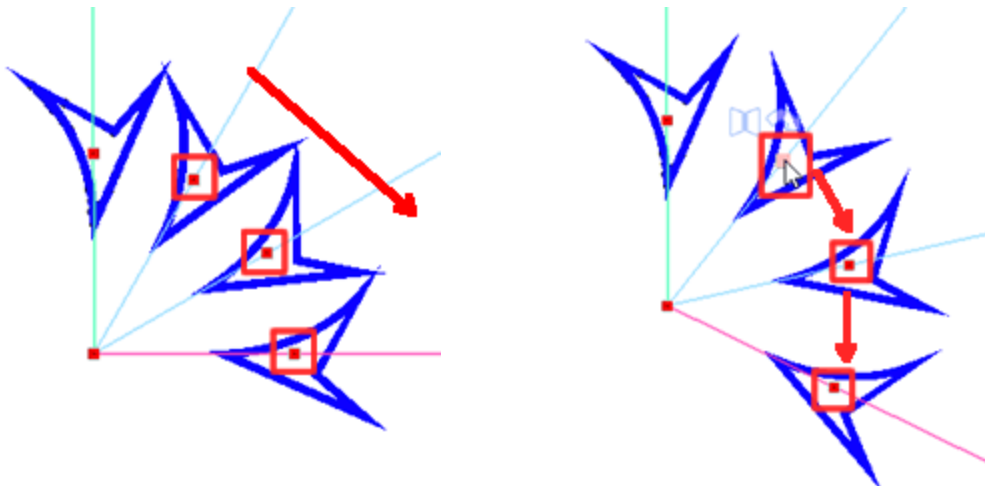
Mit dem Steuerelement, das sich über dem Anfangsobjekt befindet, das eine grüne Linie aufweist, können Sie verschiedene Anpassungen vornehmen. Wenn Sie diesen Griff von der Mitte des Anordnens weg bewegen, können Sie zunächst den Abstand von der Mitte vergrößern oder verringern, wenn Sie sich zur Mitte hin bewegen. Sie können diesen Punkt auch verschieben, um die Position des Bogens zu verschieben. Beim Verschieben des Bogens behalten die Kopien die gleiche Drehung entsprechend der horizontalen - vertikalen Achse bei. Wenn Sie im Bereich "Werkzeugooptionen" nachsehen, sehen Sie den neuen Start- und Endwinkel entsprechend der Bewegung. Das Objekt mit einem magentafarbenen Umriss ist das ursprüngliche Objekt. Es ist nicht Teil des Anordnens und wenn wir das Anordnen anwenden, wird es verworfen.



Wenn Sie beim Verschieben des ersten Punktes die Taste "Strg" gedrückt halten, wird die Bewegung des Anordnens alle 15 Grad aktiviert. Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, ändert sich beim Bewegen des ersten Punktes der Bogen nicht und Sie können nur die Entfernung vom Rotationszentrum ändern. Wenn Sie die Taste "Alt" gedrückt halten, bleibt der Abstand von der Mitte unverändert und nur die Position des Bogens wird beeinflusst.

Abstand zwischen Kopien ändern (Winkel) -

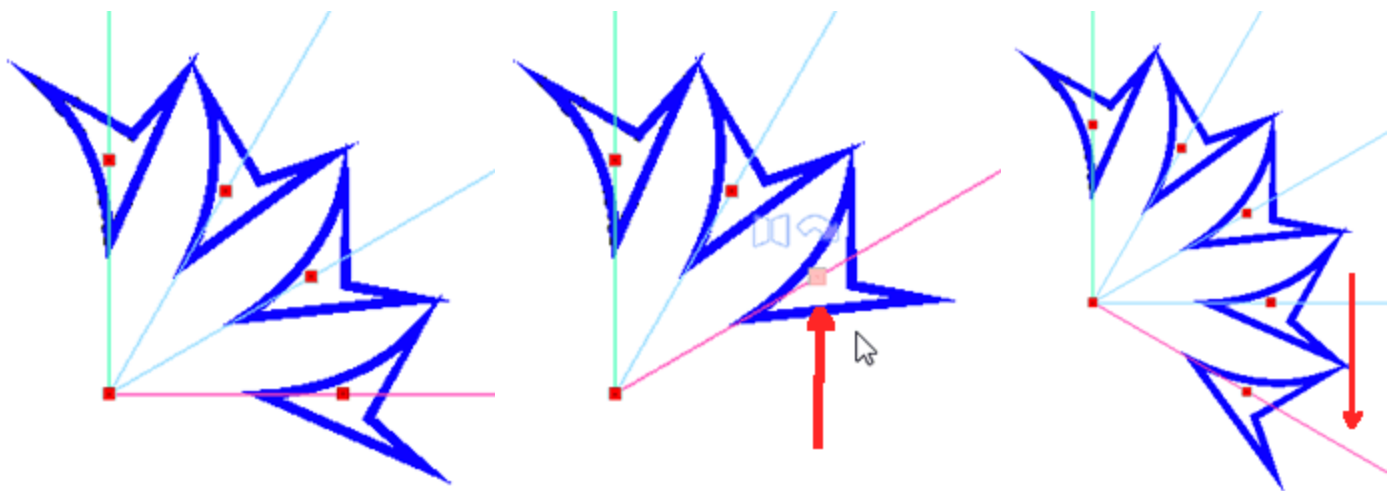
Beim Verschieben des ersten Punktes bleibt der Abstand zwischen den Kopien unverändert (Schrittinkel). Wenn Sie den Abstand zwischen den Kopien ändern möchten, müssen Sie alle Steuerelemente außer dem Startpunkt verschieben. Wenn Sie einen anderen Punkt bewegen, ändert sich der Abstand zwischen den Kopien und der "Endwinkel" ändert sich entsprechend, so dass die gleiche Anzahl von Kopien mit dem neuen Abstand zwischen den Kopien übereinstimmt. Wenn Sie also die Entfernung vergrößern, wird der Bogen größer, so dass die gleiche Anzahl von Kopien in den neuen Bogen passt. Wenn Sie den Abstand verringern, wird der Bogen auch schrumpfen.



Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie den Abstand zwischen den Kopien anpassen, wird der Abstand alle 15 Grad aufgenommen. Dies hilft sehr, eine genauere Winkeländerung zu haben.

Ändern Sie die Anzahl der Kopien

Wenn Sie den "Stufenwinkel" einstellen, können Sie den Winkel einfach und basierend auf diesem Winkel ändern, um die Anzahl der Kopien zu erhöhen oder zu verringern. Wählen Sie einen der Kontrollpunkte, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und bewegen Sie sich in die gewünschte Richtung. Bewegen Sie die Maus zirkulär und Sie werden sehen, dass Kopien auf dem Kreis in die Richtung, in die Sie sich bewegen, erstellt werden. Wenn Sie sich rückwärts bewegen, werden Kopien entfernt. Der Abstand zwischen ihnen ändert sich nicht, es ist derselbe wie zu Beginn der Operation. In Wirklichkeit, während Sie Shift gedrückt halten, definieren Sie mit der Maus den Bogen, auf dem das Anordnen platziert wird. Der Startwinkel bleibt gleich und wenn Sie die Maus bewegen, definieren Sie den Endwinkel. Sie müssen berücksichtigen, dass Sie die Maus im Uhrzeigersinn bewegen müssen oder nicht, je nachdem, was bereits für das Anordnen auf der Werkzeugoptionen-Symboleiste ausgewählt wurde.

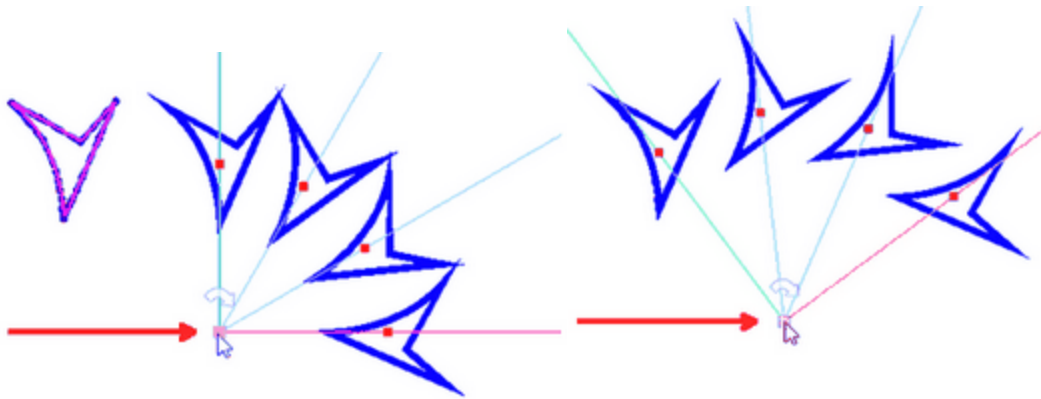


Anordnung verschieben - Drehpunkt ändern

Der Mittelpunkt der Anordnung befindet sich standardmäßig in der Mitte der Achse (0,0). In einigen Fällen müssen Sie möglicherweise das Anordnungs-Center verschieben, um eine bessere Vorschau zu erhalten, wie

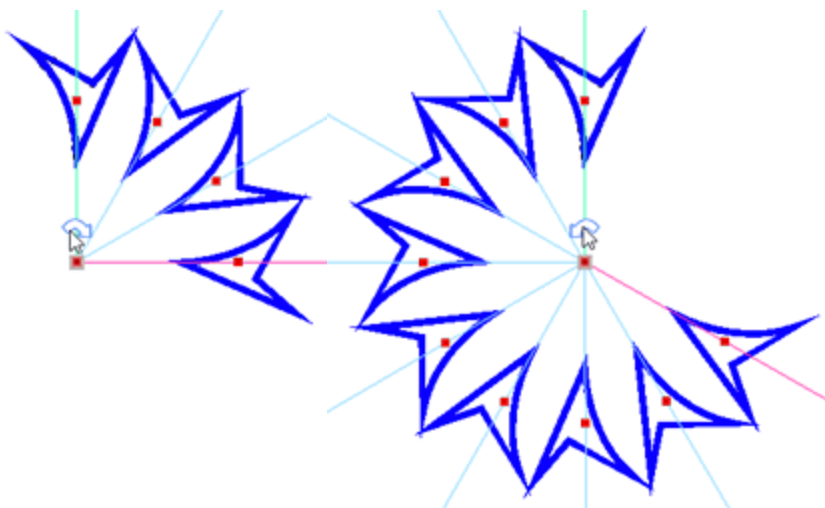
das Anordnen auf Ihr Design passt. Sie können die Anordnung so verschieben, wie es ist, indem Sie einfach das Anordnungs-Zentrum verschieben. Die Anordnung wird unverändert beibehalten und nur an einen neuen Speicherort verschoben.

Sie können auch das Rotationszentrum der Anordnung verschieben. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, während Sie das Anordnungs-Zentrum verschieben. Die Position des Ausgangsobjekts und die Größe des Bogens bleiben gleich, aber die Drehung der Kopien und die Platzierung des Bogens ändern sich entsprechend der neuen Mitte. Während Sie das Rotationszentrum verschieben, können Sie es auch näher an das Ausgangsobjekt bewegen.



Ändern Sie die Rotation

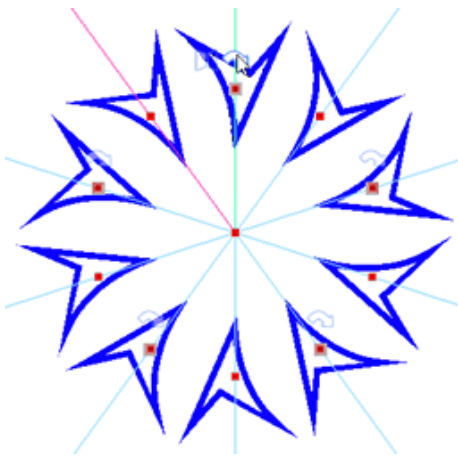
Die Richtung, in der die Anordnung erstellt wird, ist normalerweise im Uhrzeigersinn. Sie können diese Richtung einfach umkehren, indem Sie die Option "Uhrzeiger" in der Werkzeugoptionen-Symboleiste deaktivieren. Sie können die Richtung auch ändern, indem Sie auf den runden Pfeil klicken, der angezeigt wird, wenn Sie mit der Maus über das Rotationszentrum fahren. Klicken Sie einmal und die Richtung des Anordnens wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Klicken Sie noch einmal und es wird erneut umgekehrt. Wenn die Anordnung gegen den Uhrzeigersinn angewendet wird, ist der Bogen anders, so dass Sie nicht die gleiche Anzahl an Kopien haben.



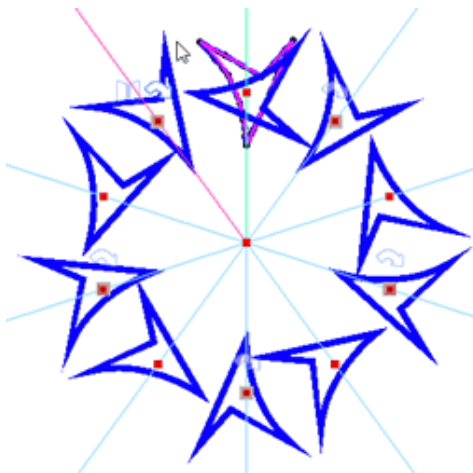
Drehen - Spiegelkopien

Eine sehr schöne Möglichkeit zum Erstellen eindeutiger Muster ist die Verwendung unterschiedlicher Ausrichtung oder die Verwendung gespiegelter Kopien in Anordnen. Wenn Sie Ihre Maus über eines der Steuerelemente legen, werden diese beiden Griffe angezeigt. Diese Ziehpunkte erscheinen nicht nur auf dem aktuellen Klon, sondern auch auf allen 2 Klonen hervorgehoben. Sie sind wie ein x2-Muster und auf jeweils 2 Klone ist der eine betroffen.

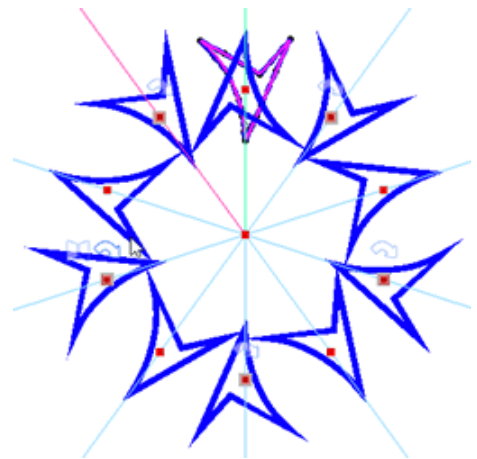
Der erste Griff ist ein Drehgriff. Ändern Sie die Ausrichtung der Klone mit 90 ° Grad Schritt. Mit einem einfachen Linksklick drehen Sie den Klon um 90 Grad. Klicken Sie noch einmal, um erneut zu drehen.



Platzieren Sie Ihre Maus über einen der Kontrollpunkte. Sie können alle betroffenen Kopien mit einem hervorgehobenen Griff über ihnen sehen.

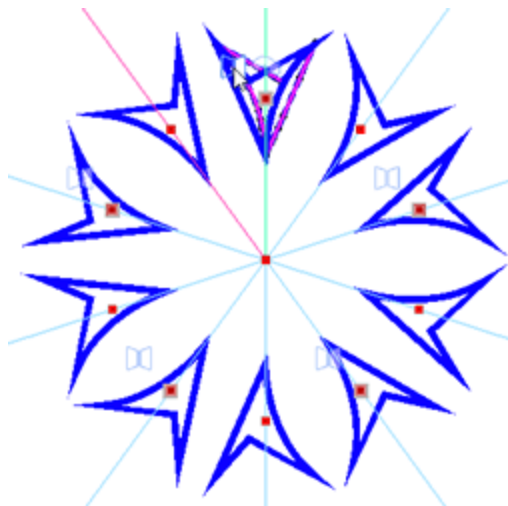
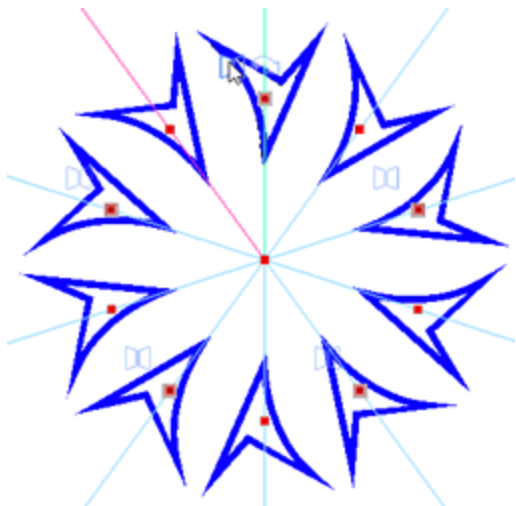


Klicken Sie einmal auf den Drehgriff und die Kopien werden um 90 Grad gedreht



Klicken Sie erneut und sie werden wieder um 90 Grad gedreht

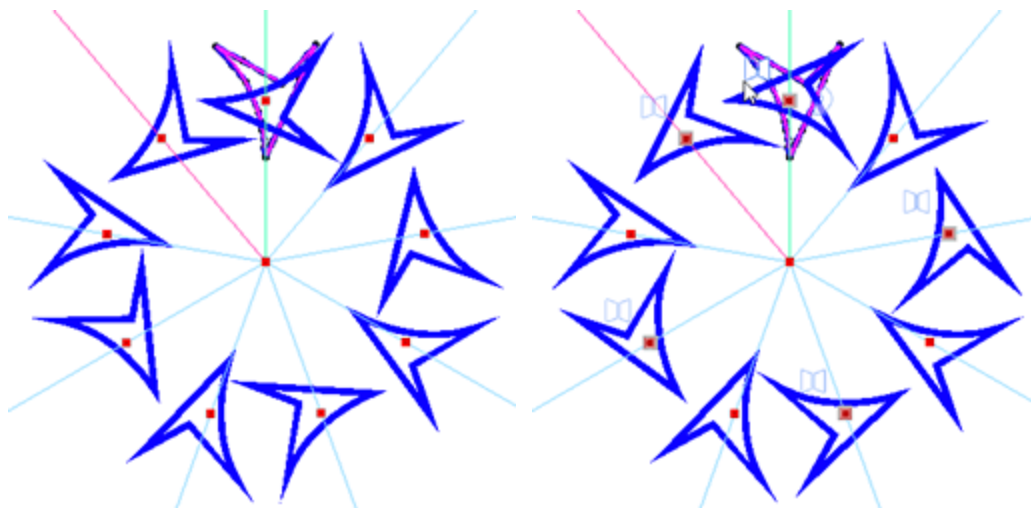
Neben dem Drehgriff befindet sich ein Spiegelgriff (blauer Doppelpfeil), platzieren Sie ihre Maus darüber. Auf dieser Kopie und auf allen anderen betroffenen Kopien erscheint derselbe Ziehpunkt hervorgehoben. Klicken Sie einmal, um alle diese Kopien zu spiegeln.



Bewegen Sie die Maus über einen der Kontrollpunkte, alle betroffenen Kopien sind ebenfalls hervorgehoben.

Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und alle betroffenen Kopien wurden gespiegelt.

Sie können jede Kopie in einem beliebigen Status spiegeln. Drehen Sie eine beliebige Kopie und wenden Sie Spiegel an, jetzt wird es vertikal gespiegelt. Der Spiegel wird basierend auf der horizontalen Mitte des ausgewählten Objekts angewendet.




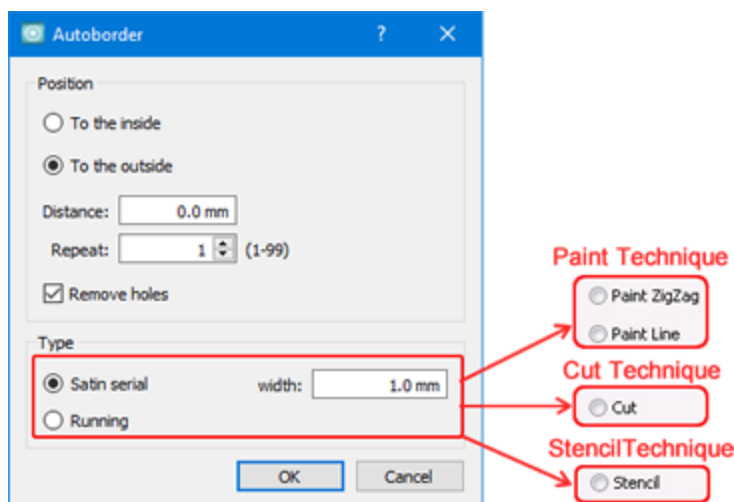
Diese 2 Kopien wurden gedreht.

Die gedrehte Version wird gespiegelt

Umrandung

Das "Automatische Umrandung" -Werkzeug ist ein sehr nützliches Werkzeug zum Erstellen von automatischen Rahmen. Mit diesem Werkzeug können Sie einen "Laufstich" -, "Satinlinie" -, "gemalter ZigZag" -, "gemalte Linie" -, "Schneide" - und "Schablone" -Rand zu einem oder mehreren Objekten hinzufügen. Die entsprechenden "Techniken" sollten aktiviert sein, damit Farb-, Schneide- und Schablontypen von "Automatische Umrandung" verfügbar sind. Um das Werkzeug "Automatische Umrandung" zu verwenden, müssen Sie zuerst ein oder mehrere Objekte auswählen, auf die Sie eine Automatische Umrandung anwenden möchten. Dann können Sie die "Automatische Umrandung" -Funktion

auf 3 Arten aktivieren, zuerst durch Drücken auf das "Automatische Umrandung" -Symbol  das ist auf Standard-Symbolleiste, zweitens mit der "Automatische Umrandung" -Option von Rechtsklick-Menü und schließlich mit der "Automatische Umrandung" -Option von Tools Menü. Der Dialog der folgenden Abbildung wird angezeigt.

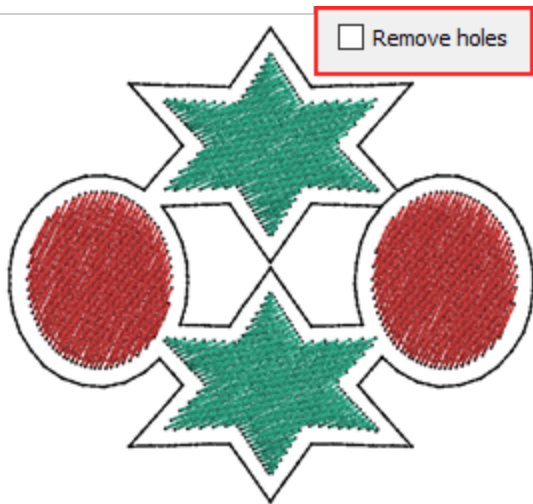


Im Dialogfeld "Automatische Umrandung" können Sie die "Position", den "Abstand", die "Anzahl der Wiederholungen" und den "Typ" der automatischen Umrandung festlegen. Die Position der automatischen Umrandung kann "nach innen" und "nach außen" sein. Wenn Sie für beide Optionen keinen bestimmten Wert im Feld "Abstand" eingeben, wird die automatische Umrandung an der gleichen Position platziert. Der Wert, der im Feld Abstand eingegeben wird, ist in Millimetern angegeben und definiert den Abstand zwischen der Standardposition des Rahmens und der neuen Position innerhalb oder außerhalb des Objekts des Rahmens. Mit dem Feld "Wiederholungen" können Sie eine Anzahl von Wiederholungen für den automatischen Rahmen definieren. Jede Entfernung, die Sie im Entfernungsfeld definieren, ist auch die Entfernung zwischen der Wiederholung der automatischen Grenze.

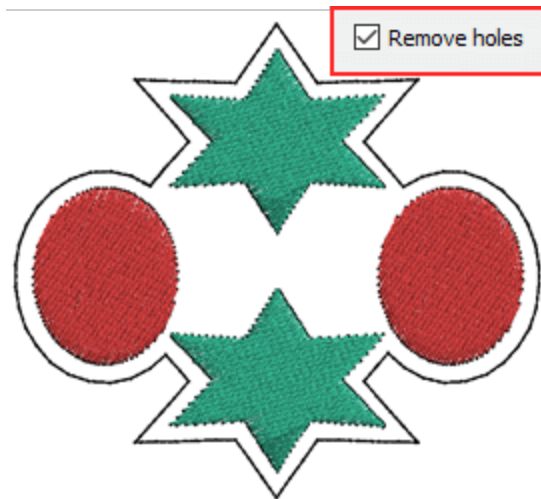


Die Option "Löcher entfernen" ist nützlich, wenn Sie eine automatische Umrandung für viele Designobjekte erstellen möchten. Wenn diese Option deaktiviert ist, neigen die kleineren Objekte der Auswahl dazu, eine automatische Umrandung um sie herum zu erstellen, und diese automatische Umrandung ist wie ein Loch in der automatischen Umrandung, die um die gesamte Auswahl herum erstellt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie keine Löcher haben möchten und nur eine automatische Umrandung für eine Mehrfachobjektauswahl erstellen möchten.

Schließlich müssen Sie den Typ des automatischen Rahmens auswählen. Sie können zwischen Laufstich-, Satinlinie-, gemalter ZickZack-, gemalte Linie, Schnitt- und Schablonen-Typen wählen. Die entsprechenden Techniken sollten aktiviert werden, damit die Optionen angezeigt werden. Für Satinlinie und gemalter ZickZack können Sie auch die Breite einstellen, die der Rahmen haben soll.



Entfernen Sie die deaktivierten Löcher




Entfernen Sie die aktivierten Löcher

Objekte bearbeiten

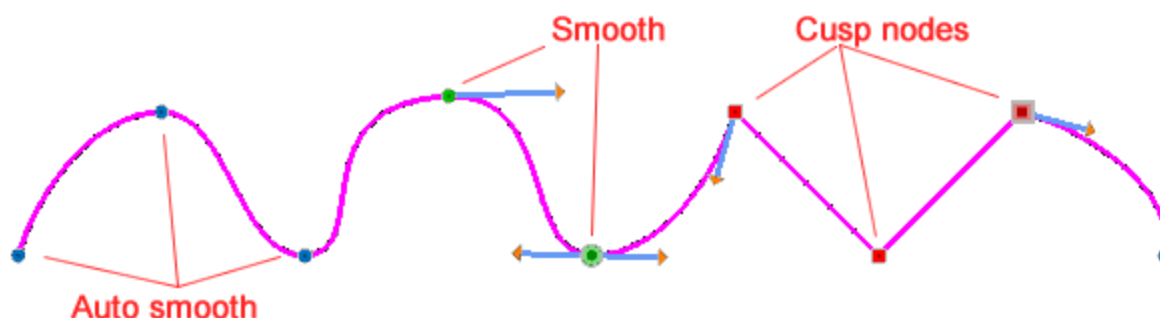
In den vorherigen Kapiteln haben wir verschiedene Werkzeuge und Techniken vorgestellt, die verfügbar sind, um ein Design zu erstellen oder Grafiken aus vielen Quellen zu importieren. In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die meisten Werkzeuge vor, mit denen Sie die Elemente Ihres Designs bearbeiten können. Sie können die Form eines beliebigen Gestaltungselements problemlos bearbeiten, Sie können es neu positionieren, umwandeln, ausrichten, gruppieren und viele weitere Optionen, die in diesem Kapitel beschrieben werden.

Umformpunkte bearbeiten

Im Allgemeinen ist alles, was Sie mit den verfügbaren Design-Tools erstellen, eine Art von Grafik, die aus Linien-Kurven besteht. Sie können die Kurven - Linien direkt bearbeiten und das Bildmaterial eines beliebigen Objekts mit dem Modus "Umformpunkte bearbeiten" ändern. Sie können den Modus "Umformpunkte

bearbeiten" entweder durch Drücken seines Symbols  in der Werkzeugleiste starten oder mit der Taste F10. Wenn Sie diesen Modus aufrufen, werden die Umrisse des ausgewählten Objekts hervorgehoben und Sie können alle vorhandenen Punkte und Segmente deutlicher sehen. Die runden und quadratischen Punkte, die auf dem Umriss des Objekts erscheinen, werden Umformpunkte genannt und sind die Verbindungspunkte zwischen den Segmenten. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Punkt oder ein Segment platzieren, können Sie durch Klicken und Ziehen die Form des Umrisses ändern. Auch wenn Sie das gewünschte Design beim ersten Versuch nicht erstellt haben, können Sie die später erstellte Form anpassen, indem Sie die Position der Punkte und ihrer Segmente ändern. Es gibt drei Arten von Punkten:

- Autokurvenpunkte werden sie durch ein rundes dunkelblaues Symbol angezeigt. Diese Punkte werden automatisch von der Software generiert, sie haben keine Kontrollpunkte und die Software verwendet intelligente Mechanismen, so dass die verbundenen Kurven automatisch angepasst werden, wenn Sie einen Autokurvenpunkt bewegen.
- Kurvenpunkte: Sie werden durch ein grünes rundes Symbol angezeigt. Normalerweise werden Kurvenpunkte dem Design automatisch in der Mitte einer Kurve oder auf dem höheren Punkt einer Kurve hinzugefügt. Die Linien, die durch den Punkt verlaufen, nehmen die Form einer Kurve an und erzeugen glatte Übergänge zwischen den Segmenten. Die Kurvenpunkte haben Steuerpunkte, die sich immer direkt gegenüberliegen und mit denen die verbundenen Kurven angepasst werden können. Wenn Sie einen der Pfeile verschieben, passen Sie beide Segmente an.
- Eckpunkte: Sie sind durch ein rotes Quadratsymbol gekennzeichnet. Mithilfe von Eckpunkten können Sie scharfe Übergänge erstellen, z. B. Ecken oder spitze Winkel. Wenn die mit dem Punkt verbundenen Segmente Linien sind, gibt es keine Kontrollpunkte. Wenn Sie jedoch eine der Linien leicht ändern, wird sie gekrümmt und auf dieser Seite erscheinen Pfeile. Mit Eckpunkten können Sie ein Segment des Punktes ändern, ohne das andere zu beeinflussen. Dies ist nützlich, wenn Sie präzise Einstellungen an einem Teil des Entwurfs vornehmen möchten, ohne einen anderen zu beeinflussen.



Beim Entwerfen der Punkte, die Sie hinzufügen, kann es sich um einen beliebigen Typ handeln. Dies hängt von dem verwendeten Werkzeug und dem von Ihnen erstellten Entwurf ab. Sie können einen Umformpunkt einfach von einem Typ in einen anderen umwandeln, indem Sie einfach mit der rechten Maustaste auf den Punkt klicken und dann die entsprechende Option aus dem erscheinenden Menü verwenden (Autokurvenpunkt, Kurvenpunkt, Eckpunkt). Jeder Typ verfügt über verschiedene Griffe, so dass Sie, wenn Sie an einer beliebigen Stelle des Umrisses klicken und ziehen, Anpassungen an der Form des Objekts vornehmen können und während Sie die Position eines Punktes ändern, können Sie die Form des Objekts anpassen.



Die meisten von Ihnen gezeichneten Formobjekte (Rechtecke, Ellipsen usw.) zusammen mit den Text - Monogramm - Objekten haben einen speziellen Typ, wenn Sie sie im Modus Umformpunkt bearbeiten. Um ein solches Objekt zu einem Kurvenobjekt zu machen, wählen Sie es aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie im Kontextmenü die Option "In Kurven umwandeln" oder drücken Sie die Tasten Strg + Q zusammen. Das Objekt wird in ein Kurvenobjekt konvertiert, dessen Punkte und Segmente wie bei jedem normalen Objekt bearbeitet werden können.

Umformpunkte auswählen

Wie bereits erwähnt, können Sie die Form eines Objekts einfach ändern, indem Sie einfach die Objektkurve oder die Umformpunkte von Objekten bewegen. Sie können beliebige manipulierbare einzelne oder mehrere Punkte auswählen. Wenn Sie mehrere Punkte auswählen, können Sie verschiedene Teile eines Objekts gleichzeitig formen. Wenn Sie "Umformpunkte bearbeiten" starten, können Sie die Punkte eines ausgewählten Objekts sehen. Die einfachste Möglichkeit, einen Punkt auszuwählen, besteht darin, einfach darauf zu klicken. Wenn ein Umformpunkt ausgewählt wird, wird sein Vorzeichen größer, um anzuzeigen, dass er ausgewählt ist.

Wenn Sie mehr als einen Umformpunkt auswählen wollen, klicken und ziehen Sie mit der Maus ein Rechteck auf. Alle Punkte innerhalb dieses Rechteckes werden nun ausgewählt.

Wenn Sie mehrere Punkte auswählen wollen, die nicht in ein Rechteck passen, halten Sie die Ctrl Taste gedrückt, während Sie die Umformpunkte mit der Maus anklicken. Wenn Sie auf einen bereits ausgewählten Punkt klicken, wird dieser wieder abgewählt und umgekehrt.

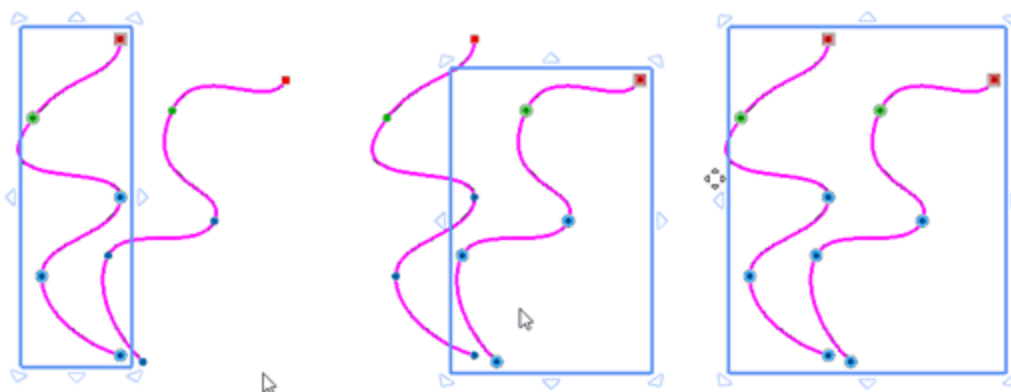
Wenn Sie alle Punkte zwischen zwei Umformpunkten gleichzeitig auswählen wollen, klicken Sie auf den ersten, drücken die Shift Taste und klicken dabei auf den letzten ausgewählten Punkt. Alle dazwischen liegenden Punkte werden nun markiert.

Alle Auswahlformen können miteinander kombiniert werden, z.b. mit der Shift Taste, um eine Reihe auszuwählen und mit der Ctrl Taste, um einige einzelne Punkte hinzuzufügen.

Wenn ein Punkt ausgewählt wird, können Steuerpfeile angezeigt werden, mit denen die Krümmung der Verbindungssegmente angepasst werden kann. Autokurvenpunkte haben keine Kontrollpfeile, da die Software automatisch die beste Anpassung an die Kurve vornimmt. Wenn Sie mehrere Punkte ausgewählt haben, sind diese Pfeile nicht verfügbar.

Sie können auch mit dem Rechtsklick-Menü eine Auswahl treffen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt klicken und 3 Auswahloptionen auswählen, wählen Sie Alle, und wählen Sie Polylinie und umgekehrte Auswahl. Mit der Auswahl Polylinie können Sie alle Punkte eines bestimmten Teils auswählen, zum Beispiel das Objekt der folgenden Abbildung, besteht aus 2 Teilen, klicken Sie mit der

rechten Maustaste auf einen beliebigen Umformpunkt, verwenden Sie die Option Polylinie und nur die Punkte des Unterobjekts werden ausgewählt sein. Wählen Sie alle, können Sie alle Umformpunkte eines Objekts auswählen. Schließlich können wir mit der Umkehr-Auswahl alle Umformpunkte außer den bereits ausgewählten auswählen.



Wählen Sie Polylinie

Auswahl umkehren

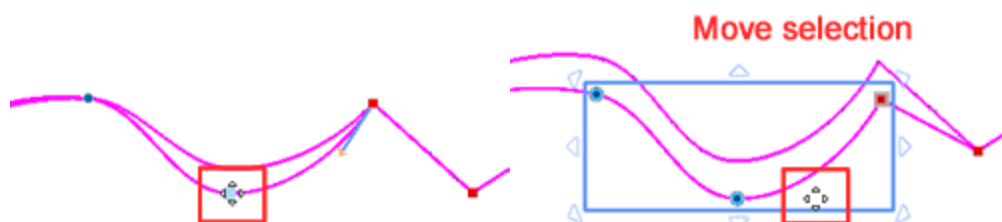
Wählen Sie Alle

Form bearbeiten

Wenn wir mit dem Modus "Umformpunkte bearbeiten" arbeiten, ist unser Hauptziel, die Form eines Objekts zu bearbeiten. Dies kann auf verschiedene Arten erreicht werden, Sie können einen oder mehrere Punkte verschieben, Sie können die Kurvenlinie bearbeiten und Sie können auch einen zusätzlichen Punkt in eine Kurve einfügen, die Ihnen hilft, die Kurve einfacher zu gestalten.

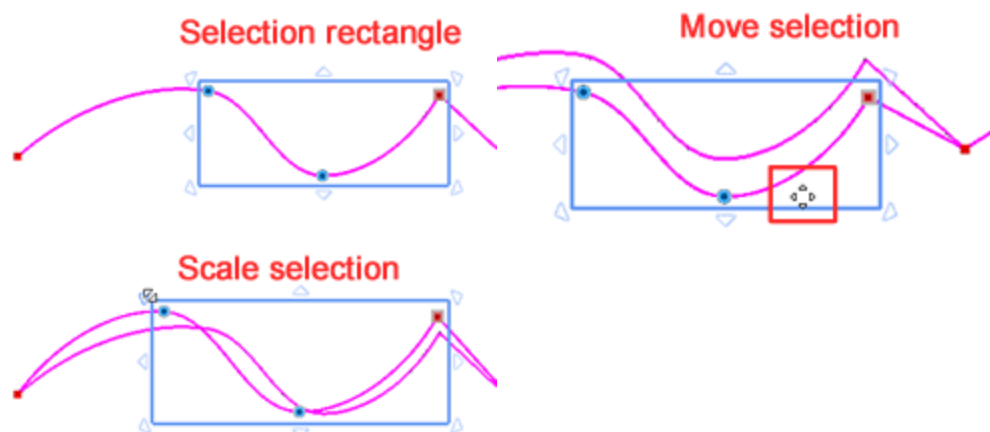
Verschieben Sie Umformpunkte

Zunächst können Sie einfach die Form eines Objekts bearbeiten, indem Sie einen oder mehrere Punkte verschieben. Um bestimmte Punkte zu verschieben, müssen Sie diese zuerst mit einer der verfügbaren Methoden auswählen (Rechteckauswahl oder Einzelklickauswahl). Dann müssen Sie auf einen Punkt klicken, der in der Auswahl enthalten ist, und die Maus an den gewünschten Ort ziehen. Die Umformpunkte werden an die gewünschte Position verschoben. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, werden die verbundenen Kurven durch die Bewegung der Punkte beeinflusst und die Form des Objekts ändert sich entsprechend der Bewegung des Punktes.



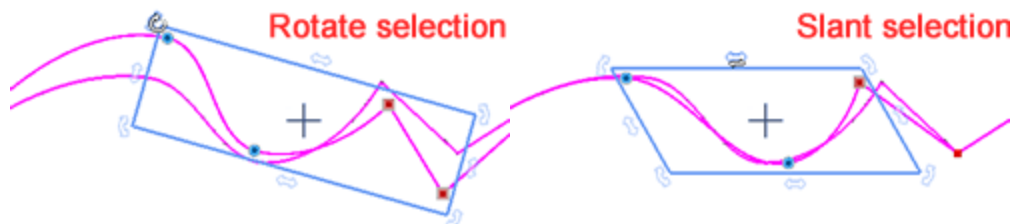
Wenn Sie mehrere Umformpunkte auswählen, wird um die Auswahl herum ein Markierungsrechteck angezeigt, das die Auswahl aufzeigt und Steuerelemente bereitstellt. Durch Verschieben der ausgewählten Punkte ändern sich auch alle Segmente, die an sie angehängt sind. Mit den verfügbaren Steuerelementen können Sie problemlos erweiterte Transformationen für die Auswahl von Punkten durchführen. Dies kann uns in vielen Fällen beim Bearbeiten von Umformpunkten helfen. Mal sehen, wie das funktioniert. Wenn Sie mehrere Objekte auf dem Auswahlrechteck auswählen, können Sie standardmäßig Pfeile sehen. Setzen Sie

den Cursor auf einen beliebigen von ihnen und ziehen Sie ihn in die gewünschte Richtung. Sie können die Auswahl der Punkte skalieren. Wenn Sie an die Außenseite der Auswahl ziehen, können Sie sie vergrößern, oder wenn Sie nach innen ziehen, können Sie die Auswahl verkleinern. Mit den Eckgriffen erhalten Sie eine proportionale Skala, aber wenn Sie die seitlichen Griffe verwenden, wird nur die ausgewählte Seite skaliert.



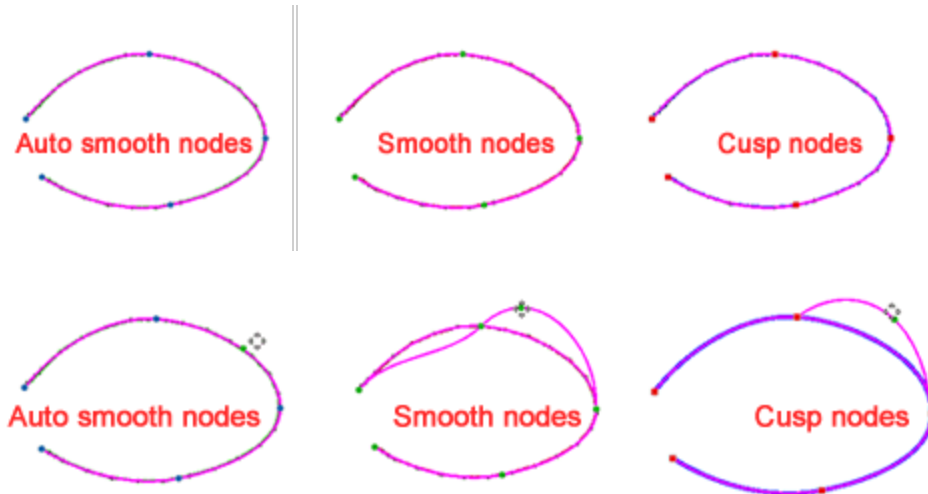
Wenn Sie beim Bewegen der Umformpunkte die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird der Cursor an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Ort aus können Sie die Punkte basierend auf dem Raster an die gewünschte Position verschieben.

Wenn Sie eine Mehrfachpunkte-Auswahl haben und die Skalierungspunkte mit einem einzigen Linksklick innerhalb des Auswahlrechtecks angezeigt werden, werden die verfügbaren Ziehpunkte von Skalierungspunkten in Dreh-Ziehpunkte verschoben. An den Ecken haben Sie Drehgriffe und Sie können klicken und ziehen, um den ausgewählten Abschnitt zu drehen. Sie können in jede beliebige Richtung drehen. Der Abschnitt wird basierend auf dem Rotationsmittelpunkt gedreht, der das Kreuz ist, das sich normalerweise in der Mitte des Hervorhebungsrechtecks befindet. Sie können das Rotationszentrum verschieben, um eine beliebige Rotation zu erzielen. Sie können den Abschnitt auch anhand der gegenüberliegenden diagonalen Ecke drehen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten. In der Mitte der Seiten haben Sie schräge Griffe, mit denen Sie die Auswahl verzerren können. Wenn Sie auf diesen Doppelpfeil klicken und ihn ziehen, können Sie die Auswahl zu den Richtungen neigen, die die Pfeile zeigen. Alle Schrägstellungstransformationen basieren auf dem Mittelpunkt der Auswahl, bei dem es sich um das Kreuz in der Mitte der Auswahl handelt. Sie können dieses Kreuz verschieben und die Auswahl basierend auf dem definierten Punkt verzerren. Wenn Sie die Shift-Taste gedrückt halten, wird der Schräglauf entsprechend der gegenüberliegenden Seite ausgeführt.

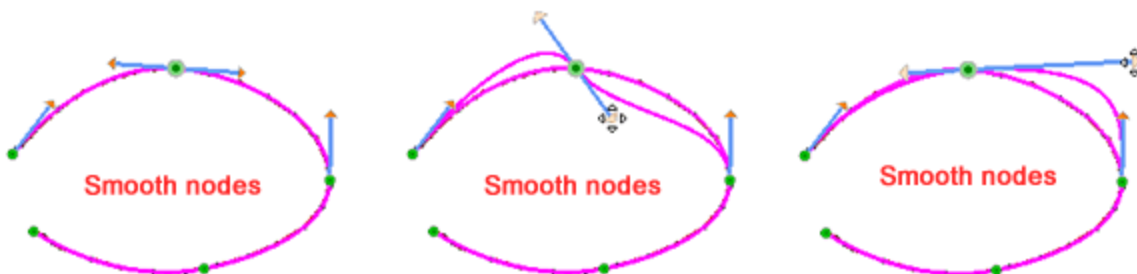


Kurve bearbeiten

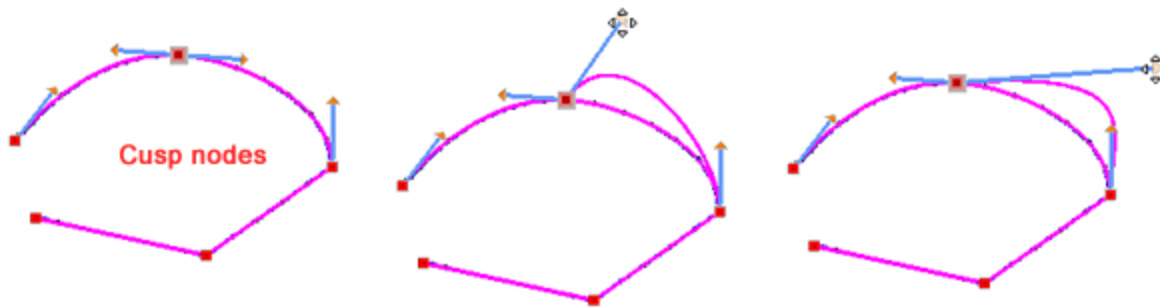
Sie können die Form eines Objekts auch bearbeiten, indem Sie eine der Kurven bearbeiten. Wenn Sie den Mauszeiger über den Umriss legen, wird ein grünes Umformpunktezeichen angezeigt. Wenn Sie klicken und ziehen, während Sie sich über dem Umriss befinden, wird sich die Kurve ändern. An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass die Kurven, die mit Autokurvenpunkten verbunden sind, nicht bearbeitet werden können, da die Software die Kurven automatisch entsprechend der Position der Punkte anpasst. Bei Kurvenpunkten sind, wenn Sie eine Kurve ändern, auch alle verbundenen Kurven betroffen. Bei Kurvenpunkten, bei denen Sie eine Kurve bearbeiten, ist nur die aktuelle Kurve betroffen.



Sie können eine Kurve auch mithilfe der Pfeilsteuerelemente eines Umformpunktes bearbeiten. Wenn Sie einen Eckpunkt auswählen, werden Kontrollpunkte angezeigt. Für Autokurvenpunkte und Eckpunkte, die mit einer geraden Linie verbunden sind, gibt es keine Pfeilkontrollpunkte. Pfeilgriffe erscheinen auf den Umformpunkten, die mit Kurvensegmenten verbunden sind. Mit den Pfeilen, die oberhalb der Kurvenpunkte erscheinen, können Sie die verbundenen Kurven anpassen. Indem Sie die Richtung und die Länge des Pfeils ändern, können Sie präzise grobe Anpassungen an der Kurve vornehmen. Bei Kurvenpunkten ändern sich bei Verwendung der Pfeilgriffe beide Kurven, die mit dem Punkten verbunden sind, entsprechend.



Für Eckpunkte, die mit Kurvensegmenten verbunden sind, haben Sie auch Pfeilgriffe, wenn Sie einen Punkt auswählen. Der grundlegende Unterschied besteht darin, dass bei Verwendung eines Pfeils eines Eckpunktes nur die spezifische Seite betroffen ist.



Umformpunkte löschen / hinzufügen

Während Sie die Form von Objekten bearbeiten, müssen Sie möglicherweise zusätzliche Punkte in eine Kurve einfügen, um die Umformung zu erleichtern. Um einen neuen Punkt einzufügen, platzieren Sie den Cursor über der Position auf der Kurve, an der Sie ihn einfügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Umformpunkte hinzufügen". Wenn dies nicht der genaue Ort ist, an dem Sie den Umformpunkt einfügen möchten, können Sie auf einen anderen Punkt der Kurve klicken. Wenn Sie die Option "Umformpunkte hinzufügen" verwenden, wird ein neuer Punkt an der Stelle eingefügt, auf die Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben. Eine weitere Möglichkeit, einen Umformpunkt hinzuzufügen, besteht darin, durch Doppelklicken auf die Position, an der der Punkt hinzugefügt werden soll, oder den Mauszeiger über dem Ort zu positionieren, an dem der Punkt hinzugefügt werden soll. Drücken Sie die Num + -Taste auf der Tastatur, um ihn einzufügen. Der neu eingefügte Umformpunkt kann wie jeder existierende Punkt bearbeitet werden. Der neue Punkt, der eingefügt wird, ist immer ein Kurvenpunkt. Wenn Sie einen Eckpunkt einfügen möchten, müssen Sie zunächst einen Kurvenpunkt einfügen und mit einem Rechtsklick auf den Punkt die Option Eckpunkt auswählen.

Sie können auch automatisch einen Punkt zwischen zwei Punkten hinzufügen, indem Sie den Punkt auswählen und die Taste Num + drücken. Ein Punkt wird in der Mitte des Kurvensegments vor dem ausgewählten Punkt hinzugefügt. Sie können auch Autokurvenpunkte zu mehreren Segmenten hinzufügen, indem Sie mehrere Punkte auswählen. Drücken Sie die Num + -Taste und die Autokurvenpunkte werden allen Kurvensegmenten vor den ausgewählten Punkten hinzugefügt.



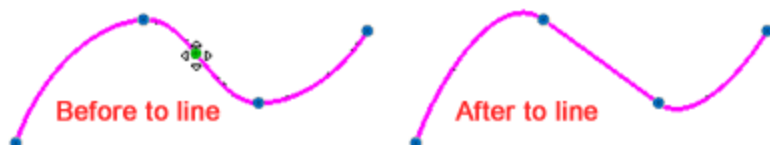
Auf die gleiche Weise müssen Sie möglicherweise Umformpunkt entfernen, um ein Objekt leichter neu zu formen. Wenn Sie keinen Punkt benötigen, können Sie ihn löschen. Wählen Sie zuerst die Punkte aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie dann auf die Taste Entf auf Ihrer Tastatur. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Punkt klicken, den Sie entfernen möchten, und die Option Punkt löschen aus dem Kontextmenü auswählen.



Wenn Sie einen oder mehrere Punkte einer Kurve löschen, ändert sich möglicherweise die Form des Objekts.

Zu Linie - Zur Kurve

Manchmal, wenn Sie die Form eines Objekts bearbeiten, kann es nützlich sein, einige Kurven in gerade Linien oder gerade Linien in Kurven zu ändern. Wenn Sie eine Kurve haben und in eine gerade Linie wechseln möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Kurve, und im erscheinenden Menü verwenden Sie die Option "Zu Linie". Sie können auch die Option "Zu Linie" verwenden, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Umformpunkt klicken. In diesem Fall sollten Sie beachten, dass die Kurve, die von diesem Punkt ausgeht, in eine Linie umgewandelt wird. Sie können auch dieselbe Option auf mehr als einen ausgewählten Punkt anwenden. Die Punkte der geänderten Kurve werden in Eckpunkte konvertiert.

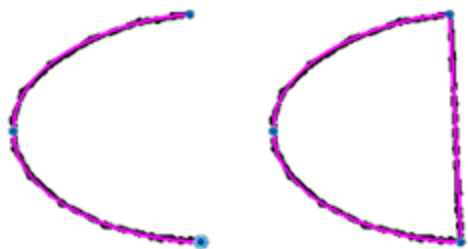


Die Option "Zu Kurve" ist das Gegenteil der Option "Zu Linie". Wenn Sie eine Form mit geraden Liniensegmenten haben, können Sie sie in Kurven umwandeln, sodass Sie jede gewünschte Form erhalten können. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Option "Zu Kurve" anzuwenden. Zuerst können Sie mit der rechten Maustaste direkt auf die Linie klicken und im erscheinenden Menü "Zur Kurvenoption" verwenden. Die Linie ändert sich nicht, aber Sie dürfen jetzt die Kurve ändern. Sie können auch den Punkt auswählen, von dem die Linie startet, und auf die gleiche Weise in die Kurve wechseln und bearbeiten. Sie können auch die Option An Kurve auf mehrere Punkte anwenden, indem Sie die gleichen Schritte ausführen.



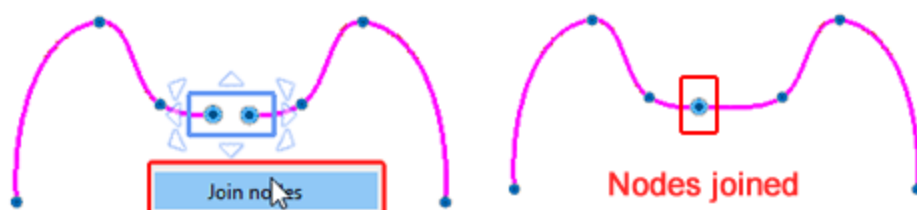
Kontur schließen

In vielen Fällen, wenn Sie Formen mit offenen Umrissen haben, möchten Sie vielleicht den letzten Umformpunkt mit dem ersten Punkt verbinden. Sie können nur die Kontur schließen, der zum selben Kurvenobjekt gehört. Um einen offenen Umriss zu schließen, müssen Sie die Endung oder den Startpunkt auswählen, mit der rechten Maustaste klicken und aus dem erscheinenden Menü die Option "Kontur schließen" auswählen. Der ausgewählte Punkt wird mit dem Anfangs- oder Endpunkt des Objekts mit einer Linie verbunden und schließt diese. Dann kann das Objekt als geschlossene Form behandelt werden. Eine andere Möglichkeit, eine geschlossene Form zu erstellen, besteht darin, den End- / Startpunkt einer offenen Form auszuwählen und zum Anfangs- / Endpunkt zu verschieben. Wenn der Endpunkt den Startpunkt erreicht, wird er automatisch verbunden und macht das Objekt zu einer geschlossenen Form.



Umformpunkte verbinden

In vielen Fällen haben Sie möglicherweise Teile als separate Abschnitte erstellt und möchten diese möglicherweise zu einem Teil zusammenfügen. Dazu müssen Sie die Umformpunkte von zwei verschiedenen Kurven verbinden und sie zu einer einzigen Kurve machen. Wählen Sie die Punkte aus, die Sie verbinden möchten. Diese Umformpunkte sollten der erste oder der letzte Punkte jeder Kurve sein, aber nicht notwendigerweise der gleiche Punkttyp (Kurve oder Ecke). Diese Punkte sollten nahe beieinander liegen und die beiden Kurven sollten sich im selben Abschnitt befinden.



Wenn Sie Kurven verbinden möchten, die zu einem anderen Objekt gehören, müssen Sie diese zuerst in dasselbe Objekt "kombinieren". Klicken Sie auf das Rechteck-Auswahlwerkzeug in der Werkzeugleiste Werkzeuge und wählen Sie dann die zwei Kurven aus, die Sie verbinden möchten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "Kombinieren". Die zwei Kurven werden ein Objekt mit zwei Unterabschnitten (die zwei Kurven). Von nun an können Sie Punkte wie oben beschrieben verbinden.

Wenn die verbundenen Teile noch ein offenes Gliederungsobjekt sind, können Sie es zu einem geschlossenen Objekt machen, indem Sie entweder die Punkte verbinden oder die Option "Kontur schließen" verwenden.


Kontur teilen

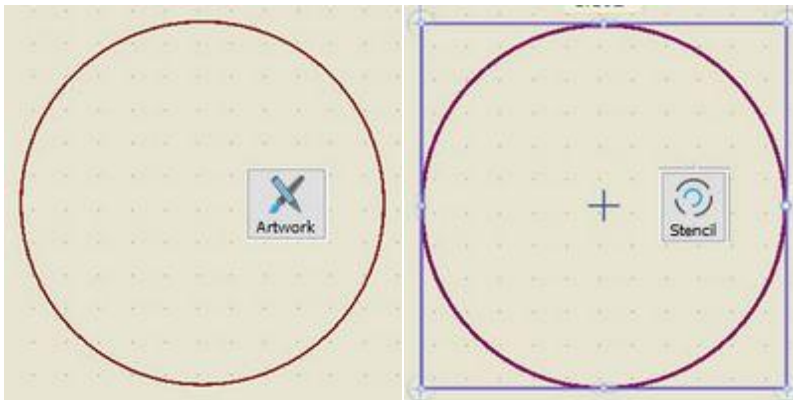
In vielen Fällen müssen Sie ein Kurvenobjekt in mehrere Kurven aufteilen und Abschnitte erstellen. Während Sie sich im Modus "Umformpunkte bearbeiten" befinden, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt klicken, der eine Teilung erzeugen soll, und im erscheinenden Menü die Option "Gliederung teilen" verwenden. Der ausgewählte Punkt wird zu zwei Punkten, die zum selben Objekt, aber in zwei verschiedenen Abschnitten gehören. Wenn diese Funktion auf eine geschlossene Form angewendet wird, wird sie zu einer offenen Form ohne Füllfarbe. Wenn diese Funktion auf eine offene Form wie ein Liniengrafikobjekt angewendet wird, wird sie in zwei Liniengrafikobjekte aufgeteilt. Wenn Sie die Option Kontur aufbrechen auf ein Segment einer Form angewendet haben, wird die Form geteilt und zwei separate Punkte hinzugefügt. Die Unterabschnitte gehören immer noch zum selben Objekt. Wenn Sie sie trennen und separat behandeln möchten, müssen Sie das Objekt in seine Unterabschnitte "zerlegen".



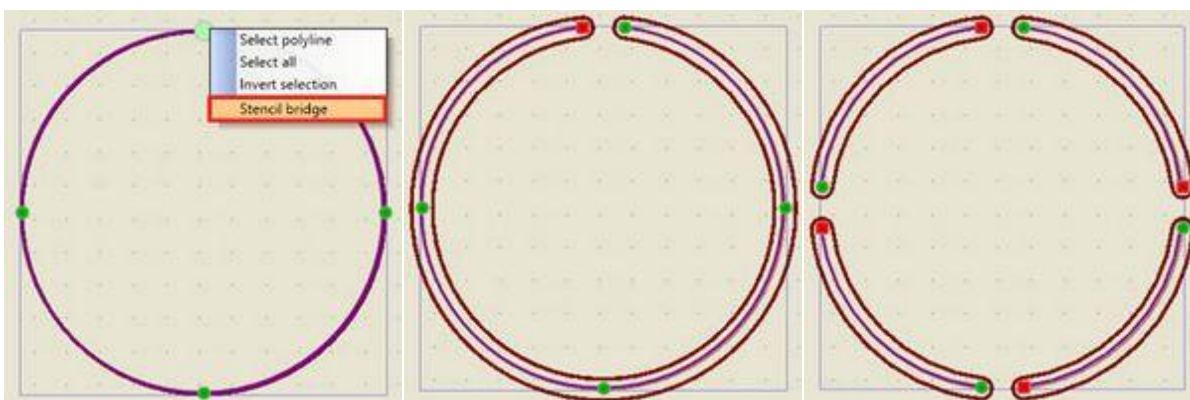
Schablonenbrücke

Es gibt ein spezielles Kapitel, das zeigt, wie der Schablonen Mechanismus funktioniert, in diesem Artikel werden wir vorstellen, wie Sie Schablonenbrücken für Schablonenobjekte hinzufügen. Wenn Sie sehen, dass ein Objekt den Umriss "Schablone" hat, sehen Sie keinen Unterschied in der Vorschau, wenn es ein geschlossenes Objekt ist. Dies ist das ursprüngliche Artwork(linker Teil) und im rechten Teil der Abbildung

können Sie das gleiche Objekt als Schablonentyp angewendet  sehen. Wie Sie sehen können, hat sich das Objekt nicht geändert, da es sich um eine geschlossene Form handelt.



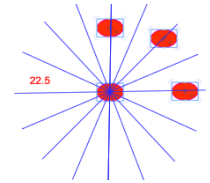
Um es in einen Schablonenumriss umzuwandeln, müssen wir Schablonenbrücken erstellen. Starten Sie den "Umformpunkte bearbeiten" -Modus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü "Schablonenbrücke". Die geschlossene Form wird geöffnet und Sie sehen eine Schablonenlinie um den ursprünglichen Umriss herum. Es wird eine spezielle Aufteilung in den Umriss des Objekts vorgenommen, auf die gleiche Weise können wir so viele Schablonenbrücken erstellen, wie wir möchten.



Objekte positionieren

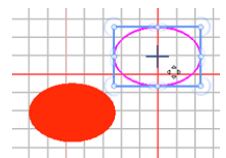
Während Sie ein Design erstellen oder bearbeiten, ist die Positionierung von Objekten eine der nützlichsten Aufgaben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Objekte zu positionieren, Sie können sie einfach an eine neue Position ziehen, Sie können sie mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur verschieben und schließlich können Sie horizontale und vertikale Koordinaten einstellen. Jeder der Positionierungswege kann Ihnen helfen, einfacher und genauer zu arbeiten. Das Einfachste ist die Ziehmethode, tippen oder klicken Sie, um ein Objekt auszuwählen und ziehen Sie es an eine beliebige Position. Während der Bewegung sehen Sie eine Vorschau der neuen Position und wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt an der neuen Position platziert.

Während des Ziehens können Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten, und die Bewegung des Objekts wird auf einem virtuellen Raster von Hilfslinien alle 22,5 Grad einrasten. Dieses Einrasten kann Ihnen dabei helfen, genaue Bewegungen auszuführen. Auf diese Weise können Sie leicht in die gleiche horizontale oder vertikale Position gelangen, wenn Sie das Objekt horizontal - vertikal oder diagonal bewegen, wenn Sie das Objekt diagonal bewegen. Der Punkt, auf den Sie beim Ziehen geklickt haben, wird als Mittelpunkt der virtuellen Richtlinien verwendet.



Wenn Sie Ctrl und Shift zusammen drücken, können Sie ein Objekt nur horizontal oder vertikal bewegen.

Wenn die Rasterlinien-Snap on Option im Ansicht Menue aktiv ist, wird der Cursor beim Bewegen eines Objektes auf die nächstgelegene horizontale oder vertikale Rasterlinie springen. Durch Drücken der Alt Taste können Sie diese Funktion kurzfristig temporär aus- bzw. wieder einschalten.

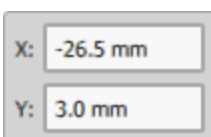


Objekte mit den Pfeiltasten verschieben

Die Position eines Objekts kann auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur geändert werden. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte und klicken Sie dann auf die entsprechende Pfeiltaste, um in die Richtung zu gelangen, die Sie verschieben möchten. Sie können die Objekte verschieben, bis Sie mit der Position der Objekte zufrieden sind. Jedes Mal, wenn Sie auf die Pfeiltaste klicken, bewegt sich das Objekt 1 mm in Pfeilrichtung. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und dann die Pfeiltaste drücken, bewegen sich die Objekte 5mm in Pfeilrichtung. Wenn Sie schließlich die Umschalttaste gedrückt halten und die Pfeiltaste drücken, bewegen sich die Objekte 0,10 mm in Pfeilrichtung. Mit den Pfeiltasten und deren Kombinationen können Sie die Objekte genau an der gewünschten Stelle positionieren.

Verschiebe ein Objekt mit X- und Y-Koordinaten

Eine andere Möglichkeit, die Position einer Form zu ändern, die auch die genaueste ist, besteht darin, ein Objekt basierend auf seinen X- und Y-Koordinaten zu bewegen. Wenn Sie ein Objekt auswählen, werden dessen Koordinaten in der Werkzeugoptionen-Symbolleiste angezeigt.



X- und Y-Koordinaten

Werkzeugooptionen ist eine eigene Symbolleiste, die die Optionen des ausgewählten Objekts enthält. Um die Position des Objekts zu ändern, müssen Sie seine Koordinaten X und Y ändern und neue auf der Grundlage des Rasters des Arbeitsbereichs platzieren. Aus dem Raster können Sie den genauen Bereich finden, in dem das Design platziert werden soll, und die entsprechenden Werte eingeben. Das Lineal definiert virtuelle X- und Y-Achsen und deshalb können Sie negative Zahlen als Werte für X- und Y-Felder eingeben. Die angegebenen Koordinaten definieren die Position des Mittelpunkts des Objekts.

Wenn Sie ein oder mehrere Objekte an eine neue Position verschieben, können Sie die Taste "D" drücken und in den Duplikatmodus wechseln. Das heißt, wenn Sie das verschobene Objekt an die neue Position freigeben, wird ein doppeltes Objekt erstellt und das ursprüngliche Objekt bleibt unverändert.

Kopieren - Duplizieren - Löschen

Mit "Kopieren-Einfügen" können Sie Design-Teile aus Ihren Entwürfen einfach wiederverwenden oder Grafiken aus beliebigen Bitmap- oder Vektor-Design-Anwendungen holen. Sie können Objekte kopieren, indem Sie Tastenkürzel (Strg + C, Strg + X, Strg + V) verwenden, das Kopiersymbol in der Standardsymbolleiste verwenden oder die verfügbaren Optionen von "Menü Bearbeiten" verwenden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt auswählen und kopieren (Strg + C), wird das Objekt in die Zwischenablage platziert und Sie können die Option "Einfügen" verwenden, um es im selben Design oder in einem anderen Design zu platzieren. Da die Software Informationen über die Position des Objekts enthält, werden die Objekte immer an der ursprünglichen Position platziert und bleiben ausgewählt, um sie zu verschieben, wo immer Sie möchten. Tatsächlich wird jedes Mal, wenn Sie das Kopieren auf demselben Design anwenden, ein doppeltes Objekt erstellt. Sie können die gleichen Ergebnisse auch mit der Duplikat-Option in der Werkzeugleiste Optionen erreichen. Sie können ein Objekt auch "ausschneiden" (Strg + X), in diesem Fall wird das ausgeschnittene Objekt in die Zwischenablage platziert und es wird aus dem Arbeitsbereich entfernt. Um es wieder erscheinen zu lassen, müssen Sie es einfügen. Sie können ein Objekt nur dann "einfügen" (Strg + V), wenn Sie zuvor etwas kopiert haben. Wenn die Zwischenablage leer ist, ist die Option Einfügen deaktiviert. Die kopierten Teile bleiben erhalten, bis etwas anderes kopiert wird. Wenn Sie also ein Objekt kopiert haben, können Sie es einfügen, bis Sie etwas Neues kopieren und es nicht mehr in der Zwischenablage gespeichert wird.

Sie können Bildmaterial aus einer anderen Anwendung kopieren und direkt in ein beliebiges Design einfügen. Das importierte Bildmaterial muss möglicherweise in einigen Fällen konvertiert werden, z. B. kann beim Kopieren von Fotobearbeitungssoftware ein Konvertierungsdialog erscheinen.

Löschen

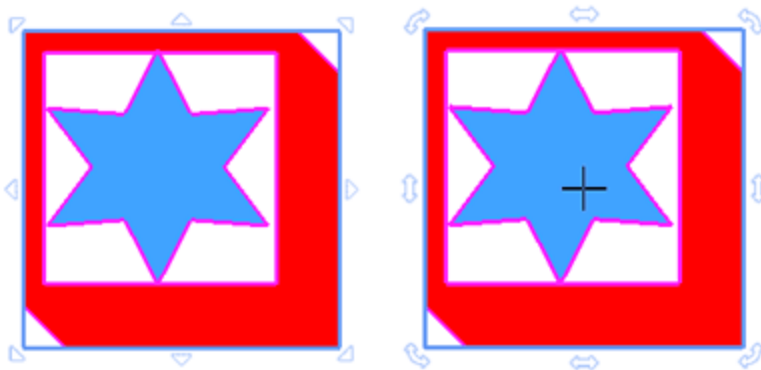
Wann immer Sie ein Objekt nicht mehr benötigen, können Sie es löschen. Um ein oder mehrere ausgewählte Objekte zu löschen, müssen Sie entweder die Entf-Taste drücken oder die Option "Löschen" aus dem Rechtsklick-Menü verwenden. Die ausgewählten Objekte werden aus dem Design entfernt und können nur durch Auswahl von Rückgängig aus der Standardsymbolleiste aufgerufen werden.

Objekte transformieren

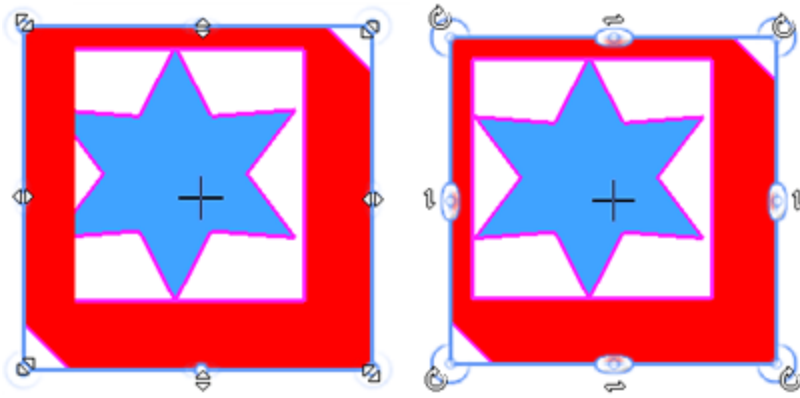
Beim Erstellen oder Bearbeiten eines Designs ist es oft erforderlich, das Erscheinungsbild von Objekten zu ändern. Sie möchten ein Design für die Verwendung in verschiedenen Projekten skalieren oder einfach etwas anpassen, das Ihnen bei der ersten Erstellung nicht gefällt. Die Software bietet Funktionen zum Verändern von Designobjekten wie ein Grafikprogramm. Der Hauptunterschied besteht darin, dass die Software beim Verändern eines Objekts die Füll- oder Umrisstypen automatisch neu berechnet. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt, das mit Stickerei gefüllt ist, verändern, werden alle Stiche neu generiert. Der schnellste Weg, Objekte zu verändern, ist einfach die Maus zu benutzen. Um genauere Ergebnisse zu erhalten, können Sie ein Objekt auswählen und mithilfe der Optionen in der Optionsleiste Optionen verändern. Sie können beispielsweise einen präzisen Drehwinkel angeben oder die Größe eines Objekts angeben. Sie können Objekte auf verschiedene Arten skalieren, neigen, drehen und spiegeln, die im folgenden Abschnitt detailliert dargestellt werden. Nun müssen wir eine Variation erwähnen, die für die Steuerpunkte existiert.

Getrenntes Drehen - Größe ändern

Da das Verändern eine der häufigsten Aufgaben sind, werden in dieser Software verschiedene Betriebsmodi zur Verfügung gestellt. So können Benutzer, die an verschiedene Design-Software (wie ein Vektorprogramm) gewöhnt sind, sich leichter mit der Software zurechtfinden. Immer wenn Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, können Sie ein Highlight-Rechteck um die Auswahl herum mit einigen Punkten an den Ecken und in der Mitte der Seiten sehen. Diese Punkte sind eigentlich die Kontrollpunkte für jede Veränderung. Wenn Sie die Maus über eine dieser Punkte platzieren, verwandelt sich der Cursor in einen Doppelpfeil. Durch Ziehen in die Richtung der Pfeile können Sie die Auswahl neu bestimmen. Wenn Sie einmal auf das Objekt klicken, werden neue Griffe angezeigt. Sie können diese Griffe verwenden, um das Objekt zu drehen und zu neigen.



Für die Benutzer, die es nicht gewohnt sind zu klicken, um die Transformations-Griffe zu wechseln, gibt es einen alternativen Weg. Wenn Sie zu den alternativen Veränderungssteuerelementen wechseln, bemerken Sie zunächst keinen Unterschied, wenn Sie ein Objekt auswählen. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie, um das Objekt zu drehen, die Maus über die jeweiligen Steuergriffe und ein wenig nach außen auf das Highlight-Rechteck platzieren müssen. Sie können einen Betriebsmodus unter "Extras - Optionen", Registerkarte "Kompatibilität" auswählen. Sie müssen die Option "Separate Größenänderung-Drehen" abwählen und beim nächsten Programmstart wechseln die Kontrollpunkte in diesen Modus.



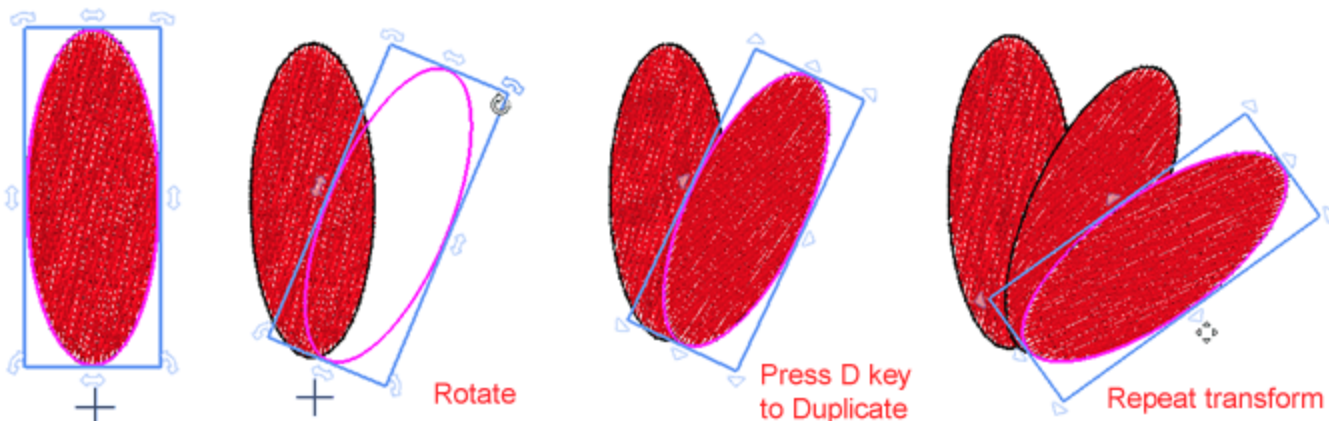
Mit jeder der oben genannten Methoden können Sie Veränderungen auf ein einzelnes Objekt oder auf mehrere Objekte gleichzeitig anwenden.



Zu jedem Zeitpunkt können Sie beim Verändern eines oder mehrerer Objekte die Taste "D" drücken und wenn Sie die Maustaste loslassen, um die Veränderung anzuwenden, erhalten Sie ein verändertes Duplikat des ursprünglichen Objekts.

Wiederholen Sie die Veränderung

Eine Option, die viel Zeit und Mühe ersparen kann, ist die Fähigkeit "Letzte Veränderung wiederholen". Wenn Sie Ihre letzte Veränderung wiederholen möchten, müssen Sie das Objekt auswählen, für das die letzte Veränderung angewendet werden soll. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "Letzte Veränderung wiederholen". Die letzte von Ihnen vorgenommene Veränderung wird so oft auf das ausgewählte Objekt angewendet, wie Sie die Option "Letzte Veränderung wiederholen" verwenden. Jedes Mal, wenn Sie eine Veränderung durchführen, wird diese automatisch zur letzten Veränderung und diese wird verwendet, wenn die Option "Letzte Veränderung wiederholen" angewendet wird. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt gedreht haben, können Sie die letzte Drehung so oft wiederholen, wie Sie möchten, indem Sie die Option Letzte Veränderung wiederholen aus dem Kontextmenü verwenden oder die Tastenkombination Strg + R auf der Tastatur drücken. Das Objekt wird gedreht, indem derselbe Drehwinkel mit der zuletzt erstellten Drehung beibehalten wird, so oft Sie die Option Letzte Aktion wiederholen verwendet haben.

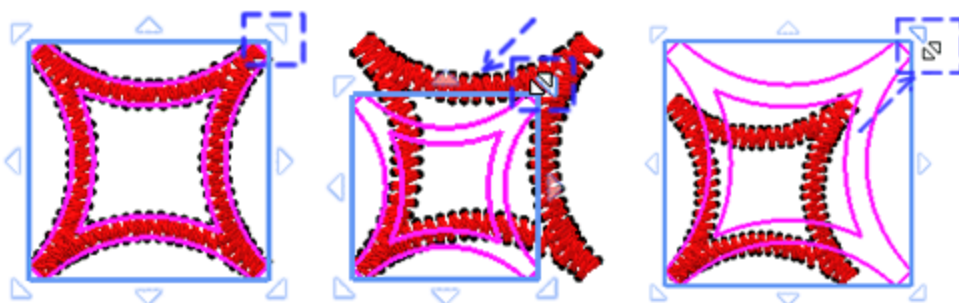


Veränderung löschen

In vielen Fällen möchten Sie möglicherweise alle Veränderungen für ein Objekt zurücksetzen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt klicken, für das Veränderungen angewendet wurden, gibt es eine Option zum Löschen der Veränderung. Mit dieser Option können Sie alle angewendeten Veränderungen abbrechen. Die Option "Veränderung löschen" ist für jedes Objekt verfügbar, das neu positioniert, in der Größe verändert, geneigt, gedreht oder wenn eine andere Veränderung angewendet wurde. Die umgekehrten Veränderung können mehr als eins sein. Das Objekt wird in seinen ursprünglichen Zustand und seine ursprüngliche Position zurückgesetzt.

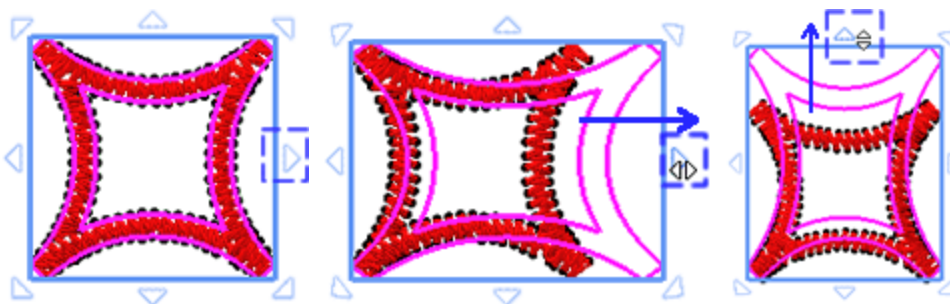
Skalieren- Größe Objekte

Wie bereits im vorherigen Abschnitt erwähnt, erscheint bei Auswahl eines oder mehrerer Objekte ein hervorgehobenes Rechteck um die Auswahl mit Steuerpunkten an den Ecken und an den Seitenmitten. Sie können skalieren, indem Sie diese Ziehpunkte ziehen. Wenn Sie die Griffe an den Ecken proportional skalieren, bedeutet dies, dass sich beide Dimensionen ändern, aber die Proportionen zwischen ihnen bleiben gleich. Wenn Sie in das Innere des Objekts ziehen, wird das Objekt geschrumpft, andernfalls wird es vergrößert.



Wenn Sie die Taste "Alt" gedrückt halten und einen der Eckgriffe ziehen, können Sie beide Dimensionen frei skalieren, ohne die Proportion zwischen ihnen beizubehalten.

Mit den Griffen in der Mitte der Seiten skalieren Sie jeweils nur eine Dimension. In Wirklichkeit ist das Objekt gestreckt.





Während der Skalierung können Sie immer auf der "Statusleiste", die sich am unteren Rand des Anwendungsfensters befindet, die neue Größe und den Prozentsatz der Skalierung entsprechend der Anfangsgröße sehen.



Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten und einen der Griffe ziehen, können Sie skalieren, basierend auf dem Mittelpunkt der Auswahl.



Wenn Sie die Strg - Taste gedrückt halten und einen der Anfasser ziehen, wird die Skalierung mit einem Schritt von 25% der ursprünglichen Größe ausgeführt. Während des Ziehens auf die Skalierung zieht der Vorgang mehrere Objekte der Größe 25%, 50%, 75%, 100%, 125% ein. Dies funktioniert sowohl beim Skalieren mit den Eckpunkten als auch beim Skalieren um 25%. Wenn Sie eine Seite strecken, wird nur die ausgewählte Bemaßung um 25% skaliert.



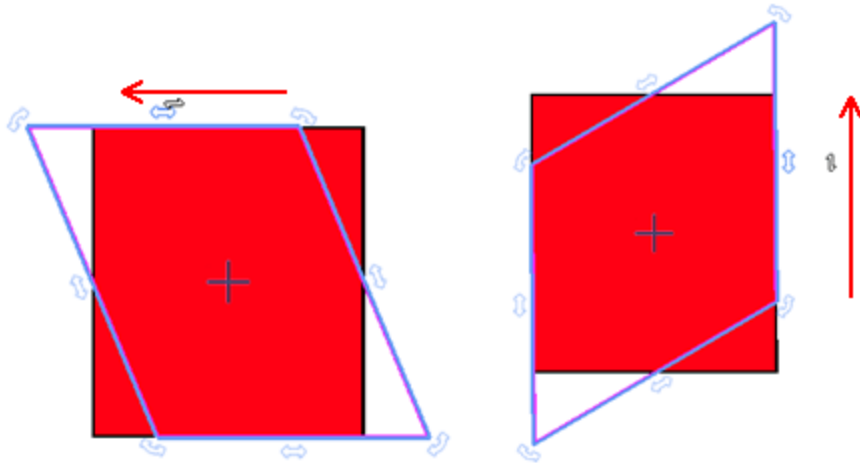
Zu jedem Zeitpunkt können Sie beim Skalieren eines oder mehrerer Objekte die Taste "D" drücken und wenn Sie die Maustaste loslassen, um die Skalierung anzuwenden, erhalten Sie ein skaliertes Duplikat des ursprünglichen Objekts. Auf diese Weise können Sie problemlos gespiegelte Objekte erstellen. Ziehen Sie in die entgegengesetzte Richtung, bis die proportionale Änderung in der Statusleiste den Wert -100% erreicht. Dann, bevor Sie die Maus loslassen, können Sie "D" drücken, um ein Spiegelobjekt zu erzeugen.

Die Objekte können auch genauer skaliert werden, indem Sie die Größe oder den Prozentsatz der Skalierung in der Optionsleiste Extras eingeben. Wenn Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, können Sie unter "Werkzeugoptionen" die Bemaßung "Breite, Höhe" sehen und durch Eingabe eines Wertes die ausgewählten Objekte skalieren. Immer wenn Sie einen Wert eingeben, können Sie "Enter" drücken, um zu übernehmen. Wenn die Option "Proportional" aktiviert ist und Sie einen Breitenwert eingeben, wird auch die Höhe aktualisiert, um die gleiche Proportion beizubehalten. Wenn Sie "Proportional" deaktivieren, können Sie die Objekte strecken, indem Sie eine der Dimensionen ändern. Auf die gleiche Weise können Sie um einen Prozentsatz der ursprünglichen Form skalieren. Sie können beide Dimensionen prozentual skalieren, wenn "Proportional" aktiviert ist, oder prozentual dehnen, wenn Sie nur eine Dimension deaktivieren und skalieren.

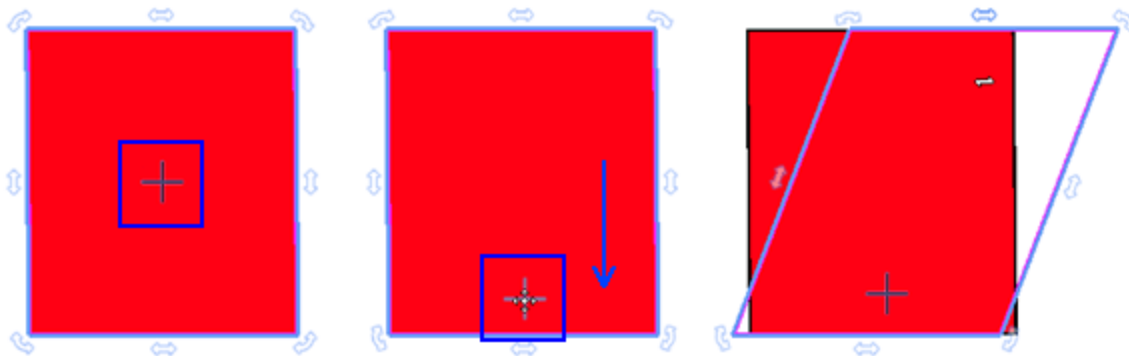
Size	Scale %	Proportional
Width: 17.0 mm	Scale x: 100.0 %	<input checked="" type="checkbox"/> Proportional
Height: 13.0 mm	Scale y: 100.0 %	<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Duplicate"/>		

Geneigte Objekte

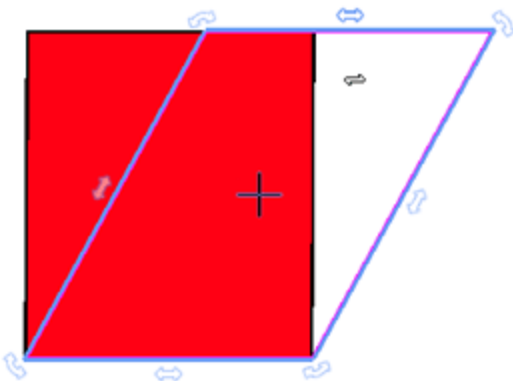
Mit der Schrägstellung können Sie ein Objekt auf eine Seite neigen. Um ein Objekt zu neigen, müssen Sie auf das Objekt klicken, um die Schräglaufpunkte anzuzeigen, und einen beliebigen Schräglaufpunkt in eine beliebige Richtung ziehen. In der Mitte jeder Seite befindet sich ein Schräggriff.



Standardmäßig werden alle Schrägstellungsumformungen basierend auf dem Mittelpunkt der Auswahl vorgenommen. Dies ist das Kreuzzeichen, das in der Mitte der Auswahl angezeigt wird. Sie können den Verdrehpunkt durch Klicken und Ziehen an die gewünschte Position verschieben, auch außerhalb des Entwurfs. Wenn Sie die Mitte des Entwurfs außerhalb des Entwurfs positionieren, können Sie den Entwurf basierend auf dem neuen Mittelpunkt verschieben.

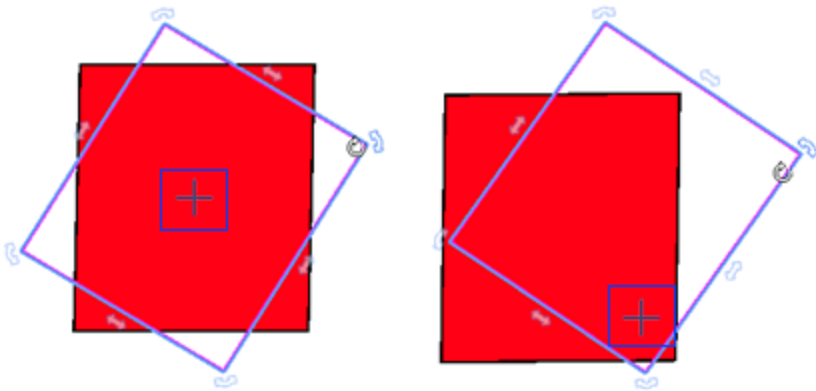


Wenn Sie die "Shift" -Taste gedrückt halten, während Sie das Objekt neigen, wird die Operation entsprechend der gegenüberliegenden Seite ausgeführt.

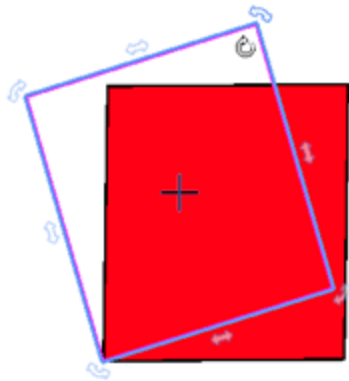


Rotierende Objekte

Rotieren ermöglicht Ihnen, ein Objekt um seine Mittelachse oder einen Punkt relativ zu seiner Position zu drehen. Wenn Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, können Sie im Auswahlrechteck Bemaßungsgriffe sehen. Klicken Sie ein zweites Mal auf das Objekt, und an den Ecken des Objekts werden Drehpunkte angezeigt, und im Mittelpunkt des Objekts wird ein Ankerpunkt angezeigt. Klicken Sie auf einen Drehpunkt und ziehen Sie ihn im oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Objekt entsprechend dem Ankerpunkt zu drehen. Dieser Kreuzungspunkt ist standardmäßig in der Mitte der Auswahl, er ist eigentlich das Rotationszentrum. Auf dieser Basis wird eine Rotationsoperation durchgeführt. Falls erforderlich, können Sie dieses Rotationszentrum verschieben. Wählen Sie das Rotationszentrum aus und ziehen Sie es an eine beliebige Position. Wenn Sie möchten, können Sie es außerhalb des Designs verschieben. Sobald Sie das Rotationszentrum verschoben haben, können Sie das Design basierend auf dem neuen Rotationszentrum drehen.



Wenn Sie beim Drehen des Objekts die Umschalttaste gedrückt halten, ändert sich die Mitte des Entwurfs automatisch und wird an dem diagonal gegenüberliegenden Drehpunkt positioniert, auf dessen Grundlage die Drehung ausgeführt wird.



Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten, während Sie das Objekt drehen, rastet die Rotation alle 22,5 Grad basierend auf dem Rotationsmittelpunkt ein, wodurch Sie genauere Drehungen vornehmen können.

Sie können Objekte auch präzise drehen, indem Sie die genauen Rotationsgrade in der Werkzeugoptionen-Leiste definieren. Dazu müssen Sie das Objekt auswählen, das Sie drehen möchten, das Rotationszentrum

ändern, indem Sie es an die gewünschte Position ziehen, und die genauen Grad eingeben, um das Design im Feld Drehen zu drehen. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Drehung anzuwenden, und das Objekt wird um genau die Grad gedreht, die Sie definiert haben. Die Option Drehen kann Werte von 0 ° bis 360 ° annehmen, wenn Sie das Design gegen den Uhrzeigersinn und von -0 ° bis -360 ° drehen möchten, wenn Sie das Design im Uhrzeigersinn drehen möchten.

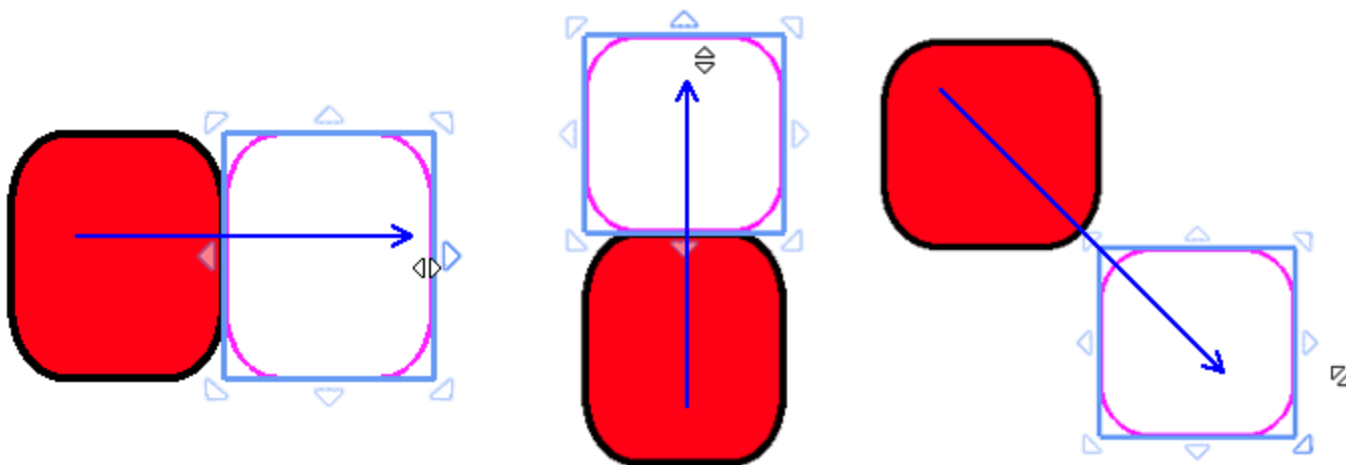
Rotate: 0 °

Objekte spiegeln

Beim Erstellen eines Entwurfs ist es in vielen Fällen sehr hilfreich, Spiegelobjekte zu erstellen. Die Spiegelung eines Objekts ähnelt der Größenänderungsprozedur. Wählen Sie ein Objekt aus, sodass die Steuerpunkte um die Auswahl herum angezeigt werden. Ziehen Sie einen der Eckgriffe ganz in die entgegengesetzte Richtung, bis die vollständige Spiegelung des Entwurfs auf dem Arbeitsbereich angezeigt wird. Entsprechend der Spiegelung, die Sie erzielen möchten, müssen Sie den entsprechenden Ziehpunkt ziehen, der Ihnen die gewünschte Spiegelung liefert. Sie können das Design vertikal, horizontal und diagonal spiegeln.



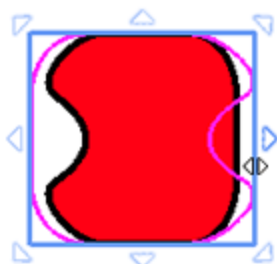
wenn Sie die Strg-Taste halten während Sie einen Steuerpunkt auf die gegenüberliegende Seite des Objekts ziehen, wird die Skalierung alle 25% der Objektgröße ausgelöst. Auf diese Weise können Sie ziehen, bis Sie 100% in der Statusleiste sehen, und dann erhalten Sie eine Spiegelung mit genau der gleichen Größe.



Während der Skalierung können Sie jederzeit die Taste "D" drücken. Wenn Sie die Maustaste loslassen, um die Veränderung anzuwenden, erhalten Sie ein skaliertes Duplikat des ursprünglichen Objekts.



Wenn Sie ein Objekt spiegeln möchten, aber die gleiche Position beibehalten möchten, können Sie die Umschalttaste gedrückt halten, und das Objekt wird basierend auf der Mitte des Designs und nicht auf der gegenüberliegenden Seite des Entwurfs gespiegelt.

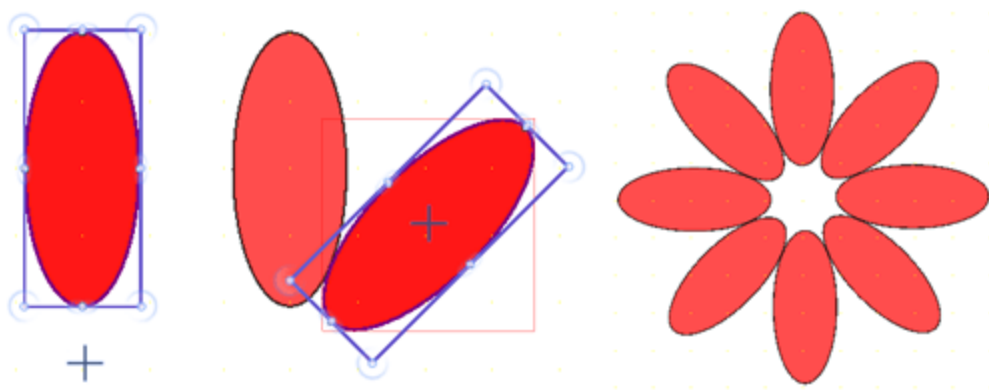


Eine andere Möglichkeit, eine Auswahl genau zu spiegeln, besteht darin, auf die Schaltflächen "Spiegeln X" und "Spiegel Y" zu klicken, die in der Werkzeugleiste Optionen angezeigt werden. Um das Design vertikal zu spiegeln, müssen Sie es auswählen und auf die Schaltfläche Spiegeln X klicken. Das Design wird umgedreht und Sie sehen seinen vertikalen Spiegel. Um das Design horizontal zu spiegeln, müssen Sie es auswählen und auf die Schaltfläche Spiegeln Y klicken. Das Design wird umgedreht und Sie werden seinen horizontalen Spiegel sehen.

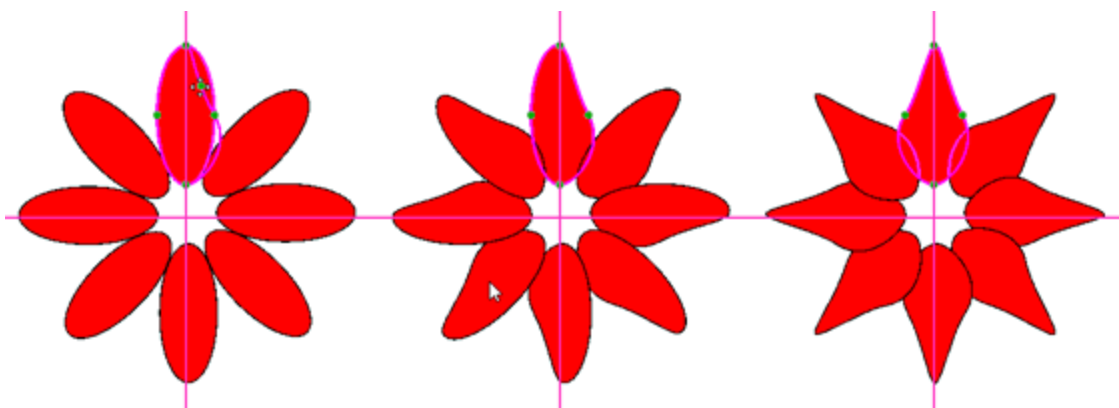
Fügen Sie neue Objekte als Klone hinzu

Eine sehr nützliche Möglichkeit zum Erstellen von Designs mit wiederholten Formen ist "Hinzufügen neuer Objekte als Klone". Wenn die Option "Neue Objekte als Klone hinzufügen" im Menü "Bearbeiten" aktiviert ist, wird jedes erstellte Duplikat eines Objekts als Klon des ursprünglichen Objekts markiert. Wenn Sie einen der Klone umformen, werden alle anderen Klone ebenfalls umgestaltet. Sie können Klone auf verschiedene Arten erstellen. Am einfachsten ist es, wenn Sie ein oder mehrere Objekte auswählen und auf der Werkzeugleiste Optionen die Schaltfläche "Duplizieren" drücken. Die andere Möglichkeit besteht darin, beim Verschieben oder Veränderung eines Objekts (Größe ändern, drehen, neigen), die Taste "D" zu drücken, sobald Sie in den Duplikatmodus wechseln, und wenn die Veränderung angewendet wird, wird ein Duplikat des ursprünglichen Objekts erstellt. Ein verändertes Objekt wurde erstellt, wodurch der ursprüngliche Objekteinfluss erhalten bleibt.

Erstellen Sie beispielsweise eine Ellipse, klicken Sie auf die Ellipse, um die Drehpunkte zu sehen, und verschieben Sie das Drehzentrum außerhalb der Ellipse. Stellen Sie sicher, dass "Neues Objekt als Klon hinzufügen" aktiviert ist. Drehen Sie die Ellipse mit einem der Eckgriffe. Drücken Sie einmal die Taste "D", während Sie drehen, und wenn Sie die Maustaste loslassen, wird ein gedrehtes Duplikat erstellt. Drücken Sie Strg + R, um diese Umwandlung zu wiederholen und weitere Klone zu erstellen.




Sobald Sie die Klon erstellt haben, können Sie nun die Klonbearbeitung nutzen. Wenn Sie die Form eines beliebigen Klons bearbeiten (Umformpunkt-Bearbeitungsmodus), sind alle anderen Klone ebenfalls betroffen. Auf diese Weise können Sie das Muster in einem Aspekt verbessern, den Sie sich zunächst nicht vorgestellt haben.

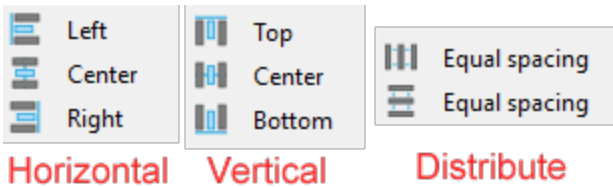


Sobald Sie geklonte Objekte erstellt haben, können Sie auf einige zusätzliche Funktionen zugreifen, die sich im Kontextmenü befinden, um diese Elemente besser steuern zu können. Sie können alle Klone auswählen, indem Sie die Option "Alle Klone auswählen" im Untermenü "Klone" auswählen, die angezeigt wird, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Klone klicken. Jetzt verschieben Sie alle oder wenden eine Änderung an allen an. Eine andere nützliche Option ist, dass Sie einen oder mehrere der Klone auswählen und ihn von den anderen Klonen trennen können, indem Sie die Option "Vom Klon ablösen" im Untermenü "Klone" wählen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen der Klone klicken. Der gelöste Klon übernimmt nicht länger die Änderungen, die auf einen der Klone angewendet werden. Es ist jetzt ein normales Objekt.

Ausrichten - Verteilen


In vielen Fällen ist es nützlich, erstellte Objekte zu verteilen. Mit den Optionen "Ausrichten" und "Verteilen" können Sie Ihre Entwürfe noch einfacher und schneller erstellen. Um Objekte auszurichten, müssen Sie zuerst 2 oder mehr Objekte auswählen, damit auf der Standardsymbolleiste, die sich im oberen Bereich der

Anwendung befindet, ein "Ausrichten"  Symbol erscheint. Klicken Sie auf das Symbol und Sie können alle verfügbaren Möglichkeiten zum Ausrichten von Objekten sehen. Klicken Sie auf eines der Symbole und Sie können ausgewählte Objekte aneinander ausrichten und sie genau dort positionieren, wo Sie sie haben möchten. Sie können die Objekte auch automatisch verteilen und ihre Seiten in gleichen Intervallen (vertikal oder horizontal) anzeigen lassen.






Die Ausrichtung der Objekte erfolgt nach dem zuletzt ausgewählten Objekt. Wenn Sie mehrere Objekte auswählen, die die "Umschalt" - oder "Strg" -Taste enthalten, sollten Sie daran denken, die letzte auszuwählen, auf der die Ausrichtung basieren soll. Auf dieselbe Weise müssen Sie, wenn Sie die Option "Lasso" oder "Rechteck" auswählen, Ihre Auswahl so treffen, dass diejenige ausgewählt wird, die als Grundlage für die Auswahl dienen soll. Andernfalls können Sie alle gewünschten Objekte auswählen und dann die Taste "Strg" gedrückt halten, um die Auswahl aufzuheben und dann erneut diejenige auszuwählen, auf der die Operation basieren soll.

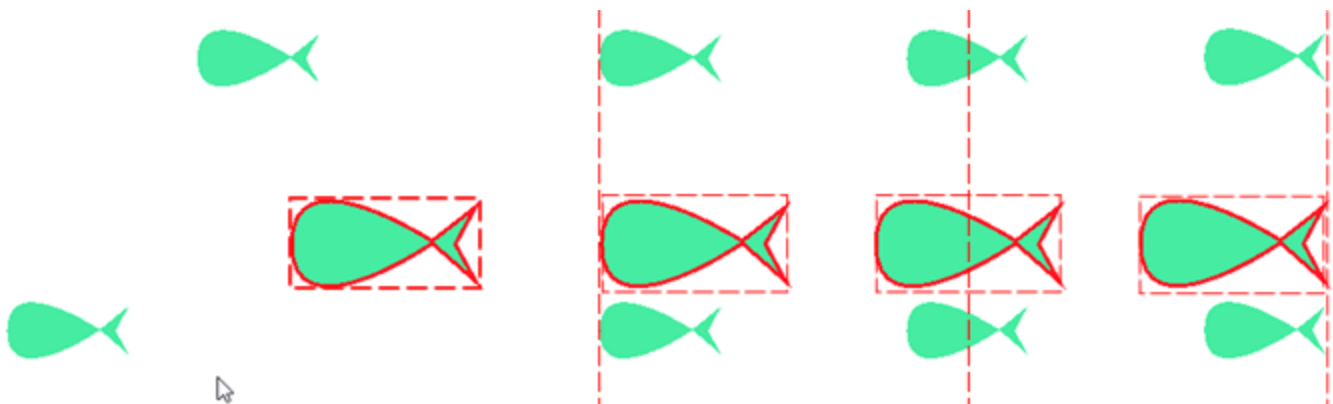


Das "Ausrichten"  Symbol ist nur bei Ihnen sichtbar wenn Sie zwei oder mehr Objekte ausgewählt haben. Wenn Sie nur ein Objekt auswählen, bleiben die Optionen deaktiviert. Nachdem Sie die Objekte ausgewählt haben, müssen Sie die Ausrichtungsoption auswählen, die Sie basierend auf dem markierten Objekt anwenden möchten.

Horizontale Ausrichtung

Die ersten 3 Tasten dienen zur horizontalen Ausrichtung.

- Drücken Sie nach links ausrichten  oder "L" -Taste, um die linken Seiten der ausgewählten Objekte an der linken Seite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Drücken Sie die Zentren vertikal aus  oder "C" -Taste, um die Zentren der ausgewählten Objekte an der Mitte des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Drücken Sie rechts ausrichten  oder R-Taste, um die rechten Seiten der ausgewählten Objekte an der rechten Seite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.






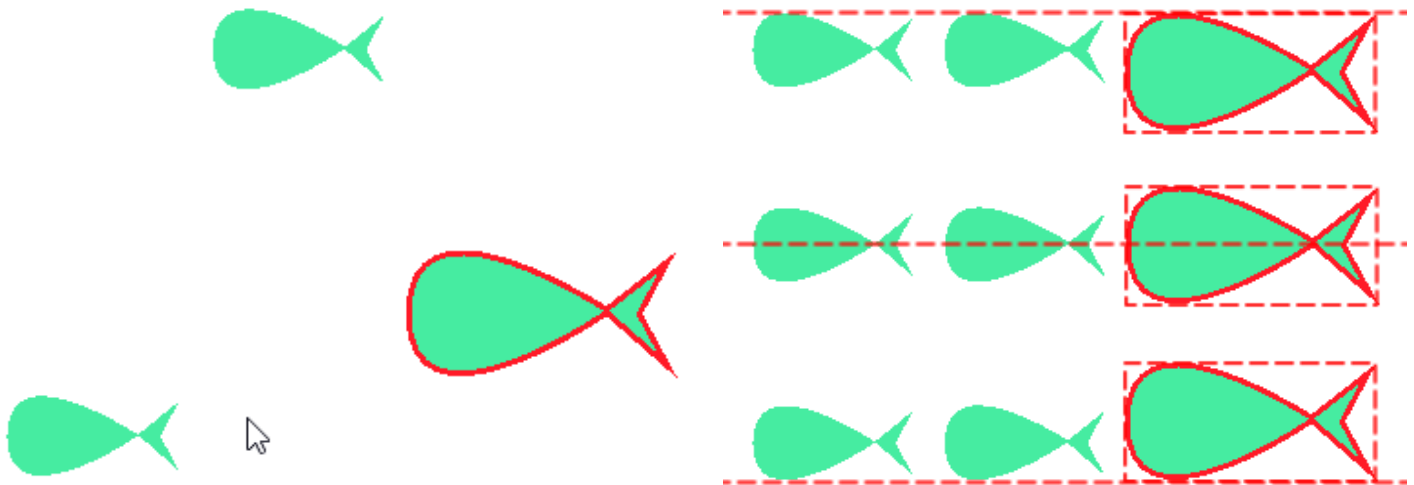
Links ausrichten

Zentriert ausrichten

Rechts ausrichten



Vertikal ausrichten

- Drücken Sie nach oben ausrichten  oder "T" -Taste, um die Oberseiten des ausgewählten Objekts an der Oberseite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Drücken Sie die Zentren horizontal ausrichten  oder "E", um die horizontalen Mittelpunkte des ausgewählten Objekts mit der Mitte des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Drücken Sie unten ausrichten  oder "B" -Taste, um die Unterseiten der ausgewählten Objekte an der Unterseite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.



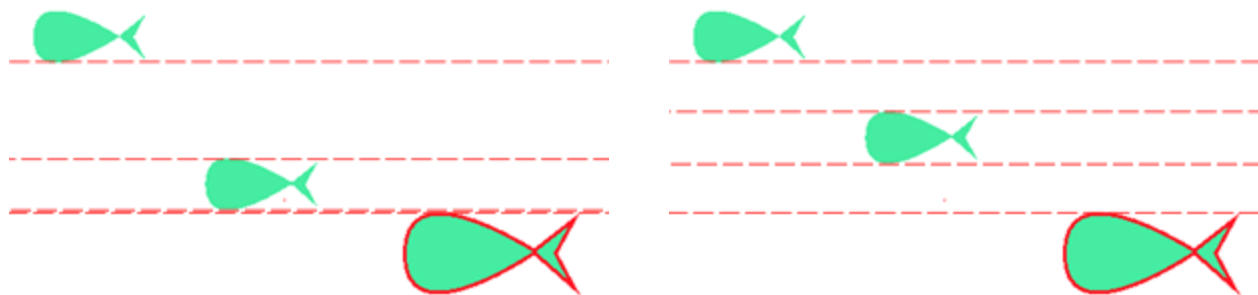
Verteilen

Wenn Sie im Menü "Ausrichtung" mehr als zwei Objekte auswählen, haben Sie zwei weitere Optionen zum Verteilen von Objekten. Wählen Sie die gewünschte Verteilungsoption und die Seiten der ausgewählten Objekte werden in gleichen Abständen horizontal oder vertikal angezeigt.

- Drücken Sie gleichen horizontalen Abstand  oder Umschalttaste + C, um den horizontalen Abstand zwischen ausgewählten Objekten gleich zu machen.
- Drücken Sie gleicher vertikaler Abstand  oder Umschalt + E, um den vertikalen Abstand zwischen Objekten gleich zu machen.



Horizontal verteilen




Vertikal verteilen

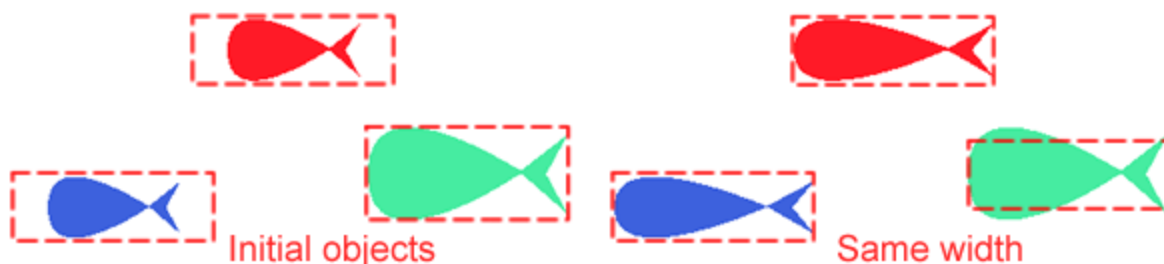
Objekte mit automatischer Größe


Die Software bietet eine einfache Möglichkeit, Objekte basierend auf den Abmessungen eines bestimmten Objekts automatisch neu zu sortieren. So können Sie Objekte auswählen und ihre Größe der Größe eines anderen anpassen. Um Objekte neu zu sortieren, müssen Sie zuerst 2 oder mehr Objekte auswählen, damit auf der Standard-Symbolleiste, die sich im oberen Bereich der Anwendung befindet, ein Symbol "Größe anpassen"

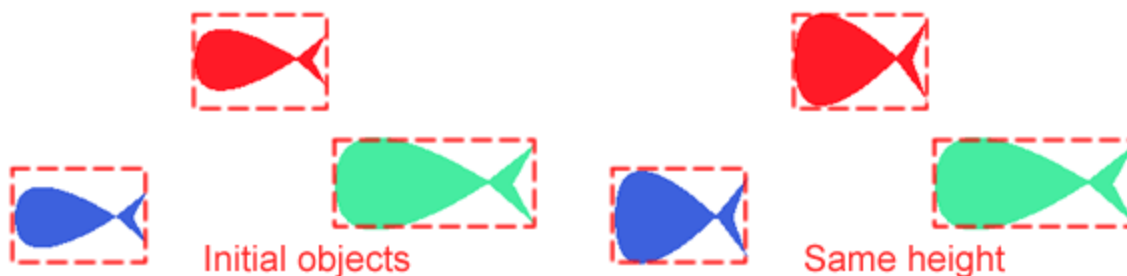



erscheint. Klicken Sie auf das Symbol und Sie können alle verfügbaren Möglichkeiten sehen, um die ausgewählten Objekte zu vergrößern. Es gibt drei Optionen für die automatische Größenanpassung:

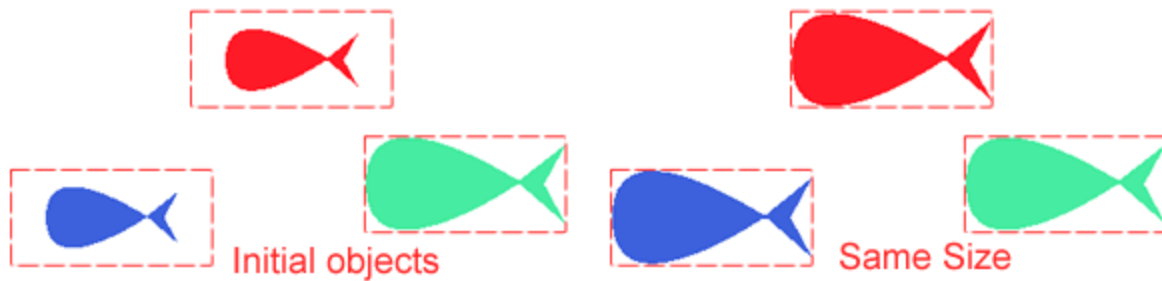
- Drücken Sie "Gleiche Breite"  oder verwenden Sie die Tastenkombination "Umschalt + W", damit die ausgewählten Objekte die gleiche Breite wie das zuletzt ausgewählte Objekt haben



- Drücken Sie "Gleiche Höhe"  oder verwenden Sie die Tastenkombination Umschalt + H, um die ausgewählten Objekte mit dem zuletzt ausgewählten Objekt auf dieselbe Höhe zu bringen.





- Drücken Sie "Gleiche Größe"  oder verwenden Sie die Tastenkombination "Umschalt + S", um die ausgewählten Objekte mit dem zuletzt ausgewählten Objekt gleich groß zu machen.




Formen von Objekten

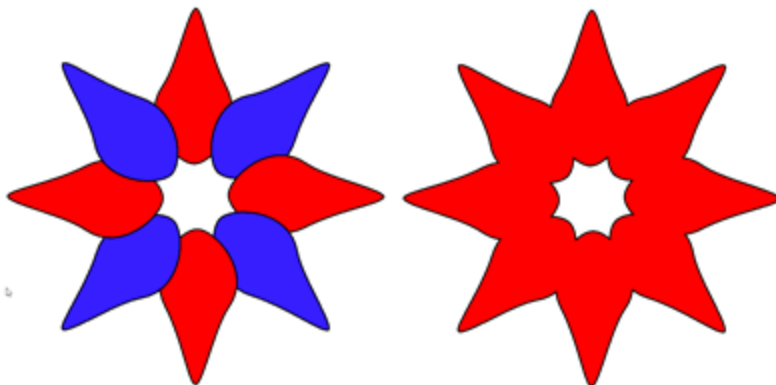
Sie können unregelmäßige Formen mit den Optionen "Schweißen", "Zuschneiden" und "Schneiden" erstellen.

Diese Gestaltungsmöglichkeiten  können auf 3 Arten durchgeführt werden. Wählen Sie 2 oder mehr Objekte und

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ausgewählten Objekte, wählen Sie aus dem erscheinenden Menü "Formen", "Schweißen", "Zuschneiden" oder "Schneiden".
- Im Bearbeiten-Menü gehen Sie zum "Formen" -Untermenü und verwenden Sie dann "Schweißen", "Zuschneiden" oder "Schneiden".
- Auf der Standard-Symbolleiste, im oberen Bereich der Anwendung, ein Symbol "Formen"  erscheint, wenn mehrere Objekte ausgewählt sind. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, werden alle verfügbaren Gestaltungsoptionen angezeigt.

Schweißen

Sie können Objekte "schweißen",  um ein Objekt mit einem einzelnen Umriss zu erstellen. Das neue Objekt verwendet den Umfang der geschweißten Objekte als Umriss und übernimmt die Füll- und Umriseigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Sie können Objekte unabhängig davon verschweißen, ob sie sich überlappen. Wenn Sie Objekte verschweißen, die sich nicht überschneiden, bilden sie eine Schweißnahtgruppe, die als einzelnes Objekt fungiert. In beiden Fällen übernimmt das geschweißte Objekt die Attribute füllen und Kontur des Zielobjekts.




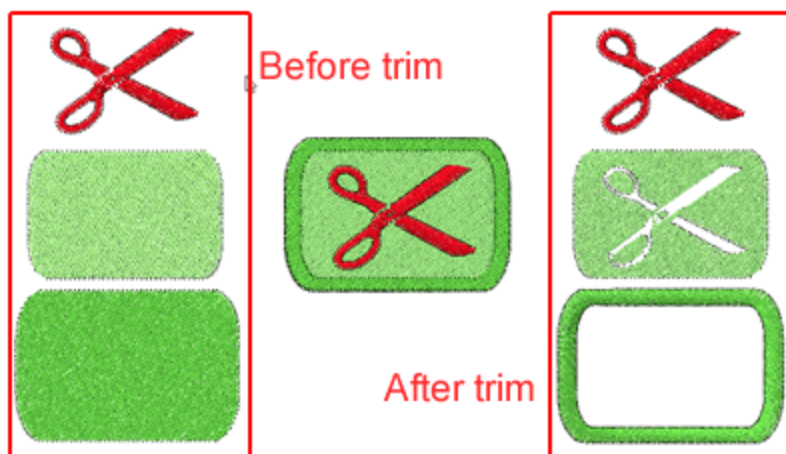


Die geschweißten Objekte übernehmen die Eigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie also bei gedrückter Umschalt- / Strg-Taste eine Mehrfachauswahl von Objekten vornehmen, übernimmt das geschweißte Objekt die Füll- und Umriseigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Objekten mit der Auswahl Rechteck oder Lasso getroffen haben, übernimmt das neue Objekt die Eigenschaften Füllung und Kontur des letzten Objekts in der Reihenfolge der Objekte.

Wenn Sie Objekte, die sich nicht überlappen, verschweißen, können Sie sie mithilfe der Option "Aufbrechen" aus dem Kontextmenü mit den Unterobjekten trennen.


Zuschneiden

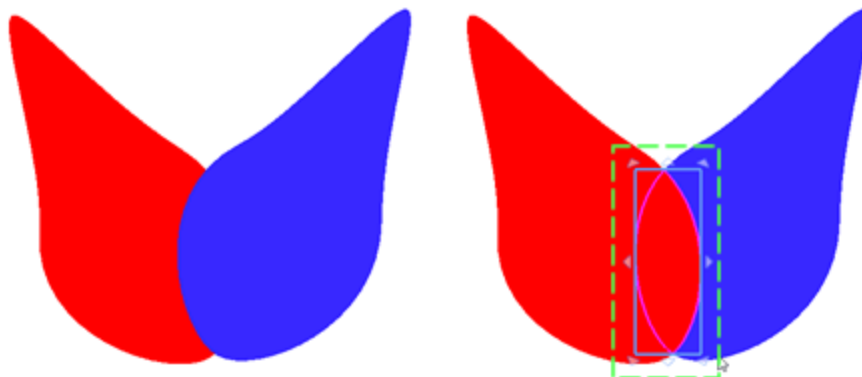
Zuschneiden  erstellt unregelmäßig geformte Objekte, indem Objektbereiche entfernt werden, die sich überlappen. Beim Zuschneiden von Objekten bleiben nur die sichtbaren Teile nach dem Zuschneidevorgang erhalten. Der Bereich, in dem sich das Objekt oben, über den darunter liegenden Objekten befindet, wird entfernt. Sie können die Funktion Zuschneiden nur auf Objekte anwenden, die sich teilweise oder vollständig überlappen.



Die Optionen "Zuschneiden" und "Überlappungen entfernen" haben ähnliche Funktionen, sind jedoch nicht identisch. Die Software mit der "Auto" -Funktionalität verwendet intelligente Mechanismen, um die nicht benötigten Teile des Designs aus dem endgültigen Stickergebnis zu entfernen, entfernt jedoch nicht die Überlappungen aus dem Bildmaterial. Wenn Sie das Design in eine Stickdatei exportieren, werden die Überlappungsbereiche daher automatisch entfernt. Wenn Sie jedoch das gleiche Design in die SVG-Datei exportieren, sind die Überlappungsbereiche so vorhanden, wie sie entworfen wurden. Wenn Sie andererseits die Zuschnitt-Funktion auf die Objekte anwenden, ist das Stickergebnis identisch, aber die SVG-Grafik unterscheidet sich. Wenn Sie die SVG-Datei öffnen, sehen Sie, dass die von Ihnen zugeschnittenen Objekte dort zugeschnitten bleiben und nicht wie zuvor, bevor Sie das Zuschneiden-Werkzeug anwenden. Dies ist der Hauptunterschied zwischen den Werkzeugen "Zuschneiden" und "Überlappungen entfernen". Zuschneiden-Werkzeug ändert die Vektorform, aber Überlappungswerkzeug entfernen nicht.

Schneiden

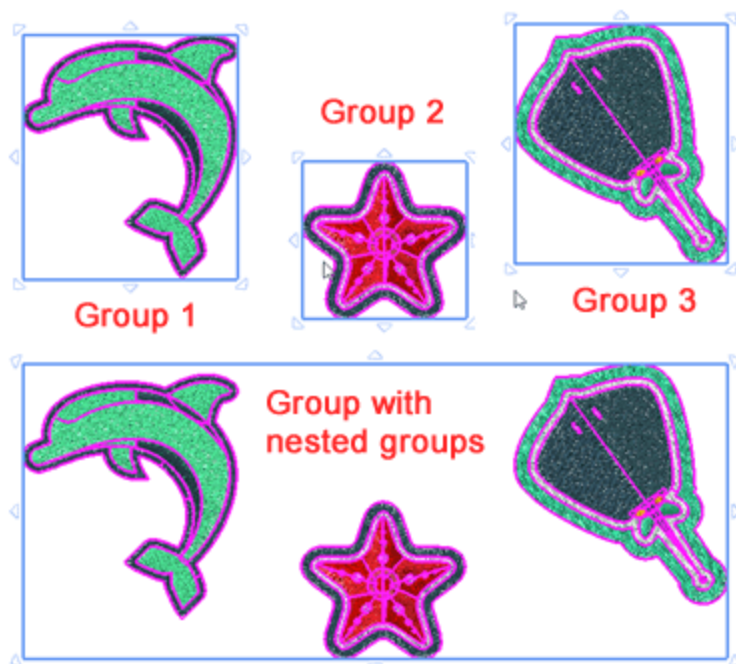
Schneiden  erstellt ein Objekt aus dem Bereich, in dem sich zwei oder mehr Objekte überlappen. Die Form dieses neuen Objekts kann einfach oder komplex sein, abhängig von den Formen, die Sie schneiden.



Das neue Objekt übernimmt Füll- und Umrissattribute vom zuletzt ausgewählten Objekt. Wenn Sie also eine Mehrfachauswahl von Objekten bei gedrückter Umschalt-Strg-Taste getroffen haben, übernimmt das neue Objekt die Füll- und Umrissattribute des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie eine Mehrfachauswahl von Objekten mit der Auswahl Rechteck oder Lasso getroffen haben, übernimmt das neue Objekt die Eigenschaften Füllung und Kontur des letzten Objekts in der Reihenfolge der Objekte.

Gruppierung - Gruppierung aufheben

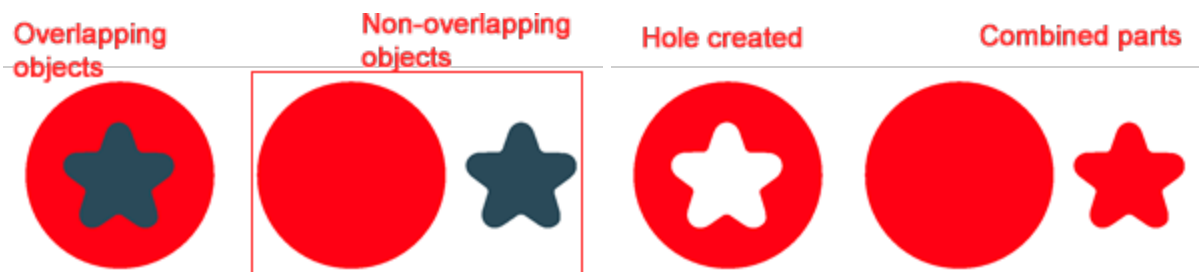
Die Gruppierungsfunktionalität ist sehr nützlich beim Entwerfen der Stickerei. Wenn Sie zwei oder mehr Objekte gruppieren, werden sie als eine Einheit behandelt, behalten jedoch ihre individuellen Attribute. Mit der Gruppierung können Sie allen Objekten in der Gruppe gleichzeitig dieselben Formatierungen, Eigenschaften und anderen Änderungen zuweisen. Außerdem hilft die Gruppierung, versehentliche Änderungen der Position eines Objekts in Bezug auf andere Objekte zu verhindern. Sie können auch verschachtelte Gruppen erstellen, indem Sie vorhandene Gruppen zusammenfassen. Um eine Gruppe zu bilden, müssen Sie die Objekte auswählen, die zu einer Gruppe werden sollen, indem Sie eine Mehrfachauswahl von Objekten treffen und aus dem Rechtsklick-Menü die Option "Gruppe" oder oder die Tasten Strg + G zusammen auswählen. Die ausgewählten Objekte werden zu einer Gruppe und werden als ein Objekt behandelt. Um Objekte zu einer Gruppe hinzuzufügen, wählen Sie das oder die Objekte aus und wählen Sie dann die Gruppe der Objekte. Wenn Sie die Gruppenoption verwenden, werden die ausgewählten Objekte an dieser Stelle zur Gruppe hinzugefügt. Wenn Sie möchten, können Sie mehrere Gruppen gruppieren und verschachtelte Gruppen erstellen. Um dies zu tun, müssen Sie zwei oder mehr Gruppen von Objekten auswählen und aus dem Rechtsklick-Menü die Option Gruppe erneut auswählen.



Wenn Sie einzelne Objekte in einer Gruppe bearbeiten möchten, müssen Sie zunächst die Gruppierung aufheben, die gewünschten Objekte bearbeiten und das Objekt neu gruppieren. Um die Gruppierung von Objekten oder verschachtelten Gruppen aufzuheben, müssen Sie die Gruppe auswählen, mit der rechten Maustaste klicken und aus dem erscheinenden Menü die Option Gruppierung aufheben auswählen. Sie können auch die Tasten Strg + U zusammen verwenden, um die Gruppierung aufzuheben. Die Objektgruppe wird unterbrochen und alle Objekte werden als separate Objekte behandelt. Die verschachtelten Gruppen werden in ihre Untergruppen getrennt und als separate Gruppen behandelt. Sie können die Aufgliederung der Untergruppen der verschachtelten Gruppen fortsetzen, bis alle Gruppen separate Objekte sind. Um ein Objekt aus einer Gruppe zu löschen, müssen Sie zuerst die Gruppierung aufheben, das gewünschte Objekt löschen und dann die restlichen Objekte neu gruppieren.

Kombinieren - Auseinanderbrechen

Durch das Kombinieren von zwei oder mehr Objekten wird ein einzelnes Objekt mit gemeinsamen Füll- und Umrissattributen erstellt. Um zwei oder mehr Objekte zu kombinieren, wählen Sie sie aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Kombinieren". Sie können auch die Tastenkombination Strg + L verwenden, um Objekte zu kombinieren. Die zwei Objekte werden eins mit gemeinsamen Füll- und Umrissattributen. Wenn sich die Objekte überlappen, wird die Form des darüber befindlichen Objekts zu einem Loch in der darunter liegenden Form. So werden die überlappenden Objekte kombiniert. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie Löcher in einem Objekt erstellen möchten. Wenn sich die Objekte nicht überlappen, haben die Objekte die gemeinsamen Attribute, aber die Kombinationsoption wirkt sich nicht auf die ursprüngliche Form der kombinierten Objekte aus. Die Attribute des kombinierten Objekts stammen aus dem zuletzt ausgewählten Objekt. Denken Sie also daran, als Letztes die Farbe auszuwählen, auf die die Farbe und andere Attribute auf das kombinierte Objekt angewendet werden sollen.




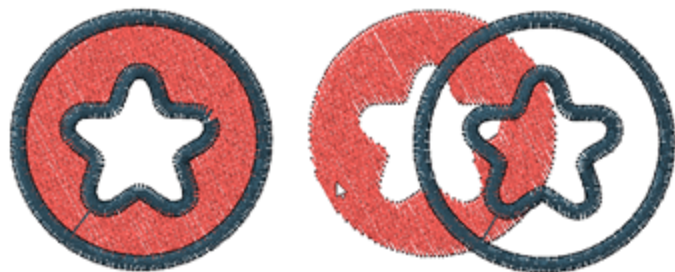
Wenn Sie die Attribute eines Objekts ändern müssen, das aus separaten Objekten kombiniert wurde, können Sie das kombinierte Objekt zerlegen. Wählen Sie das kombinierte Objekt aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und verwenden Sie im erscheinenden Menü die Option "Aufbrechen". Sie können auch die Tastenkombination "Strg + K" verwenden, um zu brechen. Die Objekte werden auf ihre ursprünglichen Objekte getrennt, behalten jedoch ihre gemeinsamen Attribute für Füllung und Umriss bei. Wenn Sie gerade die Objekte kombiniert haben und Sie sie zurückhaben möchten, müssen Sie Ihre letzte Aktion rückgängig machen.

Kombinierte Objekte, die sich in der Stickerei nicht überschneiden, sind mit einem Sprungstich zwischen ihnen verbunden. Wenn Sie also zwei Objekte sehen, die weit voneinander entfernt sind und mit dem Sprungstich verbunden sind, bedeutet dies, dass sie kombiniert sind.

Konvertiere Umriss in Objekt

Eine besondere Fähigkeit der Software besteht darin, dass Sie einen Umriss in ein Objekt umwandeln können. Durch das Konvertieren eines Umrisses in ein Objekt wird ein neues geschlossenes Objekt mit der Umrissform erstellt. In vielen Fällen müssen Sie möglicherweise ein Füllobjekt mit der Form des Umrisses erstellen, um einen Fülltyp oder einen Spezialeffekt anzuwenden. Sie können das neue Objekt auch mit "Umfompunkte bearbeiten" bearbeiten und die Gliederung völlig neu gestalten. Sie können die Gliederung eines Objekts nur dann in ein separates Objekt konvertieren, wenn das Objekt bereits über eine Gliederung verfügt. Wenn ein

Objekt keine Umrissfarbe hat, können Sie auf das Symbol Umrissfarbe klicken  klicken und eine Umrissfarbe wählen. Sobald Sie eine Umrissfarbe ausgewählt haben, können Sie die Breite der Umrisslinie ändern und einen beliebigen Umrisstyp anwenden. Um den Umriss in ein Objekt zu konvertieren, müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken und im erscheinenden Menü die Option "Umriss in Objekt umwandeln" auswählen. Mit dieser Option können Sie den Umriss / Rahmen, der an ein Objekt angehängt ist, in ein separates Objekt konvertieren und als separates Füll- oder Umrissobjekt behandeln. Wenn Sie den Umriss in ein gefülltes Objekt konvertieren, können Sie ihn mit einem der verfügbaren Fülltypen füllen, die andernfalls nicht möglich sind. Außerdem können Sie alle Arten von Formveränderungen darauf anwenden.



Wenn die Umrissdicke kleiner als 0,9 mm ist und Sie die Option Umriss in Objekt konvertieren anwenden, wird die Umrisslinie in ein Objekt "Umriss" und nicht in ein Objekt "Füllung" konvertiert. Wenn Sie ein neues

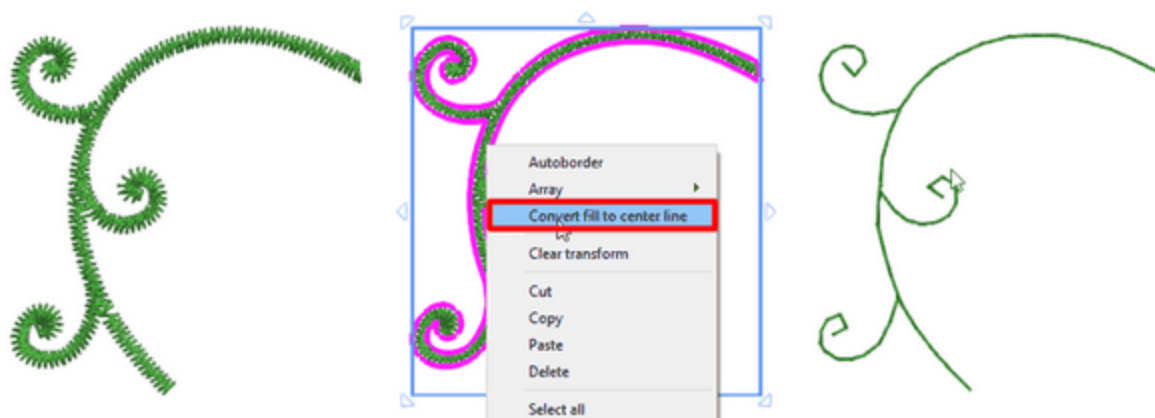
Füllobjekt aus der Kontur erstellen möchten, sollte die ursprüngliche Kontur mindestens 1 mm Konturbreite haben. Dann können Sie einen beliebigen Fülltyp auf das Erstellungsobjekt anwenden und die Form des Objekts bearbeiten.



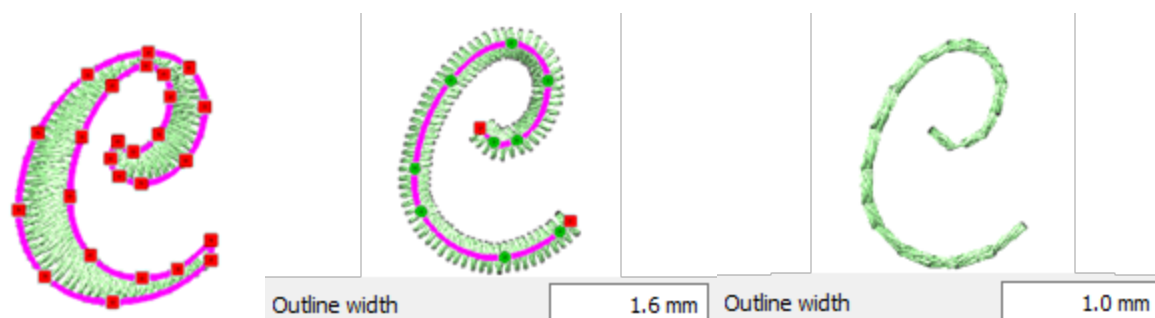
Sie können auch "Umriss in Objekt konvertieren" anwenden, indem Sie die entsprechende Option im Menü "Bearbeiten" verwenden oder die Tasten Strg + Umschalt + Q zusammen verwenden, nachdem Sie das Objekt ausgewählt haben, auf das Sie es anwenden möchten. Der Umriss wird vom Füllobjekt getrennt und kann als ein anderes Objekt behandelt werden.

Füllung in Mittellinie umwandeln

In vielen Fällen müssen Sie möglicherweise ein Linienobjekt mit der Form eines anderen Füllobjekts erstellen. Wenn Sie auf der folgenden Abbildung ein Linienobjekt basierend auf dem Objekt des Bildes auf der linken Seite erstellen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und verwenden Sie das erscheinende Menü "Füllung in Mittellinie umwandeln". Auf diese Weise haben Sie ein Linienobjekt wie auf dem Bild rechts erzeugt.





Der Konturtyp, der auf das neue Linienobjekt angewendet wird, hängt von der durchschnittlichen Breite des Ausgangsobjekts ab. Wenn die durchschnittliche Breite des Ausgangsobjekts zwischen 0 und 1 mm liegt, wird eine Laufstich- Kontur angewendet. Wenn die durchschnittliche Breite des Ausgangsobjekts > 1 mm ist, wird eine Satinlinie angewendet. Siehe die folgenden Bilder. Auf die gleiche Weise können Sie auf Textobjekte anwenden und kleine Textobjekte mit Laufstich erstellen.



Rückgängig - Wiederherstellen

Mit dieser Option im "Bearbeiten" -Menü können Sie die allerletzte Aktion rückgängig machen. Sie können die Funktion "Rückgängig" auch über die Symbolleiste "Standard" aufrufen, indem Sie auf das Symbol der

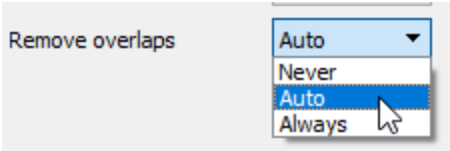
Schaltfläche klicken . Wenn Sie das Rückgängigmachen rückgängig machen möchten, klicken Sie auf "Wiederherstellen". Mit der Option "Wiederherstellen" im "Bearbeiten" -Menü können Sie den letzten Rückgängig-Vorgang rückgängig machen, den Sie ausgeführt haben. Sie können die Funktion "Wiederherstellen" auch über die Symbolleiste Standard aufrufen, indem Sie auf das Symbol der Schaltfläche klicken .




Sie können die Rückgängig-Stufe auch über Extras> Optionen auf der Registerkarte Allgemeine Optionen ändern.

Überlappungen entfernen

Die Software verfügt über einen automatischen Filter, der unnötige Überlappungen zwischen den Objekten beseitigt, um Ihre Entwürfe zu optimieren. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Stiche, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Die Option "Überlappungen entfernen" befindet sich in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" und wird angezeigt, wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit Satin-, Web-, Netzfüllungs-, Satinlinien- oder Laufstichen gefüllt ist. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Auto", "Nie" und "Immer". Die Option "Auto" ist die Standardoption und die Option, mit der die Software automatisch die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die es überlappt, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden. Der Vorteil dieser Option besteht darin, dass sie automatisch bei der Erstellung des Designs angewendet wird, ohne sie manuell anwenden zu müssen. Es wird automatisch entschieden, welche Objekte beschnitten werden und welche nicht auf Stickregeln basieren.




Stiche bearbeiten

In dem "Stiche bearbeiten"  Modus können Sie die Stiche des aktuellen Designs sehen. Sie können beliebig viele Einstellungen an den Stichen vornehmen und das Stickmuster erstellen, das genau so gestickt wird, wie Sie es möchten. Außerdem lernen Sie, wie Sie Stiche auswählen, verschieben, einfügen oder entfernen können und dies in vielen Kombinationen.

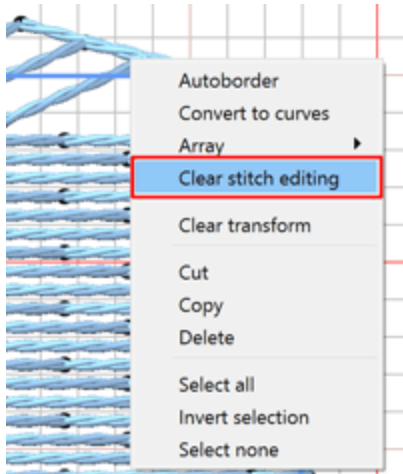
Sie können Stiche nicht an allen Objekten bearbeiten.



Um die Stiche eines Objekts zu bearbeiten, müssen Sie entweder die "Auto-Sequenz" deaktivieren  oder das Objekt muss als ein Stichdatenobjekt sein (geöffnete .jef- oder .jpx-Datei). Außerdem darf das Objekt nur einen Stichtyp enthalten. Dies bedeutet, dass das Objekt nicht gleichzeitig den Typ Füllung und Umriss haben kann.

Nach dem Bearbeiten der Stiche eines Objekts haben Sie Einschränkungen bei den Werkzeugen, die Sie verwenden können. Das mit dem Stich bearbeitete Objekt ist gesperrt und ändert seinen Status auch dann nicht, wenn Sie seine Umformpunkte bearbeiten oder den Stichtyp ändern. Um den Status des stichbearbeiteten Objekts zurückzusetzen und zu entsperren, müssen Sie:

1. Das Objekt wählen und mit der rechten Maustaste darauf klicken.
2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option "Stichbearbeitung löschen".



3. Das Objekt wird zurückgesetzt und jede Stichbearbeitung geht verloren.
4. Sie können nun alle verfügbaren Werkzeuge auf das Objekt anwenden.

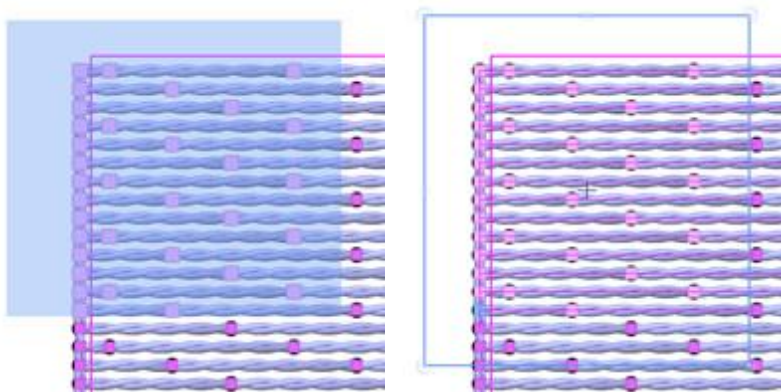
Auswahl im Sticheditor

Es gibt viele Möglichkeiten, im Sticheditor eine Auswahl zu treffen. Sie können mehrere Bereiche oder Einzelstiche auswählen, indem Sie eine Rechteckauswahl erstellen oder einfach auf den bestimmten Stich klicken, den Sie verschieben möchten.

Rechteckauswahl

Wählen Sie mehrere Stiche aus, indem Sie ein Rechteck zeichnen, das alle Stiche enthält, die Sie auswählen möchten. Dazu müssen Sie auf das Werkzeug "Stiche bearbeiten" in der Werkzeugleiste "Modi" klicken, auf

den Arbeitsbereich ein Rechteck über die gewünschten Stichausswahl aufziehen und die Maustaste loslassen, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Nachdem Sie die Auswahl getroffen haben, können Sie sie verschieben, indem Sie auf einen der ausgewählten Stiche klicken und ziehen oder eine andere gewünschte Veränderung durchführen.

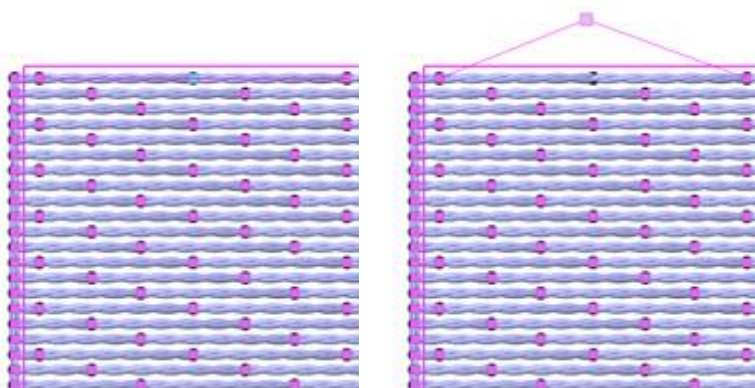


Es gibt auch spezielle Rechteckauswahlmöglichkeiten, die Sie mit den Tasten "Strg", "Shift" oder "Alt" ausführen können.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Rechteckauswahl treffen, um Ihrer Auswahl weitere Stiche hinzuzufügen.
- Halten Sie die "Strg" -Taste gedrückt, um den aktuellen Status der ausgewählten Stiche zu umzukehren
- Halten Sie die "Alt" -Taste gedrückt, während Sie eine Rechteckauswahl treffen, um sie aus Ihrer Auswahl zu entfernen.

Einzelklickauswahl

Klicken Sie auf einen Stich, den Sie auswählen möchten. Der ausgewählte Punkt ist derselbe wie der Nadeleinstichpunkt, den die Stickmaschine auf dem Stoff erzeugt.



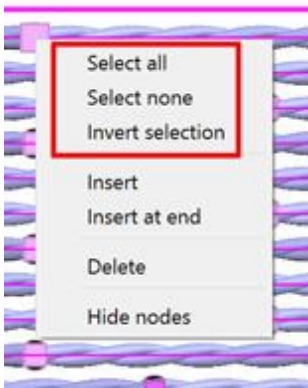
Es gibt auch spezielle "Einzelklick-Auswahlen", die Sie mit den Tasten "Strg", "Shift" oder "Alt" ausführen können.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie auf Stiche klicken, um Ihrer Auswahl weitere Stiche hinzuzufügen.

- Halten Sie die "Strg" -Taste gedrückt, um den aktuellen Status der ausgewählten Stiche zu umzukehren
- Halten Sie die "Alt" -Taste gedrückt, während Sie auf ausgewählte Stiche klicken, um sie aus Ihrer Auswahl zu entfernen.

Wählen Sie Alle - Keine - umkehren


Weitere Auswahloptionen sind verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das ausgewählte Objekt klicken.



- Die Option "Alle auswählen" wählt alle Stiche des ausgewählten Objekts aus.
- Die Option "Keine auswählen" deaktiviert alle Stiche des ausgewählten Objekts.
- Die Option "Auswahl umkehren" kehrt die aktuelle Auswahl um. Wenn Sie eine Stichgruppe ausgewählt haben und die Option "Auswahl umkehren" anwenden, werden die aktuell ausgewählten Stiche abgewählt und die restlichen Stiche des Objekts ausgewählt.

Bewegen Sie die Stiche

Wenn Sie einen oder mehrere Stiche verschieben möchten, müssen Sie zuerst auf das "Stiche bearbeiten"

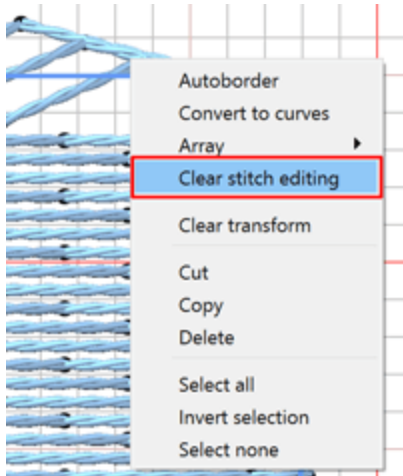
 Werkzeug aus der linken Werkzeugleiste klicken, um den Sticheditor zu aktivieren. Dann klicken und ziehen Sie die ausgewählten Stiche und verschieben sie an eine neue Position. Mithilfe der Auswahltechniken, die wir im vorherigen Abschnitt beschrieben haben, können Sie komplizierte Stichbewegungen ausführen, die Ihnen vielfältige Stichbearbeitungsmöglichkeiten eröffnen.

Sie können die ausgewählten Stiche auch mit den Pfeiltasten auf der Tastatur verschieben.

Nach dem Bearbeiten der Stiche eines Objekts haben Sie Einschränkungen bei den Werkzeugen, die Sie verwenden können. Das mit dem Stich bearbeitete Objekt ist gesperrt und ändert seinen Status auch dann nicht, wenn Sie seine Umformpunkte bearbeiten oder den Stichtyp ändern. Um den Status des stichbearbeiteten Objekts zurückzusetzen und zu entsperren, müssen Sie:

1. Das Objekt auswählen und mit der rechten Maustaste darauf klicken.

2. Wählen Sie im Kontextmenü die Option "Stichbearbeitung löschen".

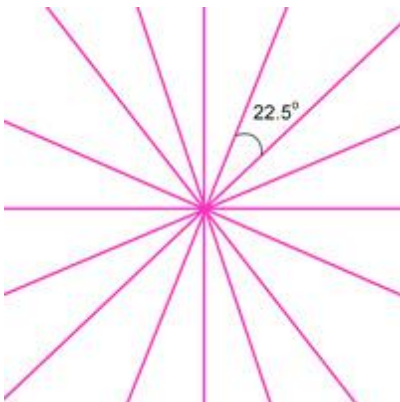


3. Das Objekt wird zurückgesetzt und jede Stichbearbeitung geht verloren.

4. Sie können nun alle verfügbaren Werkzeuge auf das Objekt anwenden.

Snap-Bewegung

Diese Stichbewegung kann aktiviert werden, indem Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten, während Sie die ausgewählten Stichpunkte anklicken und ziehen.

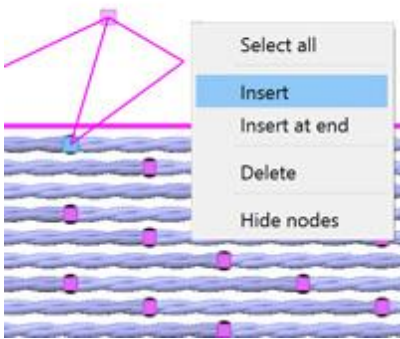


Wenn Sie die ausgewählten Stiche ziehen, werden sie bestimmte Winkel erfassen und Ihnen helfen, genaue Bewegungen auszuführen. Die Stiche werden in 22,5-Grad-Intervallen bewegt.

Stiche einfügen

Mit diesem Werkzeug können Sie Stiche zum aktuellen Design hinzufügen. Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn Sie sich im Modus "Stiche bearbeiten" befinden.

Klicken Sie zuerst auf den Stich, von dem aus Sie Stiche hinzufügen möchten, und drücken Sie die Taste "Einfügen" von der Tastatur (für MS Windows-Benutzer) oder die Option "Einfügen" des Rechtsklick-Menüs. Mit jedem weiteren Klick wird ein Stich nach der ursprünglichen Position und vor dem Stich, den Sie ausgewählt haben, hinzugefügt.

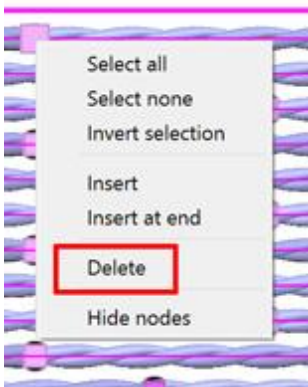


Nachdem Sie mit dem Einfügen von Stichen fertig sind, können Sie einfach mit der rechten Maustaste klicken und die Funktion wird beendet.

Wenn Sie Stiche am Ende des aktuellen Objekts hinzufügen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle des Objekts und wählen Sie die Option "Am Ende einfügen" aus dem Menü. Gehen Sie dabei genauso vor wie zuvor beschrieben.

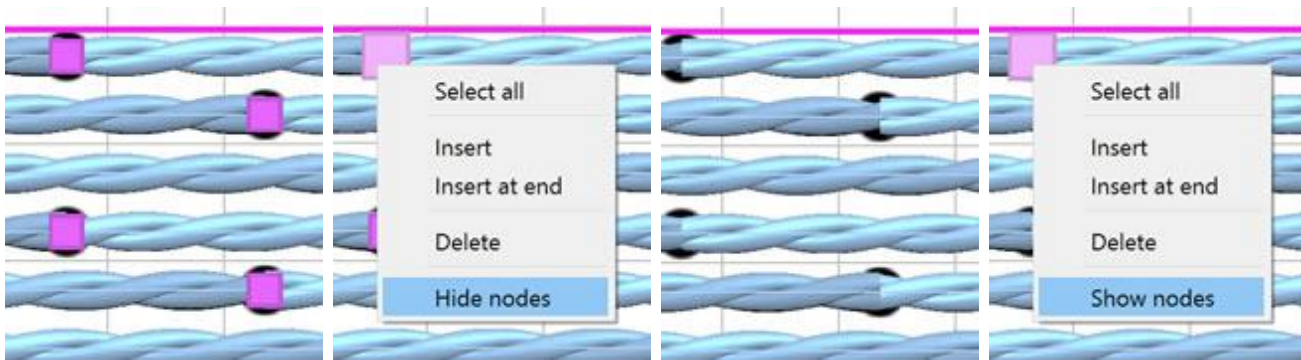
Stiche löschen

Um Stiche zu löschen, müssen Sie zunächst die Stiche auswählen, die Sie löschen möchten, indem Sie die beschriebenen Auswahloptionen verwenden und dann die Taste "Entf" auf der Tastatur drücken oder die Option "Löschen" aus dem Kontextmenü auswählen. Diese Aktion entfernt die ausgewählten Stiche aus dem Design und berechnet den Rest neu, um den Änderungen zu entsprechen.



Umformpunkte anzeigen / ausblenden

Wenn Sie ein Objekt auswählen, für das der Modus "Stiche bearbeiten" aktiviert ist, werden die Nadeleinstichpunkte als kleine rechteckige Punkte angezeigt. Sie können die Punkte entweder anzeigen oder ausblenden. Dazu müssen Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken und aus dem Popup-Menü "Umformpunkte ausblenden" auswählen.



Um die Umformpunkte sichtbar zu machen, können Sie mit der rechten Maustaste erneut auf das Objekt klicken und aus dem Popup-Menü "Umformpunkte anzeigen" auswählen.

Lettering

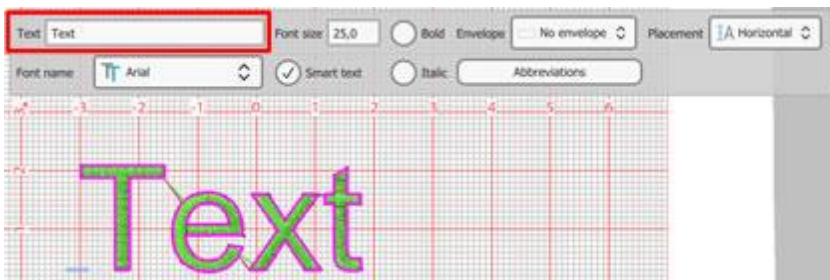
Beschriftung ist eines der wichtigsten Werkzeuge für Ihre Entwürfe mit den verschiedenen Text-Tools. Erstellen Sie einzigartige Stickereien in den meisten gängigen Sprachen mit dem leistungsstarken Textwerkzeug. Mit wenigen Mausklicks können Sie den Schriftzug ganz einfach zusammenfügen und ein beliebiges Design hinzufügen. Alle Schriftarten, die in Windows installiert sind, können Sie einfach in Text Designs umwandeln.

- Text hinzufügen
- Text bearbeiten
- Text auf einer Linie
- Hülle
- Monogramm

Um Text hinzuzufügen

Um Text in den Arbeitsbereich einzufügen, müssen Sie das Textwerkzeug **T** aus der "Extras" -Leiste oder durch Drücken der "F8" -Taste auf der Tastatur auswählen. Dann müssen Sie auf die Position klicken, an der der Text auf dem Arbeitsbereich platziert werden soll. Es wird eine Textmarkierung platziert, die Ihnen anzeigt, von wo der Text beginnt.

Dann müssen Sie den Text in das Feld "Text" eingeben, das Sie in der Leiste "Werkzeugoptionen" finden.



Um den Text einzufügen, wählen Sie die Option "Einfügen" aus dem Menü "Bearbeiten" oder indem Sie die entsprechende Option aus dem Kontextmenü auswählen. Der Text wird eingefügt, damit Sie ihn weiter bearbeiten können.

Der eingefügte Text erscheint sofort auf dem Arbeitsbereich. Jede Änderung, die Sie im Feld "Text" vornehmen, wird automatisch auf den vorhandenen Text angewendet.

Wenn Sie die 3D-Vorschau der Stiche aktiviert haben, sehen Sie den mit Stichen gefüllten Text, ansonsten sehen Sie die Vektorgrafik des Textentwurfs.

Text bearbeiten

Um ein Textobjekt zu bearbeiten, wählen Sie das Objekt und starten Sie das Textwerkzeug (**T** oder F8), es werden die "Extras-Optionen" angezeigt und mit den Optionen aktualisiert, die Sie für das ausgewählte Textobjekt haben. Sie können den Text einfach bearbeiten, indem Sie in das Feld "Text" klicken und den Text wie in einem normalen Texteditor ändern.

Klicken und ziehen Sie, um einen Teil des Textes im Feld "Text" auszuwählen. Klicken Sie auf die Position, von der Sie die Auswahl starten möchten, und wählen Sie dann die Zeichen durch Klicken und Ziehen mit der Maus aus, bis die gewünschte Schriftart angezeigt wird. Dann können Sie einen anderen Text eingeben, der die ausgewählten Zeichen ersetzt.



Schriftart und Größe ändern

Wir können "Textwerkzeug" starten, um Text hinzuzufügen oder vorhandenen Text zu bearbeiten. In beiden Fällen, während das "Textwerkzeug" aktiv ist, können Sie im Bereich "Werkzeugoptionen" verschiedene Optionen des Textes sehen. Wir können diese Optionen vor dem Hinzufügen des Texts bearbeiten und sie werden auf den eingefügten Text angewendet oder auf ein vorhandenes Textobjekt geändert. Sie können den "Font-Namen" und die "Schriftgröße" ändern, Sie können auch den Text "Fett" oder "Kursiv" machen.



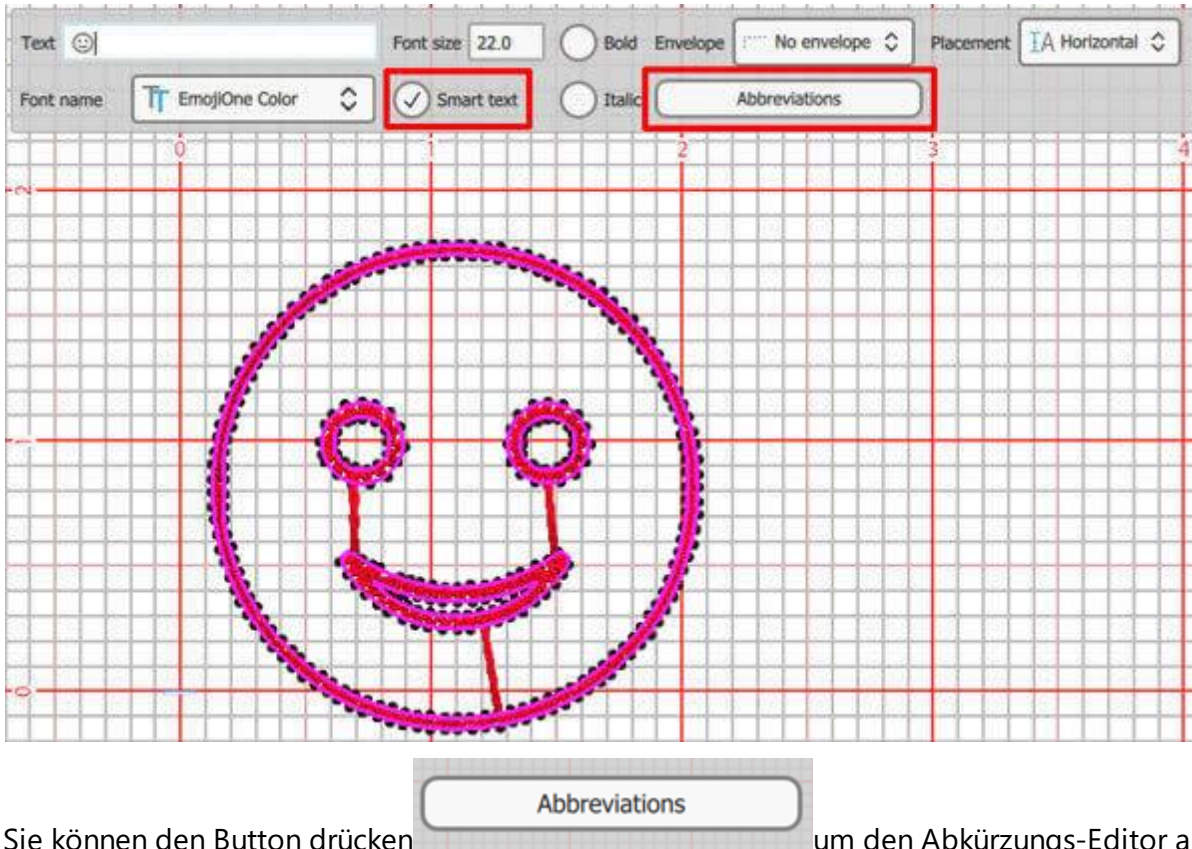
- Um den "Font name" zu ändern, klicken Sie auf das Drop-Down-Menü in der "Werkzeug" Leiste und wählen Sie die gewünschte Schriftart. Die Schrift ändert sich im Text, so dass Sie sehen können, wie die Stickerei mit einer anderen Schriftart aussehen wird. Die unterstützten Schriftarttypen sind True Type (TT), Open Type (OT) und Symbol (S).
Außerdem gibt es viele vordigitalisierte Fonts, die von professionellen Stickereien für qualitativ hochwertige Bestickungen hergestellt werden. Der Name jeder vordigitalisierten Schriftart sieht wie "xpg220" aus. Diese Schriftarten eignen sich perfekt zum Erstellen von Textdesigns mit kleinen Buchstaben.
- Um die "Schriftgröße" zu ändern, müssen Sie den Wert des Feldes "Schriftgröße" auswählen und einen neuen eingeben. Um die Änderung zu bestätigen, drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur oder klicken Sie irgendwo außerhalb des Feldes. Die Größe des ausgewählten Textes ändert sich im Arbeitsbereich.
- Sie haben auch die Möglichkeit, den eingefügten Text "Fett" oder "Kursiv" (oder Fett und Kursiv) zu setzen, indem Sie die entsprechenden Kontrollkästchen der Werkzeugleiste "Werkzeugoptionen" aktivieren. Jede Änderung wird direkt auf den eingefügten Text angewendet.

Textabkürzungen

Wir nennen eine Abkürzung eine beliebige Kombination von Buchstaben - Zeichen, die verwendet werden können, um ein Sonderzeichen darzustellen, das nicht einfach über die Tastatur hinzugefügt werden kann. Die Software enthält eine Liste mit häufig verwendeten Abkürzungen, die einfach zu unseren Textdesigns hinzugefügt werden können.

Die Option "Smart Text" ermöglicht es, die Verwendung von Abkürzungen für den eingefügten Text zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn Sie also "Abkürzungen" verwenden wollen, müssen Sie es überprüfen lassen.

Um die Liste der verfügbaren Abkürzungen zu sehen, müssen Sie zuerst das Textwerkzeug aktivieren, indem Sie auf die Schaltfläche **T** aus der "Symbolleiste" klicken oder durch Drücken der Tastenkombination F8. Wenn "Textwerkzeug" aktiviert ist, erscheinen verschiedene Optionen in der Werkzeugleiste, mit der der eingefügte Text angepasst werden kann.



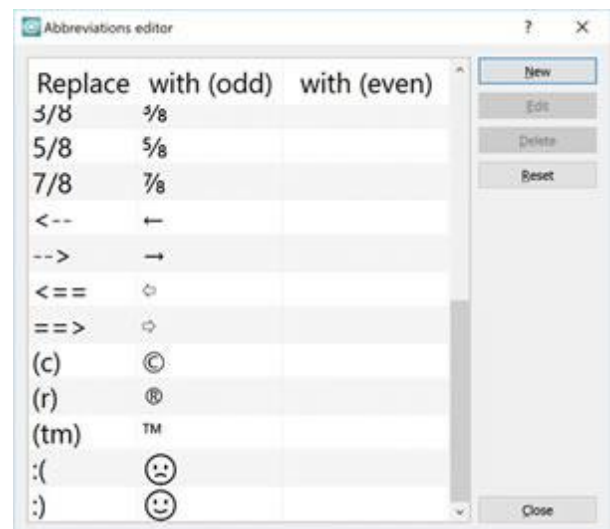
Sie können den Button drücken um den Abkürzungs-Editor aufzurufen.

In diesem Fenster können wir die Liste der verfügbaren Abkürzungen sehen.

Wir können auch Abkürzungen verwalten

1. Neu Erstellen
2. Vorhandene bearbeiten
3. Löschen
4. Alle Änderungen zurücksetzen

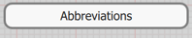
Die Verwendung dieser Optionen wird in einem separaten Abschnitt beschrieben.

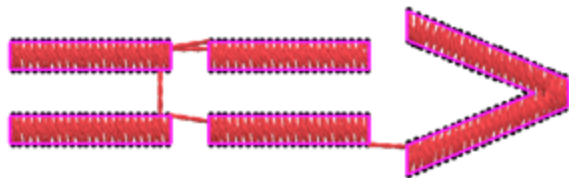


Abkürzungen verwenden

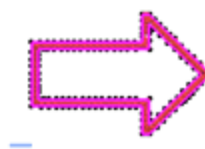
Wenn Sie Text eingeben, können Sie eine der verfügbaren Zeichenkombinationen verwenden, um verschiedene Sonderzeichen hinzuzufügen. Zum Beispiel, wenn wir "==" eingeben, wird es automatisch in "⇨" umgewandelt, da es eine Abkürzung für diesen speziellen Typ gibt.

Genauso können wir eine der verfügbaren Abkürzungen verwenden. Das Programm erkennt automatisch die gedrückten Tasten und ersetzt den eingefügten Text durch die verknüpfte Abkürzung.

	<p>Um diese Funktion zu verwenden und auf automatisch eingefügten Text automatisch Abkürzungen anzuwenden, stellen Sie sicher, dass die Option Smart Text aktiviert ist. Falls wir normal schreiben wollen, ohne Abkürzungen zu verwenden, müssen wir die Option "Smart Text" deaktivieren.</p>
---	---



Abkürzung Deaktiviert



Abkürzungen aktiviert



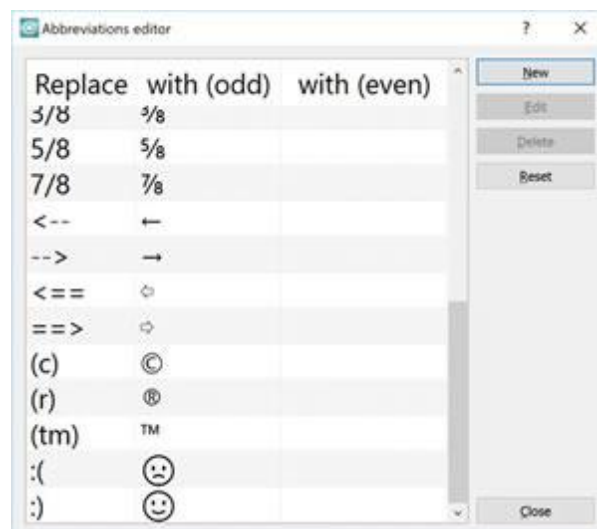
Nicht alle Abkürzungen sind für alle Schriftarten verfügbar. Wenn die Abkürzung in ein Zeichen / Text / Symbol konvertiert wird, das nicht das ist, das Sie festgelegt haben, enthält die aktuell ausgewählte Schriftart nicht das Zeichen / den Text / das Symbol, das Sie erstellen möchten.

Erstellen - Bearbeiten von Abkürzungen

Abkürzungen erstellen

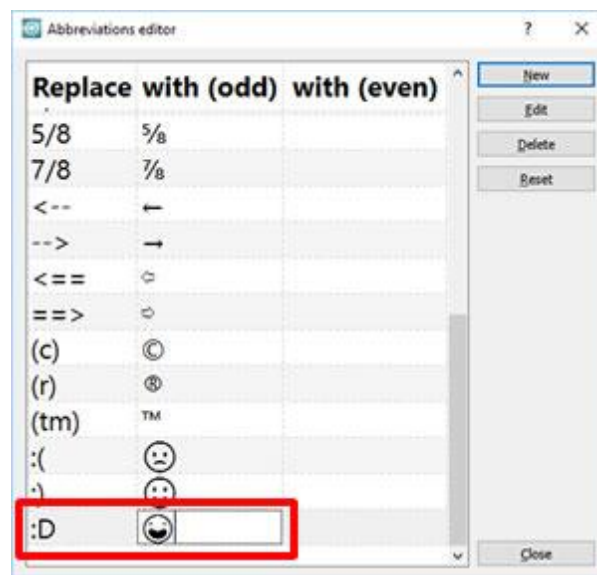
Es gibt Sonderzeichen, die wir gerne in unseren Entwürfen verwenden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Neu", um Ihre eigenen Abkürzungen zu erstellen.



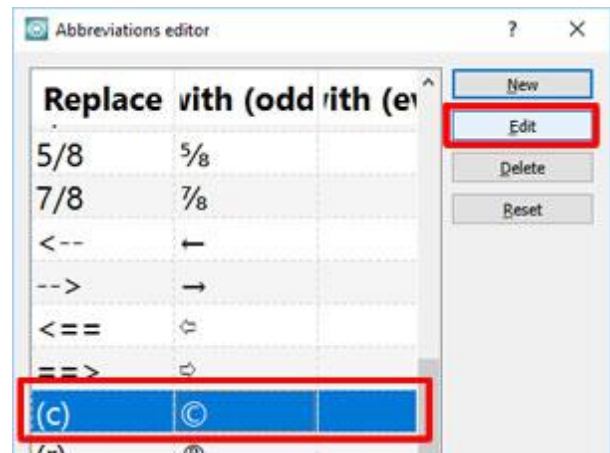
Beispielsweise

1. Klicken Sie im Editor "Abkürzungen" auf die Schaltfläche "Neu".
2. Im unteren Teil des Dialogs wird eine neue Zeile eingefügt. Doppelklicken Sie auf die leere Zelle, um sie zu bearbeiten.
3. Erstellen Sie den Text im Feld "Ersetzen", das durch das Symbol / den Text ersetzt wird, den Sie im Feld "mit (ungerade)" einstellen.
4. Drücken Sie "Enter" ("Return" für Mac), um die neue Abkürzung anzuwenden.
5. In unserem Fall, wenn wir ": D" getippt haben, wird es durch das Lachen ersetzt "? " Zeichen.
6. Klicken Sie auf "Schließen", um die Änderung zu übernehmen.

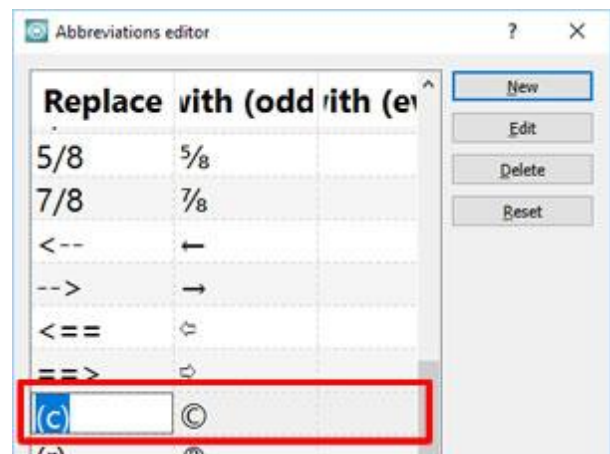


Abkürzung bearbeiten

1. Wählen Sie eine der verfügbaren Abkürzungen
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Bearbeiten" oder doppelklicken Sie auf die Zelle, die Sie bearbeiten möchten.

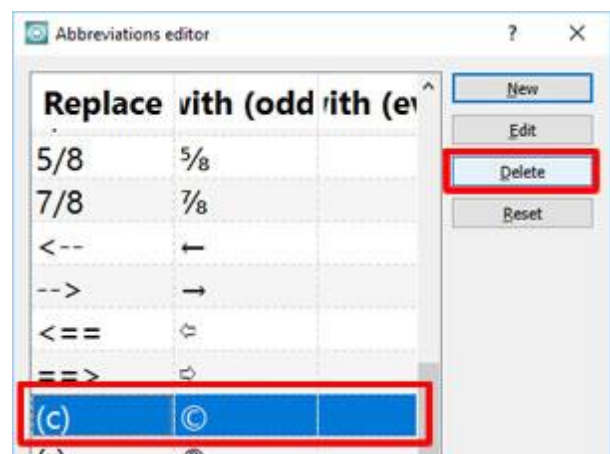


1. Die Zelle wird editierbar.
2. Ändern Sie den Text in der Zelle "Ersetzen" und doppelklicken Sie dann auf die Zelle "mit (ungerade)" oder drücken Sie "Tab", um das Sonderzeichen zu ändern.
3. Klicken Sie auf "Schließen", um die Änderung zu übernehmen.




Abkürzung löschen

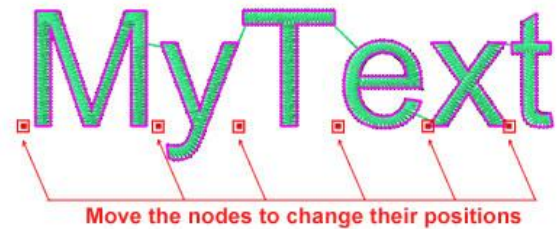
1. Wählen Sie eine der verfügbaren Abkürzungen.
2. Klicken Sie auf "Löschen", um es zu entfernen



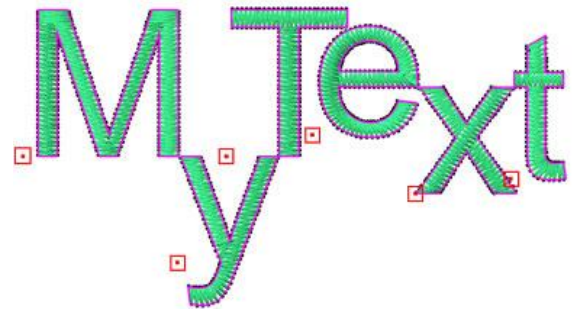
Bearbeiten Sie die Textform

In "Umformpunkte bearbeiten"  Modus (F10) können Sie die Form der Textobjekte bearbeiten. Sie haben die Möglichkeit, die Position jedes Textzeichens zu ändern und komplexe Textgrafiken zu erstellen. Wählen Sie das Textobjekt und aktivieren Sie den Modus Umformpunkte bearbeiten. In diesem Modus können Sie ein Hand-Zeichen im unteren Teil jedes Zeichens sehen. Klicken und ziehen Sie, um einen beliebigen Buchstaben in eine neue Position zu verschieben. Bewegen ein beliebiges Zeichen an eine beliebige Stelle und erstellen so ein Text-Design.

Bewegen Sie einen der Buchstaben.



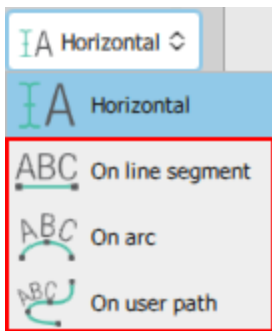
So einfach können Sie die Charaktere leicht neu positionieren und Text-Designs erstellen.



Sie können die Position jedes Zeichens ändern, solange es noch ein Textobjekt ist. Wenn ein Textobjekt in Umformpunkte konvertiert wird, werden die Textoptionen entfernt und Sie können es nur wie jedes andere Objekt behandeln. Eine andere Möglichkeit, die Zeichen zu trennen und sie als separate Objekte zu behandeln, besteht darin, das Textobjekt in Umformpunkte umzuwandeln und dann das Objekt in Umformpunkte zu zerlegen. Wählen Sie ein Textobjekt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "In Umformpunkte umwandeln". Klicken Sie dann erneut mit der rechten Maustaste auf das Objekt und bilden Sie das erscheinende Menü, wählen Sie die Option Aufbrechen. Das Textobjekt wird nun in seine Zeichen aufgeteilt und kann wie jedes Objekt behandelt werden.

Text auf Pfad

Sie können jedes Textobjekt auf einer Linie platzieren, indem Sie eine der verfügbaren "Platzierungsoptionen" auswählen, die in der Symbolleiste "Werkzeugoptionen" verfügbar sind, wenn Sie ein Textobjekt erstellen. Standardmäßig wird der Text mit "Horizontal" platziert und es gibt keine speziellen Platzierungsoptionen. Der Rest der verfügbaren Linienoptionen sind:



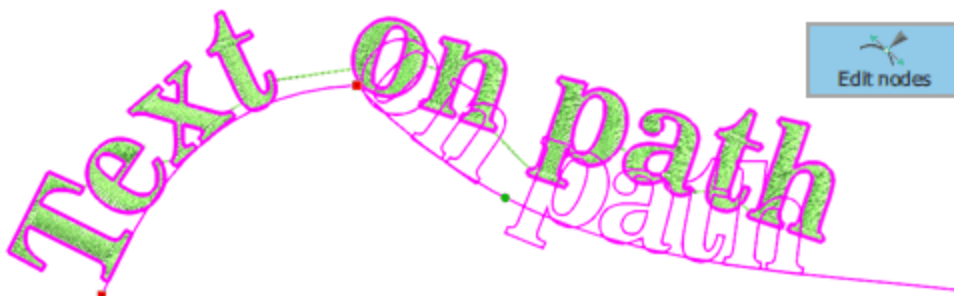
- Auf einer geraden Linie: Der Text wird auf einer geraden Linie platziert, die mit den grünen Ziehpunkten an den Enden der Linie angepasst werden kann.



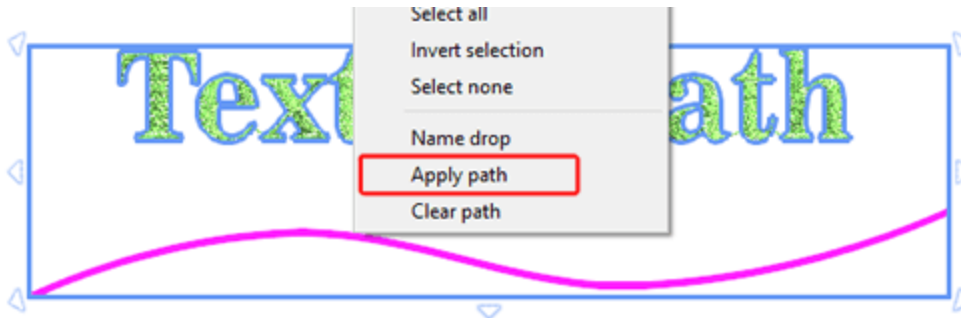
- Auf dem Bogen: Der Text wird auf einem Bogen platziert, der mit den drei Steuerpunkten des Bogens angepasst werden kann. Mit den Griffen an den Seiten des Bogens können Sie das Anfangs- und Endpunkt des Bogens ändern und mit dem in der Mitte können Sie den Radius des Bogens anpassen.



- Auf eigener Linie: Der Text wird auf einer Linie platziert, die mit "Umformpunkte bearbeiten" angepasst werden kann und so eine individuelle Linie erstellt.



Darüber hinaus gibt es eine Möglichkeit, einen beliebigen Teil Ihres Designs als Linie zu verwenden. Zum Beispiel können Sie den Text und den Linienteil auswählen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Linie anwenden".



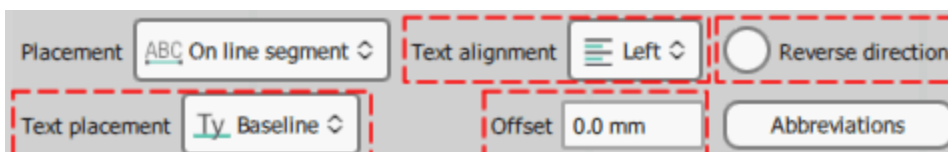
Der Linienteil wird als eigene Linie verwendet.



Wenn Sie "eigene Linien" verwenden, können Sie Umformpunkte hinzufügen und alle Umformpunkte-Bearbeitungsfähigkeiten verwenden, um die Linie zu bearbeiten. Dies mag fortgeschrittener erscheinen, aber wenn Sie ein erfahrener Benutzer sind, können Sie einzigartige Linien-Effekte erstellen.

Sie können jede angewandte Linie einfach entfernen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt mit der Linie klicken und die Option zum Löschen der Linie verwenden.

Bei der Auswahl der Platzierung "Linie", "auf Bogen" oder "eigene Linie" stehen einige zusätzliche Optionen zur Verfügung. Die zusätzlichen Optionen sind: "Textplatzierung", "Textausrichtung", "Offset" und "Rückwärtsrichtung".



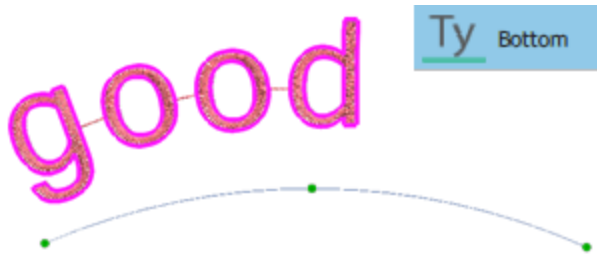
Textplatzierung

Mit den Optionen "Textplatzierung" können Sie die Position des Textes in Bezug auf die Linie auswählen.

- Baseline (Standard): Die Option Baseline ist die Standardoption und positioniert den Text auf der Linie mit Zeichen wie dem kleinen "g" unter der Linie.



- Unten: Die Option Unten positioniert den Text vollständig über der Linie. Die Kurve (Pfad) befindet sich am unteren Ende des Textes. Die Zeichen wie das kleine 'g' werden vollständig über der Linie positioniert.



- Aufstieg: Die Aufstiegsoption positioniert den Text genau unter der Linie, alle Buchstaben gehen unter die Linie, außer von Oberlängen, wie der Buchstabe 'd', der über die Linie gehen kann. Die Linie ist genau über dem Text positioniert.



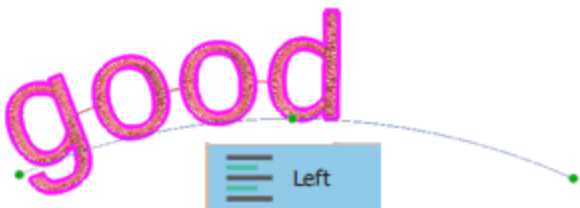
- Oben: Die Option "Oben" positioniert den Text unter der Linie, indem er einen kleinen Abstand von der Linie einhält.



Textausrichtung:

Mit den Ausrichtungsoptionen können wir die Position des Texts auf der Linie ändern und die Ausrichtung nach links, rechts, zentriert oder ganz einstellen.

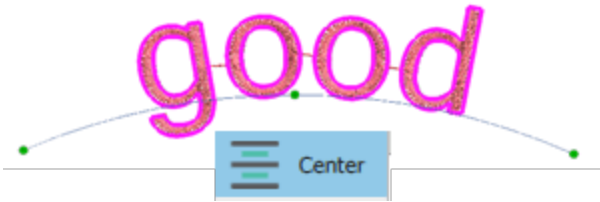
- Links: Die Option "Links" ist die Standardoption und legt den Text auf der linken Seite der Linie fest.



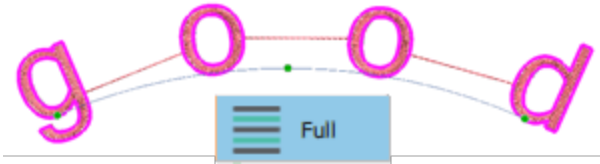
- Rechts: Die Option "Rechts" setzt den Text auf die rechte Seite der Linie.



- Mitte: Die Option "Mitte" zentriert den Text auf der Linie.



- Voll: Die Option "Voll" verteilt den Text auf der Linie .



Wenn Sie die Ausrichtung auf voll einstellen, können Sie den Buchstabenabstand anpassen, wenn Sie die Größe der Linie ändern.

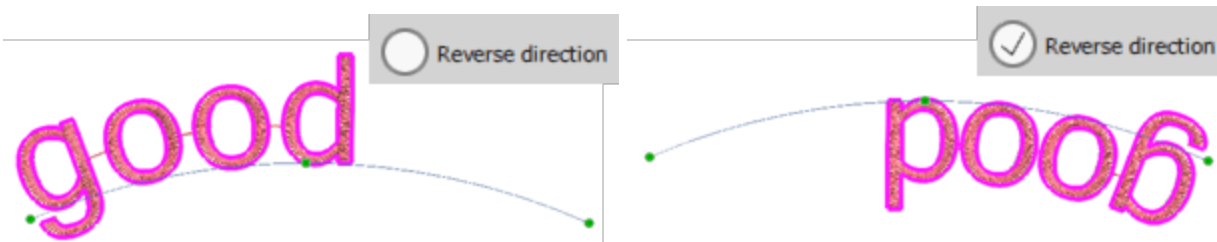
Offset:

Das numerische Feld "Offset" gibt den Abstand des Textes vom Start der Linie an. Der Standard-Offsetwert ist Null und Sie können ihn ändern, indem Sie einen neuen Wert in das Feld eingeben und dann die Eingabetaste auf der Tastatur drücken, um ihn anzuwenden. Der "Offset" -Wert kann positive oder negative Werte annehmen und den Text auf der Linie entsprechend verschieben.



Umgekehrte Richtung:

Wenn Sie Richtung umkehren auswählen, wird der Text am anderen Ende der Linie beginnen. Wenn Sie Text auf einer Linie oder einer Form platzieren, nimmt der Text die Richtung der Linie an. Wenn die Linie von links nach rechts gezeichnet wurde, wird der Text ebenfalls von links nach rechts und über der Linie platziert. Wenn die Linie hingegen von rechts nach links gezeichnet wurde, wird der Text ebenfalls von rechts nach links platziert, jedoch unterhalb der Linie .



Wenn die Linie oder die Form von rechts nach links entworfen wurde und der Text, den Sie platziert haben, entgegengesetzt von dem, was Sie erwartet haben, angezeigt wird, können Sie einfach das Kontrollkästchen "Richtung umkehren" aktivieren und der Text wird wie gewünscht angezeigt.

Text auf Umschlag

Mit dem "Text" -Werkzeug können Sie Text in einer Hülle hinzufügen, indem Sie einen der im "Hülle" -Menü der "Werkzeugooptionen" -Leiste verfügbaren auswählen. Die verfügbaren Hüllen sind die folgenden:



Um eine Hülle auf irgendeinen Text anzuwenden, müssen Sie

1. einen Text in das Feld "Text" der "Werkzeugooptionen" eingeben




2. Klicken Sie dann auf das Dropdown-Menü "Hülle" und wählen Sie die Hüllenform, die Sie anwenden möchten.



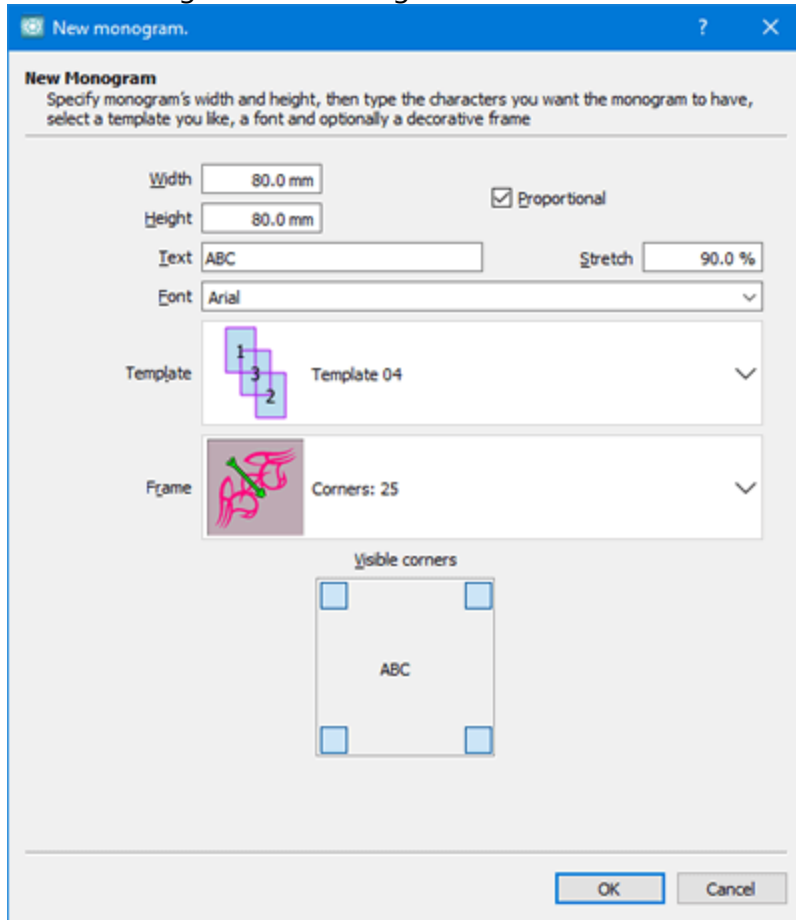
3. Nachdem Sie eine Hüllkurve aus der Liste ausgewählt haben, wird diese sofort auf den Text angewendet.
4. Beim Anwenden einer Hüllenform erscheint eine zusätzliche Option "Wert" unter der Dropdown-Liste Hülle. Mit diesem Wert können Sie die Form der ausgewählten Hüllkurve anpassen. Der Wert kann Werte von 1 bis 100 annehmen. Wenn der Wert = 1 ist, ist die Form ein Rechteck, während der Wert zunimmt, sind die Formen eher der ausgewählten Form ähnlich.
5. Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben, können Sie einen andere Hülle aus der Liste anwenden und sehen, wie sie aussieht.

Monogramm

Ein Monogramm zu erstellen ist sehr einfach und Sie können aus vielen verschiedenen Vorlagen und dekorativen Stickerei Clip-Arts wählen. Um ein Monogramm-Design zu erstellen, müssen Sie Folgendes tun:

1. Klicken Sie auf das "Monogramm" -Symbol  das sich in der Leiste "Extras" befindet .
2. Der Dialog "Neues Monogramm" erscheint.

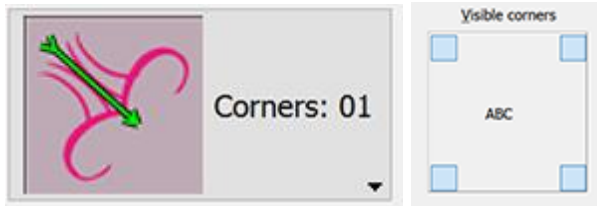
3. In dem Dialog können Sie folgendes einstellen:



- Die "Breite" und die "Höhe" des Bereichs, in dem das Monogramm platziert wird, und ob die Monogrammmaße "proportional" geändert werden oder nicht.
- Der "Text", den das Monogramm haben wird. Es können maximal von 3 Zeichen in dieses Feld eingefügt werden.
- Der "Stretch" -Prozentsatz des Monogramms . Der Standardwert ist 90%. Wenn Sie den Wert für "Stretch" erhöhen, wird der Monogrammtext größer und kommt dem Dekorrahmen näher. Wenn Sie den Wert für "Stretch" verringern, wird der Monogrammtext kleiner.
- Die "Schriftart", die für das Monogramm verwendet wird. Sie können entweder vordigitalisierte, True Type (TT) -, Open Type (OT) - und Symbol (S) -Fonts verwenden.
- Die "Vorlage", die auf das eingefügte Monogramm angewendet wird. Es gibt viele Vorlagen, aus denen Sie die gewünschte auswählen können. Wählen Sie eine aus, indem Sie darauf klicken. Es wird automatisch auf den Arbeitsbereich der Software hinter dem Dialogfeld "Neues Monogramm" angewendet und angezeigt.
- Der "Rahmen", der das Monogramm schmücken wird. Es gibt drei "Frame" -Typen. "Grenzen", "Ecken" und "Seiten".
"Konturen": Sind Stickmotive, die den einzufügenden Monogrammtext umrahmen. Der diagonale Pfeil zeigt den Bereich, in dem der Text platziert wird.



"Ecken": Sind Stickmotive, geeignet, um sie an den Ecken des Monogramms zu platzieren. Sie haben die Möglichkeit, bis zu vier Eckdesigns hinzuzufügen, indem Sie auf die Rechtecke der Optionen "Sichtbare Ecken" klicken.



"Seiten": Sind Stickmotive, geeignet, um sie an den Seiten des Monogramms zu platzieren. Sie haben die Möglichkeit, bis zu vier Seitendesigns hinzuzufügen, indem Sie auf das Rechteck der Optionen "Sichtbare Seiten" klicken.

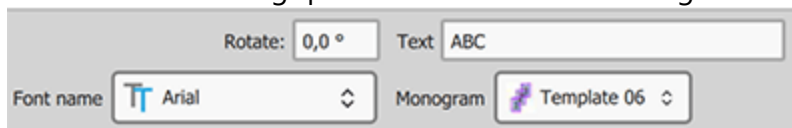


4. Jede Änderung, die im Dialogfeld "Neues Monogramm" vorgenommen wird, wird auf dem Arbeitsbereich hinter dem Dialogfeld angezeigt. Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf Ok.
5. Das Monogramm wird auf dem Arbeitsbereich platziert, um es weiter zu bearbeiten

Monogramm bearbeiten

Um das eingefügte Monogramm zu bearbeiten, müssen Sie Folgendes tun:

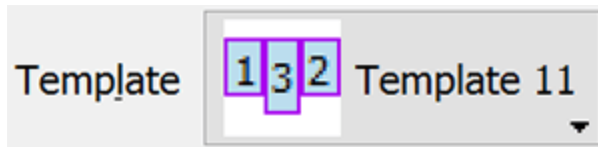
1. Wählen Sie den Monogrammtext.
2. Die Leiste "Werkzeugoptionen" ändert sich und zeigt alle Optionen an, die Sie bearbeiten können.



3. Im Feld "Text" sehen Sie die Monogrammzeichen, die Sie in das Design eingefügt haben. Ändern Sie ein beliebiges Zeichen und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.
4. Um die Schriftart des Monogramms zu ändern, wählen Sie im Dropdown-Menü "Schriftname" einen anderen aus.
5. Schließlich können Sie die Vorlage im Dropdown-Menü "Monogramm" ändern.

Bearbeiten Sie Monogramm Vorlage

Die Software enthält eine Reihe von Monogrammvorlagen. Alle Monogrammvorlagen bestehen aus 2 oder 3 rechteckigen Bereichen, die als Container für die Monogrammzeichen dienen. Der Monogramm-Mechanismus paßt jedes hinzugefügte Zeichen in jeden der rechteckigen Bereiche am besten an. Alle Vorlagen haben oben stehende Nummern, die die Position jedes Zeichens angeben, das Sie in das Feld "Text" eingefügt haben. Zum Beispiel wird in Template 11 das dritte Zeichen im mittleren rechteckigen Bereich platziert.



Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die eingefügten Monogramm-Container im Modus "Umformpunkte bearbeiten" anzupassen und ihre Form zu transformieren. Im folgenden Beispiel bearbeiten wir ein erstelltes Monogramm mit dem Umformpunkteditormodus.

1. Wählen Sie ein beliebiges angewandtes Monogramm.



2. Klicken Sie auf "Umformpunkte bearbeiten"  Werkzeug aus der "Tools" -Leiste.

3. Alle Monogrammzeichen sind von einem Rechteck umgeben, das an den Ecken einige Punkte enthält. Mit Umformpunkte- Bearbeitungsoptionen können wir die Form und die Position des Rechteckbereichs vollständig ändern. Beim Bearbeiten des Zeichencontainers versucht die Software, die Zeichen automatisch in den neuen bearbeiteten Bereich einzupassen.



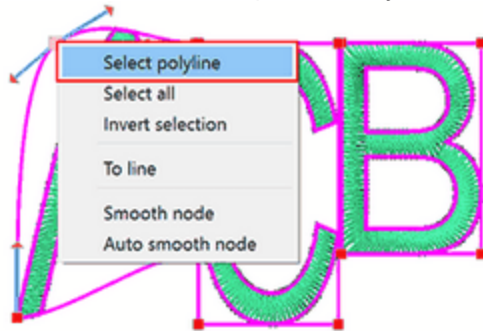
- Wenn Sie auf einen der Eckpunkt klicken, werden zwei Griffe angezeigt, mit denen Sie die Krümmung jeder Seite ändern können. Klicken und ziehen Sie die Griffe, um sie anzupassen.



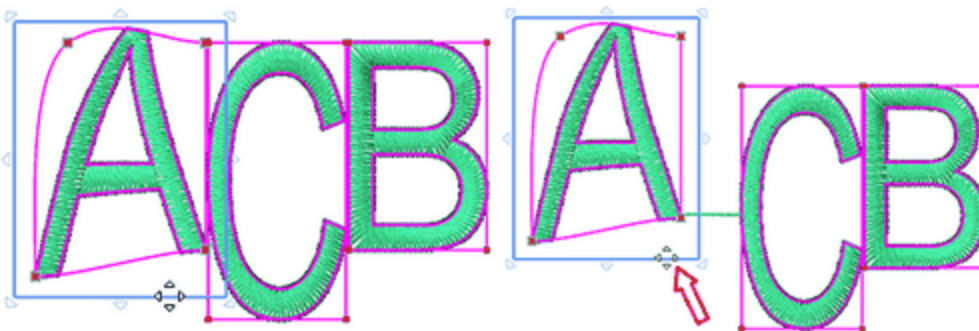
- Sie ändern den Zeichencontainer, indem Sie auf einen Punkt klicken und ihn an eine neue Position ziehen.



- Sie können die Position eines Containers ändern, indem Sie einen Punkt auswählen und dann im Kontextmenü die Option "Polylinie auswählen" auswählen. Alle Punkte des Containers werden ausgewählt.



- Positionieren Sie den Mauszeiger über den Auswahlrahmen des Rechtecks und verschieben Sie ihn in die gewünschte Richtung.




Alle Umformpunkte- Bearbeitungsfunktionen stehen Ihnen zur Verfügung, um einen benutzerdefinierten Monogramm-Textcontainer zu erstellen.

Überlappende Bereiche

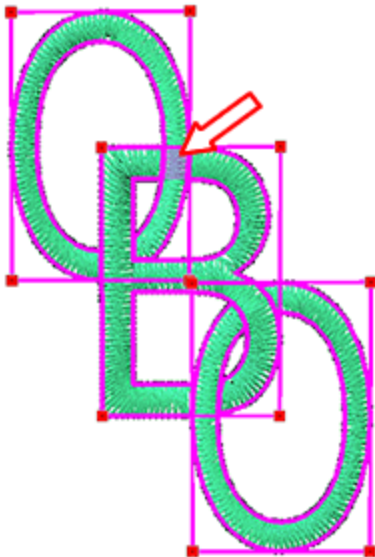
Das Monogramm-Werkzeug kann angeben, welcher Abschnitt eines Zeichens unter oder über zwei oder mehr Überlappungen liegt.

Um das zu tun, müssen Sie:

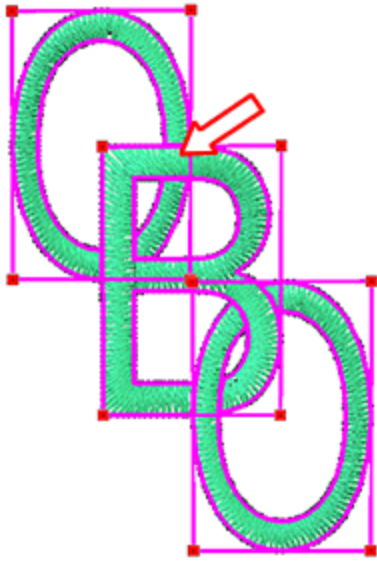
1. durch Klicken auf "Umformpunkte bearbeiten" in den Umformpunkte - Bearbeitungsmodus  in der "Tools" -Leiste wechseln



2. Stellen Sie sicher, dass der Monogramm-Text ausgewählt ist. Platzieren Sie den Mauszeiger über einen überlappenden Bereich. Der Bereich wird hervorgehoben.



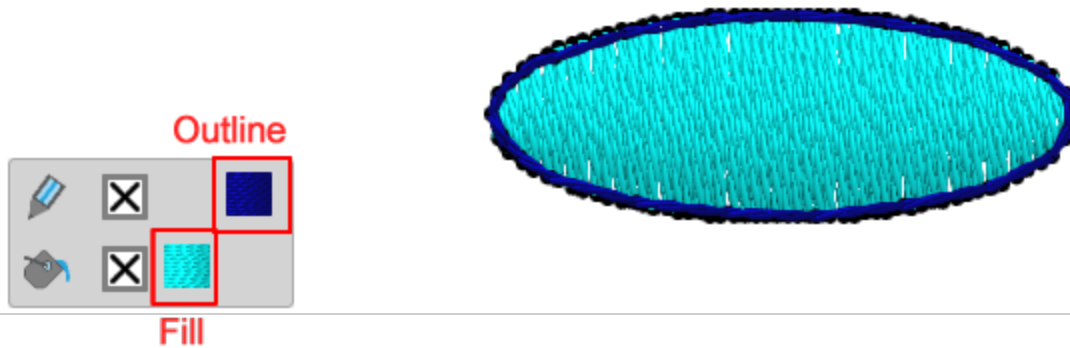
3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den markierten Bereich, um die Überlappungsreihenfolge zu ändern. Der Teil, der oben war, ist jetzt darunter.



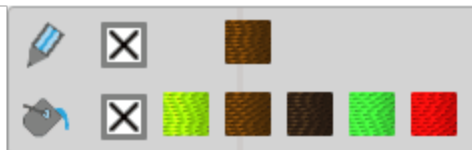
4. Indem Sie die gleichen Schritte ausführen, können Sie die Überlappungsreihenfolge zu den restlichen möglichen Positionen ändern.


Mit Farben arbeiten


In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Farben für Ihre Projekte arbeiten können. Wenn Sie ein neues leeres Design erstellen, ist die Leiste "Gebrauchte Farben", die sich im unteren Teil der Anwendung befindet, standardmäßig leer. Wenn Sie ein Objekt erstellen, ist der Standard "Füllung" und "Umriss" Farbe wird automatisch angewendet und Sie können sie in der Leiste "Verwendete Farben" sehen.




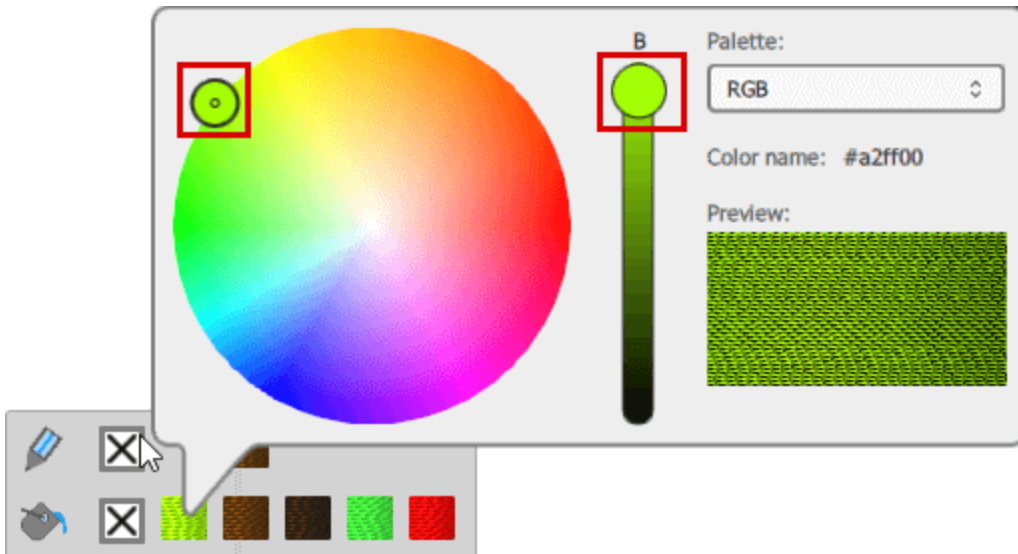
Diese Leiste enthält alle Farben, die bereits in diesem Design verwendet werden, und Sie können jedem Objekt eine beliebige Farbe zuweisen, Füllungen oder Umrisse entfernen, eine neue Farbe auswählen und eine beliebige Farbe bearbeiten. Die obere Reihe enthält die "Umriss" -Farben und die untere Reihe die "Füllungs" -Farben. Wenn Sie ein Design mit mehreren Objekten öffnen, können Sie alle verwendeten Umriss-Farben in der oberen Reihe und alle verwendeten Füllfarben in der unteren Reihe sehen. Wenn ein Objekt ausgewählt ist, werden die Farben dieses Objekts hervorgehoben. Wenn Sie auf eine andere Farbe (Füllung oder Umriss) klicken, als auf die bereits auf dieses Objekt angewendete Farbe, wird die Farbe, auf die Sie klicken, automatisch auf das ausgewählte Objekt angewendet.



Klicken Sie auf die Farbe "keine"  (Füllung- Umriss), um die Füllung oder den Umriss vom ausgewählten Objekt zu entfernen.

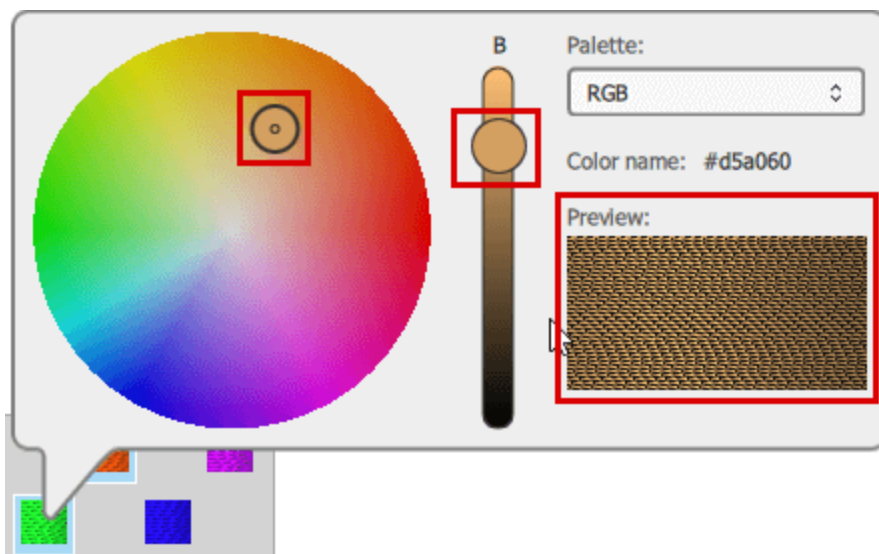
Sie können eine neue Farbe für das ausgewählte Objekt festlegen, indem Sie auf "Füllen" klicken.  oder

"Umriss"  Symbole. Der "Farbwähler" wählt eine neue Farbe für das ausgewählte Objekt aus. Wenn Sie auf eine der verwendeten Farben klicken, können Sie auch die Farbe bearbeiten. Der "Farbwähler" erscheint und Sie können die Farbe ändern. Die neue Farbe wird automatisch auf alle Objekte angewendet, die die vorherige Farbe verwenden. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Farbe klicken und die Option "Farbe bearbeiten" verwenden, um die Farbe zu bearbeiten.

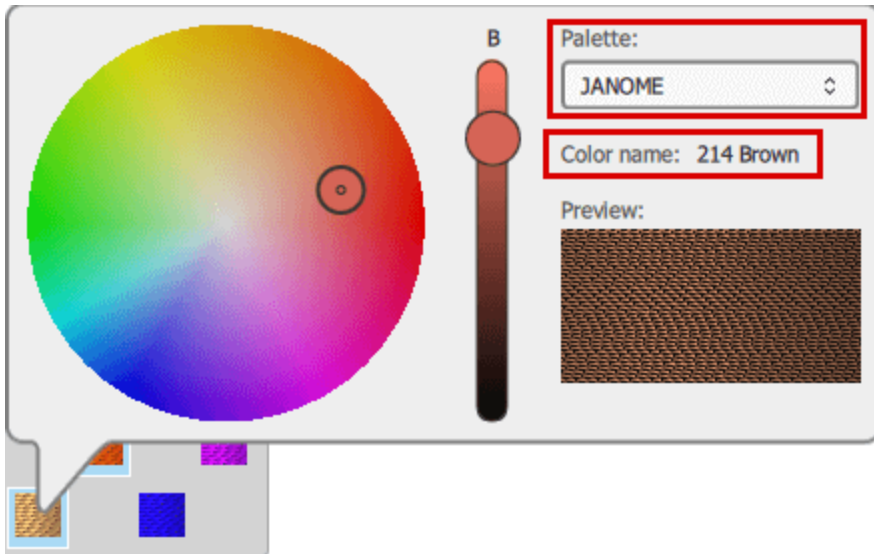


Sie können auch neue Farben für die Designobjekte auswählen und anwenden, indem Sie auf die "Registerkarte Farben" Registerkarte im rechten Bereich der Anwendung klicken.

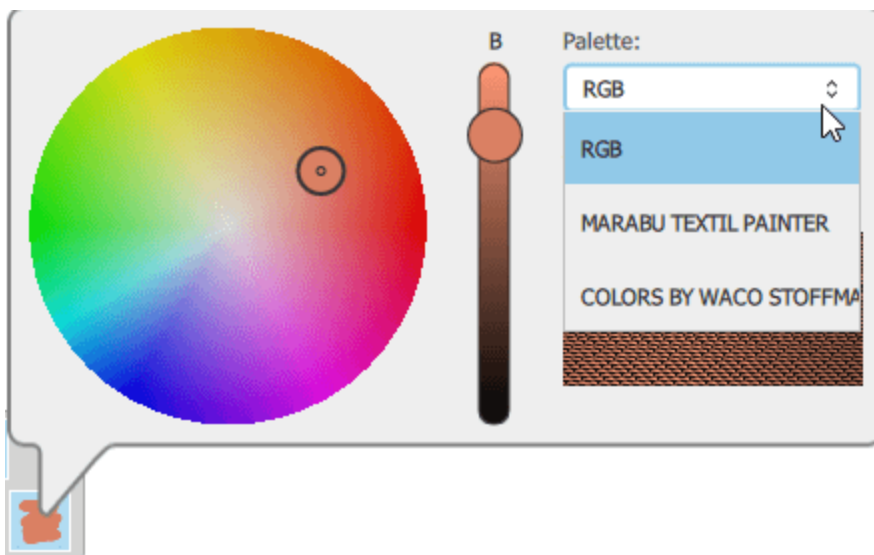
Mit "Farbauswahl" können Sie den kleinen Kreis innerhalb des Farbkreises verschieben, um eine andere Farbe auszuwählen, und Sie können auch die Helligkeit der Farbe anpassen, indem Sie die Spurleiste neben dem Farbrad verwenden. Wenn Sie diesen Griff nach oben ziehen, wird das Objekt heller. Sie können jederzeit eine Vorschau der ausgewählten Farbe im Vorschaubereich sehen.



Standardmäßig ist die RGB-Palette geladen, aber wenn Sie eine Palette aus den Tabellende Garnhersteller auswählen, können Sie bei Verwendung des "Farbselektors" die "Codes" der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette sehen.



Wenn Sie die "Paint" -Technik aktiviert haben und auf ein Objekt eine beliebige "Malfarbe" angewendet haben, sieht die Farbe, die dieses Objekt verwendet, wie eine Pinselfarbe aus. Wenn Sie eine der "Paint" -Farben bearbeiten, können Sie eine der "Pinsel" -Produktpaletten auswählen.



An dieser Stelle werden wir nicht analysieren, wie man mit Paint-Farben arbeitet, da sie in einem separaten Abschnitt im Kapitel über Farbe dargestellt werden.. Eine Sache, die Sie beachten sollten, ist, dass die Paletten "Garn/ Pinsel" generell eine begrenzte Anzahl von Farben haben. Wenn ein Design zu viele Farben aufweist, kann das Programm nicht immer alle Farben mit einer identischen Farbe aus der Garn / Pinsel-Palette übereinstimmen. Es gibt einen Mechanismus, der die Designfarben mit dem nächsten übereinstimmt, der in der ausgewählten Farbpalette verfügbar ist.

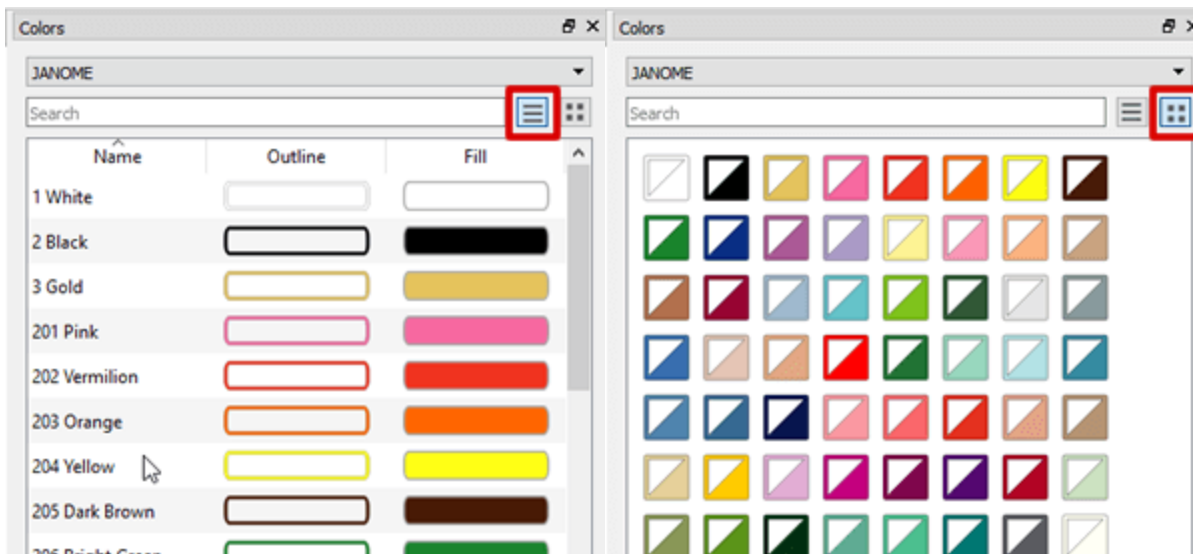


Wenn Sie ein Bild als Kreuzstich öffnen, können Sie die Farben des Kreuzstichs in der verwendeten Farbleiste sehen, aber wenn Sie sie ändern, werden die Farben automatisch umgekehrt, da die Kreuzstichfarben entsprechend dem importierten Bild berechnet werden.

Sie können auch "Farbmanager" verwenden, um die Designfarben zu verwalten und zu reduzieren.

Registerkarte Farben

Auf der rechten Seite der Anwendung, neben den "Eigenschaften" gibt es eine Registerkarte "Farben". Auf dieser Registerkarte können Sie alle Farben sehen, die für eine ausgewählte Garnfarbenpalette verfügbar sind, und diese Farben auf die Designobjekte anwenden. Zuerst müssen Sie eine der Tabellen des Garnherstellers auswählen, indem Sie das Dropdown-Menü verwenden, das im oberen Bereich verfügbar ist. Sie können nach einer beliebigen Farbe der Tabelle suchen, indem Sie ihren Codenamen eingeben. Sie können die Farben in der Listenansicht oder in einer Symbolansicht anzeigen, indem Sie die entsprechenden Symbole drücken.



- Wenn Sie in der Listenansicht sind, können Sie auf die Farbe klicken, die Sie mögen, in der Spalte "Umriss", wenn Sie für Umrissfarbe verwenden möchten, oder "füllen", wenn Sie als Füllfarbe festlegen möchten. In dieser Ansicht können Sie die Farbcodes neben jeder Farbe sehen.
- Wenn Sie sich in der Symbolansicht befinden, können Sie Farbsymbole in einem Raster sehen. Jedes der Farbsymbole ist in zwei Dreiecke aufgeteilt. Wenn Sie auf das obere linke Dreieck klicken, wird diese Farbe als Umrissfarbe für das ausgewählte Objekt festgelegt.



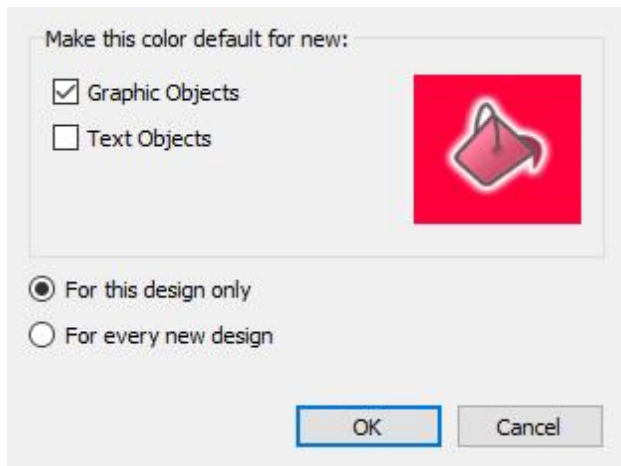
Wenn die Registerkarte "Farben" nicht sichtbar ist, können Sie sie immer mit der Option "Farben" von "Ansicht - Symbolleisten" anzeigen

Legen Sie die Standardfarben fest

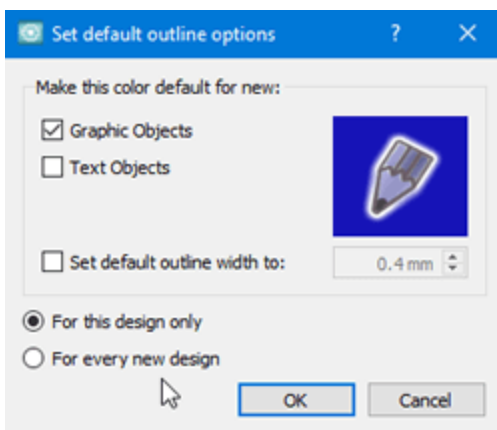
Wie wir bereits beim Erstellen eines Objekts erwähnt haben, wird automatisch eine Reihe von Standardfarben aus "Füllen" oder "Umriss" angewendet. Sie können den Standardfarbsatz einfach ändern, indem Sie auf eine

Farbe "Füllen" oder "Umriss" klicken, wenn nichts ausgewählt ist. Wenn Sie auf eine beliebige Füllfarbe klicken, wird der Farbdialog "Standardfüllung" angezeigt, in dem die ausgewählte Farbe angezeigt wird. In diesem Dialogfeld können Sie auswählen, für welche Arten von Objekten (Grafikobjekte - Textobjekte) die ausgewählte Farbe standardmäßig als Füllfarbe verwendet wird. Außerdem können Sie auswählen, ob diese Füllfarbe nur für das aktuelle Design oder für jedes Design von nun an verwendet wird. Wenn die gewünschte Farbe nicht in der Leiste "Verwendete Farben" aufgeführt ist, sollten Sie zuerst die Farbe hinzufügen. Klicken Sie auf "Füllen" oder "Umriss" Symbole.

Sie auf "Füllen" oder "Umriss" Symbole.




Auf die gleiche Weise können Sie die Standardkonturfarbe ändern. Wenn kein Objekt ausgewählt ist, klicken Sie auf eine beliebige Umrissfarbe und das Dialogfeld "Standard-Umrissfarbe festlegen" zeigt die ausgewählte Farbe an. Sie können auswählen, für welche Arten von Objekten (Grafik - Text) die ausgewählte Farbe als Standard-Umrissfarbe verwendet werden soll. Außerdem können Sie auswählen, ob diese Umrissfarbe nur für das aktuelle Design oder für jedes Design von nun an verwendet wird.



Wenn Sie Objekte ausgewählt haben, die Sie nicht freigeben, aber Sie eine Standardfarbe für das Ausfüllen festlegen möchten, müssen Sie die Taste "Strg" gedrückt halten und dann auf die Farbe "Füllen- Umriss" klicken, die Sie festlegen möchten. Derselbe Dialog erscheint, Ihre Auswahl wird nicht mit der angeklickten Farbe gefüllt, sie wird nur als Standard Füllen- Umrissfarbe gesetzt.

Im selben Dialog (Umriss) können Sie auch die Breite der Standard-Umrissfarbe ändern. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Standardkonturbreite festlegen" und geben Sie die gewünschte Breite in das entsprechende Feld ein. Die Standardkonturbreite wird auf den neuen Wert gesetzt und die Änderung wird

auf das "aktuelle Design" oder "auf jedes Design" entsprechend Ihrer Auswahl bei der Auswahl des Standards angewendet.

Wenn die erstellten Objekte keine Füll- oder Umrissfarbe haben sollen, können Sie standardmäßig auf "keine" Farbe klicken , in der Zeile "Füllen" oder "Umriss", je nachdem, was Sie auf "keine" setzen müssen.

Auswahl nach Farbe

In vielen Fällen ist es sehr nützlich, alle Objekte auszuwählen, die eine bestimmte Farbe verwenden. Diese Option ist sehr praktisch, wenn Sie beispielsweise eine Farbe ersetzen möchten. Es ist nicht notwendig, die Objekte manuell auszuwählen. Sie können Farbe, Stichtyp ändern, eine Stichart oder irgendeine andere Umwandlung anwenden, die Sie wünschen. Sie können Füllfarbe, Umrissfarbe oder einfach nur Farbe auswählen. Um eine Auswahl nach Farbe zu treffen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Farbe, die Sie in der Palettenleiste auswählen möchten. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine "Füllen" -Farbe klicken, können Sie auswählen, ob alle Objekte, die mit dieser Farbe gefüllt sind, oder alle Objekte, die diese Farbe für die Füllung oder die Umrandung verwenden, ausgewählt werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Umrissfarbe klicken, können Sie auf dieselbe Weise alle Objekte mit dieser Umrissfarbe oder alle Objekte mit dieser Farbe als Füllung oder Umriss auswählen.



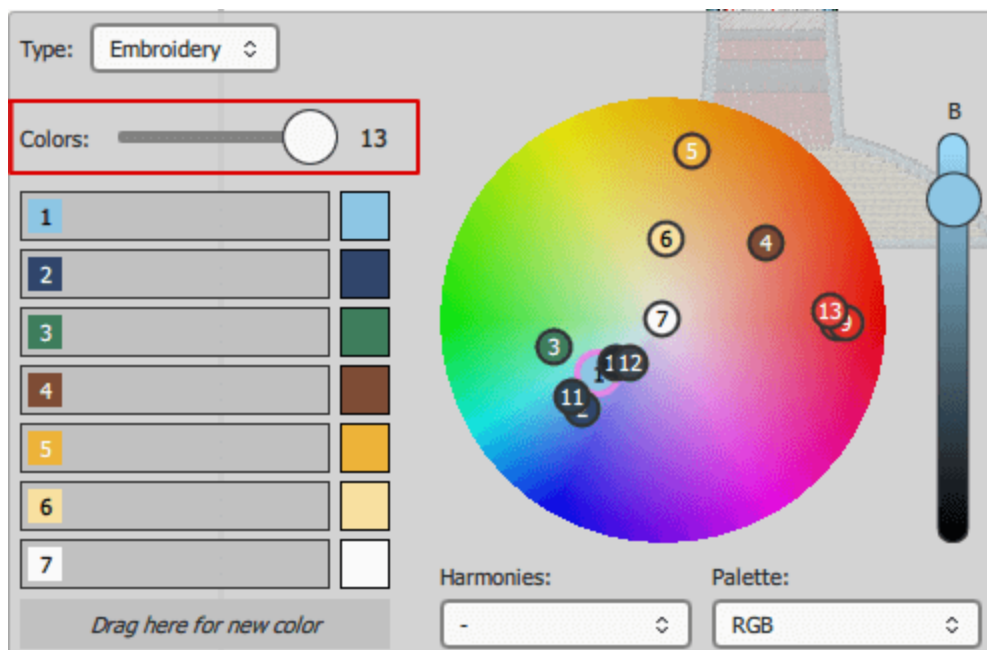
Farbmanager

Im Allgemeinen können Sie Grafiken aus verschiedenen Quellen problemlos importieren, Dateien, die in anderen Anwendungen erstellt werden, werden importiert und in Stickdesigns konvertiert. Beim Importieren von Grafiken aus anderen Quellen sollten Sie immer die Einschränkungen von Stickdesigns beachten. Wenn Sie ein Vektordesign mit 50 Farben importieren, wäre es zu schwierig, mit so vielen Farbänderungen zu produzieren. Zusätzlich sind die verfügbaren Farben jeder Garnpalette begrenzt. Der "Farbmanager" kann uns immer helfen, die Farben eines Designs zu optimieren und zu handhaben. Mit dem "Farbmanager" können Sie:

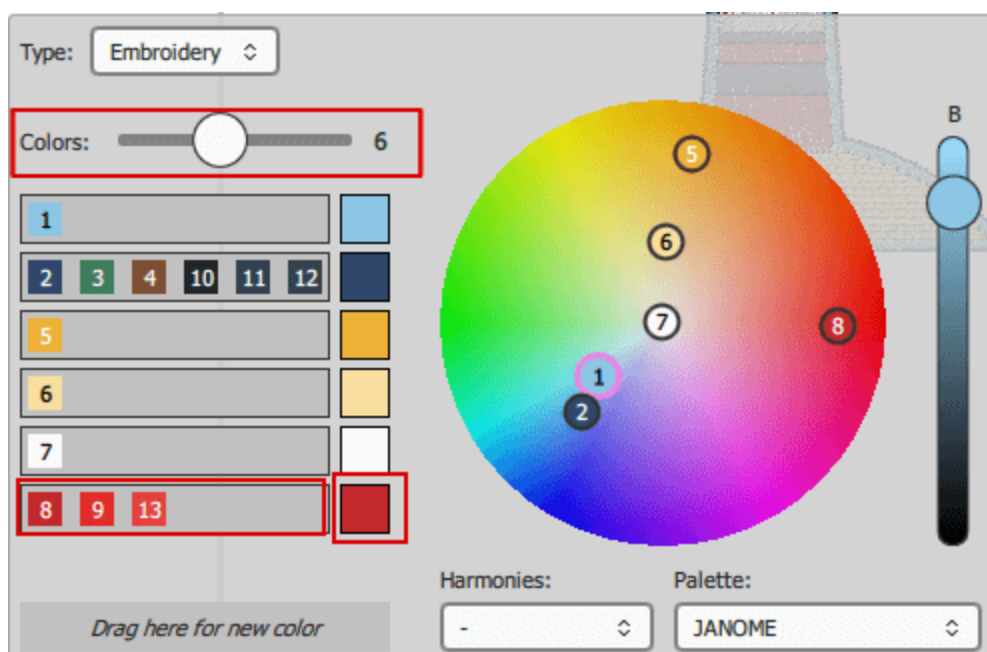
- die Farben eines Designs reduzieren
- die Farben auf dem Farbrad bearbeiten
- eine Garn-Palette auf alle Designfarben anwenden
- Farbharmonien auf alle Designfarben anwenden.

Farben reduzieren

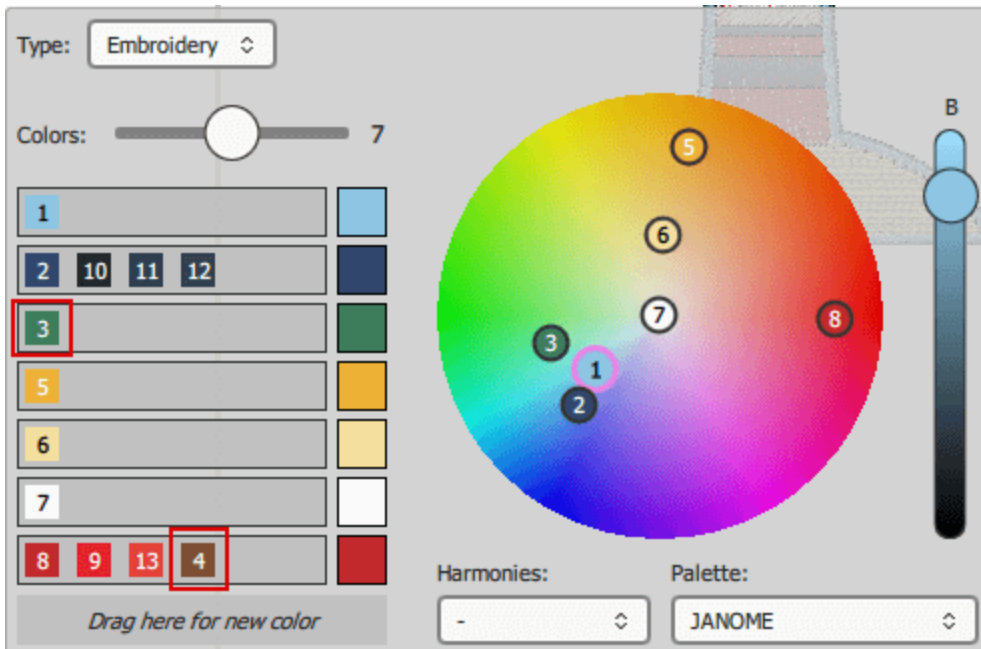
Für Stickdesigns müssen Sie eine Garnherstellertabelle auswählen und dann mit der Spurleiste "Farben" die Farben des Designs reduzieren. Beim Reduzieren der Farben vergleicht der Farbmanager automatisch mehrere Designfarben mit einer repräsentativen Farbe der ausgewählten Garntabelle. Die Farbwechsel sind automatisch auf dem Design sichtbar.






Wenn Sie beispielsweise ein Design mit 13 Farben haben, eine Garnherstellertabelle auswählen und die Farben auf 6 reduzieren, gruppiert der Farbmanager automatisch mehrere Farben und ordnet sie der nächsten Farbe aus der ausgewählten Garntabelle zu. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, gibt es 3 Variationen von Rot auf dem Design und die Reduktion entspricht ihnen dem nächsten verfügbaren Rot aus der ausgewählten Garn-Tabelle.



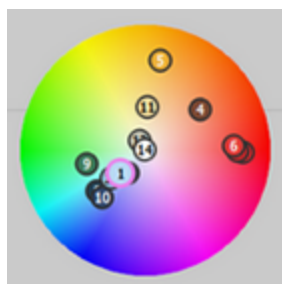
Wenn Ihnen die automatische Gruppierung von Farben nicht gefällt, können Sie immer eine Farbe aus der linken Liste in eine der anderen Farblinien ziehen oder in den Bereich "Hier für eine neue Farbe ziehen" ziehen, um eine neue Farbe hinzuzufügen. Sie können beispielsweise die grüne Farbe in eine neue Farbe ziehen und die braune Farbe in die rote Farbgruppe verschieben.



Denken Sie immer daran, dass Sie jede Änderung rückgängig machen können, indem Sie auf Rückgängig klicken  Symbol (Strg + Z) oder klicken Sie auf das Wiederherstellen  Symbol, um die letzte gemachte Rückgängig-Aktion (Strg + Umschalt + Z) abubrechen.Symbol.

Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf das Rechteck-Auswahlsymbol . Die Farben werden dauerhaft reduziert, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie die Operation nur "rückgängig machen". Wenn Sie den Farbmanager erneut öffnen, sind die verfügbaren Farben die reduzierten Farben. Sie können nur manuell neue Farben erstellen. Sie können eine der Zahlen auswählen, die sich über dem Farbrad befinden, und die Farbe ändern, indem Sie sie an einen anderen Punkt verschieben und die Helligkeit anpassen. Wenn Sie zu viele Farben haben und die zu bearbeitende Farbe nicht einfach zu finden ist, können Sie den Mauszeiger über die Farbe des Designs bewegen und durch Anklicken auswählen. Die Farbe wird auf dem Farbrad ausgewählt, der kleine Kreis erhält eine andere Kontur.

"Verwenden von Harmonien Kontrolle " können Sie die Farben des Designs automatisch durch verschiedene Techniken ersetzen. Wenn Sie zum Beispiel Einfarbig anwenden, werden alle Designfarben durch Farbtöne der gleichen Farbe ersetzt. Weitere Informationen zu Harmonien finden Sie im Harmonien Thema.



Original Design



Einfarbig



Auf die gleiche Weise können Sie ein Design mit Farben optimieren. Wenn Sie ein Design mit Stick- und Malfarben haben, können Sie im oberen Bereich des Dialogs "Farbmanager" den Typ der Farben auswählen, die Sie bearbeiten möchten. Indem Sie "Paint" auswählen, können Sie die "MalFarben" optimieren und reduzieren.

Harmonien

Wie bereits zuvor erwähnt, können Sie bei der Verwendung von "Harmonien" die Farben des Designs automatisch durch verschiedene Techniken ersetzen. Auf den folgenden Abbildungen können Sie sehen, wie alle Harmonien auf das gleiche Design angewendet werden. Bei jeder Farbharmonie ist die Farbe mit der Nummer 1 die Basisfarbe. Sie können alle Farben einer Harmonie auf einmal ändern, wenn Sie das Dreieck am äusseren Rand des Farbsektors verschieben.

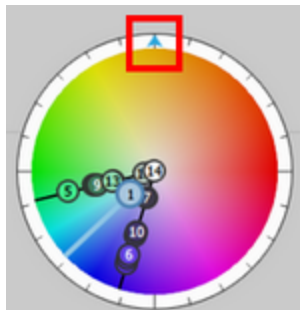


Wenn Sie auf eines der nummerierten Kreissymbole doppelklicken, die die Designfarben darstellen, können Sie diese Farbe als Grundfarbe festlegen, und die Harmoniefarben werden basierend auf dieser Farbe berechnet. Wenn Sie eine Harmonie auswählen, wird die Farbe mit der Nummer 1 immer als Grundfarbe verwendet. Wenn Sie also zuvor eine andere Grundfarbe gewählt und die Harmonie geändert haben, wechseln Sie zurück zum Standard.



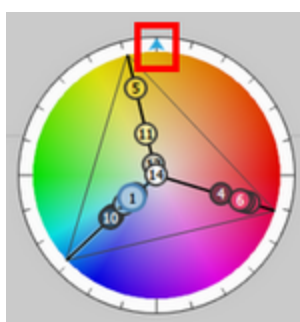
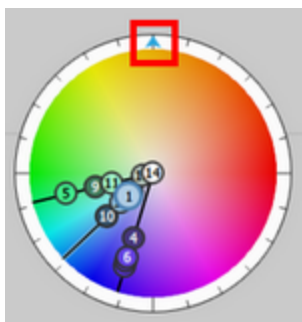
Original Design

Einfarbig: Die einfarbige Harmonie verwendet eine Grundfarbe und der Rest der Designfarben wird durch Farbtöne gleicher Farbe ersetzt.



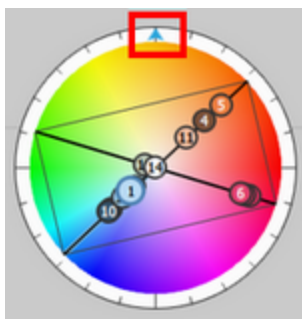
Komplementär: Bei dieser Harmonie werden alle Designfarben auf dem Farbrad einander gegenüber gestellt, sodass alle Farben als Komplementärfarben betrachtet werden (Beispiel: Rot und Grün). Der hohe Kontrast der Komplementärfarben erzeugt ein lebendiges Aussehen.

Diad: Die Diadic- oder Diad-Farbharmenie verwendet zwei Farben, die durch eine Farbe auf dem Farbkreis getrennt sind.



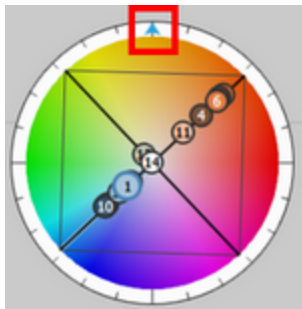
Analog: Die analoge Harmonie setzt die Farben nebeneinander auf das Farbrad. Die Farben passen gut zusammen und schaffen schöne Designs.

Triade: Die Triadenharmonie setzt die Farben auf ein Dreieck und sie sind gleichmäßig um das Farbrad verteilt. Triadische Farbharmenien tendieren dazu, ziemlich lebhaft zu sein, selbst wenn Sie blasser oder ungesättigte Versionen Ihrer Farbtöne verwenden.



Tetradic: Die Rechteck- oder Tetradic-Farbharmone platziert die Designfarben in zwei komplementären Paaren. und schafft ein reiches Farbschema bietet viele Möglichkeiten zur Variation.


Split - Komplementär: Die Split-Komplementär-Farbharmone ist eine Variation des Komplementärfarbschemas. Zusätzlich zu der Grundfarbe verwendet es die zwei Farben neben seinem Komplementär. Diese Harmonie hat den gleichen starken visuellen Kontrast wie das Komplementärfarbschema, hat aber weniger Spannung.



Quadrat: Die quadratische Farbharmone ähnelt dem Rechteck, jedoch mit allen gleichmäßig um den Farbkreis verteilten Farben.

Design neu anordnen


Die Software enthält zwei Möglichkeiten, um die Objekte / Formen eines Designs neu zu ordnen. Die erste ist von der Option "Order" des Rechtsklick-Menüs und die zweite der "Sequenze Manager". Die erste Methode

kann in allen Fällen und die zweite, nur wenn die automatische Sequenz  deaktiviert ist, angewendet werde. In den folgenden Abschnitten wird erklärt, wie jede Methode angewendet werden kann.

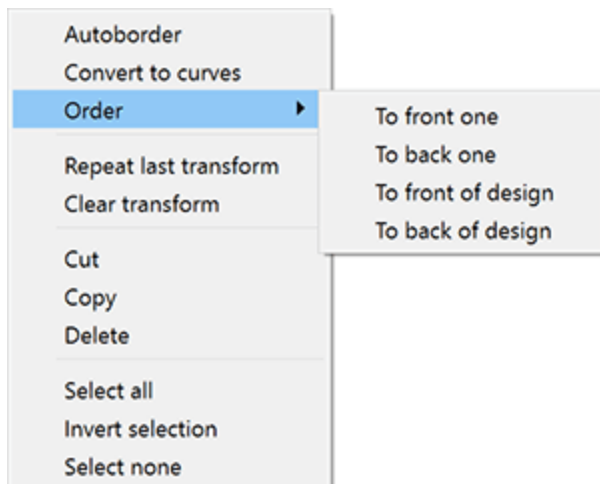
- Neuordnen aus dem Rechtsklick-Menü
- Neuordnen mit dem Sequenzmanager

Objekte neu ordnen

Eine Möglichkeit, Objekte neu zu ordnen, besteht darin, die Reihenfolgeoption aus dem Kontextmenü zu verwenden. Sie können die Reihenfolge der ausgewählten Objekte ändern, indem Sie eines nach vorne und ein anderes nach hinten bringen. Die Neuordnung, die Sie vornehmen, ist hauptsächlich für das Grafikdesign.

Wenn die Auto-Sequenz  Auf "Auto" eingestellt ist, basiert die endgültige Sticksequenz auf verschiedenen Optimierungen, die auf das Design angewendet werden und nicht mit der Reihenfolge übereinstimmen, die das Grafikdesign ursprünglich hatte. Um die Reihenfolge des Designs vollständig zu verwalten, müssen Sie die Sequenz auf "Manuell" einstellen.

Es gibt vier Optionen für das Umsortieren: "Nach vorne", "Nach hinten", "Vor das Design", "Hinter das Design". Um eine der Umordnungsoptionen auf die Objekte anzuwenden, müssen Sie sie auswählen und dann mit der rechten Maustaste darauf klicken, damit das Popup-Menü erscheint. Aus dem Rechtsklick-Menü erweitern Sie das Order-Untermenü und wählen eine der vier Neuordnungsoptionen.



- Nach vorne: Mit dieser Option können Sie das ausgewählte Objekt um eine Position nach vorne verschieben. Wenn das ausgewählte Objekt oben im Design positioniert ist, ist die Option Nach vorne nicht verfügbar. Eine andere Möglichkeit, diese Option direkt anzuwenden, besteht darin, die Tastenkombination "Bild hoch" (Bild auf) über die Tastatur zu drücken.
- Nach hinten: Mit dieser Option können Sie das ausgewählte Objekt hinter eine Position verschieben. Wenn Sie die ausgewählte Option auf das letzte Objekt des Designs anwenden wollen, ist diese Option nicht verfügbar. Eine andere Möglichkeit, diese Option direkt anzuwenden, besteht darin, die Tastenkombination für die Abwärtspfeiltaste (PgDn) über die Tastatur zu drücken.

- Vor das Design: Mit dieser Option können Sie das / die ausgewählte (n) Objekt (e) so verschieben, dass es sich vor allen anderen Objekten des Designs befindet. Sie können diese Option auch direkt anwenden, indem Sie auf der Tastatur die Tastenkombination Ende drücken.
- Hinter das Designs: Mit dieser Option können Sie das / die ausgewählte (n) Objekt (e) hinter alle anderen Objekte des Designs verschieben. Sie können diese Option auch direkt anwenden, indem Sie auf der Tastatur die Home-Tastenkombination (Home) drücken.

In der folgenden Abbildung haben wir zum Beispiel drei Kreise; und der rosa Kreis ist auf der untersten Ebene, der grüne auf die nächsten und der gelbe auf der obersten Ebene.



Um die Reihenfolge der Kreise zu ändern, müssen wir die rosa Farbe wählen und aus dem Rechtsklickmenü die Option "Reihenfolge"> Nach vorne "auswählen.




Sofort geht der Kreis vom untersten Level eine Ebene höher. Wir können auch das Gegenteil tun, indem wir den gelben Kreis wählen und aus dem Rechtsklickmenü die Option "Anordnen> Hinter das Design" auswählen.



Diese Option sendet den Kreis an die unterste Ebene des Designs. Mithilfe der Neuordnungswerkzeuge können Sie genau das Design erstellen, das Sie sticken möchten.

Sequenzmanager

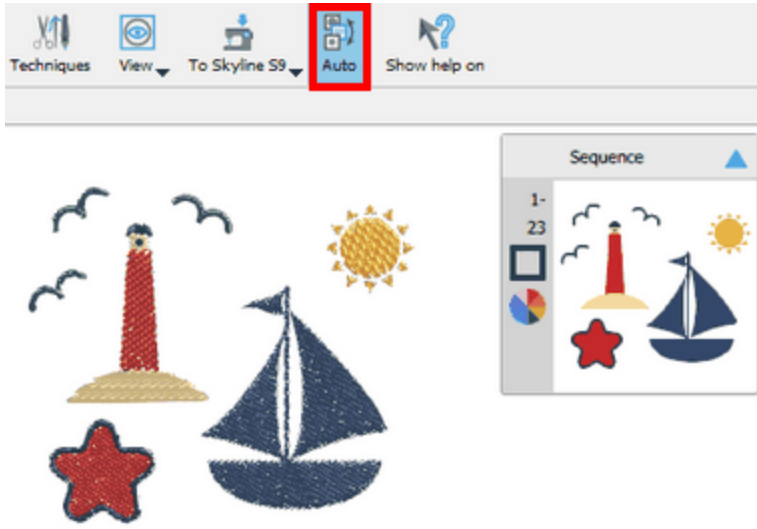
Der Sequenzmanager bietet eine grafische Darstellung der Designreihenfolge und bietet eine einfache Möglichkeit, diese zu ändern. Der "Sequenzmanager" befindet sich neben der "Eigenschaften" -Leiste. Alle Designobjekte werden als Symbole in einer quadratischen Box dargestellt. Der "Sequenz" -Manager hat zwei

Modi:  "Auto" und "Manuell".

"Auto"

Wenn die Sequenz auf "Auto" eingestellt ist, optimiert die Software das Stickdesign, um die bestmögliche Qualität zu erzielen. Daher können die Objekte, die mit Stichen gefüllt sind, nicht neu sortiert werden und sie

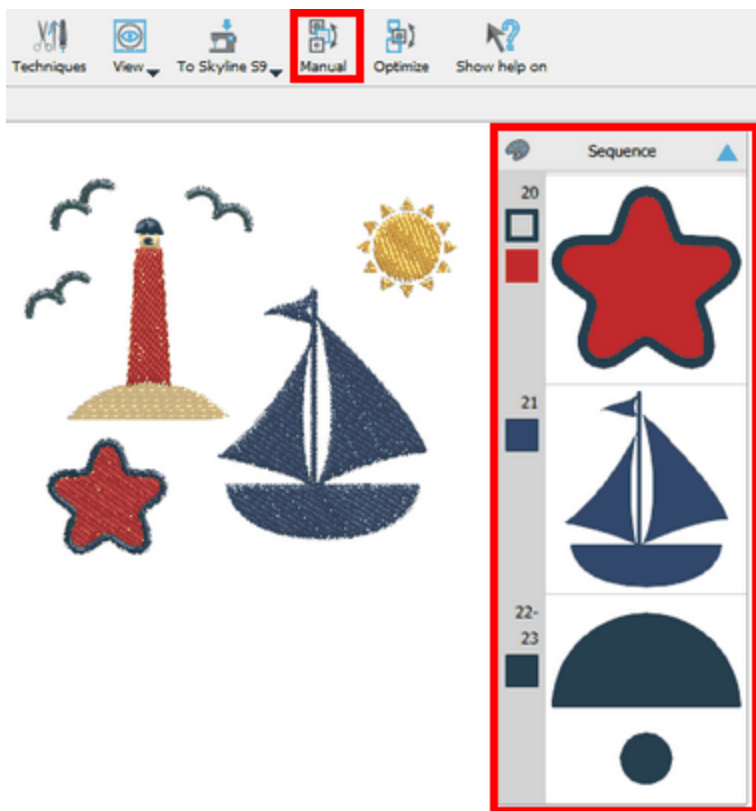
erscheinen in einem Objekt gruppiert. Die Objekte, die verschiedene Typen haben, wie z.B. schneiden oder malen, erscheinen nur mit ihrem eigenen Typ gruppiert und Sie können sie als Gruppe neu ordnen.



Das Programm verwendet intelligente Mechanismen, um automatisch die Reihenfolge der Stichelemente zu erstellen, und Sie haben keine Kontrolle über die Reihenfolge, in der sie durch den Sequenzmanager gestickt werden. Sie können nur einige Optimierungseinstellungen festlegen, um die Software so zu steuern, wie das Design gestickt werden soll. Wenn die Sequenz auf "Auto" eingestellt ist, können Sie ganz einfach normale Stichobjekte von Kristall-, Schneide-, Schablonen-, Mal- oder Applikationsobjekten trennen und die Reihenfolge zwischen ihnen ändern.

"Manuell"

Wenn die Sequenz auf "Manuell" eingestellt ist oder wenn die "Sticktechnik" deaktiviert ist, können Sie alle Objekte / Formen im Sequenzmanager separat sehen. Sie können sie nach Belieben neu anordnen, indem Sie sie nach oben oder unten ziehen.

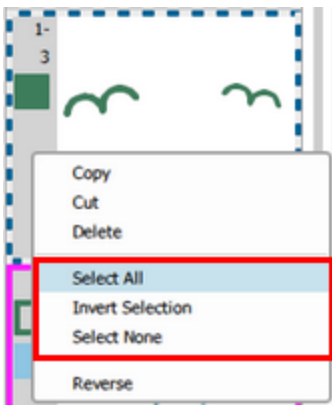


Die Objekte, die auf dem Sequenz-Manager höher positioniert sind, sind diejenigen, die zuerst gestickt oder auf dem überlappenden Stapel abgesenkt werden.

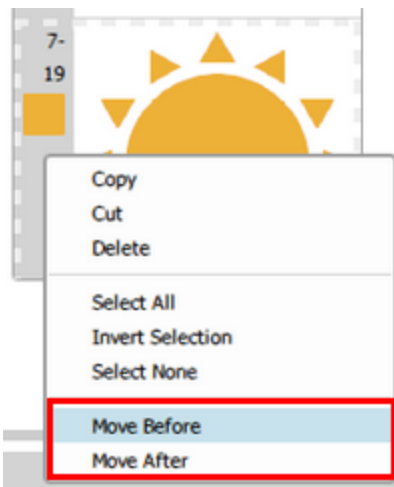
Weitere Informationen über die Verwendung und Anpassungen der Auto-Sequenz finden Sie in Kapitel Sticksequenz.

Sequenzmanagerleiste

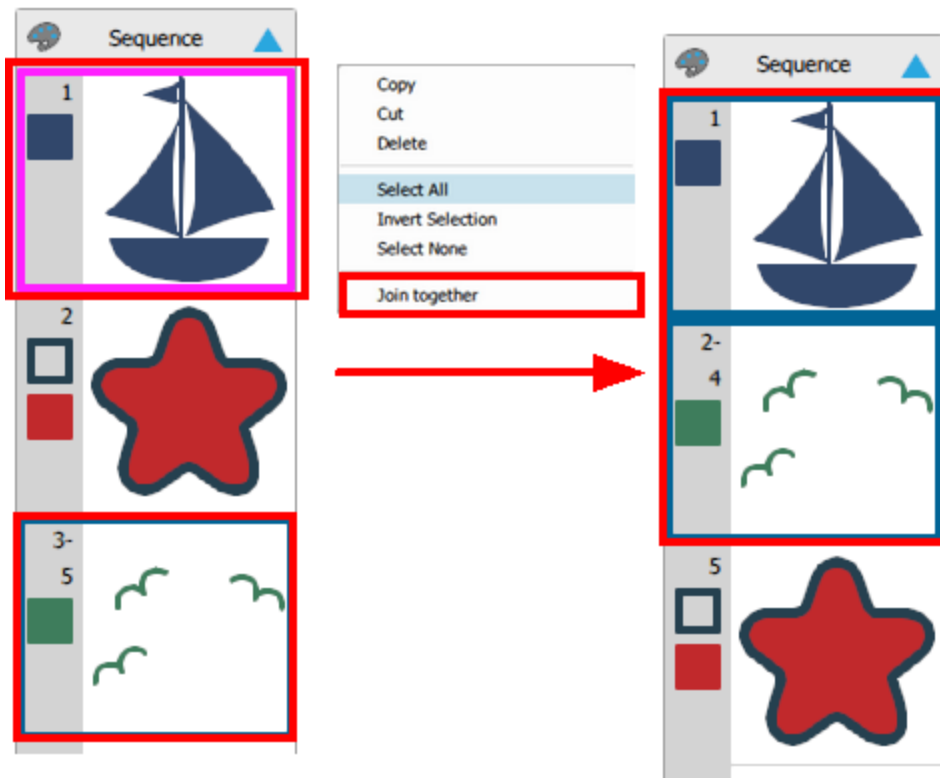
Der Sequenz-Manager wird standardmäßig im rechten Bereich des Fensters neben der Leiste "Eigenschaften" angezeigt. Wenn Sie auf ein beliebiges Symbol des Sequenz-Managers klicken, wird es ausgewählt und Sie können es im Entwurfsbereich mit einem hervorgehobenen Rechteck um ihn herum sehen. Sie können mehrere Elemente mit der Taste "Strg" oder Cmd unter mac OS und/oder den "Umschalttasten" auswählen. Um eine Reihe von Sequenzsymbolen auszuwählen, halten Sie die "Umschalttaste" gedrückt, klicken Sie auf das erste Symbol der Serie und dann auf das letzte. Alle Sequenzsymbole zwischen den, auf die Sie geklickt haben, sind nun ausgewählt. Wenn Sie die "Strg"-Taste gedrückt halten und auf mehrere Sequenzsymbole klicken, werden sie auch ausgewählt. Mit der Taste "Strg" können Sie auch Symbole aus einer Auswahl entfernen. Wenn Sie die "Strg"-Taste gedrückt halten und auf bereits ausgewählte Sequenzsymbole klicken, sind diese Symbole deaktiviert. Sie können auch die Tasten "Strg" und "Umschalt" in Kombination verwenden, d. h. wenn Sie eine Reihe von Sequenzsymbolen mit der Taste "Umschalt" auswählen und dann die Taste "Strg" gedrückt gedrückt halten, können Sie der Auswahl weitere nicht-sequentielle Symbole hinzufügen oder ausgewählte Symbole aus der Auswahl entfernen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Sequenzsymbol klicken, wenn ein oder mehrere Sequenzsymbole ausgewählt sind, erhalten Sie auch einige allgemeine Auswahloptionen. Mit "Alle auswählen" können Sie alle Sequenzsymbole auswählen, mit "keine auswählen" können Sie alles deaktivieren und mit "Umgekehrte Auswahl" können Sie alle anderen Symbole mit Ausnahme der bereits ausgewählten auswählen.



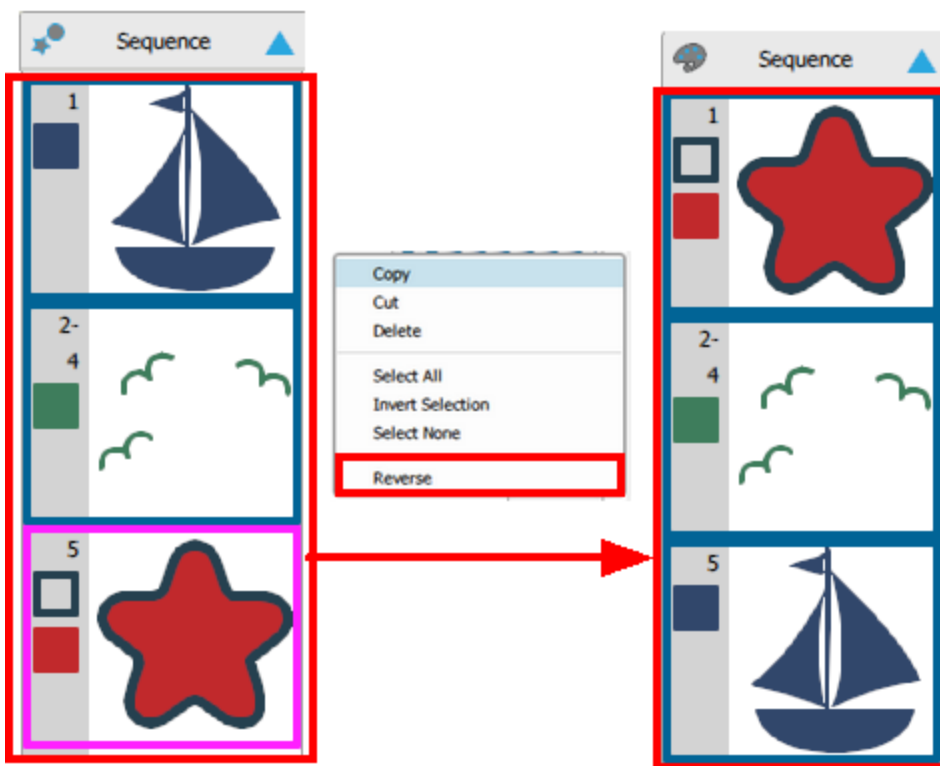
Neben jedem Sequenzsymbol sehen Sie einen numerischen Wert, der die Position dieses Designteils in der Sticksequenz darstellt. Sie können ein oder mehrere Sequenzsymbole anklicken und nach oben oder unten ziehen, um deren Position in der Sticksequenz zu ändern. Bei Designs mit zu vielen Konstruktionsteilen ist es möglicherweise nicht einfach, die Sequenzsymbole an die gewünschte Position zu ziehen. In diesem Fall wäre es einfacher ein oder mehrere Sequenzsymbole anzuklicken und diese nach oben oder unten in die gewünschte Richtung zu verschieben. Wenn die gewünschte Position gefunden wurde, rechtsklicken Sie auf das Sequenzsymbol. Im angezeigten Menü können Sie nun aus den neuen Optionen "nach vorne bewegen" und "nach hinten bewegen" wählen, um die Symbole direkt vor oder nach der Stelle zu positionieren, auf die Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben.






Wenn Sie nicht sequenzielle Symbole auswählen und mit der rechten Maustaste auf eines der ausgewählten Symbole klicken, haben Sie die Möglichkeit diese Sequenzsymbole nebeneinander zu reihen (zusammenfügen). Die Symbole werden dann neben dem Symbol verschoben, auf das Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben.

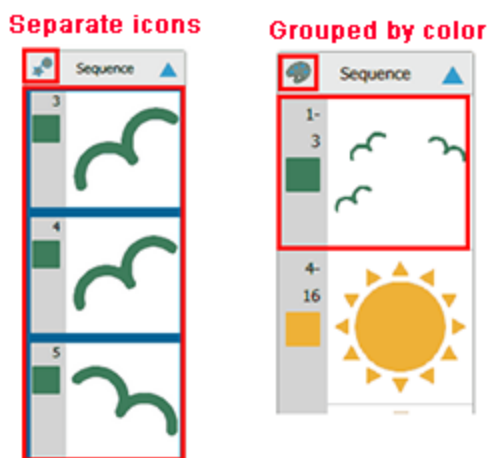


Im Rechten Klickmenü gibt es auch die Möglichkeit, die Reihenfolge von zwei oder mehr Sequenzsymbolen umzukehren. Wählen Sie dazu einfach zwei oder mehr Sequenzsymbole aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste oben auf die Auswahl und verwenden Sie die Option "Umkehren".





Nach Farben Gruppieren

Wenn die Sequenz auf "Manuell" eingestellt ist, erscheint ein weiteres Symbol  (Gruppieren nach Farbe) auf der Titelleiste des Sequenzmanagers. Wenn Sie dieses Symbol sehen , sind alle Designteile separate Symbole. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, werden die Designteile nach Farbe gruppiert und das Symbol ändert sich in dieses Palettensymbol . Dies bedeutet, dass alle sequenziellen Objekte/Formen mit derselben Farbe in einem Symbol gruppiert sind. Es ist eine Zwei-Zustand-Schaltfläche, so dass standardmäßig alle Objekte als separate Symbole angezeigt werden, wenn Sie einmal drücken werden die Objekte nach Farbe gruppiert. Wenn Sie nochmals drücken, wechseln Sie zurück zu separaten Symbolen. Die Funktion "Gruppieren nach Farbe" gruppiert keine Objekte/Formen mit derselben Farbe, wenn sie unterschiedliche Füll- oder Gliederungstypen aufweisen. Zum Beispiel werden zwei Rechtecke, die zwar die selbe Farbe aufweisen, eines jedoch mit Stepstich und das andere mit der Malfunktion erstellt wurde, gruppiert. Wenn die Sequenzsymbole nach Farbe gruppiert sind, sehen Sie neben jedem Symbol eine Reihe von numerischen Werten. Darüber hinaus können Sie die Füll- und Gliederungsfarben anzeigen, die für jedes Symbol verwendet werden.



Bei Cut-, Paint-, Schablonen- und Applikationsobjekten entspricht die Reihenfolge, die im Sequenz-Manager festgelegt wird, der Reihenfolge die beim Exportieren des zu schneidenden Entwurfs angezeigt wird (Datei > Exportieren > Zu Kristallen/Cuttern).

Der Sequenz-Manager kann nur in der Größe oder Minimierung geändert aber nicht geschlossen werden. Um die Größe des Sequenz-Managers zu ändern, platzieren Sie den Mauszeiger über dem linken Rand des Sequenz-Managers, bis der Cursor zu einem Größensymbol wechselt. Klicken und ziehen Sie nach rechts, um es zu verkleinern, oder nach links, um es zu vergrößern. Wenn Sie es zu stark verkleinern, werden die Sequenznummern und die Farben ausgeblendet. Um den Sequenzmanager zu minimieren, müssen Sie auf das  Symbol auf der Kopfzeile klicken. Um es zu maximieren, müssen Sie erneut auf das gleiche Symbol klicken  welches nun in die entgegengesetzte Richtung zeigt.

Sie können auch die Reihenfolge der Designelemente ändern, indem Sie die Reihenfolge-Optionen verwenden, die im Rechts-Klick-Menü angezeigt werden. Diese Reihenfolge-Optionen werden in einem separaten Abschnitt beschrieben. Um die Sticksequenz zu simulieren, können Sie das Werkzeug langsames Neuzeichnen verwenden.

Werkzeuge

In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen einige Werkzeuge der Software.

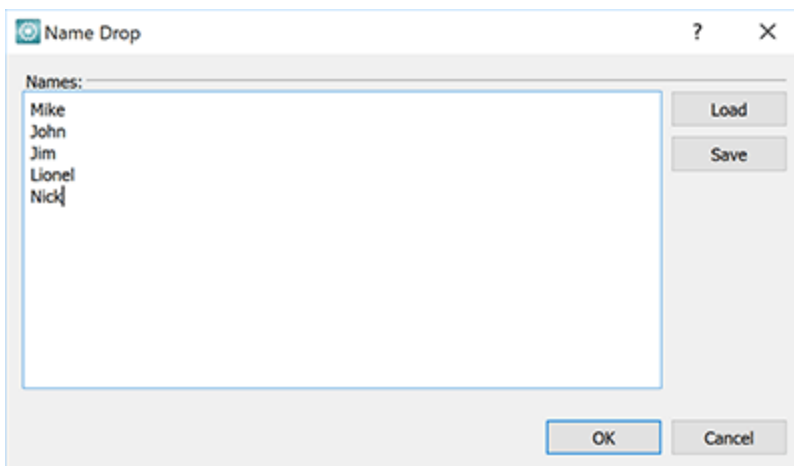
Erstellen Sie einen Serientext

Das Werkzeug "Serientext" ist die einfachste Möglichkeit, mehrere Designs mit unterschiedlich eingefügtem Text zu erstellen. Wenn Sie zum Beispiel die Namen aller Länder der Welt sticken möchten, können Sie einfach das Stickmuster erstellen, das in allen Designs gleich ist, den Namen des ersten Landes eingeben und mit dem "Serientext" Werkzeug alle anderen Designs erstellen. Es wird Ihnen klarer sein, wenn wir erklären, wie "Serientext" angewendet wird.

Serientext-Werkzeug

Die Funktion "Serientext" kann aus dem Rechtsklick-Menü eines ausgewählten Textobjekts aktiviert werden, wenn der Objekteditor aktiv ist. Wenn die Funktion "Serientext" aktiviert wird, erscheint das Dialogfeld "Serientext"

Im Dialogfeld müssen Sie viele Parameter anpassen, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Alle möglichen Anpassungen werden im Folgenden analysiert.



- "Laden": Mit der Schaltfläche "Laden" können Sie eine bestehende "Namensliste" laden. Alle Namen, die die Liste enthält, werden im Textbereich "Namen" angezeigt, in dem Sie sie bearbeiten können.
- "Speichern": Mit der Schaltfläche "Speichern" können Sie eine "Serientext" -Liste in einer Datei speichern, die Sie bei Bedarf wieder laden können. Sie können die Listen "Sereintext" an beliebiger Stelle speichern und bei Bedarf laden.
- "Namen": Im Textbereich "Namen" sind alle Namen aufgelistet, die verwendet werden, damit die Funktion "Serientext" angewendet wird. Alle Änderungen, die beim Hinzufügen oder Löschen von Namen auftreten, werden im Textbereich "Namen" aufgelistet.

Um den Namen zu übernehmen, müssen Sie auf OK klicken.

Erstellen Sie einen Serientext

Um den "Serientext" zu erstellen, müssen Sie die folgenden Schritte ausführen:

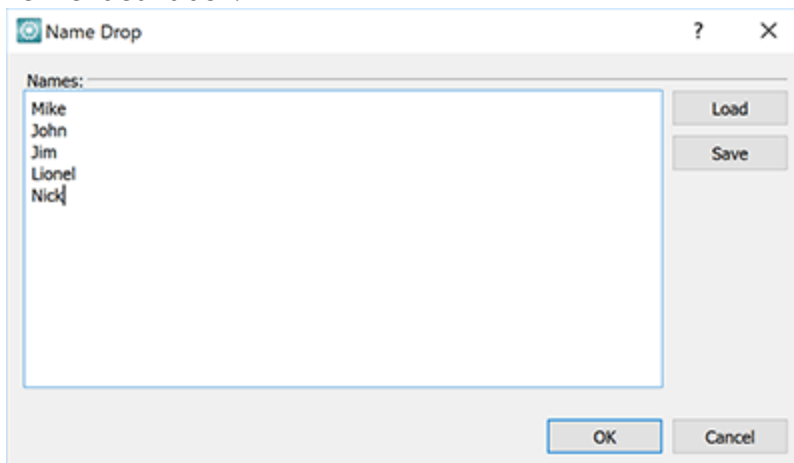
1. Erstellen oder laden Sie das Design, das Sie verwenden möchten



2. Fügen Sie den Text einwo Sie das "Serientext" Werkzeug anwenden werden.



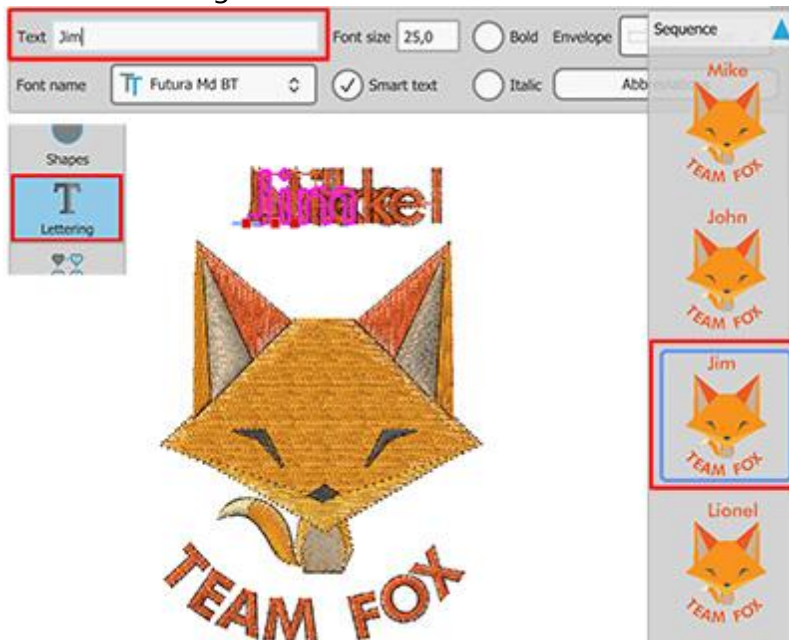
3. Wählen Sie das gesamte Design (einschließlich des Textes), klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Funktion "Serientext". Das Dialogfeld "Sereintext" wird angezeigt.
4. Fügen Sie Namen in die Liste "Namen" ein oder laden Sie aus einer Datei andere Namen, die Sie zuvor verwendet haben.



5. Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um die Serientexte zu erstellen. Die Namen fallen auf einem Stapel. Wie Sie auf dem Bild unten sehen können, zeigt der Sequenzmanager den Stapel mit dem Namen Serientext. Die Designs sind gruppiert und übereinander angeordnet.



6. Um den Text jeder Gruppe zu bearbeiten, müssen Sie den "Serientext", den Sie bearbeiten möchten, aus dem "Sequence Manager" auswählen und dann auf "Text" klicken. **T** Werkzeug aus der "Tools" -Leiste klicken. Ändern Sie den Text im "Nächste" -Feld der "Werkzeug" -Leiste und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.



7. Um zu sehen, wie der Serientext gestickt wird, klicken Sie auf "Langsam neuzeichnen"  Werkzeug in der Werkzeugleiste "Werkzeuge".

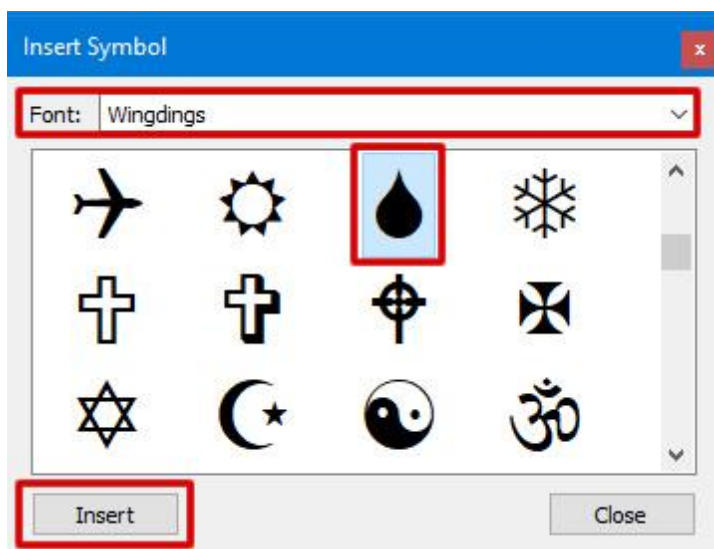


Die Entwürfe werden in einer einzigen Datei gespeichert und nacheinander in der Reihenfolge sortiert, die im Sequenzmanager angezeigt wird. Die Maschine stoppt automatisch am Ende jedes Serientext-Designs und wartet auf Sie, um den Grundstoff zu ändern, um mit dem nächsten Design fortzufahren.

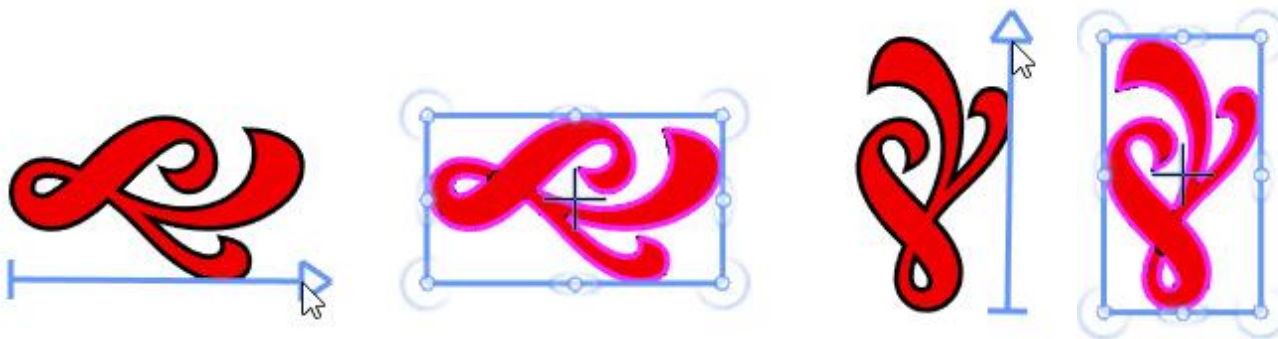
8. Das Design kann gespeichert und in die Maschine geladen werden.

Symbol einfügen

Jede Schriftart, die auf unserem Computer installiert ist, kann Symbole enthalten, die auf der Grafik der Schriftart basieren. Diese Symbole sind möglicherweise eine sehr gute Quelle für Artwork. Die Option "Symbol einfügen" bietet eine Möglichkeit, sie zu überprüfen und sie zu verwenden, wenn Sie möchten. Sie können ein Symbol einfach einfügen, indem Sie im Menü "Extras" die Option "Symbol einfügen" aktivieren. Der Dialog Symbol einfügen erscheint, in dem alle Symbole einer bestimmten Schriftart aufgelistet werden. Wählen Sie mithilfe der Dropdown-Liste eine Schriftart aus, um die verfügbaren Symbole anzuzeigen. Möglicherweise müssen Sie nach unten scrollen, um alle verfügbaren Symbole zu sehen.



Sobald Sie das Symbol gefunden haben, das Sie verwenden möchten, müssen Sie es auswählen und auf die Schaltfläche Einfügen klicken. Sie können auch auf ein beliebiges Symbol doppelklicken. Der Dialog wird ausgeblendet, um Platz im Designbereich zu schaffen. Der Mauszeiger verwandelt sich in ein Kreuz, das darauf wartet, die Position des Symbols anzugeben. Klicken und ziehen Sie mit der Maus, um die Breite des Symbols und den Winkel anzugeben, den Sie haben möchten. Nach dem Loslassen der Maus erscheint das Symbol auf dem Arbeitsbereich mit den Standardfarben für Füllung und Umriss und der Dialog Symbol einfügen wird wieder aktiviert. Sie können beliebig viele Symbole einfügen, indem Sie die gleichen Schritte ausführen.



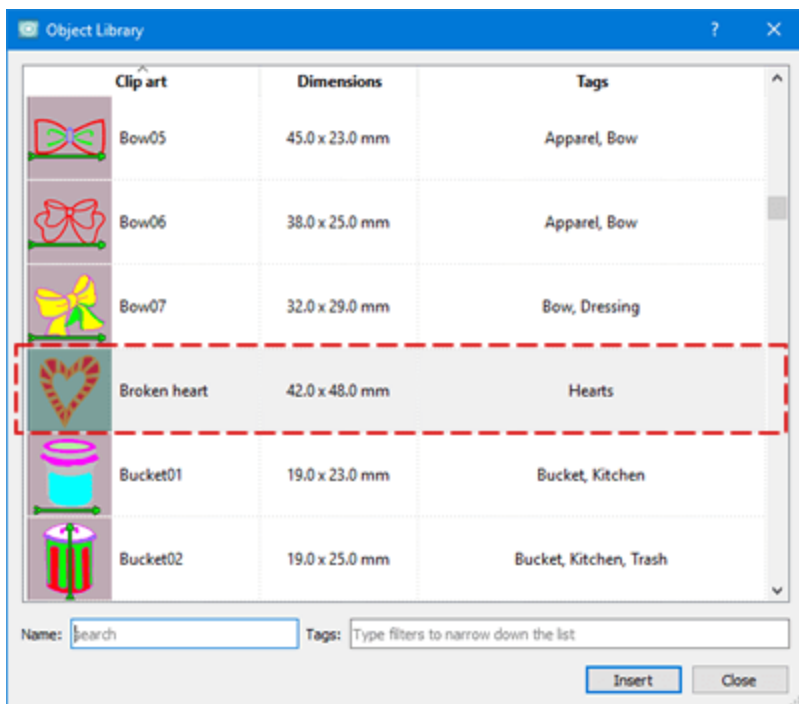
Sie können "Symbol einfügen" auch mit den Tasten "Strg + F11" starten (Cmd + F11 für Mac OS). Wenn Sie beim Ziehen die "Shift" -Taste gedrückt halten, wird der Cursor alle 22,5 Grad einrasten und Sie können das Symbol in einem bestimmten Winkel einfügen. Mit der "Alt" -Taste wird das eingefügte Symbol horizontal gespiegelt.

Clipart-Bibliothek

Die Software enthält eine Sammlung von vorgefertigten Designs oder Designfragmenten, die Clipart-Bibliothek genannt wird. Darüber hinaus gibt es einen Mechanismus, um der Clipart Bibliothek eigene Designelemente hinzuzufügen und zu verwalten. Clipart-Bibliothek kann Ihnen helfen, den Erstellungsprozess neuer Designs durch Wiederverwendung vorhandener Designs zu beschleunigen. Sie können die Elemente in der Clipart-Bibliothek leicht organisieren, indem Sie Schlüsselwörter hinzufügen.

Zusammenfassungsinformationen wie Breite und Höhe werden automatisch aufgezeichnet und angezeigt. Sortier- und Suchfunktionen werden bereitgestellt, um Ihre Liste nach Namen und Stichwörtern zu filtern.

Sie können die "Clipart-Bibliothek" mit der Option "Clipart-Bibliothek - Objekt einfügen" im Menü "Extras" oder mit den Tasten Strg + I (für MacOS-Benutzer Cmd + I) starten.



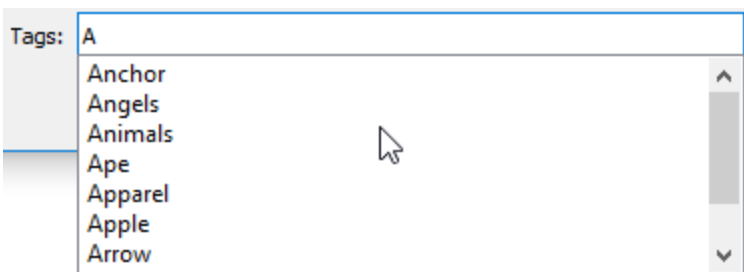
Beim Start der Bibliothek können Sie eine Liste aller verfügbaren Objekte sehen. Wenn Sie auf ein Objekt klicken, wird die Einfüge-Schaltfläche aktiviert. Wenn Sie nun "Einfügen" drücken, können Sie die ausgewählte Clipart platzieren. Der Cursor verwandelt sich in ein Kreuz, um die Position anzugeben. Klicken und ziehen Sie, um die Größe und Ausrichtung zu definieren. Während Sie ziehen, können Sie eine skalierte und gedrehte Vorschau sehen, die der Bewegung der Maus folgt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das gewünschte Objekt platziert.

Beim Start der Bibliothek können Sie eine Liste aller verfügbaren Objekte ansehen. Wenn Sie auf ein Objekt klicken, wird die Einfüge-Schaltfläche aktiviert. Wenn Sie auf "Einfügen" klicken, können Sie die ausgewählten Cliparts platzieren. Der Cursor ändert sich in ein Kreuz, um die Position zu markieren. Klicken Sie und ziehen Sie auf, um die Größe und Ausrichtung zu definieren. Während Sie ziehen, können Sie eine skalierte und gedrehte Ansicht sehen. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Artikel platziert.



Filtern Sie sichtbare Elemente

Es ist sehr einfach, eines der Cliparts in ein Design zu platzieren, aber was ist mit dem Finden von Objekten? Zuerst können Sie nach einem Clipart nach seinem Namen suchen, zum Beispiel Typ "Herz" und alle Designs mit dem Namen Herz kommen auf. Während der Eingabe wird die Liste automatisch aktualisiert, um das Element anzuzeigen, dessen Name dem Text, der Typ ist, am nächsten kommt. Auf dieselbe Weise filtern Sie sichtbare Filterelemente, indem Sie im Bereich "Tags" eingeben. Nur die Elemente mit diesem Tag sind jetzt in der Liste sichtbar.



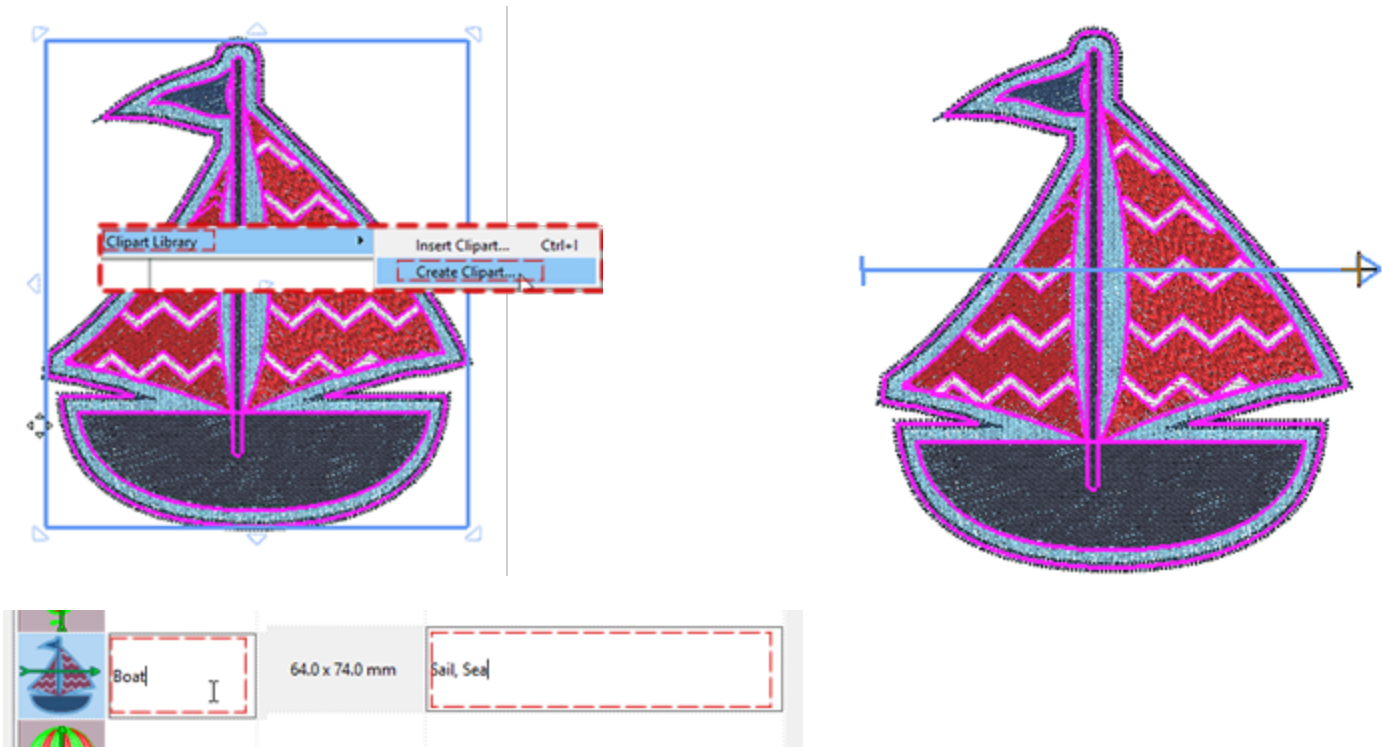
Sie können Clipart-Elemente auch mit Namen umbenennen, die Ihnen vertrauter sind, um beim Auffinden von Objekten zu helfen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Objekt und verwenden Sie die Option "Umbenennen", um den Namen des Clipart-Elements zu ändern. Bearbeiten Sie den Namen und drücken Sie die Eingabetaste, um zu übernehmen. Auf die gleiche Weise wie oben können Sie auch die verfügbaren Tags eines Clips ändern. Verwenden Sie ein Komma, um mehr als ein Tag hinzuzufügen.



Sie sollten immer daran denken, dass beim Umbenennen oder Hinzufügen von "Tags" zu einem der integrierten Clip-Art-Objekte das Original unverändert bleibt und eine Kopie mit den Änderungen erstellt wird, die Sie angewendet haben. Die eingebauten Gegenstände bleiben immer so wie sie sind, aber Sie können auch eigene Gegenstände erstellen.

Hinzufügen von Objekten zur Clipart-Bibliothek

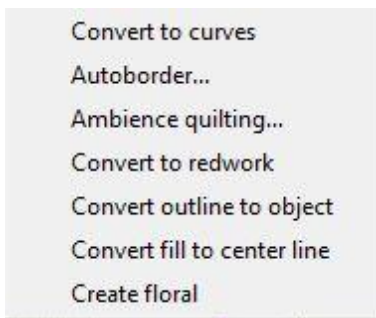
Die Stärke der Clipart-Bibliothek besteht darin, dass Sie immer eigene Cliparts erstellen können. Fügen Sie beliebige Gestaltungselemente in die Bibliothek hinzu, und Sie erstellen einen leistungsstarken Satz von Elementen zur Wiederverwendung in jedem Design. Es ist einfach, jeden Designteil in die Clipart-Bibliothek hinzuzufügen. Wählen Sie die Objekte aus, die Sie zur Bibliothek hinzufügen möchten und gehen Sie zum Menü "Werkzeuge" - "Clipart-Bibliothek" und verwenden Sie die Option "Clipart erstellen". Der Mauszeiger wird zu einem "Kreuz" und Sie müssen eine Referenzlinie über den ausgewählten Objekten erstellen. Klicken und ziehen Sie, um die Referenzlinie zu erstellen, und sobald Sie die Maustaste loslassen, wird die "Clipart-Bibliothek" angezeigt und die Auswahl des Objekts wurde hinzugefügt. Klicken Sie auf den Bereich "Name", um einen Namen anzugeben, und auf den Bereich "Tags", um Stichwort-Tags hinzuzufügen.



Konvertieren



Der "Konvertieren" Button enthält eine Sammlung von Werkzeugen, mit denen Sie Ihre Designs konvertieren, bearbeiten oder Verzierungen hinzufügen können. Die Werkzeuge sind dynamisch und werden nur angezeigt, wenn sie auf die ausgewählten Objekte angewendet werden können. Wenn Sie daher ein bestimmtes Werkzeug unter der Schaltfläche Konvertieren nicht finden können, bedeutet dies, dass ein solches Werkzeug nicht auf die bestimmten Objekte angewendet werden kann.



Jedes der verfügbaren Werkzeuge wird ausführlich in separaten Abschnitten erläutert, die jedem von ihnen gewidmet sind.

1. In Umfompunkte konvertieren: Die meisten Form-Objekte, die Sie zeichnen (Rechtecke, Ellipsen usw.), zusammen mit den Text - Monogramm-Objekten, haben einen speziellen Umfompunkttyp, wenn Sie diese im Modus Umfompunkte bearbeiten ändern. Um ein solches Objekt umzuformen, müssen Sie es auswählen, mit der rechten Maustaste anklicken und im Rechten Klickmenü die Option "In Umfompunkte konvertieren" auswählen. Das Objekt wird dann in ein Objekt konvertiert, dessen Umfompunkte und Segmente Sie wie bei jedem normalen Objekt weiter bearbeiten können.
2. Automatische Umrandung: Das Werkzeug " Auto-Rahmen " ist sehr nützlich, um automatische Rahmen zu erstellen. Mit diesem Werkzeug können Sie einen "Laufstich", "Satinlinie", "Farb-Zickzack", "Farblinie", "Schneide" oder "Schablonen" Rahmen zu einem oder mehreren Objekten hinzufügen. Die jeweiligen "Techniken" sollten aktiviert werden, damit Schnitt- und Schablonentypen vom "Auto-Rahmen-Werkzeug" verfügbar werden. Um das Werkzeug "Auto-Rahmen" verwenden zu können, müssen Sie zunächst ein oder mehrere Objekte auswählen, auf die Sie einen Auto-Rahmen anwenden möchten.
3. EchoQuilten: Die Software bietet eine einfache Möglichkeit, einen Quilting-Block mit jedem Design zu erstellen.
4. Konvertieren in eine Redwork: Mit der Option "Konvertieren in Redwork" können Sie jedes Design in Redwork konvertieren. Redwork-Designs werden mit roten Laufstichen auf weißem Stoff erstellt. Die Farbe ist jedoch nicht auf rote Stiche beschränkt. Nach dem Erstellen des ursprünglichen Redwork-Designs ist es möglich, die Farbe zu bearbeiten, indem Sie die Umriss-Farbe des Designs ändern.
5. Messer: Das Messer-Werkzeug kann zur Teilung von Objekten verwendet werden. Um das Messer zu benutzen, müssen Sie erst ein gefülltes und dann das dazugehörige Umrissobjekt auswählen. Durch Rechtsklick erscheint ein Menü, aus dem Sie die Option Messer wählen. Das gefüllte Objekt wird an den Punkten geschnitten, die die Aussenlinie berühren. Sie können das Messer auch benutzen, um Teile anderer Objekte zu verwenden.

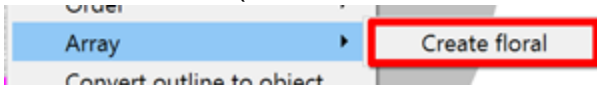
6. Anordnen: Das "Anordnen" ist eine Anwendung, die ein "Basisobjekt" verwendet, um eine "Flächenfüllung" oder eine "Umrissfüllung" mit dem Basisobjekt zu erstellen. Beim Anwenden von "Anordnen" auf Füllung wird ein Motif-Raster erstellt und Kopien des Basisobjekts werden als Muster auf den Raster gelegt..
 - Umriss aus Formen erstellen: Diese Option ist verfügbar, wenn Sie ein zu füllendes Objekt auswählen und die Taste "Strg" (für Mac Cmd) verwenden, um ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzuzufügen. Das Basisobjekt muß kleiner als das zu füllende Objekt sein. Die Umrisslinie des größeren Objekts wird automatisch mit dem kleineren Objekt gefüllt.
 - Füllung aus Formen erstellen: Diese Option ist verfügbar, wenn Sie ein zu füllendes Objekt auswählen und die Taste "Strg" (für Mac Cmd) verwenden, um ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzuzufügen. Das Basisobjekt muss kleiner als das zu füllende Objekt sein. Das größere Objekt wird automatisch mit dem kleineren Objekt gefüllt, welches als Muster plazierte wird.
7. Erstellen von Rankenmustern Mit der Option "Ranken erstellen" können Sie automatisch schöne Blumenmuster erzeugen. Sie können aus einer Liste der verfügbaren Blätter und Blumen wählen und hunderte von Rankenkombinationen produzieren.
8. Umriss in Objekt konvertieren: Dies ist eine ganz besondere Fähigkeit, die die Software bietet, da Sie einen Umriss in ein Objekt konvertieren können und somit ein neues geschlossenes Objekt mit der Form des Umrisses erstellen. Sie können einen Fülltyp oder einen Sondereffekt auf dieses neue Objekt anwenden.
9. Füllung in Mittellinie konvertieren Diese Funktion ist nützlich, wenn Sie ein Linienobjekt mit der Form eines anderen Füllobjekts erstellen müssen.

Erzeuge Ranken

Mit der Option "Ranken erstellen" können Sie automatisch schöne Blumenmuster erzeugen. Sie können aus einer Liste der verfügbaren Blätter und Blumen wählen und hunderte von Rankenkombinationen produzieren.

Um ein Rankenmuster zu erstellen, müssen Sie zuerst:

1. eine Form erstellen, auf welche die Ranken angewendet wird, dann färben Sie diese mit der Farbe, die Sie die Ranke haben möchten, ein.
2. Wählen Sie die Form aus und erweitern Sie im Rechten Klickmenü die Option "Anordnen" und wählen Sie "Ranke erstellen" (oder wählen Sie dies über die Schaltfläche "Konvertieren" in der Standardsymbolleiste).



3. Die "Blumen Bibliothek" erscheint.



HINWEIS: Die Blattauswahl ist optional. Wenn kein Blatt ausgewählt ist, wird das Standardblatt verwendet.

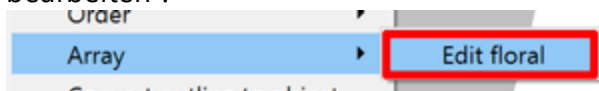
4. Wählen Sie die gewünschte Blume aus der Liste "Blumen" und das gewünschte Blatt aus der Liste "Blätter". Klicken Sie auf "OK", um das florale Design auf die Form anzuwenden.
5. Die Form wird mit einem Rankenmuster gefüllt bestehend aus den ausgewählten Blume und Blätter. Beachten Sie, dass Sie möglicherweise die Größe der Form ändern müssen, um das gesamte Design im Inneren einzupassen. Sie können die Entwurfseinstellungen über die Symbolleiste "Eigenschaften"

bearbeiten. Die Ranken Kollektion ist Teil des Anordnen-Fülltyps. Weitere Anpassungsmöglichkeiten finden Sie in dem Ranken-Abschnitt.

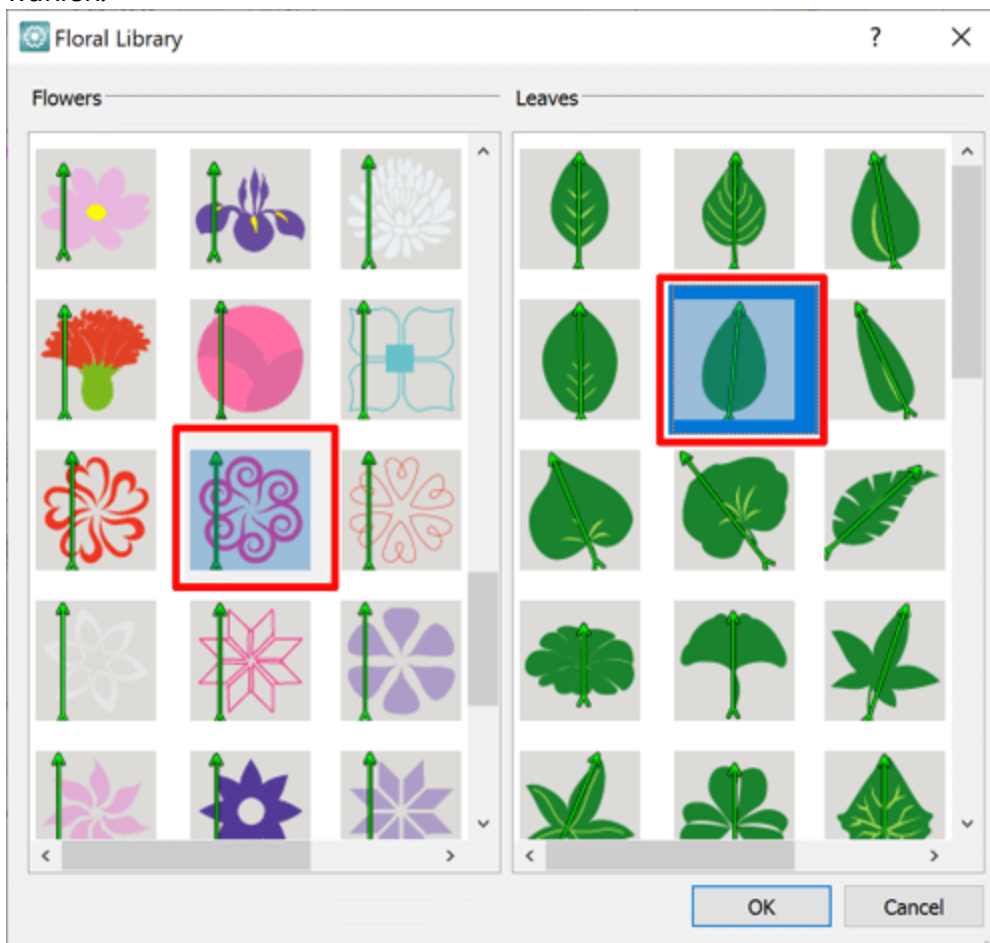
Bearbeiten des Rankenmusters

Um Ihr Rankenmuster zu bearbeiten, müssen Sie:

1. dieses selektieren.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und erweitern Sie die Option "Anordnen" oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Konvertieren" in der Standard-Symbolleiste und wählen Sie die Option "Ranke bearbeiten".



3. Das Fenster "Blumenbibliothek" wird angezeigt. Nun können Sie eine andere Blume und anderes Blatt wählen.



4. Klicken Sie auf "OK", um Ihre Auswahl anzuwenden oder "Abbrechen", um das vorhandene Blumendesign beizubehalten.

Formen als Blumen hinzufügen

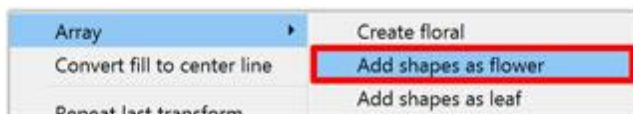
Sie können die Blume eines Blumenmusters durch eines ihrer Design ersetzen unter Verwendung der Option "Formen als Blume hinzufügen".

Um dies zu tun, müssen Sie:

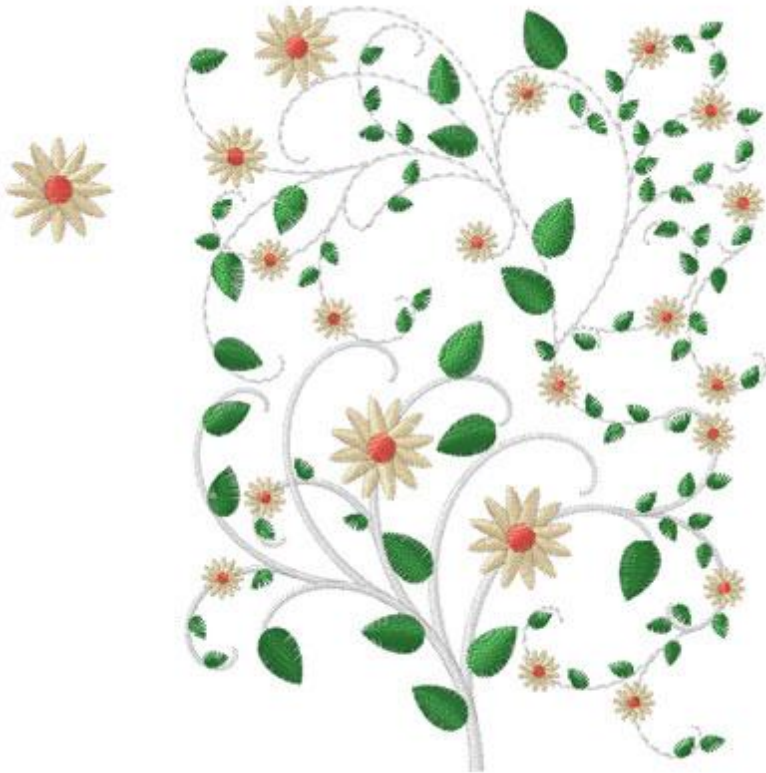
1. das Design, welches sie verwenden möchten, neben dem vorhandenen Blumendesign erstellen.



2. Wählen Sie sowohl das Blumen Design als auch das eigene Design, das Sie als Blume verwenden möchten.
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, erweitern Sie die Option "Anordnen" und wählen Sie die Option "Formen als Blume hinzufügen".



4. Ihr Design wird die Blume des Blumendesigns ersetzen und die Software wird automatisch die notwendigen Anpassungen vornehmen, um die neue Blume richtig zu einzupassen.



Formen als Blätter hinzufügen

Sie können das Blatt eines Blumenmusters durch ein Design ersetzen, das Sie erstellt haben, indem Sie die Option "Formen als Blatt hinzufügen" verwenden.

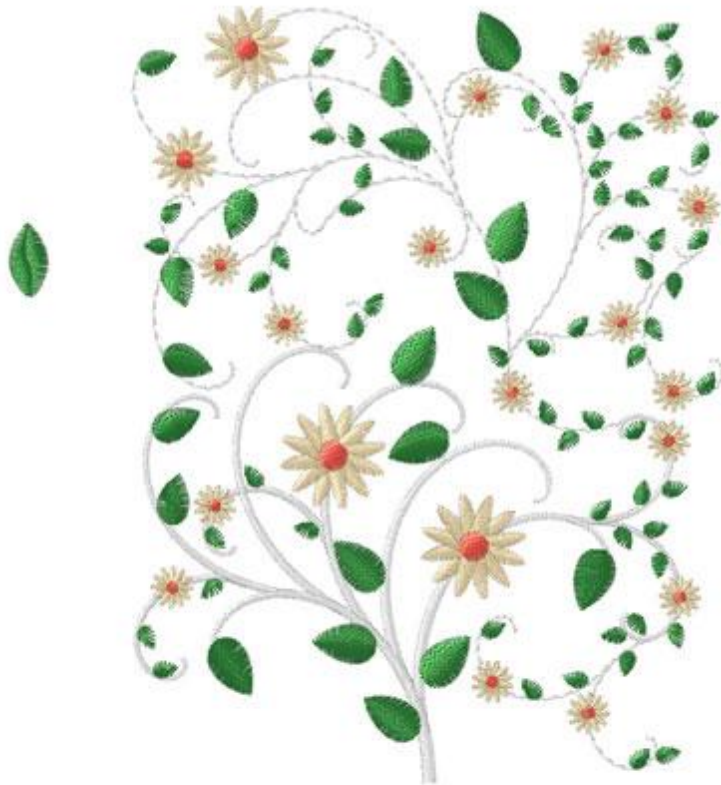
Um dies zu tun, müssen Sie:

1. das Design, das Sie neben dem vorhandenen Blumendesign verwenden möchten, erstellen.



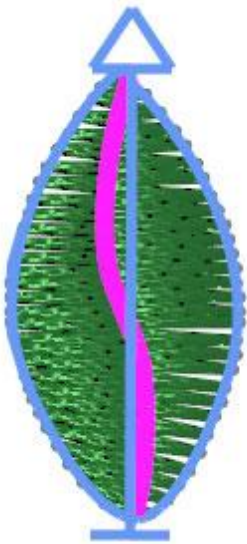
2. Wählen Sie sowohl das Blumennuster als auch das Design, das Sie als Blatt verwenden möchten

3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, erweitern Sie die Option "Anordnen" und wählen Sie "Formen als Blatt hinzufügen".

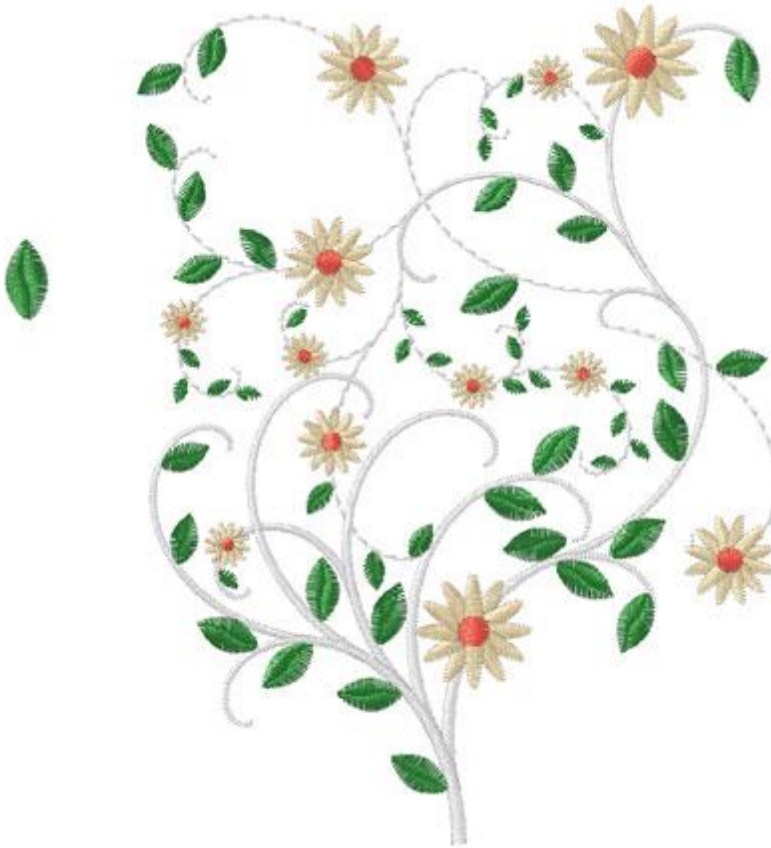


4. Der Cursor wechselt zu einem Kreuz und erwartet ihre Eingabe des Start- und Endpunkt des Blattes, die wichtig sind, um das Blatt richtig auf die Ranke zu legen. Klicken und ziehen Sie vom Startpunkt des Blattes zum Endpunkt, und sobald Sie die Maustaste loslassen, wird Ihr Blatt dem Blumenmuster

hinzugefügt.



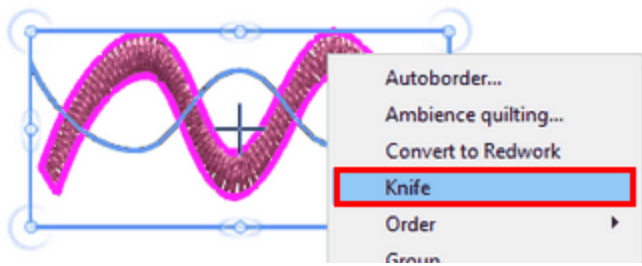
5. Das Blattdesign ersetzt die Blätter des Blumenmusters und macht automatisch die nötigen Änderungen um dieses richtig in die Form zu passen.



Messer

Das Messerwerkzeug kann verwendet werden, um Objekte physisch zu teilen und leicht bizarre Formen unter Verwendung von Teilen eines beliebigen Objekts zu erzeugen. Um das Messer zu verwenden, müssen Sie das gefüllte und das dazugehörige Umrissobjekt auswählen. Durch Rechtsklick öffnet sich ein Menue, aus

welchem Sie das Messerwerkzeug anwählen. Das Objekt wird an den Punkten geteilt, die die Aussenlinie des Objektes berühren.



Die Option "Messer" ist nur verfügbar, wenn Sie ein "Füll"-Objekt und ein offenes "Umriss"-Objekt ausgewählt haben, das sich oben auf dem "Füllobjekt" befindet und als geteilte Linie verwendet wird

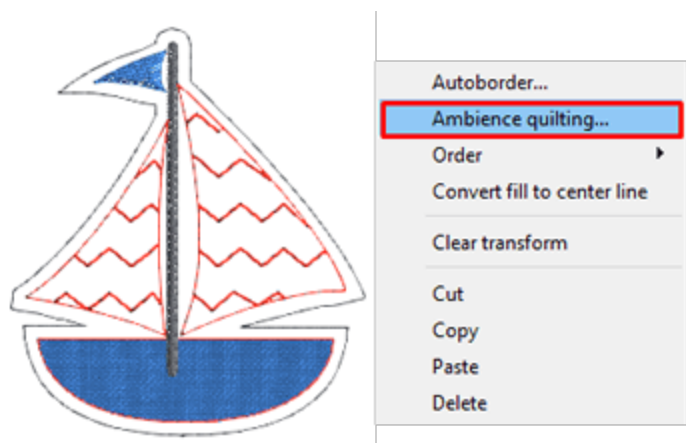


Auf die gleiche Weise können Sie jedes Objekt unter Verwendung eines Linienobjekts teilen, das Sie manuell digitalisiert haben.

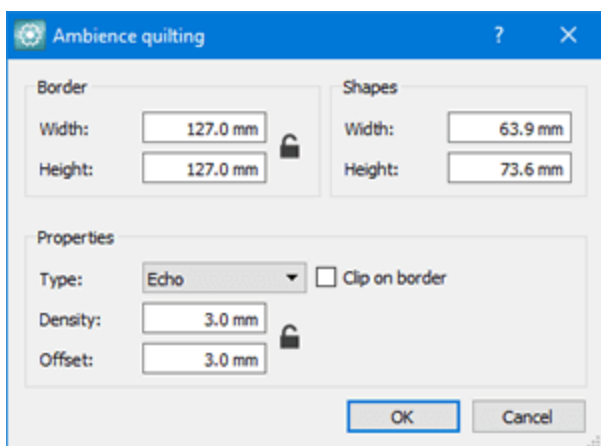


EchoQuilten

Die Software bietet eine einfache Möglichkeit, einen Quilting-Block mit jedem Design zu erstellen. Wählen Sie das Objekt (entweder ein ganzes Design oder einen Teil davon), das Sie in den Quilting-Block aufnehmen möchten. Nehmen wir zum Beispiel das folgende Bild einer Yacht. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird durch Rechtsklick die Option "Echo-Quilten" in einem Dropdown-Menü angezeigt. Sie können auch "EchoQuilten" aus dem Symbol Konvertieren in der horizontalen Symbolleiste auswählen.



Wenn Sie auf "Echo-Quilting..." klicken, wird das folgende Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Einstellungen des Quilt-Blocks anpassen können..



Im Bereich "Grenze" definieren Sie die Größe des kompletten Quilting-Blocks. Drücken Sie das Sperrsymbol, um die proportionale Größe zu aktivieren. Dies bedeutet, dass wenn Sie eine der Dimensionen ändern, die andere automatisch aktualisiert wird, um die gleichen Proportionen beizubehalten.

Im Bereich "Formen" können Sie die Größe des ausgewählten Entwurfsteils sehen. Dies ist nur ein Verweis, der Ihnen hilft, die Blockgröße zu definieren. Mit anderen Worten, Sie können die Größe des Objekts aus diesem Dialogfeld nicht ändern.

Im Bereich "Eigenschaften" können Sie den Fülltyp des Blocks sowie die relative Parameter definieren. Es gibt 3 Arten von Füllung für den Quilt-Block: Echo, Scroll und Stippling. Mit dem Wert "Versatz" können Sie den Abstand zwischen dem Objekt und der ersten Quiltlinie festlegen. Darüber hinaus können Sie mit dem Wert "Dichte" den Abstand zwischen den Quiltlinien definieren. Wenn Sie die gleichen "Abstand"- und "Dichte"-Werte haben möchten, können Sie auf das Sperrsymbol klicken, um die Werte zusammen zu sperren, und dann wird jeder von Ihnen festgelegte "Dichtewert" auch als "Abstandswert"-festgelegt.

Echo

Mit dem Typ "Echo" werden Auto-Umriss-Linien nach der Form des Objekts erstellt, um den Quilt-block zu füllen. Wenn Sie die Option "Clip am Rand" aktivieren, wiederholen sich die Auto-Umriss-Linien, bis sie durch die Größe des Quiltblocks abgeschnitten werden. Wenn Sie "Clip am Rand" nicht verwenden, erstellt die Software tatsächlich autoborder-Linien des Objekts sowie Auto-Umriss-Linien des Quiltblocks, die miteinander vermischt werden.



Without Clip on border



Clip on border

Rollen

Der Typ "Rollen" erzeugt einen ähnlichen Effekt wie "Echo" ohne Clip am Rand. Der Unterschied liegt jedoch in der Art und Weise des Nähens, da die Software kontinuierliche Stichlinien produziert, die die Produktion viel einfacher machen.



Stippling

Bei Verwendung des Typs "Stippling" wird der Quiltblock mit einer Stippling-Füllung um das Objekt gefüllt, beginnend mit dem definierten Offset.




Redwork

Mit der Option "Konvertieren zu Redwork" können Sie jedes Design in Redwork konvertieren. Redwork-Designs werden mit roten Laufstichen auf weißem Stoff erstellt. Die Farbe ist jedoch nicht auf rote Stiche beschränkt. Nach dem Erstellen des ursprünglichen Redwork-Designs ist es möglich, die Farbe zu bearbeiten, indem Sie die Umrissfarbe des Designs ändern.

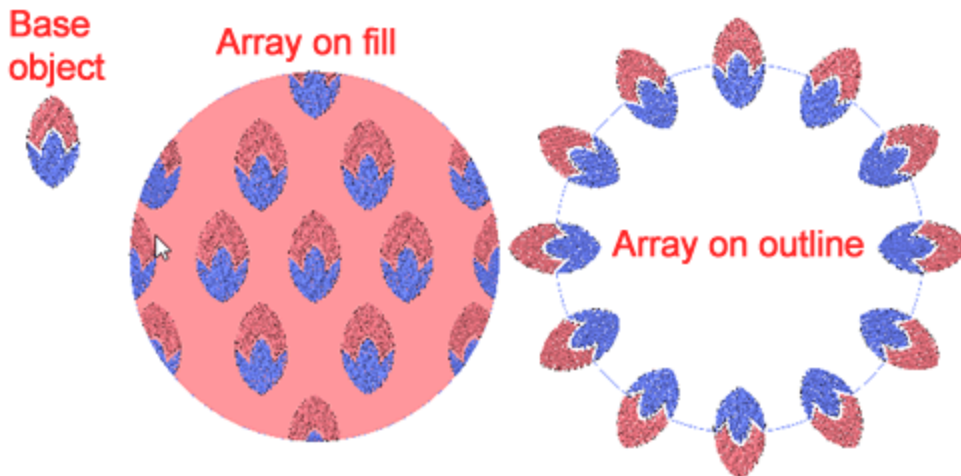
Um dieses Werkzeug anzuwenden, müssen Sie nur das Design auswählen, welches Sie konvertieren möchten und mit der rechten Maustaste darauf klicken. Wählen Sie im Rechten Klickmenü die Option "Konvertieren zu Redwork" aus und die Konvertierung wird automatisch erfolgen.



Sie können dieses Werkzeug auch über das Symbol Konvertieren  in der horizontalen Symbolleiste nach Auswahl des Entwurfs selektieren. Es ist wichtig zu wissen, dass jeder Teil des Redwork-Designs mit der gleichen Anzahl von Durchgängen genäht werden muss.

Anordnung

Das "Anordnen" ist ein Typ, der ein "Basisobjekt" oder ein "Clipart-Element" verwendet, um eine "Flächenfüllung" oder eine "Konturfüllung" unter Verwendung des Basisobjekts oder des "Clipart-Elements" zu erzeugen. Beim Anwenden von "Anordnen" auf Füllung wird ein Musterraster erstellt und Kopien des Basisobjekts werden gemustert auf dem Raster platziert. Mit Anordnen (Füllung oder Kontour) können Sie erstaunliche Effekte erzeugen. In den folgenden Abschnitten wird gezeigt, wie Anordnen auf Füllung oder Kontour angewendet wird und welche Anpassungen vorgenommen werden können. Zum Beispiel wird die Form auf der linken Seite der folgenden Abbildung als Basisobjekt verwendet. Unter Verwendung des Basisobjekts haben wir Anordnen auf den Füllbereich des Kreises (mittlerer Teil der Figur) und Anordnen auf die KONTour desselben Kreises (rechter Teil der Figur) angewendet.



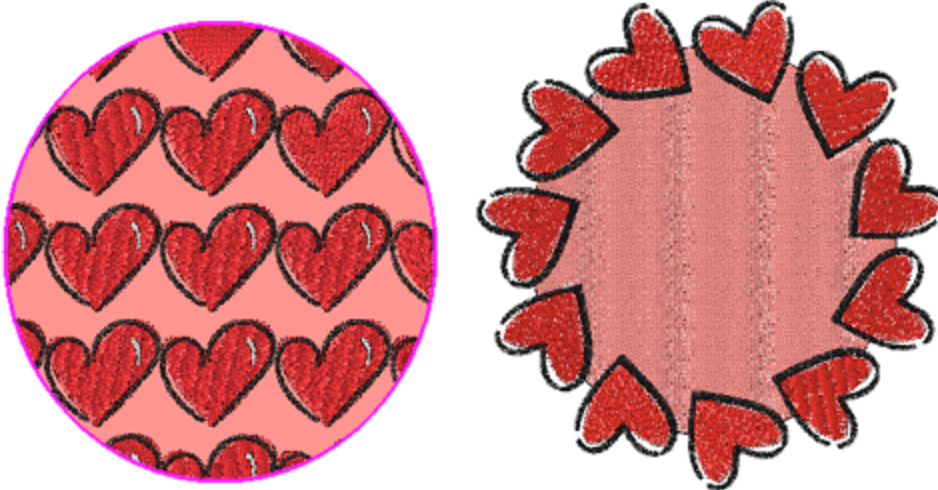
Es gibt 2 Möglichkeiten, "Anordnen" auf Füllung oder Kontour anzuwenden.


- Verwenden Sie ein "Clipart" -Objekt als Basisobjekt
- Verwenden Sie ein beliebiges Designteil als Basisobjekt

Methode 1. Verwenden Sie ein beliebiges Objekt aus der Clipart-Bibliothek

1. Wählen Sie ein beliebiges Objekt aus, auf das Sie "Anordnen" anwenden möchten.
2. Klicken Sie auf "Anordnen" Typ auf Eigenschaften. Der Anordnen-Typ existiert sowohl für "Füllung" - als auch für "Kontour" -Typen. Wenn Sie ein Anordnen mit Füllung anwenden möchten, drücken Sie den Fülltabulator "Anordnen", und wenn Sie eine Kontour anwenden möchten, drücken Sie die Schaltfläche "Array" auf dem Umrisstyp.
3. Der Clipart-Dialog erscheint, um eines der verfügbaren Objekte auszuwählen. Sobald Sie ein Clipart-Objekt ausgewählt haben, drücken Sie "Einfügen".
4. Der Mauszeiger wird zu einem Kreuz und Sie müssen klicken und ziehen, um die Größe und Ausrichtung der eingefügten Clipart festzulegen. Während des Ziehens sehen Sie eine skalierte und gedrehte Vorschau, die der Bewegung der Maus folgt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Objekt abgeschlossen.
5. Durch Loslassen der Maus wird das ausgewählte Clipart-Objekt als Anordnen angewendet. Es wird nicht im Designbereich hinzugefügt, es wird zur Füllung des ausgewählten Objekts hinzugefügt, wenn Sie den Typ "Anordnen" auf der Füllungsregisterkarte verwendet haben, oder es wurde auf der Gliederung hinzugefügt, wenn Sie den Typ "Anordnen" auf der Gliederungsregisterkarte verwendet


haben.

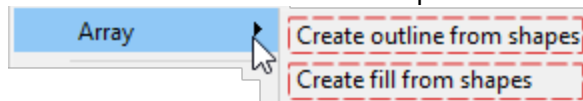


Sie können das Objekt immer mit dem angewendeten Anordnen und durch wiederholtes Auswählen von Anordnen  erscheint der Dialog "Clipart-Bibliothek" erneut, um ein anderes Clipart-Objekt auszuwählen.

Methode 2. Mit jedem Teil des Designs

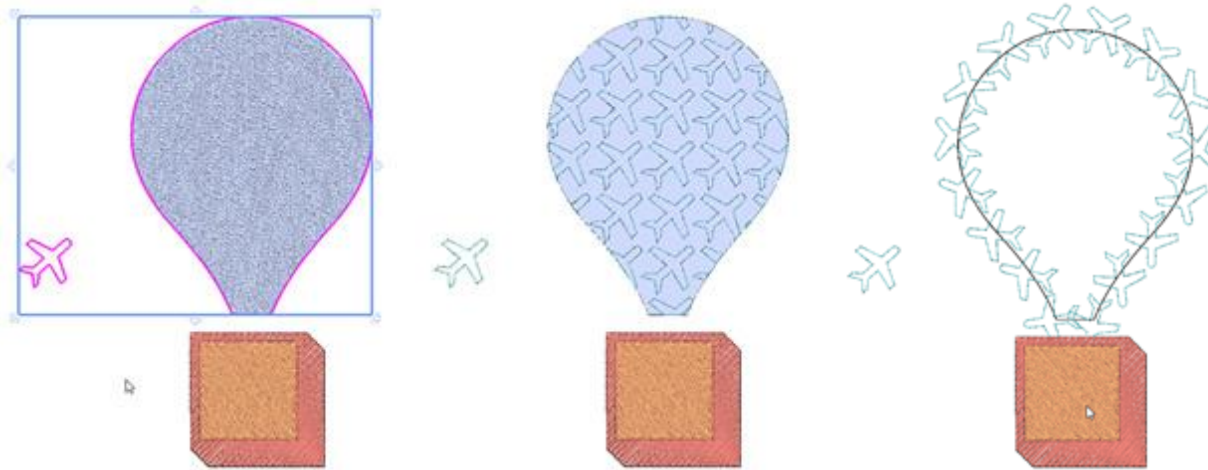
Mit dieser Methode verwenden wir kein Clipart sondern einen Teil des Designs.

1. Wählen Sie ein Objekt aus, das Sie ausfüllen möchten, und verwenden Sie die Taste "Strg" (für Mac Cmd), um der Auswahl ein oder mehrere Objekte hinzuzufügen.
2. Das Stammobjekt muss kleiner sein als das zu füllende Objekt.
3. Drücken Sie Anordnen  Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie im Menü "Fülle aus Formen" die Option "Anordnen".




4. Das größere Objekt wird automatisch mit dem kleineren, gemusterten Objekt gefüllt.

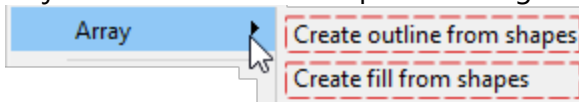
Auf die gleiche Weise können Sie "Kontur aus Formen erstellen".



Wenn eine Anordnen-Füllung angewendet wird, können Sie das Füllobjekt jederzeit auf verschiedene Arten ändern.

1. Drücken Sie das Anordnen-Symbol  um ein alternatives Clipart-Objekt auszuwählen.
2. Wählen Sie ein Designobjekt zusammen mit dem bereits gefüllten Objekt und klicken Sie auf das Anordnen-Symbol, um die vorhandene Füllung zu ändern und das neu ausgewählte Objekt zu verwenden.

Jede der oben genannten Möglichkeiten zum Ersetzen kann auch mit einem Rechtsklick auf das gefüllte Objekt und dann mit der Option Füllung aus Formen erstellen ausgeführt werden.

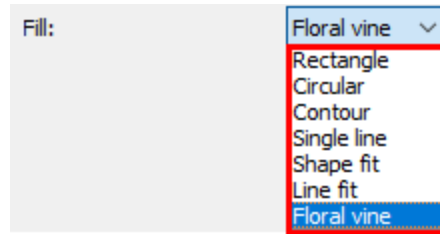


Es gibt verschiedene Optionen, die Sie anpassen können, um die Art und Weise anzupassen, in der das Anordnen angewendet wird, und das angewendete Anordnen zu bearbeiten. Diese Optionen werden im folgenden Abschnitt vorgestellt.

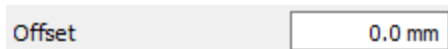
Anordnung bei Füllung

Wie bereits erwähnt, wird, wenn das Anordnen auf die Füllung eines Objekts angewendet wird, ein Basisobjekt strukturiert auf die Füllung des Objekts platziert. Das "Anordnen" -Objekt hat verschiedene "Eigenschaften", die Sie anpassen können, aber am wichtigsten ist die Musterfüllung. Hier wählen Sie, wie die Kopien platziert werden. Es gibt 6 Füllmuster und jedes kann auf eine andere Weise angepasst werden und jedes einzelne wird in einem separaten Thema präsentiert. An dieser Stelle werden wir die gemeinsamen Eigenschaften aller "Füll" -Muster vorstellen. Die verfügbaren Füllmuster sind 6, wie in der folgenden Abbildung gezeigt. In den folgenden Themen werden wir zeigen, wie Sie das Füllmuster mithilfe der verfügbaren "Eigenschaften" und mithilfe der Option "Umformpunkte bearbeiten" bearbeiten können.

- Rechteck
- Kreisförmig
- Kontur
- Einzelne Linie
- Form angepasst
- Linienanpassung
- Rankenmuster

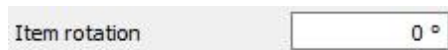


Kontur

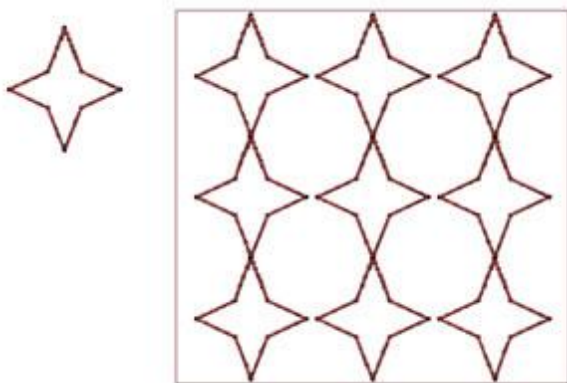


Der Kontur-Parameter gibt den Abstand zwischen der Kontur und der Schnittkante des wiederholten Objekts an.

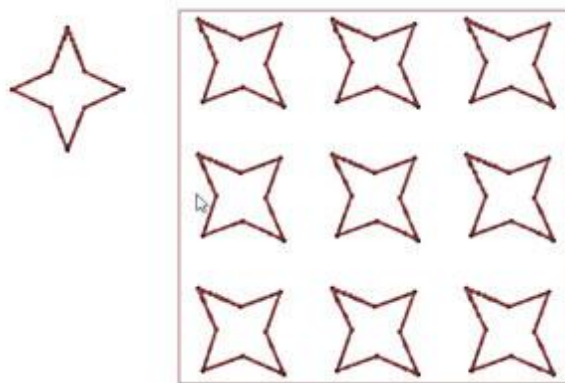
Artikelrotation



Dieser Parameter dreht das Basisobjekt. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an, und alle Kopien des Musters, welches Sie anordnen möchten, werden gedreht, als ob das ursprüngliche Objekt in diesen Grad gedreht wurde.



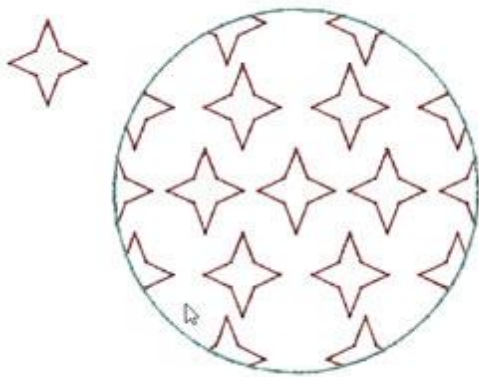
Artikelrotation 0



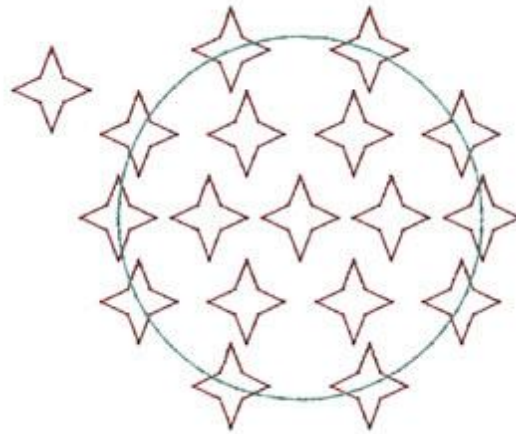
Artikelrotation 45

Formen beschneiden

Mit dem Parameter Formen beschneiden können Sie festlegen, ob die wiederholten Objekte entsprechend dem Umriss des Objekts, in dem sie wiederholt werden, geschnitten werden oder ob die Software dennoch die Objekte am Rand wiederholt.



Mit beschnittenen Formen



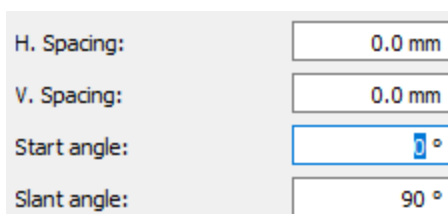
Ohne beschnittene Formen

Getrennt zu Objekten

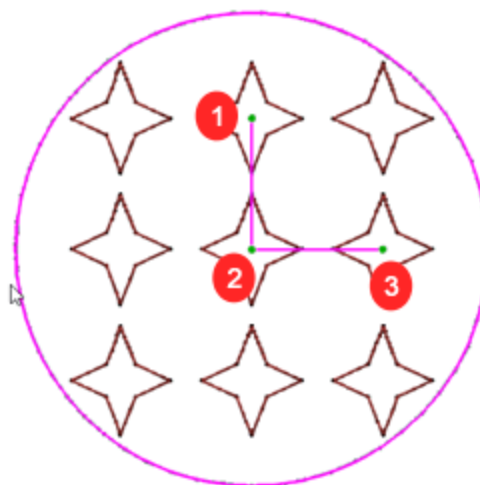
Mit der Schaltfläche "Objekte trennen" können Sie die Wiederholungen des Anordnen in einzelne Objekte umwandeln. Dies bedeutet, dass Sie Objekte löschen, verschieben oder manuell hinzufügen / kopieren können. Diese Option wird hauptsächlich verwendet, um Überlappungen zu vermeiden und bestimmte Designs zu verfeinern.

Anordnen bearbeiten

Generell müssen wir erwähnen, dass das Füllmuster auf 2 Arten bearbeitet werden kann. Zuerst verwenden Sie die "Eigenschaften" jedes Füllmusters und dann "Umformpunkte bearbeiten". Es gibt spezielle Griffe, mit denen Sie das Füllmuster anpassen können. Wenn Sie beispielsweise die Füllung "Rechteck" verwenden, können Sie das Füllmuster mit den "Eigenschaften" wie im linken Teil der folgenden Abbildung bearbeiten. Sie können jedoch auch die Steuerelemente verwenden, die verfügbar sind, wenn Sie "Umformpunkte bearbeiten" für das Anordnen verwenden Objekt wie auf der rechten Seite der Figur.



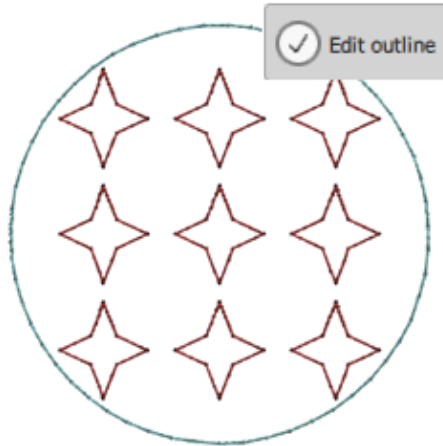
Eigenschaften von "Rechteck" füllen



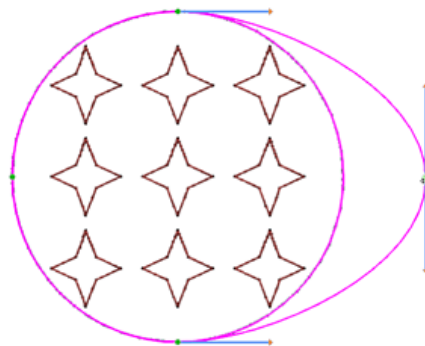
Füllen Sie Mustergriffe, während Sie "Umformpunkte bearbeiten" verwenden.

Gliederung bearbeiten

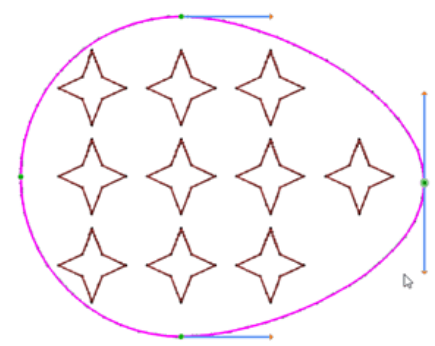
Für normale Objekte können Sie bei Verwendung von "Umformpunkte bearbeiten" ihre Gliederung bearbeiten. Bei Objekten, bei denen das Anordnen auf Füllung angewendet wurde, wenn Sie "Umformpunkte bearbeiten", können Sie das Füllmuster wie oben beschrieben anpassen. Aber wenn Sie wirklich den Umriss dieser Objekte bearbeiten wollen, müssen Sie die Option "Umriss bearbeiten" in der "Werkzeugoptionen" Leiste aktivieren. Nach dem Aktivieren der Option "Umriss bearbeiten" können wir den Umriss des Objekts wie jedes normale andere Objekt bearbeiten.



Umriss bearbeiten aktiviert



Verschieben Sie einen beliebigen Umformpunkt



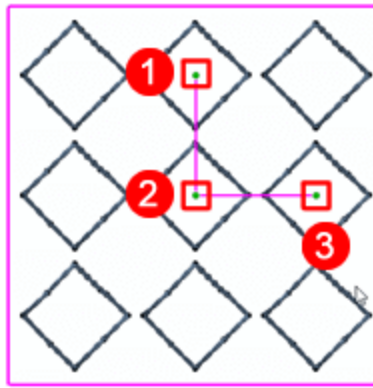
Die Form des Objekts hat sich geändert

Rechteck

Wenn Sie Anordnen mit Rechteckfüllung anwenden, wird ein rechteckiges Raster erstellt und Kopien des Füllobjekts werden auf das Raster gelegt. Sie können das Aussehen des Anordnen auf zwei Arten bearbeiten. Zuerst mit den Eigenschaften, um den Horizontal - Vertikal - Abstand und Start - Schrägwinkel zu steuern.

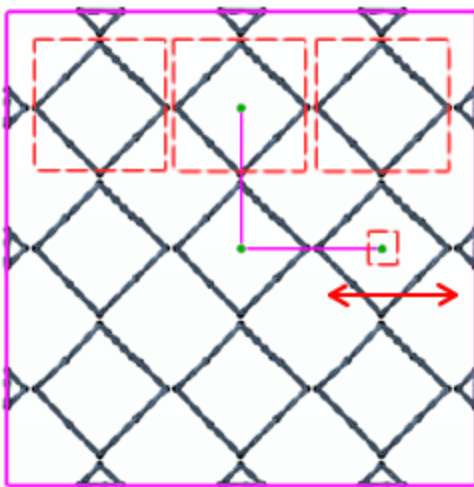
• Horizontaler Abstand	H. Spacing:	<input type="text" value="0.0 mm"/>
• Vertikaler Abstand	V. Spacing:	<input type="text" value="0.0 mm"/>
• Startwinkel	Start angle:	<input type="text" value="0°"/>
• Schrägungswinkel	Slant angle:	<input type="text" value="90°"/>

Sie können das Aussehen des Anordnen auch mit den Steuerelementen bearbeiten, die im Umformpunkte - Bearbeitungsmodus angezeigt werden. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, wird im Umformpunkte-Bearbeitungsmodus ein Eckmuster-Handle angezeigt. Mit dem Steuerhebel 1 können Sie sowohl "Vertikalabstand" als auch "Schrägwinkel" einstellen. Mit Steuerhebel 2 können Sie die Mitte des Anordnen ändern. Dies ist das erste Objekt des Anordnen, auf dem das gesamte rechteckige Gitter basiert. Alle anderen Objekte werden basierend auf der Position des ersten platziert und folgen den Parametern des Anordnen -Fülltyps. Mit dem Steuerhebel 3 können Sie den "Horizontalen Abstand" und den "Startwinkel" einstellen.

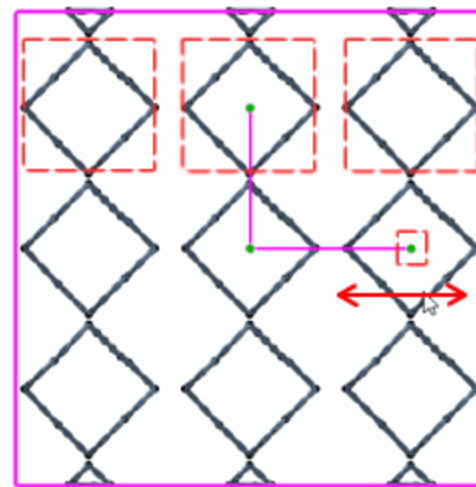


Horizontaler Abstand

Dieser numerische Wert definiert den horizontalen Abstand zwischen den Kopien derselben horizontalen Linie. Sie können einen beliebigen numerischen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken, um zu übernehmen. Sie können den Abstand zwischen horizontalen Kopien auch im Knotenbearbeitungsmodus mithilfe des Steuerpunkts anpassen, der in der folgenden Abbildung angezeigt wird. Klicken und ziehen Sie, um die Länge der Linie zu ändern, die auf dem Griff endet. Der horizontale Abstand ändert sich entsprechend der Bewegung des Steuerknüppels. An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass Sie die "Strg" -Taste (MacOS Cmd-Taste) gedrückt halten können, so dass die Bewegung auf der horizontalen Achse einrastet. Mit demselben Griff können Sie auch den "Startwinkel" einstellen, auf dem das rechteckige Gitter basiert.



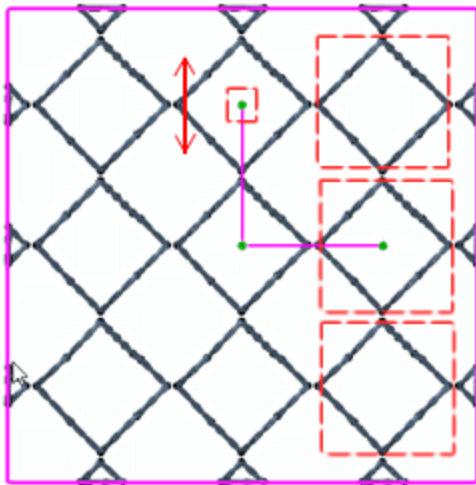
Horizontaler Abstand 0



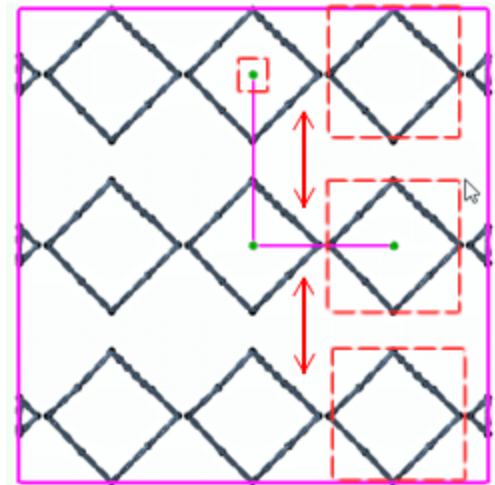
Horizontaler Abstand 1,5

Vertikaler Abstand

Dieser numerische Wert definiert den vertikalen Abstand zwischen den Linien. Sie können einen beliebigen numerischen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken, um zu übernehmen. Sie können den Abstand zwischen den Linien auch im Knotenbearbeitungsmodus mithilfe des Steuerpunkts anpassen, der in der folgenden Abbildung angezeigt wird. Klicken und ziehen Sie, um die Länge der Linie zu ändern, die auf dem Griff endet. Der vertikale Abstand ändert sich entsprechend der Bewegung des Steuerpunkts. An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass Sie die "Strg" -Taste (MacOS Cmd-Taste) gedrückt halten können, so dass die Bewegung auf der horizontalen Achse einrastet. Mit dem gleichen Griff können Sie auch den "Schrägwinkel" einstellen, auf dem das rechteckige Raster basiert.



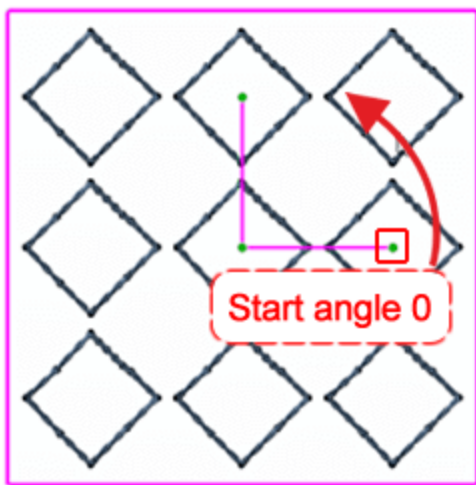
Vertikaler Abstand 0



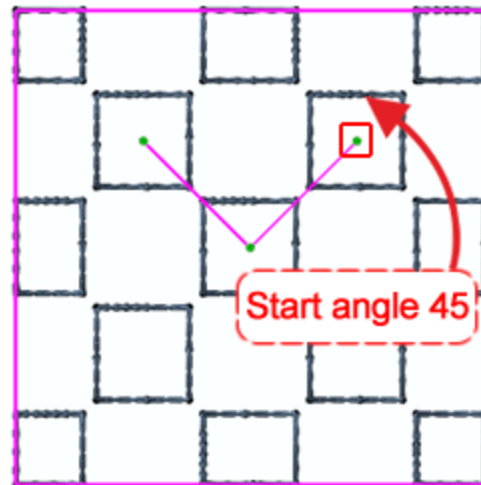
Vertikaler Abstand 2mm

Startwinkel

Dieser numerische Wert definiert die Grade, ab denen die Musterfüllung beginnen soll. Sie können den Knoten auch wie in den folgenden Abbildungen dargestellt verschieben, um den Startwinkel zu ändern. In Wirklichkeit ändert das Platzierungsmuster den Winkel auf einmal. Der Mustergriff bewegt sich so wie er ist. Der Winkel zwischen den Linien des Griffs bleibt gleich, wenn Sie den Griff bearbeiten, der den Startwinkel einstellt.



Verschieben Sie diesen Umformpunkt, um den Startwinkel zu ändern

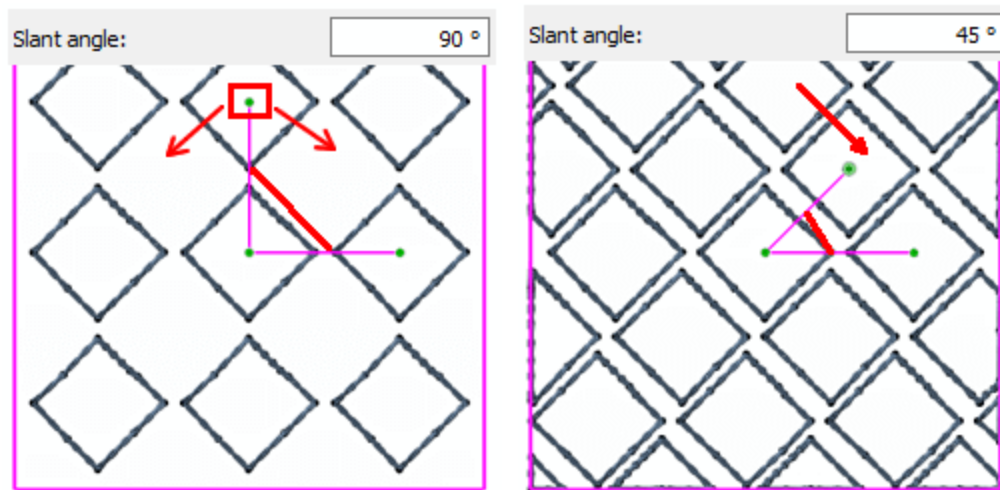


Der Startwinkel hat sich geändert und der ganze Ort des Musters.

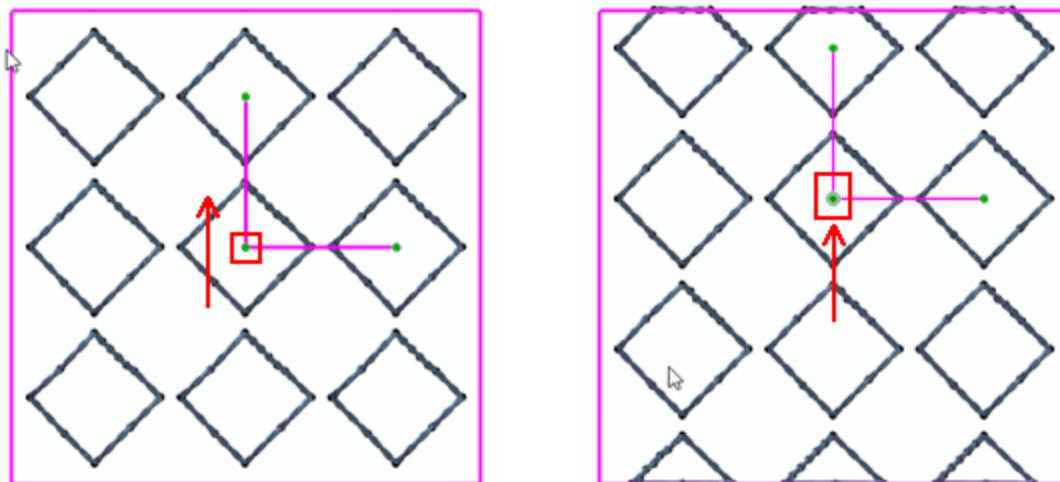
Schrägungswinkel

Der Neigungswinkel definiert die Platzierung des Musters. Dieser numerische Wert definiert den Grad der Musterhandle-Ecke. Wie wir in der folgenden Abbildung sehen können, beträgt der Neigungswinkel 90 Grad. Sie bearbeiten den numerischen Wert in der Werkzeugleiste Eigenschaften, aber wir können diesen Knoten auch verschieben, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, um den Schräglagenwinkel zu ändern. Der Neigungswinkel hat sich geändert und Sie können sehen, dass das Füllmuster sehr unterschiedlich ist. Alle anderen Optionen bleiben unverändert, und in vielen Fällen können Sie diese Überlappung von Kopien

haben, und Sie müssen den Horizontal - Vertikal - Abstand ändern, um das Erscheinungsbild des Anordnen zu verbessern.



Schließlich müssen wir erwähnen, dass wir die Mitte der Anordnen -Füllung (Kontrollpunkt 1) verschieben können, um zu ändern, wie Kopien der Kopien platziert werden. Standardmäßig befindet sich die Mitte des Anordnen in der Mitte des Objekts. Wie wir sehen können, beginnt die Mitte der ersten Kopie von der Mitte aus, aber alle Kopien auf der unteren Seite sind nicht ganz. Wir mögen die Platzierung der Kopien an den Rändern des Objekts nicht, da wir den linken Teil der Figur sehen können. Verschieben Sie die Mitte des Anordnen wie im rechten Teil der Abbildung gezeigt und sehen Sie, wie alle Kopien in die Form passen.

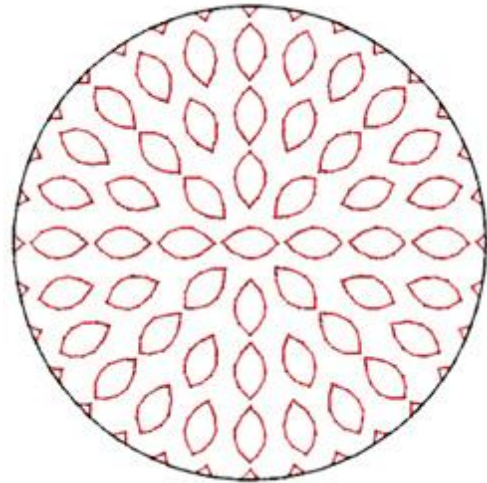


Kreisförmig

Wenn Sie "Anordnen " mit der Option "Kreisfüllung" anwenden, wird ein kreisförmiges Raster erstellt und Kopien des Füllobjekts werden auf dem Kreis platziert. Ausführliche Informationen zu allen Eigenschaften von Anordnen finden Sie im entsprechenden Abschnitt des Kapitels Stickveränderungen. An dieser Stelle werden nur die Eigenschaften angezeigt, die das Anordnen -Füllmuster beeinflussen.

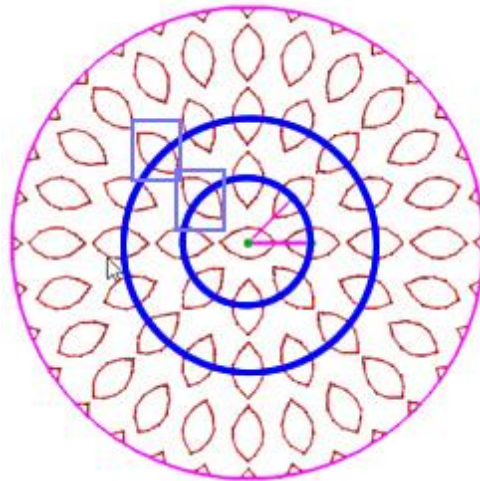
- Horizontaler Abstand
- Startwinkel
- Schritte

H. Spacing:	<input type="text" value="0.0"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>
Start angle:	<input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>
Steps:	<input type="text" value="6"/>	<input type="button" value="↑"/>	<input type="button" value="↓"/>

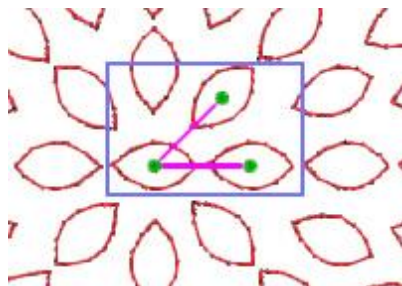


Horizontaler Abstand

Wenn Sie die Anordnen -Füllung mit der Option Kreisanordnen anwenden, erstellt das Programm Kopien eines Basisobjekts und platziert die Kopien in einem kreisförmigen Raster. Das kreisförmige Gitter hat innere Kreise. Mit dieser Option können Sie den Abstand zwischen den Kreisen festlegen. In Wirklichkeit gibt der Parameter Abstand den Abstand zwischen den Rechtecken an, die eine der Kopien enthalten.

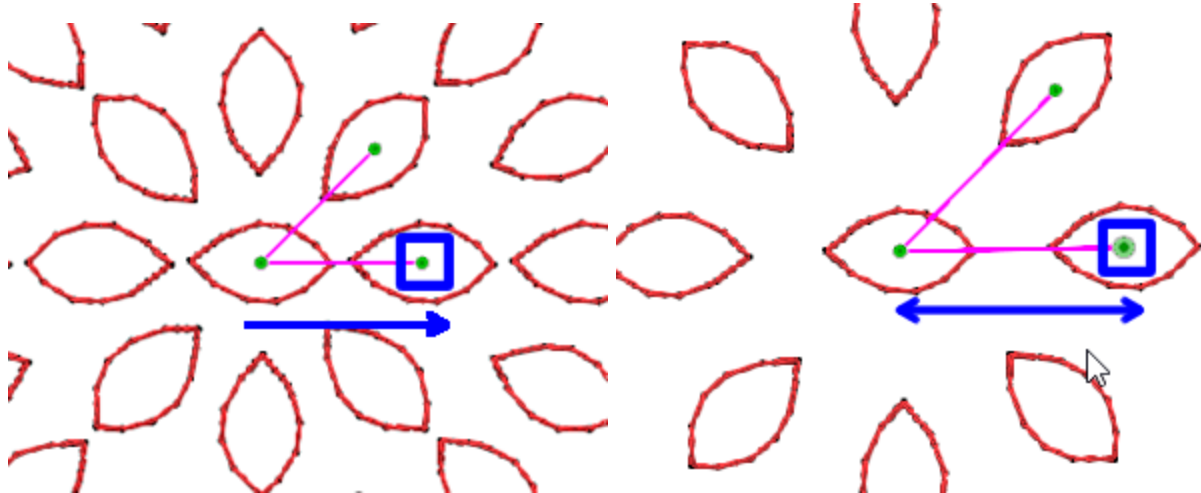


Im Umformpunkte-Bearbeitungsmodus erscheint ein Mustergriff. Unter Verwendung der Punkte dieses Mustergriffs können wir den horizontalen Abstand einstellen.



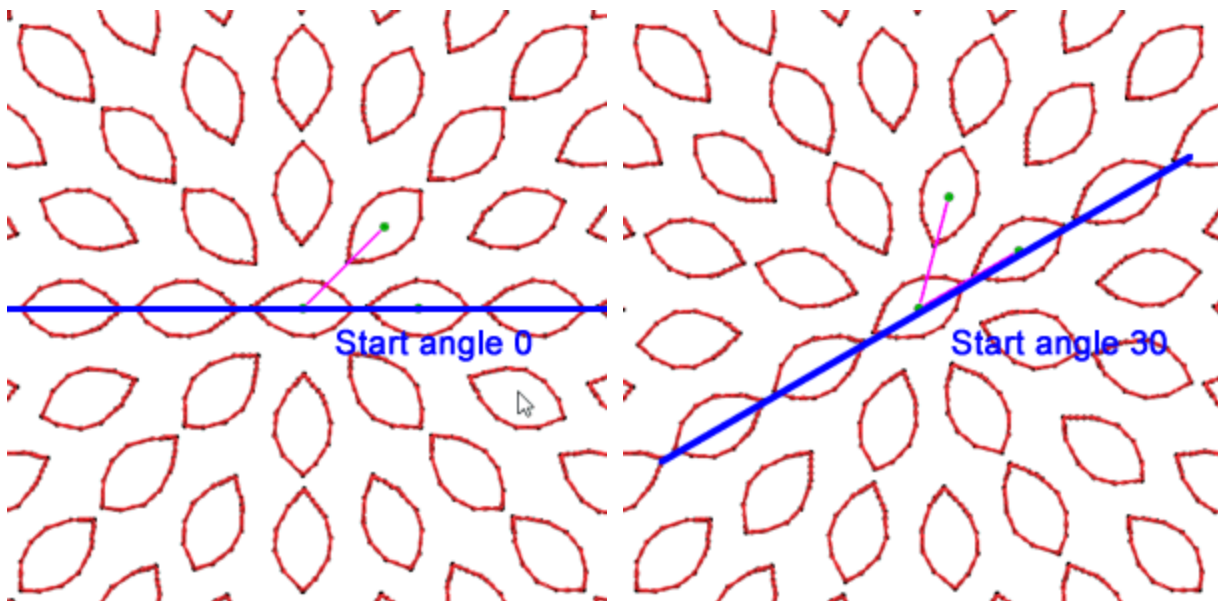
Klicken und ziehen Sie, um diesen Punkt in die Richtung zu verschieben, die durch den Pfeil angezeigt wird, um den horizontalen Abstand zu vergrößern, oder in die entgegengesetzte Richtung, um den horizontalen

Abstand zu verringern. Während des Ziehens können Sie sehen, wie sich die Muster vergrößern. Lassen Sie die Maustaste los, um die Operation anzuwenden.



Startwinkel

Bei der kreisförmigen Platzierung gibt es immer eine Linie, in der die Kopien auf einer geraden Linie platziert sind und der Rest der Kopien folgt der Platzierung dieser Startwinkellinie. Das gesamte Muster ändert sich, um dem Startwinkel zu folgen, die Kopien jedes Kreises werden entsprechend der Startwinkellinie angeordnet.



Schritte

Der Schritt-Parameter definiert den Erhöhungsschritt der hinzugefügten Kopien in den inneren Kreisen der kreisförmigen Platzierung, beginnend mit der Mitte des Anordnen. Zuerst wird eine Kopie zur Mitte des Kreises hinzugefügt. Dann ist im ersten Kreis die Anzahl der Kopien die Zahl, die durch die Schritt-Eigenschaft definiert wird, in unserem Fall haben wir 8 Kopien. Der nächste Kreis erhöht die Anzahl der enthaltenen

Kopien um die Schrittnummer, sodass der zweite Kreis 16 Kopien enthält. Der dritte Kreis hat 24 Kopierobjekte usw. Die Objekte desselben Kreises sind gleichmäßig verteilt.

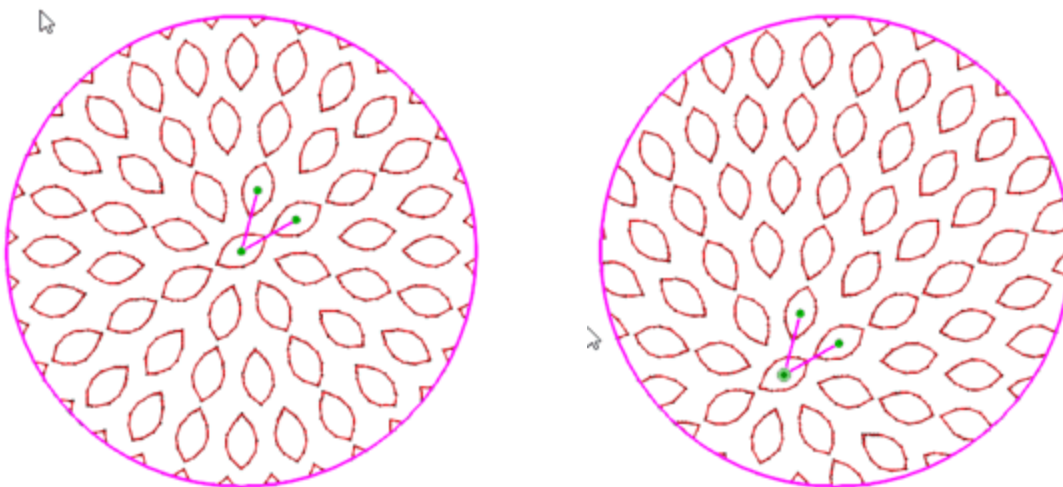
Steps:

Bei der Bearbeitung der kreisförmigen Füllung mit dem Umformpunkteeditor gibt es drei Kontrollpunkte:

- ❖ Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Objekts an, das wiederholt wird. Alle anderen Objekte werden basierend auf den ersten Objekten nach den Parametern des Circular-Anordnen platziert. Wir können diesen Kontrollpunkt verschieben und die Mitte des Kreises ändern.
- ❖ Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Abstandsparameter an. In Wirklichkeit definiert der numerische Wert den Abstand zwischen den Rechtecken, die eine der Kopien enthalten, und nicht die Länge von Umformpunkt1 bis Umformpunkt2.
- ❖ Über den Umformpunkt 2 können Sie den Startwinkel festlegen.
- ❖ Mit dem Steuerungspunkt 3 können Sie die Eigenschaft Anzahl der Schritte anpassen.

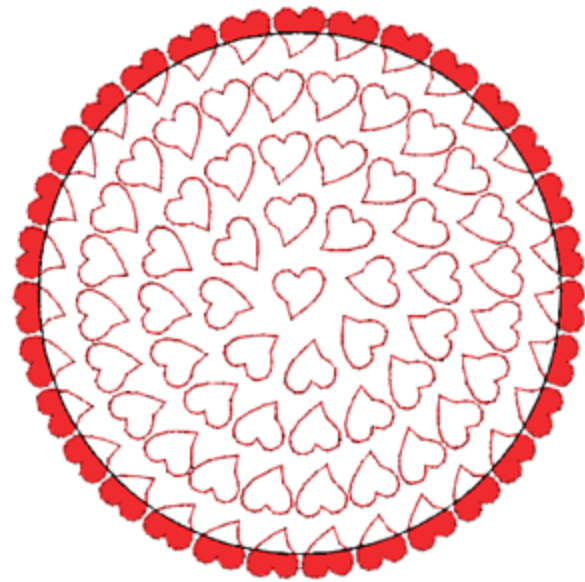


Wie bereits erwähnt, können wir den Kontrollpunkt 1 (Mittelpunkt des Kreises) verschieben, um ein Design wie oben zu erstellen. Ausgehend von dem Design links mit dem Standardrundmuster können wir leicht in das Design rechts mit dem veränderten Mittelpunkt des Kreises wechseln.

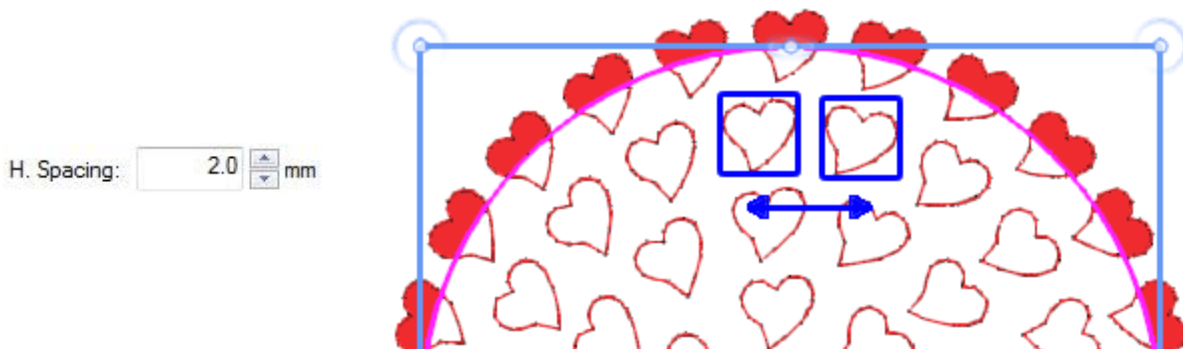


Kontur

Das Kontur-Anordnen hat folgende Parameter:

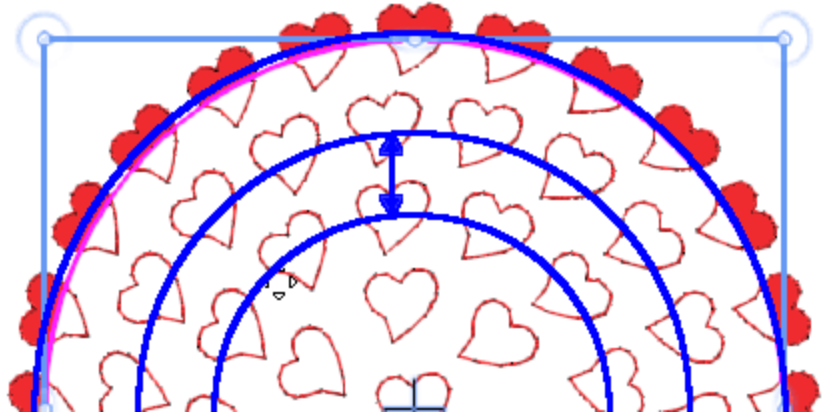
**H. Abstand**

Der Parameter Horizontaler Abstand gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt derselben Kontur enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Objekte der gleichen Kontur gleichmäßig verteilt sein sollten.

**V. Abstand**

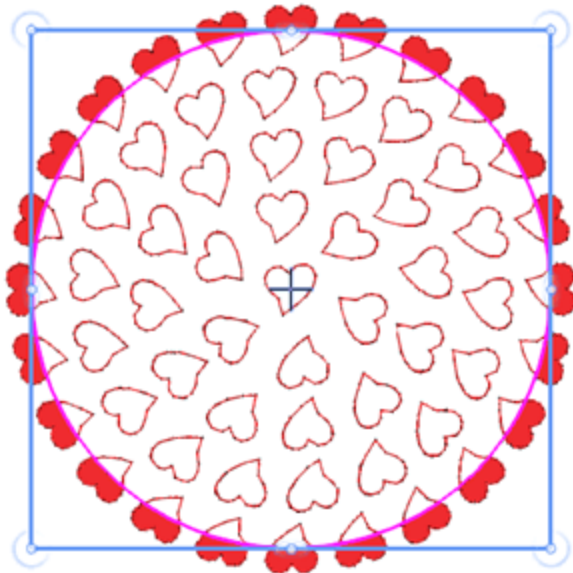
Der Parameter Vertikaler Abstand gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt mit unterschiedlichen (benachbarten) Konturen enthalten. Der Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht präzise, da die Konturen so platziert werden sollten, dass keine großen Lücken in der Mitte des Objekts entstehen.

V. spacing: 1.8 mm

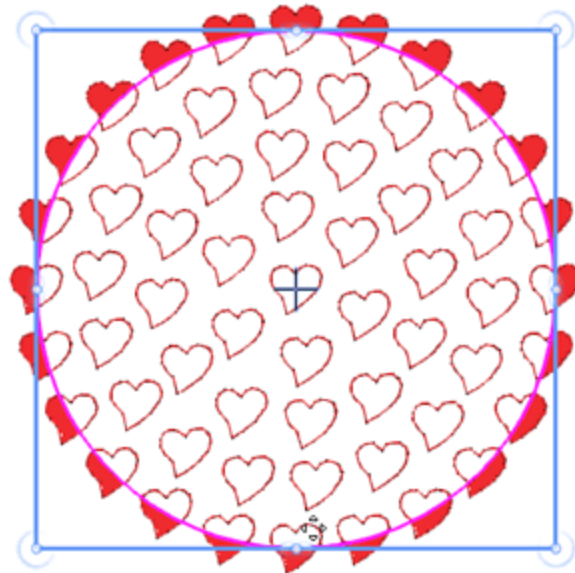


Folgewinkel

Mit dem Parameter Winkel folgen können Sie angeben, ob das wiederholte Objekt gedreht wird, um der Richtung des Umrisses zu folgen oder ob der Winkel des ursprünglichen Objekts beibehalten wird.



Mit "Folgewinkel"

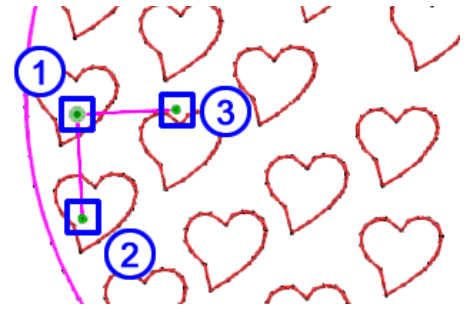


Ohne "Folgewinkel"

Umformpunkt-Bearbeitung von Kontur-Anordnen

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit dem Kontur-Anordnen gefüllt ist und auf das Umformpunkt-Editor-Symbol klickt, können Sie die Kontrollpunkte der Objektplatzierung bearbeiten. Es gibt drei Kontrollpunkte

- ❖ Kontrollpunkt 1 gibt den Versatz des Parameters an, an dem die erste Kontur platziert wird.
- ❖ Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Abstandsparameter an.
- ❖ Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an.



Sie können den Winkel von 1-2 und 1-3 Zeilen nicht ändern, da es keine Bedeutung hat, den Start- oder Neigungswinkel in der Konturfüllung zu ändern.

Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter "Umriss bearbeiten" aus der Werkzeugleiste "Werkzeugoptionen" aktivieren

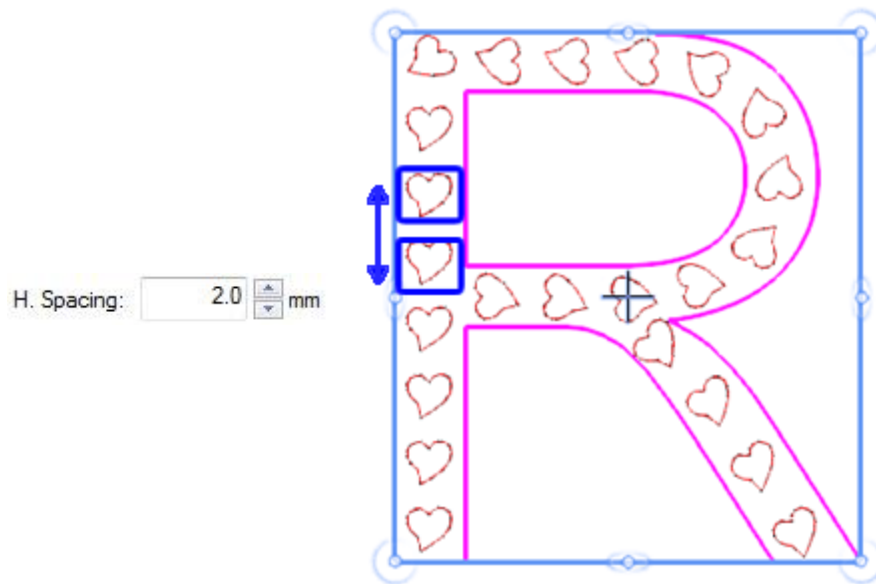
Einzelne Zeile

Anordnen auf einer Linie hat nur folgenden Parameter:



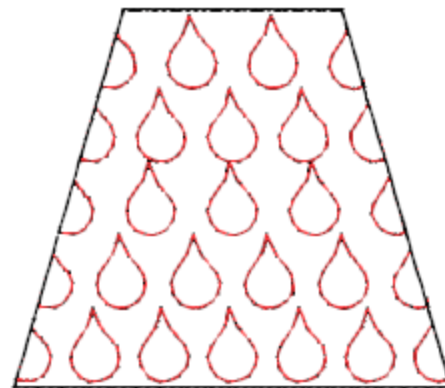
Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Anordnung des gleichen Buchstabens gleichmäßig verteilt sein sollte.



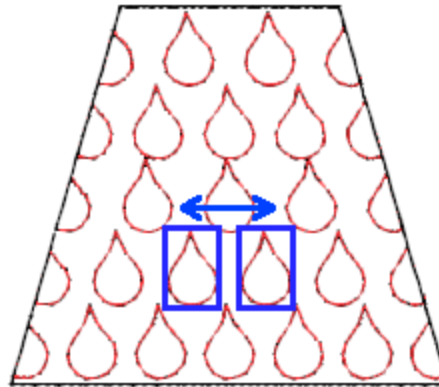
Form angepasst

Form Anpassung Anordnen hat die folgenden Parameter:



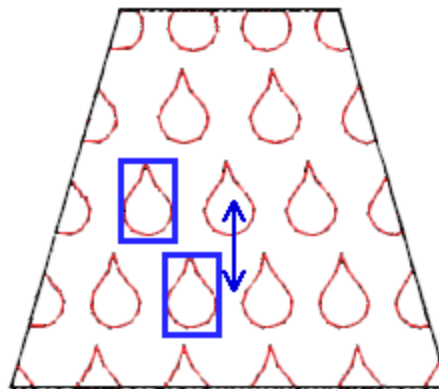
H. Abstand

Der H.-Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Objekte des gleichen Buchstabens gleichmäßig verteilt sein sollten.

H. Spacing: mm

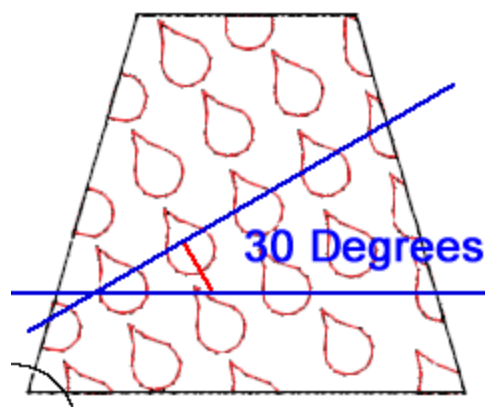
V. Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt enthalten können.

V. spacing: mm

Startwinkel

Der Parameter Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Linien wiederholter Objekte an, der den von Ihnen angegebenen Bereich ausfüllt. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, sind die Linien horizontal.

Start angle: °

Umfompunkt-Bearbeitung von Form Anpassung-Anordnen

Wenn Sie ein Objekt bearbeiten, das im Umformpunkt-Bearbeitungsmodus mit Form Anpassung-Anordnen gefüllt ist, können Sie die Kontrollpunkte der Anordnen -Platzierung bearbeiten.

Es gibt drei Kontrollpunkte:

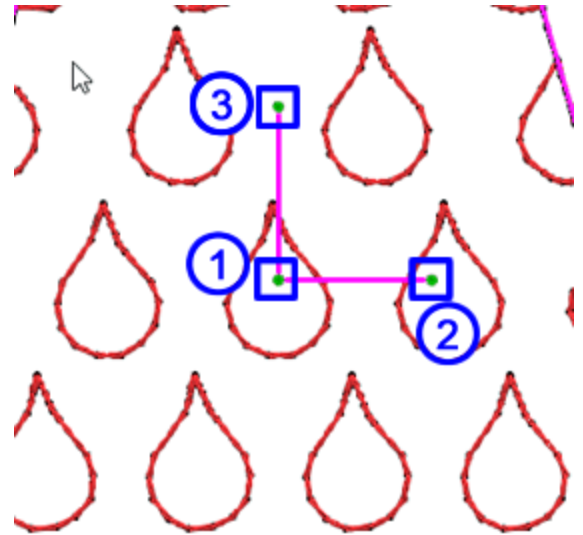
Kontrollpunkt 1 gibt die vertikale Position des ersten Objekts des Arrays an. Alle anderen Objekte werden basierend auf dem ersten Objekt nach den Parametern des Array-Fülltyps platziert.

Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Abstandsparameter an.

- Der Winkel von 1-2 Zeilen, gibt den Startwinkel an.
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an.

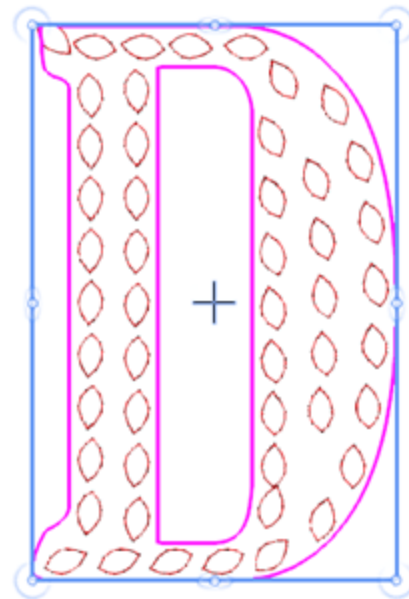
Der Winkel von 1-3 Zeilen kann nicht geändert werden, da er für das Form anpassen-Anordnen keine Bedeutung hat.

Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter "Umriss bearbeiten" aus der Werkzeugleiste "Werkzeugoptionen" aktivieren.



Linienanpassung

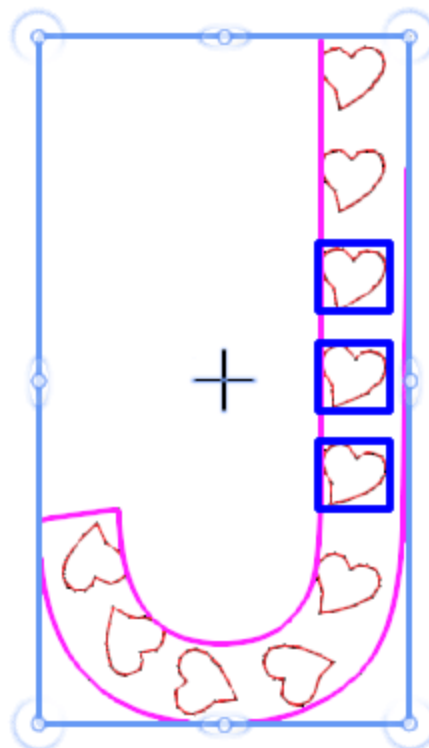
Linienanpassung-Anordnen hat den folgenden Parameter:



H. Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt enthalten.

Der Abstand in diesem Fall ist möglicherweise nicht präzise, da die Kopien desselben Buchstabens gleichmäßig verteilt sein sollten.



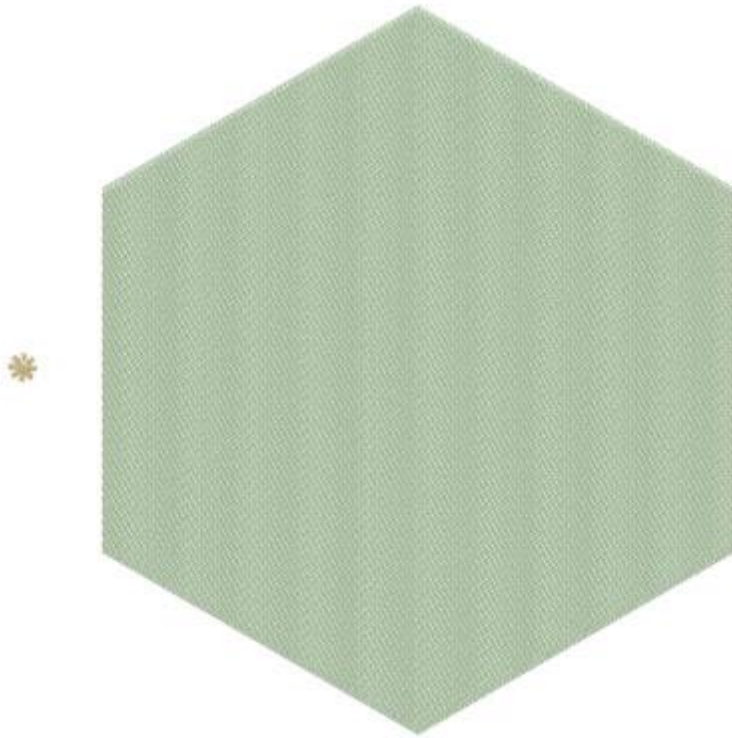
Die Füllung des Linienanpassung Anordnen hat keine Kontrollpunkte im Umformpunkt-Editor.

Rankenfüllung

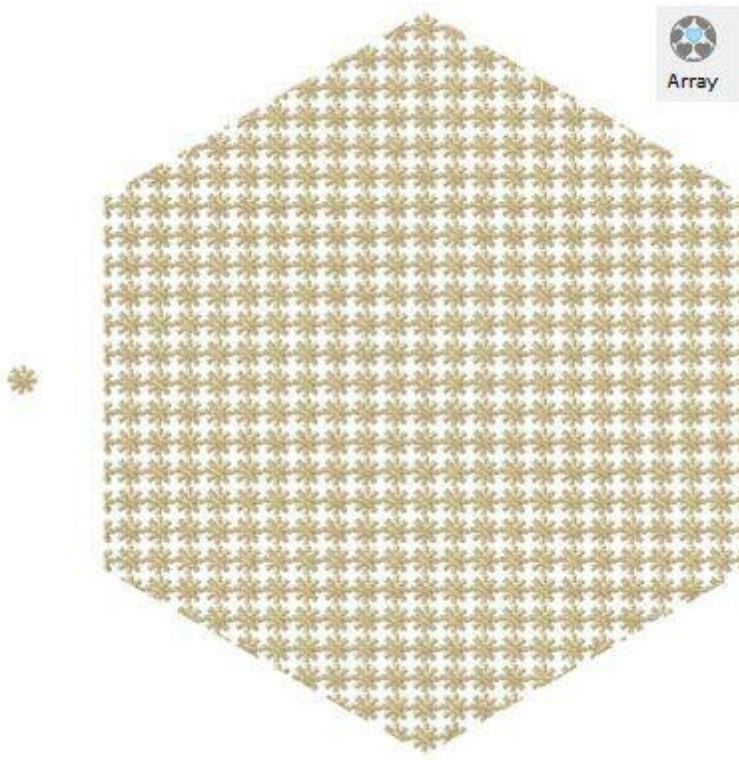
"Rankenfüllung" ist ein spezieller Anordnen- Fülltyp, der automatisch schöne Blumenmuster erzeugt.

Um ein Blumenobjekt zu erstellen, müssen Sie zuerst:

1. Eine Form erstellen, auf die Blumen aufgetragen werden sollen, sowie die Art der Blume und Blatt (das Blatt ist optional), die Sie verwenden möchten.



2. Wählen Sie beide Objekte aus und klicken Sie auf das Werkzeug "Anordnen" in der Symbolleiste "Eigenschaften"



3. Wählen Sie das Objekt "Anordnen" und wählen Sie in der Eigenschaftenleiste die Option "Ranke" aus dem Dropdown-Menü "Füllen".



4. Das Blumen Design füllt den Bereich Ihrer ausgewählten Form und erzeugt das folgende Ergebnis, das Sie weiter bearbeiten können, wenn Sie möchten.



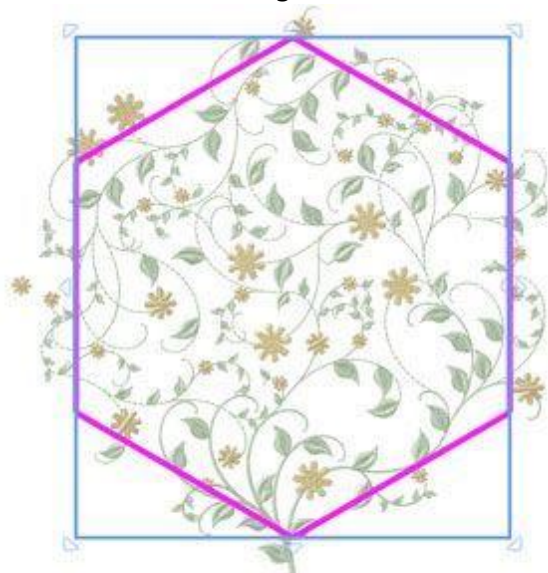
Die Parameter von "Ranke" werden auf dem "Eigenschaften" Menue angezeigt.

Umriss

Offset

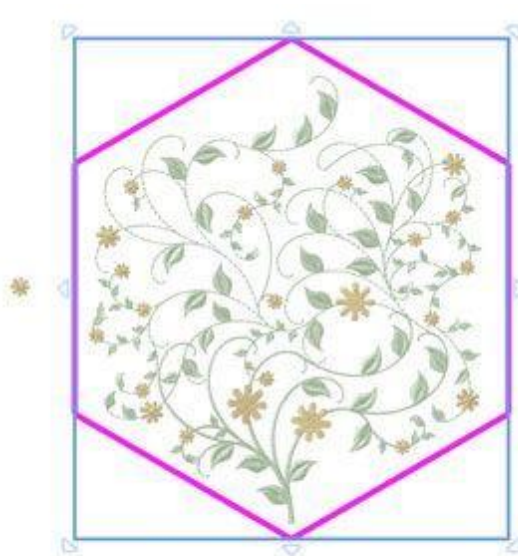
0.0 mm

Der Parameter Umriss gibt den Abstand zwischen dem Umriss der Form und dem Ende des Rankendesigns an.



☒ Offset

15.0 mm



☒ Offset

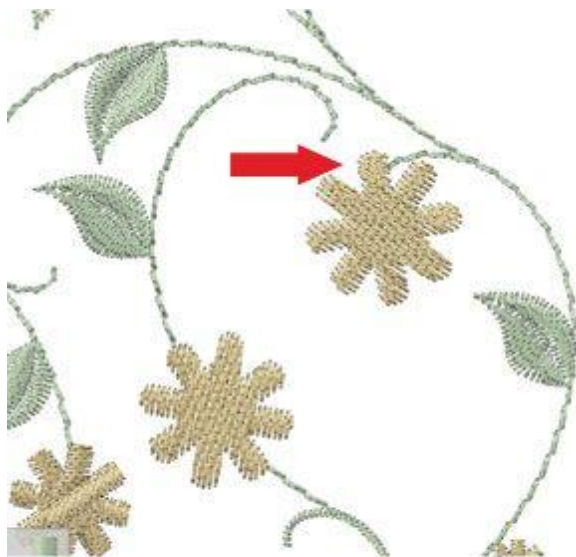
-5.0 mm

Artikelrotation

Item rotation

0 °

Mit diesem Parameter wird das Basisobjekt gedreht. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an, und alle Kopien des Anordnens werden so gedreht, als ob das ursprüngliche Objekt entsprechend den festgelegten Graden gedreht wurde. Bei floralen Reben können solche Rotationen eine Neuberechnung des Designs auslösen, was zu unterschiedlichen floralen Ergebnissen führt.



Item rotation



Item rotation

Startbreite

Starting width

Mit diesem Wert können Sie die Startbreite des Stiels angeben. Der Standardwert ist 20



Starting width

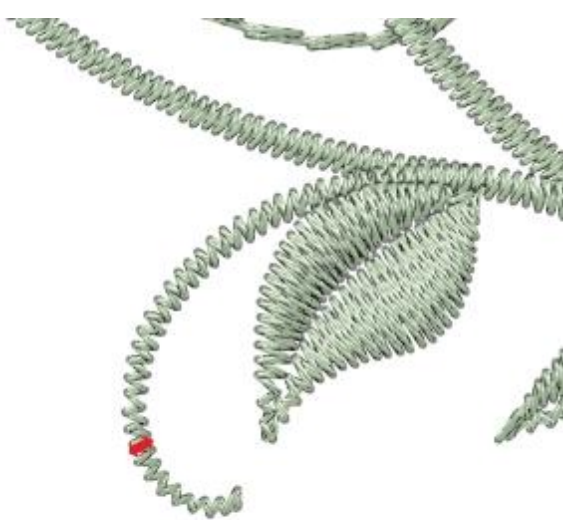


Starting width

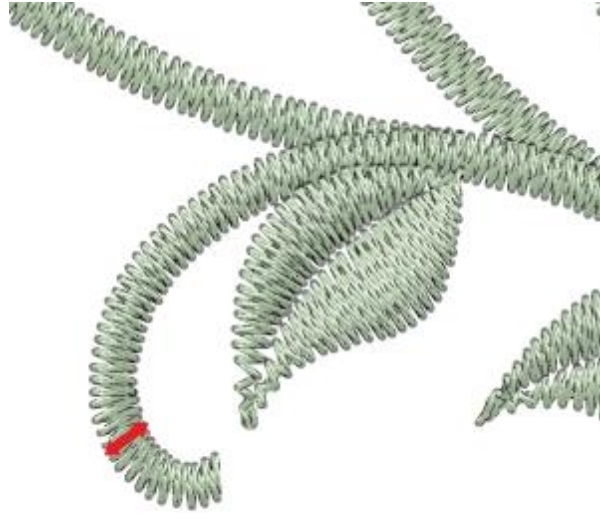
Endbreite

Ending width

Mit diesem Wert können Sie die Endbreite des Stiels angeben. Der Standardwert ist 5..



Ending width



Ending width

Ranke drehen

☐ Flip vine

Mit diesem Kontrollkästchen können Sie angeben, ob Sie die Ranke des Designs (spiegelähnliche Option) umdrehen möchten oder nicht



☐ Flip vine



☒ Flip vine

Stufe der Verzweigungen

Levels

Mit diesem Wert können Sie die Komplexität der Blumenmuster-Verzweigungen angeben. Der Standardwert ist 4, welcher auch der höchste Wert ist.



Levels

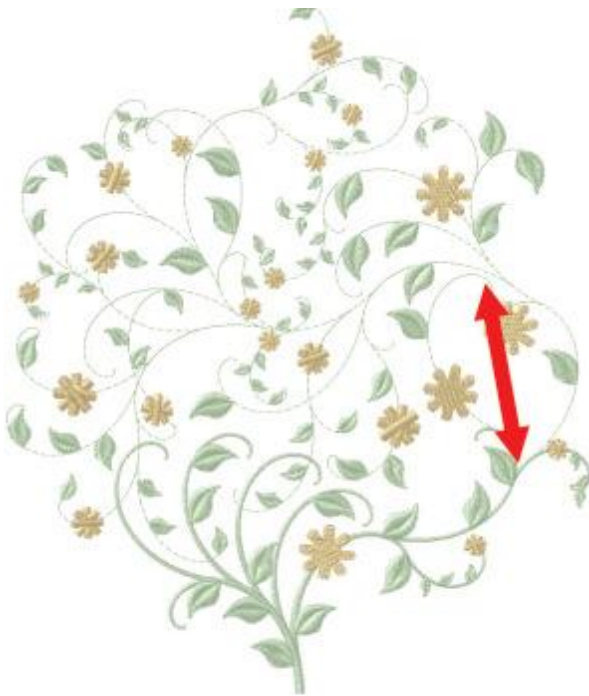


Levels

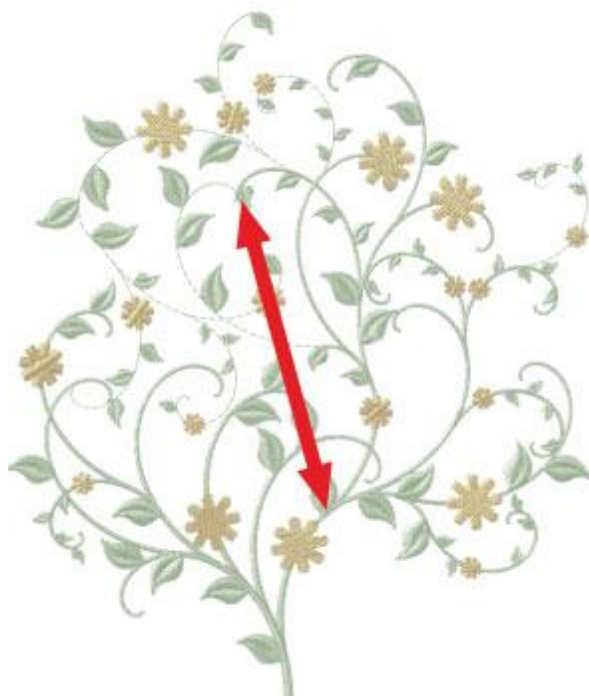
Länge

Length

Mit diesem Wert können Sie die Länge der Verzweigungen angeben. Höhere Werte verringern die Komplexität und umgekehrt. Der Standardwert ist 5.



Length



Length

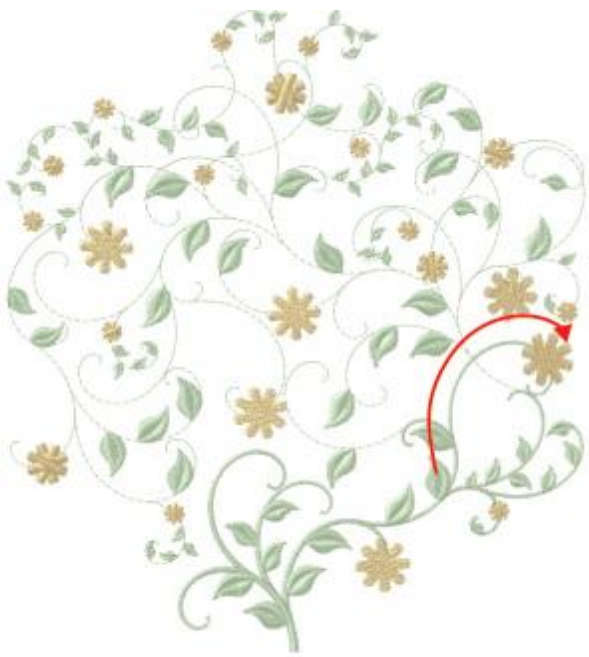
Krümmung

Curvature

Mit diesem Wert können Sie die Krümmung der Verzweigungen angeben. Höhere Werte erhöhen die Krümmung der Verzweigungen und umgekehrt. Der Standardwert ist 6.



Curvature



Curvature

Komplexität

Complexity

Mit diesem Wert können Sie die Komplexität der Verzweigungen angeben. Höhere Werte erhöhen die Komplexität und umgekehrt. Der Standardwert ist 3.



Complexity



Complexity

Skala

Scale

Mit diesem Wert können Sie das Ranken-Design innerhalb der Anordnen-Form skalieren. Je höher der Prozentwert, desto größer sind die Zweige der Ranke und umgekehrt.



Scale

100.0 %



Scale

200.0 %

Blumenskala

Flower scale

100.0 %

Mit diesem Wert können Sie die Blumen des Designs innerhalb der Anordnen-Form skalieren. Je höher der Prozentsatz, desto größer die Blumen und umgekehrt.



Flower scale

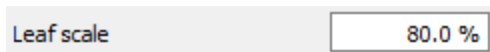
100.0 %



Flower scale

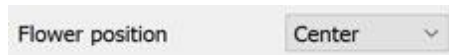
200.0 %

Blatt-Skala

A screenshot of a software interface showing a control for 'Leaf scale'. It consists of a text label 'Leaf scale' on the left and a rectangular input field on the right. The input field contains the text '80.0 %'.

Mit diesem Wert können Sie die Blätter des Rankendesigns innerhalb der Anordnen-Form skalieren. Je höher der Prozentsatz, desto größer die Blätter und umgekehrt.

Blumen-Position

A screenshot of a software interface showing a control for 'Flower position'. It consists of a text label 'Flower position' on the left and a dropdown menu on the right. The dropdown menu is open, showing the option 'Center' selected.

Mit diesem Dropdown-Menü können Sie angeben, ob Sie die Blumen "Oben", "Unten" oder im "Zentrum" auf den Zweigen des Blumendesigns positionieren möchten.

Zurücksetzen auf Standardwerte

A screenshot of a software interface showing a button labeled 'Reset to default values'.

Mit dieser Option können Sie alle Ranken-Optionen auf „Standard“ zurücksetzen..

Die meisten dieser Parameter sind verwandt. Wird ein Parameter vom Benutzer geändert macht die Software intern die Anpassungen für den Rest der zugehörigen Parameter.

Ranken Startpunkt

Ein weiterer wichtiger Parameter des Rankentyps ist der Punkt, von dem aus er beginnen wird. Dies kann über das Werkzeug "Stichrichtung" eingestellt werden. Wenn Sie auf das Werkzeug "Stichrichtung" benutzen, können Sie mit der Maus klicken und ziehen, um die Richtung und Länge des Stiels anzugeben. Auf der linken Abbildung beginnt der Stamm von unten, während auf der rechten der Stamm von der oberen Ecke beginnt.

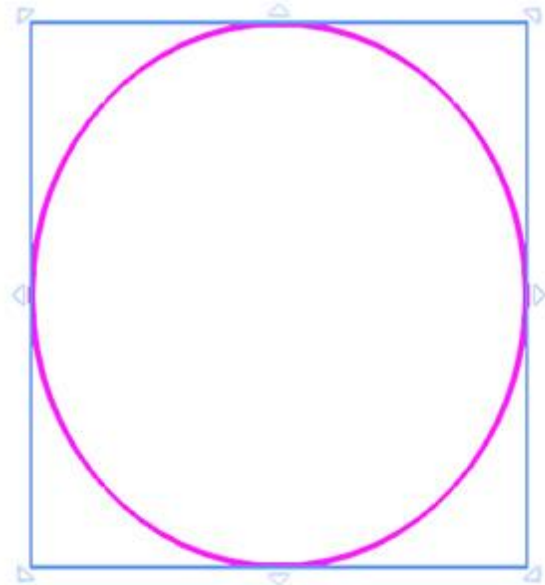
Anordnung auf Gliederung

In diesem Thema zeigen wir Ihnen, wie Sie "Anordnen" auf den Umriss eines Objekts und die "Eigenschaften" anwenden, die Sie anpassen können. Das Anordnen verwendet als Basisobjekt entweder ein Clipart-Objekt oder ein Objekt aus Ihrem Design.

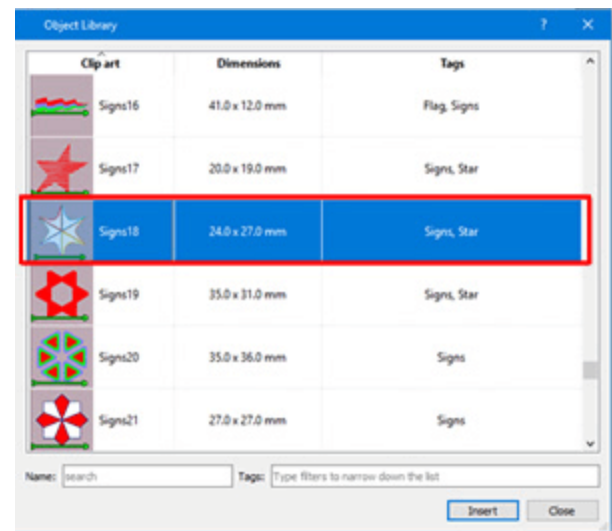
Beispiel 1. Verwenden Sie ein beliebiges Objekt aus der Clipart-Bibliothek

Wählen Sie ein beliebiges Objekt aus, auf das Sie Anordnen anwenden möchten.

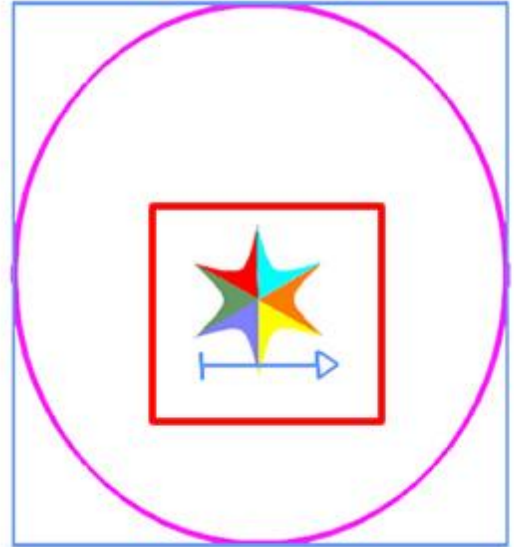
Drücken Sie Anordnen  Symbol.



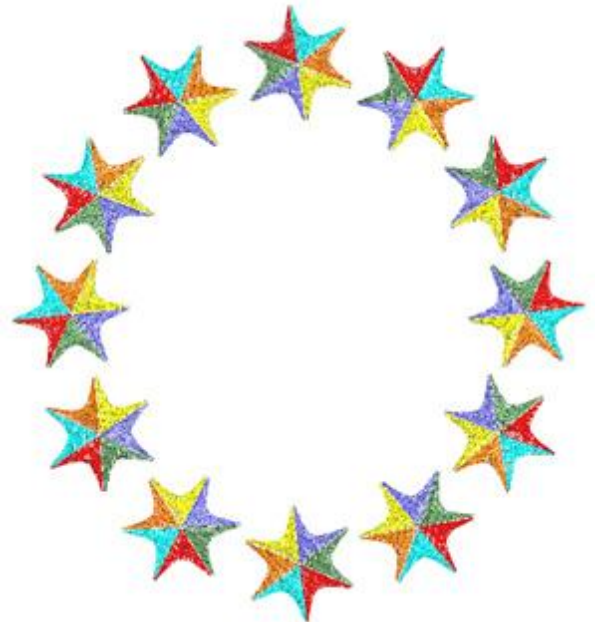
Der Clipart-Dialog erscheint, um ein beliebiges Clipart-Objekt auszuwählen, das auf dem Umriss des ausgewählten Objekts platziert werden soll.




Wählen Sie ein Clipart-Objekt aus und fügen Sie es wie ein Clipart-Objekt ein.



Durch Loslassen der Maus wird das ausgewählte Clipart-Objekt als Anordnen angewendet. Es wird nicht nur im Umriss des ausgewählten Objekts im Designbereich hinzugefügt.




Wir können das Objekt immer mit dem Anordnen-Umriss auswählen und durch erneutes Drücken des Anordnen-Symbols , erscheint der Clipart-Bibliothek-Dialog erneut, um ein anderes Clipart-Objekt auszuwählen.

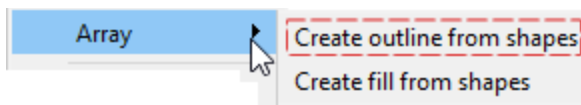
Beispiel 2. Verwenden Sie einen Teil des Musters als Umrisselement.

Wählen Sie ein Objekt aus.

Verwenden Sie die Taste "Strg", um ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzuzufügen. Dieses Objekt wird als Kopierobjekt verwendet.


Das Kopierobjekt muss kleiner als das Objekt sein, auf das das Anordnen angewendet wird.

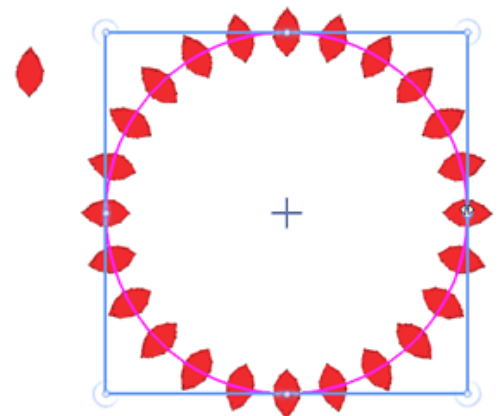
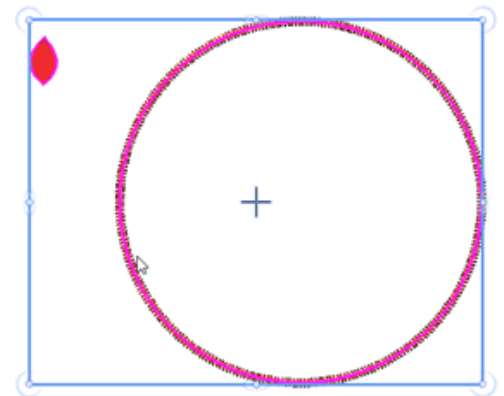
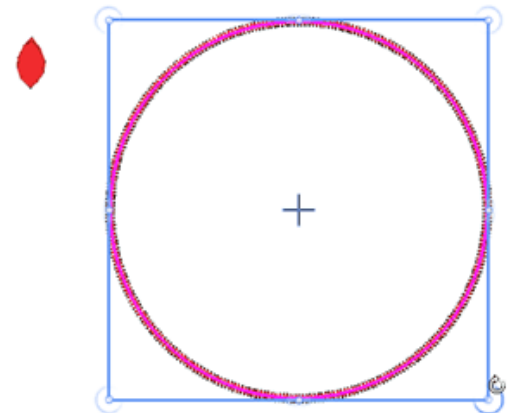
Drücken Sie auf das "Anordnen"  Symbol oder Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Kontur aus Formen erstellen" im Anordnen-Untermenü.



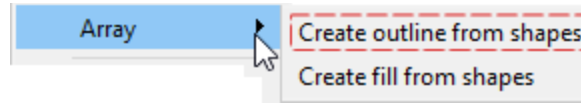
Der Umriss des größeren Objekts wird automatisch mit dem kleineren Objekt gefüllt.

Wenn ein Umriss-Anordnen angewendet wird, können wir das kopierte Objekt jederzeit auf verschiedene Arten ersetzen.

1. Drücken Sie auf das "Anordnen"  Symbol, um ein Clipart-Objekt zu verwenden
2. Wählen Sie ein Design-Objekt zusammen mit dem bereits gefüllten Objekt und klicken Sie auf das Anordnen-Symbol, um die vorhandene Kontur zu ändern und das neu ausgewählte Objekt zu verwenden.

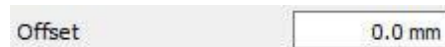


Sie können auch mit der rechten Maustaste auf das gefüllte Objekt klicken und dann die Option "Kontur aus Formen erstellen" verwenden.



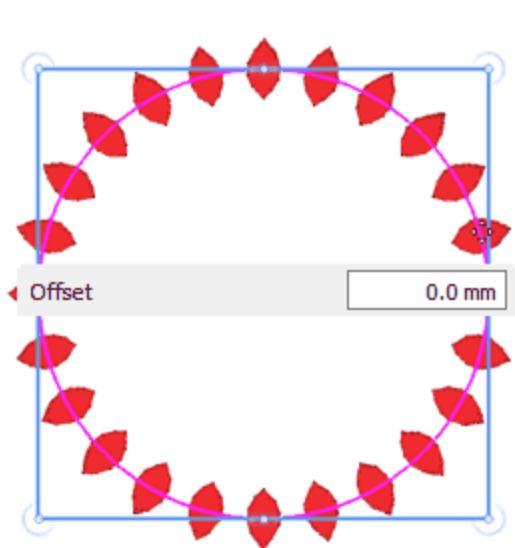
Die verfügbaren Optionen, die Sie anpassen können, um die Art und Weise anzupassen, in der das Anordnen angewendet wird, sind "Umriss", "Artikelrotation" und "Abstand". im folgenden Abschnitt beschrieben. Kontur-Anordnen hat keine Kontrollpunkte im Umformpunkteditor. Wir können nur den Umriss (die Form) des Objekts bearbeiten, aber diese Prozedur wird in einem separaten Abschnitt beschrieben.

Umriss

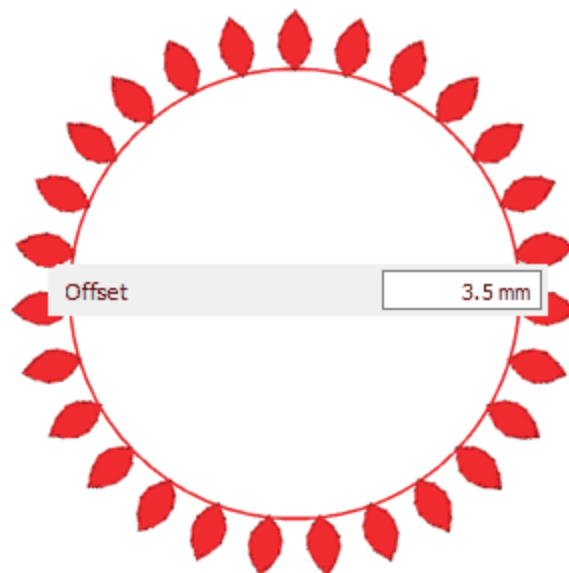


Der Offset-Parameter gibt den Abstand zwischen dem Umriss und der Mitte des wiederholten Objekts an. Der Offset-Parameter kann auch negative Werte von -15 bis +15 mm annehmen.

Sie können die Option Versatz aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Umriss eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten Wert von 15 mm. Sie können den Umriss-Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder auf den Wert klicken und das Mauselement drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Der Standard-Umriss-Wert ist Null und kann von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Umriss-Wert vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt.

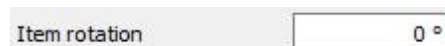


Kein Umriss

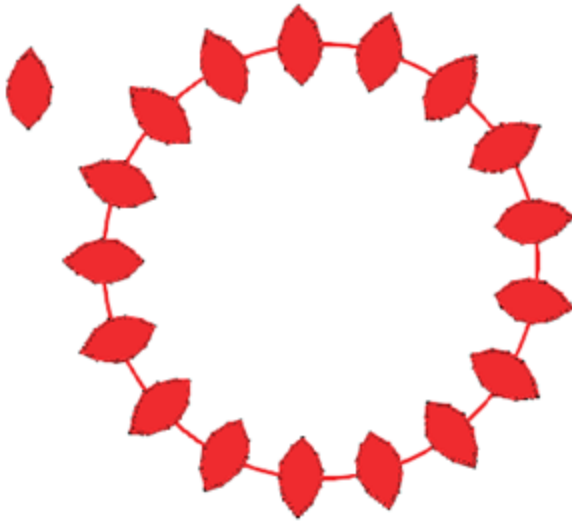


4mm Umriss

Artikelrotation



Dieser Parameter dreht das Basisobjekt. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an, und alle Kopien des Anordnens werden gedreht, als ob das ursprüngliche Objekt in diesen Grad gedreht wurde.



Artikelrotation 0




Artikelrotation 45

Abstand

Spacing:

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholte Objekt enthalten können. Der Abstand kann in diesem Fall nicht präzise sein, da die Buchstaben gleichmäßig verteilt sein sollte und die Software auch wiederholte Objekte in scharfen Ecken (1-135 Grad) platziert. Mit dieser Option können Sie den Abstand zwischen den Kopien des Anordnens definieren. Die Entfernung wird in Millimetern definiert. Im numerischen Feld können Sie den Abstand in "mm" eingeben. Sie können den Abstand auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert

klicken und das Mausrad drehen . Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtfelds festgelegt werden.



Kein Abstand



2mm Abstand

Anordnung und geklonte Objekte

Wenn Sie Werkzeuge wie Anordnen Füllung verwenden, die sich wiederholende Muster erzeugen, ist es sehr nützlich, jeden Teil des Musters zu verändern und das gesamte Muster zu verbessern. Mit den Kontrollpunkten

des Anordnen können Sie die Platzierung der Anordnen -Kopien ändern und mithilfe von Anordnen zusammen mit geklonten Objekten erstaunliche Muster erstellen.

Wir werden Ihnen zwei einfache Beispiele zur Funktionsweise dieser Werkzeugkombination geben.

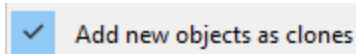
Bearbeiten Sie Klone bei Anordnen -Füllung

Eine der leistungsfähigen Kombinationen von Anordnen -Füllung ist, dass sie zusammen mit geklonten Objekten verwendet werden kann, um erstaunliche sich wiederholende Füll- oder Umrissmuster zu erzeugen. In diesem Abschnitt geben wir ein einfaches Beispiel für die Kombination dieser Werkzeuges.

Dies ist das Ausgangsobjekt, das wir zum Füllen eines rechteckigen Bereichs verwenden.

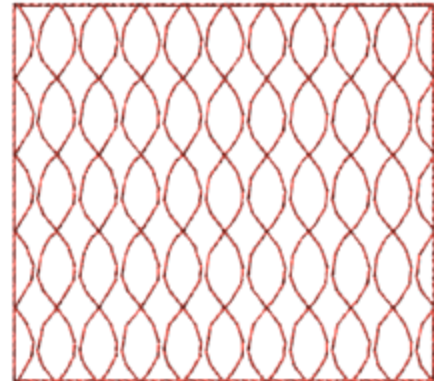


Stellen Sie sicher, dass die Option Neue Objekte als Klone hinzufügen im Menü Bearbeiten aktiviert ist.



Wenden Sie Anordnen Füllung auf diesen rechteckigen Bereich an.

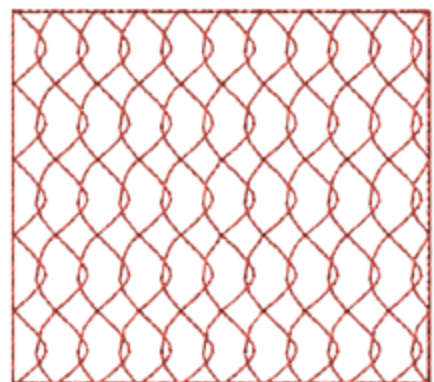
Für den Zweck dieses Beispiels verwenden wir Rechteckfüllung, die Prozedur ist in jedem Füllmuster gleich.



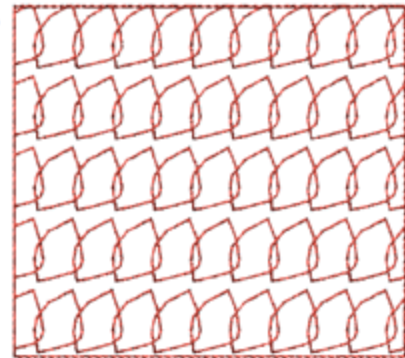
Bearbeiten Sie mithilfe des Umformpunkteditors die Form des ursprünglichen Objekts.



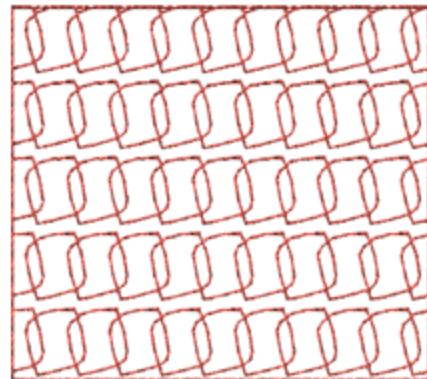
Jede Formänderung am ursprünglichen Objekt wird automatisch auf die Anordnen -Füllung angewendet.



Mit der Option Polylinie auswählen können Sie das gesamte Objekt drehen und das Muster vollständig ändern.



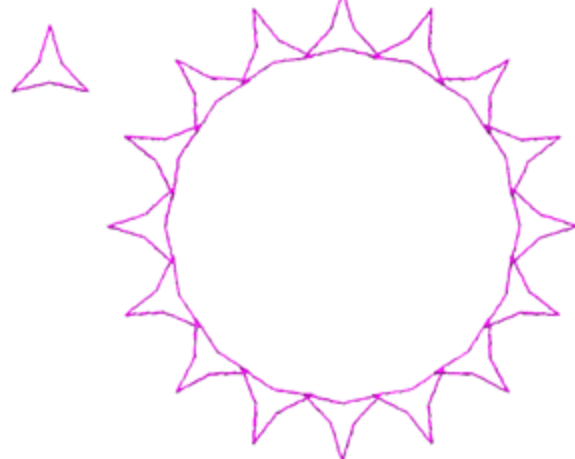
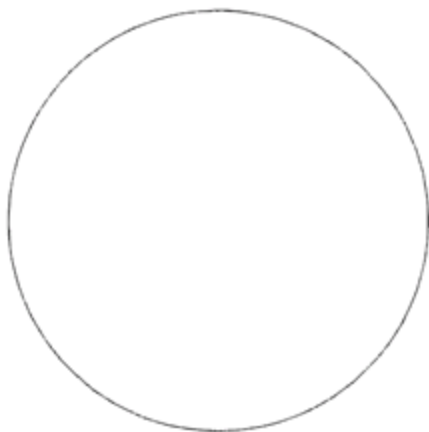
Nehmen Sie so viele Veränderungen vor, wie Sie möchten, um ein beliebiges Füllmuster zu erstellen.



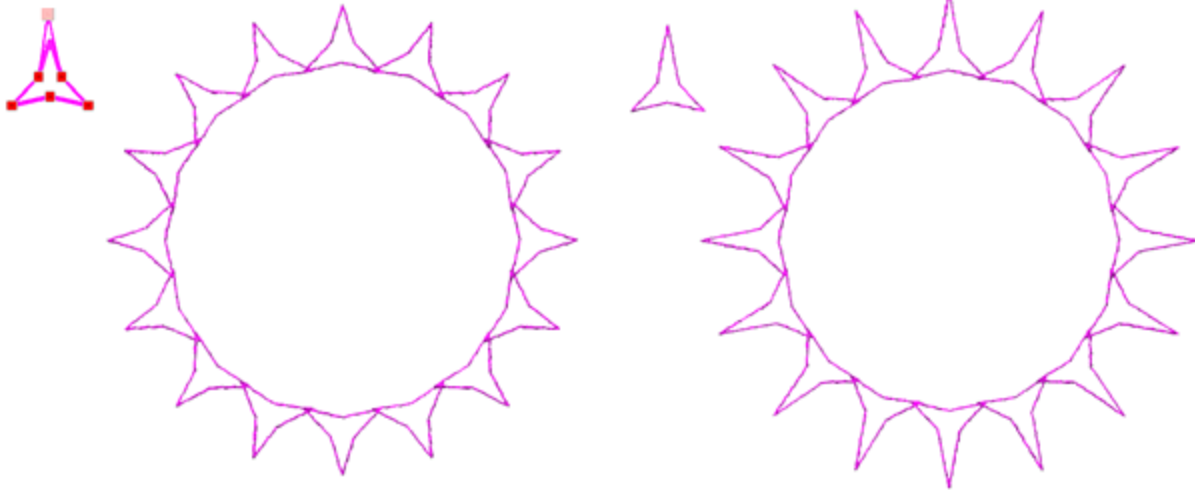
Bearbeiten Sie Klone in Anordnen auf Gliederung

Indem Sie die Option Neue Objekte als Klone hinzufügen zusammen mit Anordnen Füllung verwenden, können Sie erstaunliche Fülleffekte - Muster erstellen. Auf die gleiche Weise können Sie geklontes Objekt für Gliederungs-Anordnen verwenden.

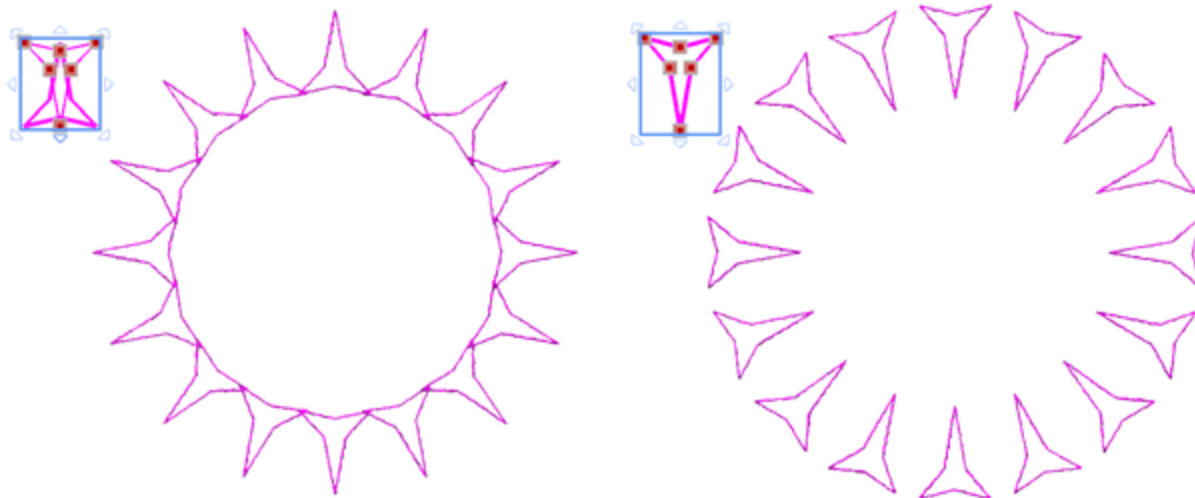
Beginnend mit diesem dreieckförmigen Element werden wir es auf die Kontur des Kreises legen. Sehen Sie, wie die Form angewendet wurde.



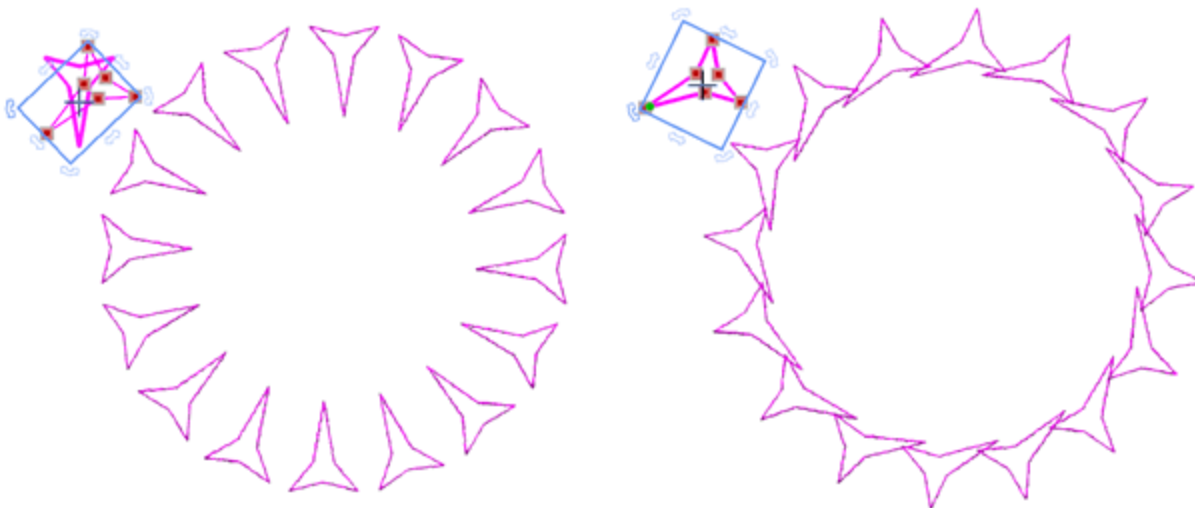
Wir werden diesen oberen Umformpunkt des Dreiecks verschieben, um die Form zu ändern. Das Form-Umriss-Anordnen -Objekt wird sofort aktualisiert.



Mit der Option Polylinie auswählen drehen wir das ganze Objekt um 180 Grad. Das Platzierungsmuster ändert sich vollständig.



Wenn Sie die Option Polylinie erneut auswählen, wird das Objekt erneut gedreht, um das Umrissmuster der folgenden Abbildung zu erstellen.



Sie können sehen, wie einfach wir von diesem ersten angewendeten Anordnen ausgegangen sind und mit ein paar Klicks ein ganz neues Gliederungs-Muster erstellt haben.

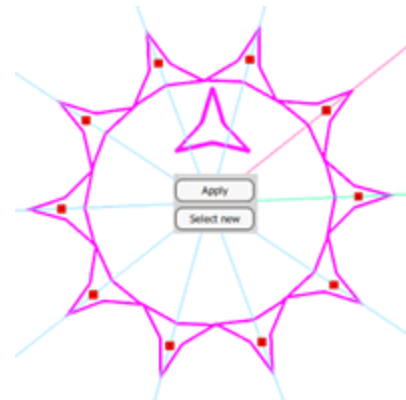
Verschachtelte Anordnung

In diesem Abschnitt werden wir eine Möglichkeit vorstellen, das Anordnen -Werkzeug "Kreisförmig" zusammen mit Anordnen für Objekte, die Objekte füllen und klonen, zu verwenden. Die Kombination dieser 3 Werkzeuge kann verwendet werden, um erstaunliche Füllmuster zu erzeugen. Genauso können Sie das rechteckige oder kreisförmige Anordnen mit Anordnen bei Füllung oder Gliederung- und Clone-Objekten in beliebiger Kombination verwenden. Jede Kombination von ihnen kann verwendet werden, um verschiedene Arten von Mustern zu erstellen.

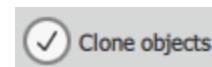
Ausgehend von dieser einfachen Form.



Verwenden Sie das Werkzeug kreisförmiges Anordnen und passen Sie das Anordnen auf beliebige Weise an.



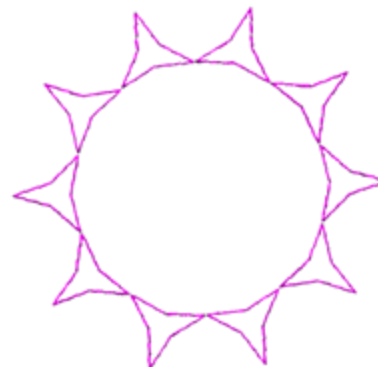
Stellen Sie vor dem Anwenden des Anordnen sicher, dass die Option Objekte klonen aktiviert ist.



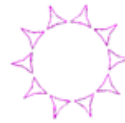
Mit dem kreisförmigen Anordnen Werkzeug haben Sie diesen Satz von Objekten erstellt.

Wir werden nun den erstellten Satz von Objekten verwenden, um einen Bereich mit der Objektfüllung "Anordnen" zu füllen.

Jedes der produzierten Objekte wird separat behandelt. Wir können sie gruppieren, um leichter mit ihnen arbeiten zu können.

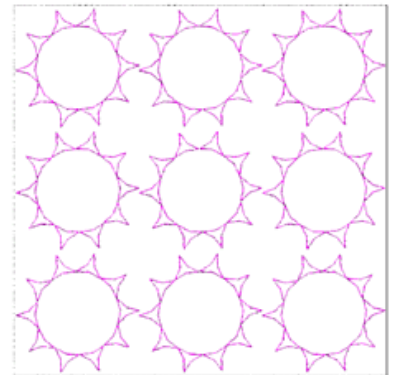


Wir werden diese kreisförmige Menge von Objekten verwenden, um eine Füllung auf dem rechteckigen Objekt zu erzeugen.

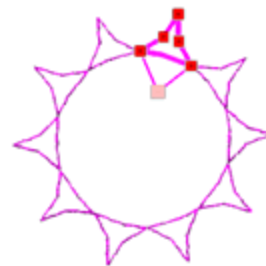


Wählen Sie beide Objekte aus und klicken Sie auf das Anordnen -Symbol der Registerkarte Füllung der Eigenschaften-Symbolleiste.

Die rechteckige Fläche wird mit dem ursprünglichen Satz von Objekten in einer gemusterten Weise gefüllt. In unserem Fall haben wir ein rechteckiges Füllmuster verwendet.

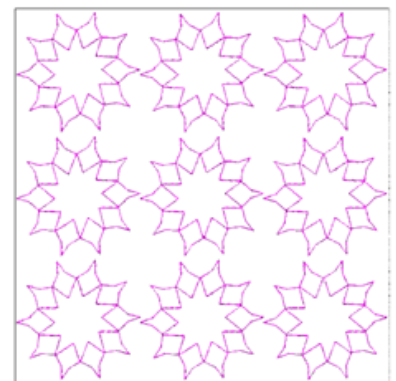
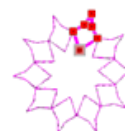


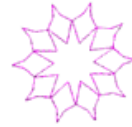
Verwenden Sie den Umformpunkt-Editor, um die Form einer der Kopien zu bearbeiten.



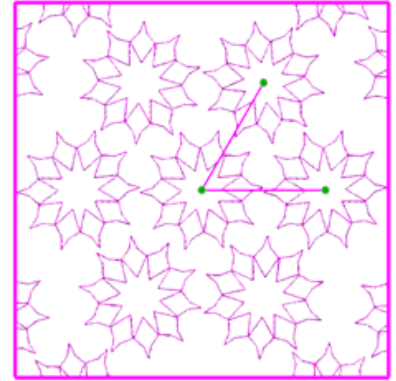
Die Form aller Objekte hat sich geändert, um die Formänderung widerzuspiegeln.

Genau so kann man sehen, dass sich das Muster komplett verändert hat.

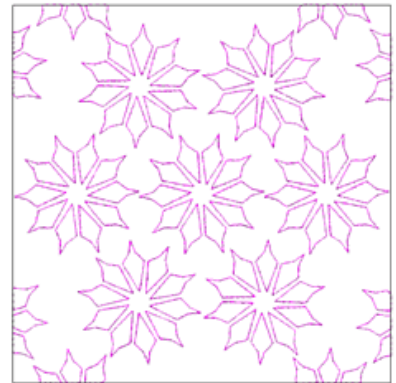




Ändern Sie die Musterfüllung von Rechteck zu Kreisförmig.




Ändern Sie die Form etwas mehr und das Muster hat sich komplett verändert.



Stickerei - Erstellen von Stickdesigns

In diesem Kapitel beschreiben wir alle Stichveränderungen, die die Software ausführen kann. Sie erfahren etwas über die "Eigenschaften", wie Sie "Design-Eigenschaften" anpassen können, wie Sie sie "ändern"Stoff", um einen oder mehrere "Rahmen" und "Richtungen" hinzuzufügen.

Um die Stickwerkzeuge der Software nutzen zu können, müssen Sie die "Sticktechnik" aus den Technik-Optionen aktivieren  option.

Sticharten - Stickarten

Die Software enthält mehrere "Sticharten", "Stickarten" und "Sondertypen". In der folgenden Tabelle können Sie sie aufgelistet sehen.

Sticharten	Stickart	Spezielle Arten
• Satinstich	• Photo-stich,	• Anordnen
• Steppstich /Webstich	• Kreuzstich	• Cutwork
• Reihenfüllung	• PaintStich	• Knopflöcher
• Laufstich	• Netzfüllung	• Vektor
• Satinlinie	• Applikationen	
	• Stippling	
	• Kreuz	

Sticharten

Die Sticharten "Satinstich", "Webstich" und "Reihenfüllung" werden von der Software verwendet, um Vektorformen mit Stichen zu füllen. Die Sticharten "Laufstich/Heftstich" und "Satinlinie" werden zum Füllen von Vektorkonturen und Liniengrafiken verwendet.

Satin Stichart

Wenn der Satinstich auf ein beliebiges Objekt angewendet wird, verbinden Stiche zwei Punkte von einer Seite des Objekts mit der anderen. Diese Punkte sind wie eng angeordnete Zickzackstiche entlang der Form des Objekts ausgebildet. Der Satinstichtyp kann in jedem Winkel und mit unterschiedlichen Stichlängen abgelegt werden. Für kleine und längliche Objekte werden mit Satinstichen gefüllt.



Vektor-Objekt



Satin Füllung

Steppstichtyp

Steppstichart (oder Webstichart oder Tatami-Stichart) ist eine Reihe von Laufstichen, die üblicherweise zum Füllen großer Flächen verwendet werden. Verschiedene Füllmuster können erstellt werden, indem der Winkel, die Länge und die Wiederholungsreihenfolge der Stiche geändert werden. In der Regel werden die großen Objekte im Vektor-Design meist mit Steppstichen gefüllt.



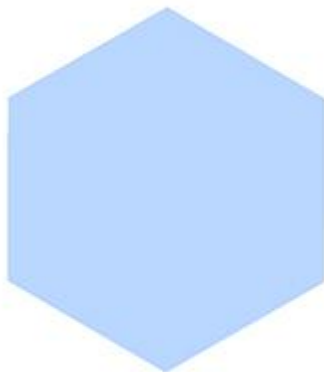
Vektor-Objekt



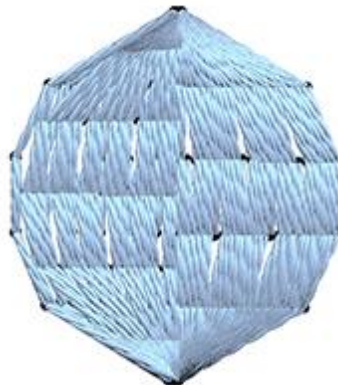
Steppstich Füllung

Reihenfüllstichtyp

Reihenfüllstichtyp ist ein Füllstich, ähnlich dem Steppstichtyp. Es sind Längsnähte von einer Seite zur anderen, die senkrecht zur definierten Richtung verlaufen und automatisch aus der Software definiert werden. Reihenfüllstich wird häufig verwendet, um Formen wie Wasserwellen zu gestalten.



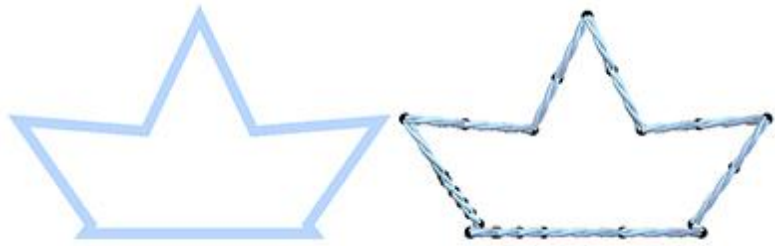
Vektor-Objekt



Reihenfüllung

Laufstichtyp

Der Laufstichtyp oder Heftstich besteht aus einem Stich zwischen zwei Punkten. Es wird hauptsächlich für Umrisse, feine Details und komplette Designs verwendet. Alle Liniengrafiken und dünnen Objektkonturen werden mit Laufstichen gefüllt.

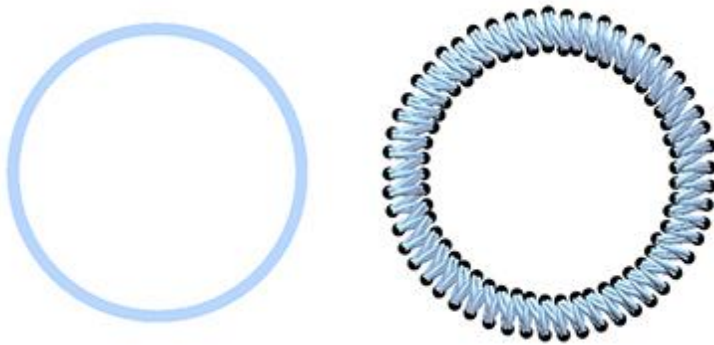


Dünnes Umrissobjekt

Heftstich/Laufstich Füllung

Satinlinie

Die Satinlinie wird auf dicke Umrissobjekte angewendet, indem eng aneinander liegende Zickzackstiche gebildet werden. Es wird allgemein verwendet, um Grenzen zu füllen und Artwork zu zeichnen. Alle dicken Strichzeichnungen und Objektkonturen werden mit Satinlinien erstellt.



Dünnes Umrissobjekt

Satinstich Füllung

Stickarten

Der "Kreuzstich" und der "Photostich" werden hauptsächlich zum Füllen von Bitmap-Bildern verwendet. Bei den Stickarten "Applikation" und "Netzfüllung" handelt es sich um spezielle Arten von Stickungen, die aus der Software verwendet werden, um Vektorformen mit Applikationen zu füllen und Netze mit Stichen zu erstellen. Schließlich eignet sich die Stickart "Stippling" zum Steppen und Füllen großer Flächen mit Zierstichen.

Kreuzstickerei Typ:

Jeder Kreuzstich besteht aus zwei Laufstichen, die zwischen den beiden gekreuzt sind und ein "X" bilden. Kreuzstiche in verschiedenen Farben formen das Bild, indem sie ein Raster erstellen. Standardmäßig kann jedes importierte Bitmap-Bild mit dem Kreuzstich-Look gefüllt werden.



Bitmap-Bild



Kreuzstich füllen

Photostich-Sticktyp

Photostich ist ein Sticktyp, der automatisch die Farbabstufung eines Hintergrundbilds erkennt und Füllstiche darauf setzt. Die Füllstiche sind Satinlinien, die den Hintergrundbildbereich abdecken.



Tatsächliches Foto



Gefüllt mit Monochrom

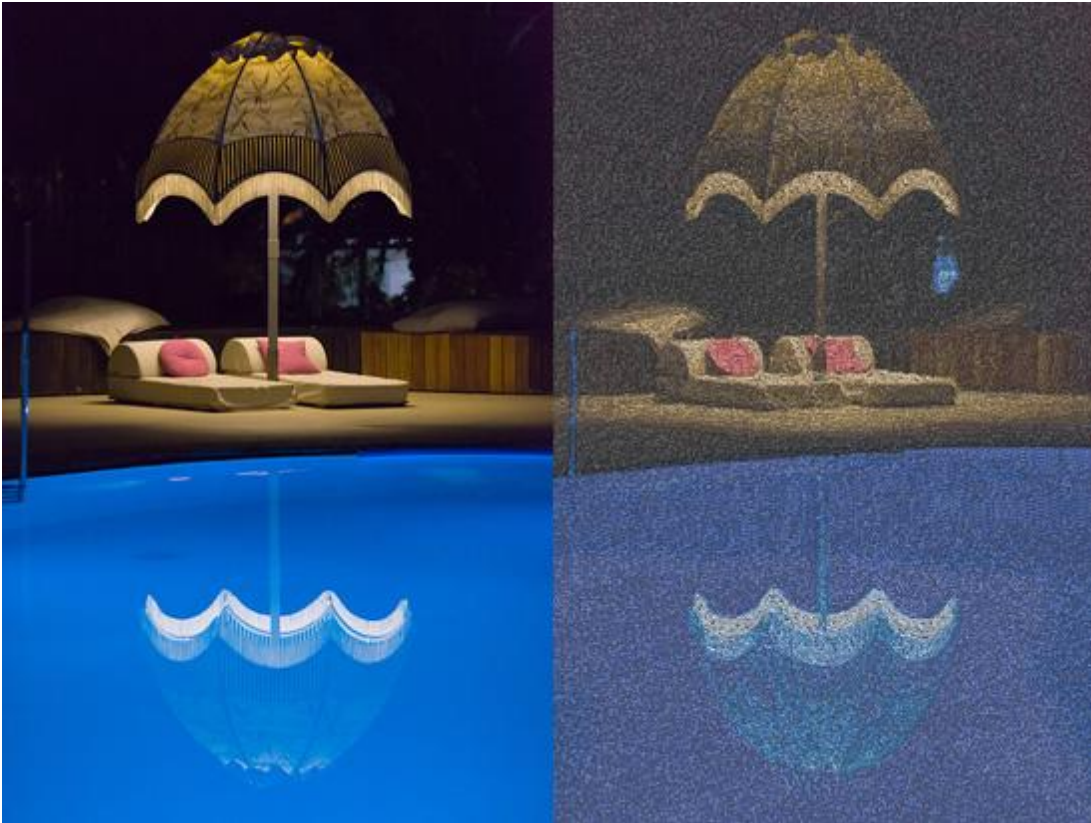


Paintstich

Photostich

mit

PaintStichSie können ein fotorealistisches Ergebnis mit unserem Paintstich-Werkzeug erhalten. Die Umwandlung geschieht automatisch, Sie können jedoch die PaintstichErgebnisse über die Werkzeugleiste verändern. Diese erscheint, wenn das Werkzeug aktiv ist. Zusätzlich erlaubt Ihnen das Stichrichtungswerkzeug, einen Teilbereich des Fotos auszuwählen. Der Farbreduzierer wird dann den ausgewählten Teil exakter als den Hintergrund darstellen. Um dies zu erreichen, markieren Sie durch klicken und ziehen eine Fläche des Designs. Das gesamte Design wird nun neu berechnet. Das Auswahlfenster können Sie in der Größe jederzeit durch Verschieben der Eckpunkte verändern, durch Klicken auf das x in der Mitte löschen.



Applikationen

Applikation ist eine Stichtart, mit der Sie Applikationen auf Stoff einfach erstellen können. Es ist ein Füllsticktyp, daher müssen Sie eine ähnliche Form mit dem Applikationsstoff zeichnen, den Sie auf das Kleidungsstück aufbringen möchten, und mit einer Farbe füllen. Dann können Sie den Applikationsstickerei-Typ anwenden, der die erforderliche Abfolge von Aktionen anwendet, damit das Design richtig gestickt wird. Der Applikationsstickertyp ist ein komplexer Typ, der "Laufstiche davor" zum Markieren der Applikationsstelle, "Laufstiche danach" zum Festhalten der Applikation und die E-Stiche oder Zickzack zum Dekorieren und Halten der Applikation enthält.



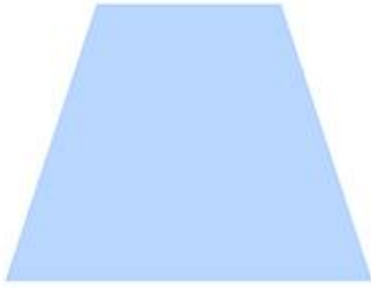
Vektor-Objekt



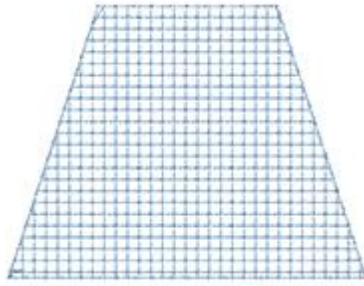
Applikationsstickerei

Netz-Fülltyp

Der Netz-Füll-Stickertyp ist ein spezieller Fülltyp, der zwei Linien hinzufügt, die sich mit parallelen Laufstichen kreuzen. Diese beiden Linien bilden ein Netz, mit dem Spitzen- und Füllflächen erzeugt werden können. Es ist ein sehr nützlicher Stickertyp.



Vektor-Objekt



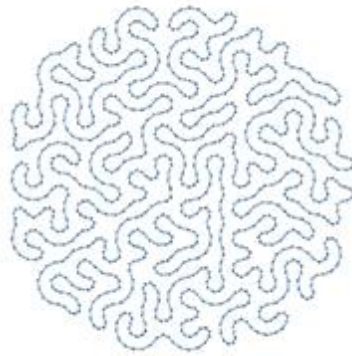
Netzfüllstickerei-Typ

Stippling-Typ

"Stippling" ist eine spezielle Stichtart, die hauptsächlich für Quilt-Projekte verwendet wird. Wählen Sie ein beliebiges Objekt und durch Aktivieren der Stippling-Stickart wird das ausgewählte Objekt mit der Stipple-Füllung wie in der folgenden Abbildung gefüllt.



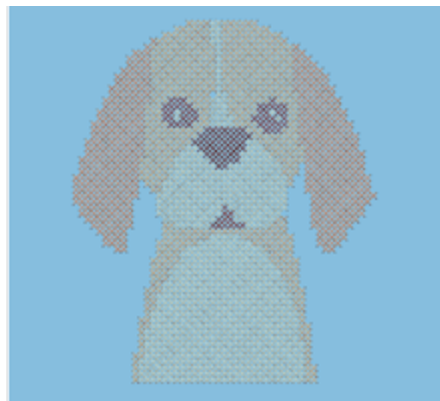
Vektor-Objekt



Stippling füllen

Kreuztyp:

Jeder Kreuzstich besteht aus zwei Laufstichen, die dazwischen gekreuzt sind, um ein "X" zu erzeugen. Kreuzstiche in verschiedenen Farben formen das Bild, indem sie ein Raster erstellen. Nachdem Sie ein Vektor-Design importiert oder eines mit den verfügbaren Werkzeugen erstellt haben, können Sie es auswählen und mit "Kreuz" -Stichen füllen.



Vektor-Design

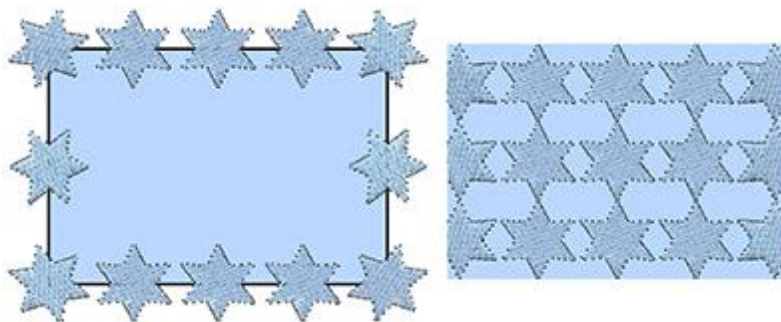
Kreuz füllen

Spezielle Arten

Das "Anordnen" ist ein spezieller Typ, der verwendet wird, um Vektorformen oder Vektorumrisse unter Verwendung eines Clipart-Elements oder anderer Designelemente, die sich wiederholende Muster erzeugen, zu füllen. Die "Cutwork" ist eine spezielle Art, um Arbeitsschritte hinzuzufügen, die die 4 speziellen Messer erfordern. Mit den "Knopflöchern" können Sie Knopflöcher für Ihre Kleidung erstellen. Schließlich ist der Umriss "Vektor" ein spezieller Typ, mit dem ein Satin-Fülleffekt erzeugt wird, indem eine Umrissform (wie ein Muster) auf einem Satinobjekt platziert wird.

Anordnen (Füllung oder Umriss)

Anordnen ist ein spezieller Typ, den wir sowohl für Füllbereiche als auch für Objektkonturen verwenden können. Wie bereits erwähnt, verwendet Anordnen Füllung ein Basisobjekt, um einen Bereich mit dem kopierten und gemusterten Basisobjekt zu füllen. Auf die gleiche Weise können wir Anordnen auf einen Objektumriss anwenden.

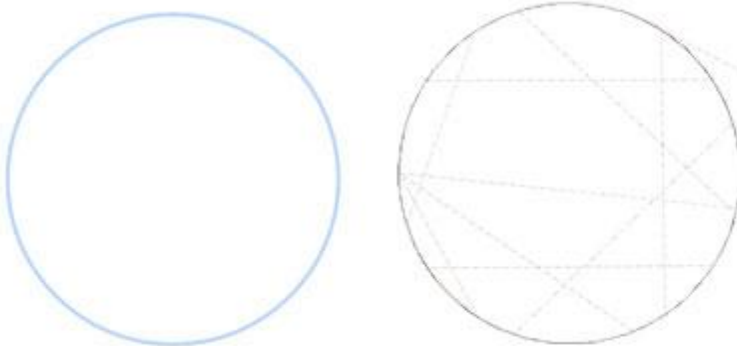


Anordnen auf Umriss

Anordnen füllen

Cutwork

Die "Cutwork" ist eine spezielle Art, die verwendet wird, um Stoff oder andere weiche Materialien zu schneiden. Das "Cutwork" ist eine spezielle Art, um spezielle Arbeitsschritte hinzuzufügen, die die 4 speziellen Messer erfordern.

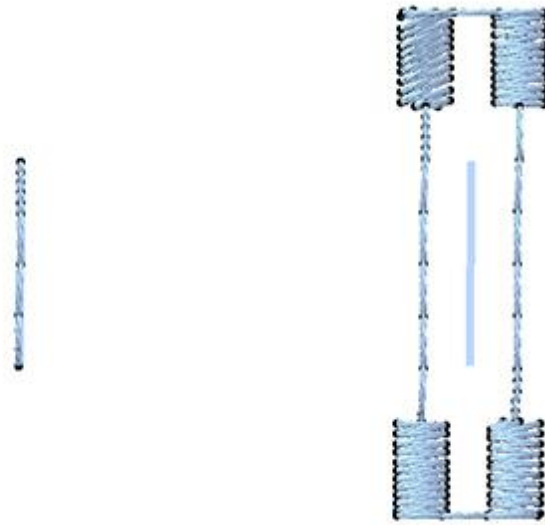


Cutwork Outline

Cutwork

Knopflöcher

Knopflöcher sind ein spezieller Typ, den wir zum Erstellen von Knopflöchern auf Stoffen verwenden können. Es kann in Kombination mit Digitalisierwerkzeug verwendet werden, wo Sie eine kleine Linie genau dort erstellen, wo der Knopflochschnitt gemacht wird, und dann das "Knopfloch" Werkzeug auf dieser Linie anwenden. Das Knopfloch wird um die digitalisierte Linie herum angelegt.



Lochlinie

Knopfloch

Vektor

Vektorumriss, ist ein spezieller Sticktyp, er erzeugt einen Satinfüllungseffekt, indem er Kurvenlinien wie ein Muster auf die Satinfüllung legt. Jede Kurvenlinie oder geschlossene Umrissform kann als Vektorumriss festgelegt werden. Der Vektorumriss muss über einem Step- oder Satin-Objekt platziert werden. Die Software wird den Vektorumriss automatisch auf das darunter liegende Objekt gravieren.



Stepp-objekt

Vektor füllen

Vektorfüllung
angewendet

Die gleichen Sticharten werden mit den gleichen oder unterschiedlichen Namen von Stickerinnen auf der ganzen Welt verwendet. Um zu verstehen, auf welche Sticharten wir uns mit den Namen Satin, Step etc. beziehen, analysieren wir diese für Sie.

Stoffauswahl

Der Grundstoff-Auswahldialog dient nicht nur dazu, das Design auf dem Stoff in der Vorschau anzuzeigen. Die Software passt automatisch, je nach ausgewähltem Stoff, verschiedene Stickparameter an. Die Stickqualität hängt von einigen dieser Parameter ab. Wichtiger Qualitätsfaktor ist auch, wie der Stoff am Rahmen der Stickmaschine stabilisiert wird. Die Software schlägt die passenden Trägermaterialien für jeden Stoff im Ausdruck jedes Designs vor. Wenn Sie das Design auf keinem Stoff in der Vorschau anzeigen möchten, können Sie die Option "Keiner" auswählen, die in einer der Stoff-Kategorien vorhanden ist. In diesem Fall erscheint nur die Farbe, die im "Stoffmenue" ausgewählt wurde, im Hintergrund des erstellten Designs.


Die Stoffe sind in Gruppen von Stickarten mit unterschiedlichen voreingestellten Parametern kategorisiert:

- "Stickerei glatt" beginnt mit Dichte 0,55 für normales Garn Nr. 40 mit leichterer Unterlage
- "Stickerei normal" beginnt mit Dichte 0,40 für normales Garn Nr. 40
- "Stickerei Normal leicht" beginnt mit Dichte 40 für normales Garn Nr. 40 mit leichterer Unterlage
- "Stickerei leicht" beginnt mit Dichte 0,55 für dickes Garn Nr. 30.
- "Stickerei Ultra leicht" beginnt mit Dichte 0,85 für dicke Fäden wie Wolle
- "Stickerei schwer" beginnt mit dichte 0,35 für dünne Fäden wie Metallic.

Alle Designs können auf verschiedenen Stoffen angezeigt werden. Es gibt verschiedene Farben und Arten von Stoffen. Wenn Sie sich entscheiden, Ihr Design zu speichern, um es auf einem Kleidungsstück zu sticken, müssen Sie sicher sein, dass das von Ihnen gewählte Material ausgewählt wurde. Ansonsten sind die Ergebnisse möglicherweise nicht die erwarteten. Es gibt 50 Stofftypen in einer beliebigen Farbe, die auf verschiedene Kategorien verteilt sind, aus denen Sie die passende auswählen können.



Wählen Sie den Stoffdialog aus

Diese Option kann über das Menü "Werkzeuge> Grundstoff ...", über die Tastenkombination Strg + F oder über die Standardsymbolleiste durch Klicken auf den Stoff ausgewählt werden . Im Dialogfeld "Stoffe" können Sie die "Stickereikategorie" und "Farbe" auswählen, indem Sie darauf klicken. Das Dropdown-Menü "Stickereikategorie" enthält die sechs verfügbaren Kategorien.

Dies sind "Glatt", "Ultra leicht", "Leicht", "Normal leicht", "Normal" und "Schwer".

- "Glatt": In dieser Kategorie können Sie zwischen allen aufgelisteten Stoffen wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen platziert wird, ist leicht und glatt. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit geringer Dichte. Alle Stoffe haben spezifische interne Stickparameter, die für hochwertige Stickereien benötigt werden. Die Stickparameter werden an jeden Stoff angepasst, damit die aufgestickte Stickerei sich weich anfühlt und den Stoff weich hält.
- "Ultra leicht": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Braut-Tüll", "Waffelpique", "Wolle" und "Standard Ultra leicht" wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen platziert wird, ist Ultra leicht. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit geringer Dichte. Die ersten drei Stoffe haben spezifische interne Stickparameter, die für qualitativ hochwertige Stickereien benötigt werden. Der Stoff "Standard Ultra leicht" ist kein spezieller Stoff, sondern kann als Alternative zum Besticken von Ultraleicht auf jedem gewünschten Stoff verwendet werden. Die Stickergebnisse der "Standard Ultra leicht" -Einstellungen hängen vom Stoff ab.
- "Leicht": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Lycra", "Sweat", "T-Shirt", "Vinyl2", "Woll Crepe" und "Standard leicht" wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen platziert wird, ist Leicht. Deshalb erscheint



die Stickerei in der 3D-Vorschau mit geringer Dichte. Jeder dieser Stoffe hat spezifische Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen, wenn Sie das Design auf dem jeweiligen Stoff sticken. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stoff aus der Stoffliste ausgewählt haben. Wenn Sie ein Design mit Leichteinstellungen auf einem Stoff sticken möchten, der nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie den Stoff "Standard Leicht", der diese Einstellungen enthält. Die Stickergebnisse hängen vom verwendeten Stoff ab.

- "Normal leicht": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Crepe Polyester", "Denim1", "Leichter Brautsatin", "Leinen1", "Pannesamt", "Viskose", Viskose Sandwashed", "Sweat Rippstrick", "T-Shirt1", "Handtuchstoff", "Vinyl1" und "Standard Normal Leicht". Die Stickerei, die auf diesen Stoffen platziert wird, ist Normal mit einer Spannung auf leicht. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit normaler Dichte. Jeder dieser Stoffe hat spezifische Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen, wenn Sie das Design auf dem jeweiligen Stoff sticken. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stoff aus der Stoffliste ausgewählt haben. Wenn Sie ein Muster mit den Einstellungen für Normal Leicht in einem Gewebe sticken möchten, das nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie das Gewebe "Standard Normal Leicht", das diese Einstellungen enthält. Das Stickergebnis hängt vom verwendeten Stoff ab.
- Stickerei Normal: In dieser Kategorie können Sie zwischen "Berbervlies", "Chiffon", "Cord", "Baumwolle", "Dickes Fleece", "Denim2", "Denim3", "gewebte Seide", "Flanell", "Fleece", "Schwerer Braut Satin", "Strick Flanell1", "Strick Flanell2", "Leinen3", "Microfaser", "Nylon Flaggenstoff", "Gesteppte Baumwolle", "T-Shirt 3" und "Standard Normal" wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen platziert wird, ist Normal. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit normaler Dichte. Jeder dieser Stoffe hat spezielle Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen, wenn Sie das Design auf dem jeweiligen Stoff sticken. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stoff aus der Stoffliste ausgewählt haben. Wenn Sie ein Muster mit den Standardeinstellungen auf einem Stoff sticken möchten, der nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie den Stoff "Standard Normal", der diese Einstellungen enthält. Das Stickergebnis hängt vom verwendeten Stoff ab.
- "Schwer": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Sackleinen", "Chenille", "Kreuzstich-Stoff", "gewebte Seide2", "Kunstfell", "Leinen2", "Lycra-Badeanzugstoff", "Lycra-Workoutstoff" und "Standard schwer" wählen. Die Stickerei, die auf diese Stoffe gelegt wird, ist Schwer. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit hoher Dichte. Jeder dieser Stoffe hat spezielle Einstellungen, um die bestmöglichen Ergebnisse zu erzielen, wenn Sie das Design auf dem jeweiligen Stoff sticken. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stoff aus der Stoffliste ausgewählt haben. Wenn Sie ein Design mit Schwer-Einstellungen auf einem Stoff sticken möchten, der nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie den Stoff "Standard Schwer", der diese Einstellungen enthält. Das Stickergebnis hängt jedoch vom verwendeten Stoff ab.

Sie können die Farbe des Stoffes ändern, indem Sie auf den Farbknopf klicken und einen anderen aus den Farbkreis auswählen. Wenn der Stoff zwei Farben hat, können Sie auch den zweiten ändern, indem Sie dieselben Schritte befolgen.

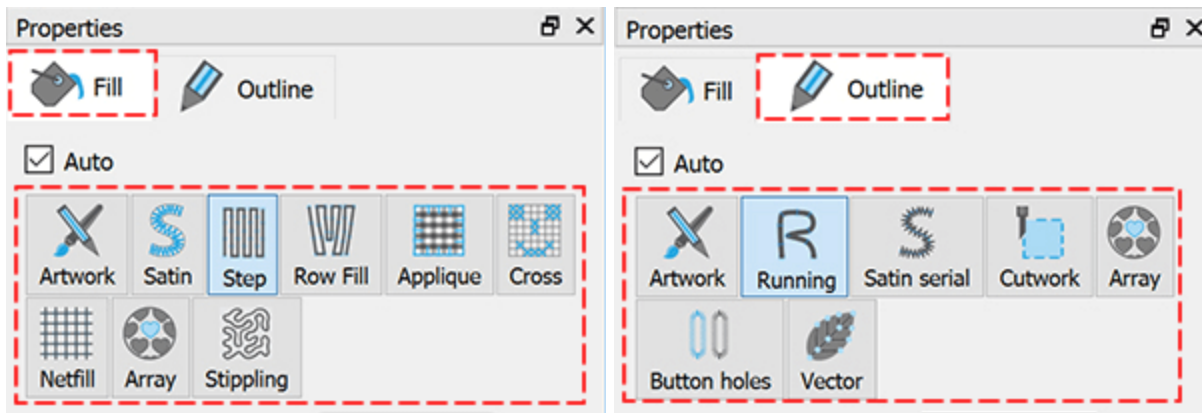
Klicken Sie im Dialogfeld auf "OK", um die Änderungen für das derzeit aktive Design zu übernehmen.

Eigenschaften


In der "Eigenschaften" - Fenster können Sie alle sehen Füllung  und Umriss / Stift  Stich - Stick - Spezielle Arten, die Sie auf die Objekte anwenden können, sehen. Die verfügbaren Arten der Stickerei-Technik sind in der folgenden Tabelle aufgeführt.

Sticharten	Stickart	Spezielle Arten
• Satinstich	• Photostich,	• Anordnen
• Steppstich	• Kreuzstich	• Cutwork
• Reihenfüllung	• Netzfüllung	• Knopflöcher
• Laufstich	• Kreuz	• Vektor
• Satinlinie	• Applikationen	
	• Stippling	

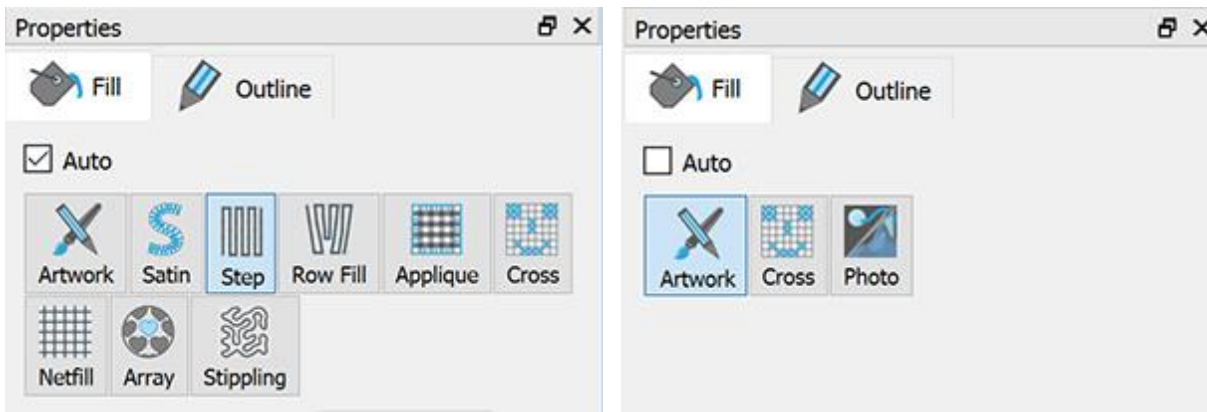
Die Leiste "Eigenschaften" enthält außerdem alle erweiterten Parameter für jeden Typ, die Sie je nach den Anforderungen des Designs anpassen können. Wenn die Leiste "Eigenschaften" nicht sichtbar ist, können Sie sie über die Menüoption "Ansicht> Symbolleisten> Eigenschaften" oder mit der Tastenkombination "Alt + Enter" öffnen. Der Inhalt ändert sich dynamisch basierend auf dem Typ des aktuell ausgewählten Objekts. Sie können einen anderen Typ festlegen, indem Sie auf das entsprechende Symbol auf der Registerkarte Eigenschaften Füllung oder Gliederung klicken.




Eigenschaften Füllen

Diese Registerkarte enthält alle Funktionen, die auf die Füllung  eines Designs angewendet werden können. Die Funktionen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Design oder dem gesamten Design auswählen. Wenn ein Vektordesign zum ersten Mal gestickt wird, fügt die Software automatisch Füllstiche hinzu. Aus diesem Grund ist das Kontrollkästchen "Auto" oben auf der Registerkarte Füllung aktiviert. Wenn eine Änderung auf der Registerkarte "Füllung" vorgenommen wird, wird die Option "Automatisch" deaktiviert. Sie können es erneut überprüfen und das automatisch erstellte Design über die Software wiederherstellen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie viele Änderungen an einem Design vorgenommen haben und alle Änderungen, die Sie mit dem Werkzeug "Eigenschaften" vorgenommen haben, abbrechen und von vorne beginnen möchten.


In der Registerkarte Füllung gibt es zehn Füllungen: Artwork, Satin, Webfüllung, Reihenfüllung, Applikation, Kreuzstich, Netzfüllung, Anordnen, Stippling und Photostich.



Artwork

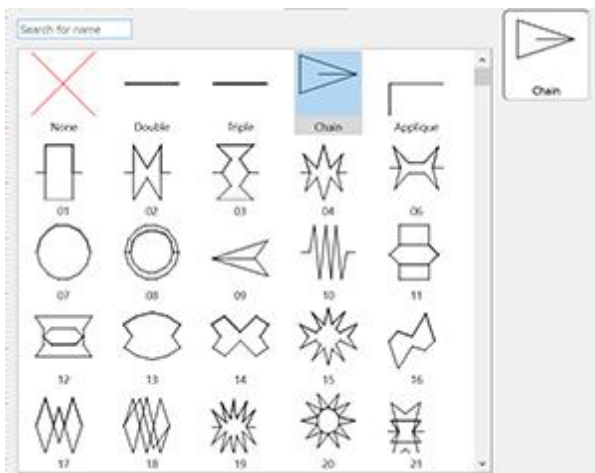
Wenn diese Option  angewendet wird, wird der Füllbereich als Grafik festgelegt (Vektor-Design). Alle Füllstiche werden aus dem Design entfernt. Wenn Sie einen bestimmten Füllbereich nicht sticken möchten, können Sie ihn auf "Artwork" setzen und die Stiche sofort entfernen lassen.

Plattstich


Wenn diese Option angewendet wird, wird der Füllbereich auf Satin festgelegt . Alle Füllstiche werden auf Satinstich geändert, was automatisch berechnet und im Programm erzeugt wird. Sie können die Optik des Satinstiches ändern, indem Sie "Stiche" und "Muster" ändern. Es gibt viele verschiedene "Stiche" und "Muster", die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die "Unterlage", die "Dichte" und den "Verzugsausgleich" jedes Satin-Objektes zu ändern.

Stiche

Die Schaltfläche Stiche enthält alle Sticharten, die auf das Design angewendet werden können. "Stiche" ist eine Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige Stiche, wenn sie angewendet werden, können auf dem Design nicht gut aussehen. Dies geschieht, weil "Stiche" nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.

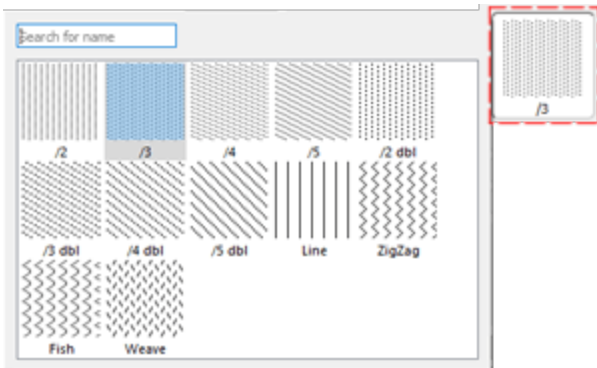


Wählen Sie die "Stiche", die Sie bevorzugen, indem Sie darauf klicken und es in Ihrem Design sehen. Mit der Auswahl Keine wird der Standard-Satin-Typ wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Design experimentieren können. Es gibt mehr als 400 "Stiche", mit denen Sie

einzigartige Designs erstellen können. Die Stiche, die im Filmsymbol enthalten sind (zum Beispiel: ) sind eine Reihe unterschiedlicher "Stiche" in einem.

Muster

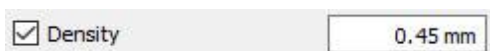
Der Musterbereich enthält alle Muster, die auf das Design angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Kombinationen zwischen Stichen und Mustern erstellen und Ihre eigenen Designs erstellen. Einige Kombinationen, wenn sie angewendet werden, sehen auf dem Design möglicherweise nicht gut aus. Dies geschieht, weil Kombinationen nicht immer korrekte Stichergebnisse erzeugen.




Wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie darauf klicken. Mit der Auswahl Keine wird der Standard-Satinstich-Typ wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihr Design. Wenn Sie nur das ausgewählte Muster und keine Kombination mit "Stiche" anzeigen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass die Option "Stiche" auf "Keine" eingestellt ist. Ansonsten sehen Sie ein Muster mit "Stichen" darin.

Es gibt drei weitere Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Designs anpassen können. Wie wir bereits im Wählen Sie Stoff Abschnitt zuvor in diesem Kapitel erwähnt haben, hat jeder Stoff verschiedene Voreinstellungen, die die Art beeinflussen, auf die das Stickdesign platziert wird. Einige davon sind am unteren Rand der "Eigenschaften" -Symbolleiste sichtbar. Für Satinstiche sind sie "Unterlagen", "Dichte" und "Verzugsausgleich". Mit diesen Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Design vornehmen und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.

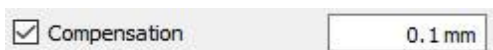
Dichte:



Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Dichte der Satinstiche angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte

auch anpassen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mause rad drehen.  Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur eingestellt werden.

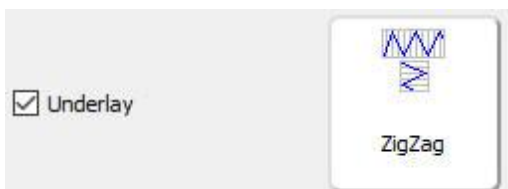
Verzugsausgleich:



Sie können die Option "Verzugsausgleich" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Verzuges mit minimal 0mm und maximal 2.0mm eingeben. Sie können den Verzugsausgleich auch einstellen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls eines vorhanden ist.

Der eingegebene Wert ändert die Breite des Satinstichs, der bestickt werden soll. Der Standard-Verzugsausgleich hängt vom verwendeten Material ab. Wenn Sie den Stoff wechseln, wird der Verzugsausgleich automatisch angepasst. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Feldes "Verzugsausgleich" oder durch Drücken der Eingabetaste auf der Tastatur eingestellt werden.

Unterlage:



Sie können die Option "Unterlage" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Klicken Sie auf die gewünschte "Unterlage" und sie wird sofort auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie keine Unterlage manuell auswählen, wählt die Software automatisch die für das Design geeignete aus. Die Unterlegstiche werden auf den Stoff gelegt, um die Basis für die folgenden Deckstiche zu schaffen. Die Unterlage ist wichtig für die Qualität der Stickmotive.

Für den Satinstichtyp sind folgende Unterlegmuster verfügbar:

	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage gestickt, die Software wird Laufstiche ausführen, um von einer Position zur nächsten zu gehen und den Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
	Einzeln - Wenn Einzeln ausgewählt ist, erstellt die Software eine einzige Linie mit Laufstichen in der Nähe der Mitte der Form des Objekts und deckt diese dann mit Deckstichen ab.
	Doppel - Wenn Doppel ausgewählt ist, führt die Software Laufstiche aus, die der Form des Objekts folgen, und positioniert die Doppelunterlage in der Nähe der Umrisslinie.
	Zickzack - Wenn Zickzack ausgewählt ist, erstellt die Software ein ausgeklügeltes Zickzackmuster, das automatisch die Richtung ändert (je nach der Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.

	Kreuz - Wenn Kreuz ausgewählt ist, erstellt die Software ein dickeres, anspruchsvolles Zickzack-Muster, das automatisch die Richtung ändert (je nach Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	ZigZag + - Ist eine Kombination aus Zickzack und Doppelunterlage.
	Kreuz + - Ist eine Kombination aus Kreuz- und Doppelunterlage
	Netz - Wenn Netz ausgewählt wird, deckt die Software den Bereich des Objekts mit einem dickeren, ausgefeilten Zickzack-Muster ab, das automatisch die Richtung (entsprechend der Richtung der Deckstiche) zweimal ändert und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	Netz + - Ist eine Kombination aus Netz und doppelter Unterlage.
	Doppelzickzack - Wenn Doppelzickzack ausgewählt wird, wird eine Zickzackunterlage in beiden Richtungen angewendet.
	Doppel ZigZag + - Ist eine Kombination aus Doppel Zig-Zag und Doppel Unterlegen.
	3D-1 - Erste Ebene des 3D-Satinstich
	3D-2 - Zweite Ebene des 3D-Satinstich (in den meisten Fällen empfohlen)
	3D-3 - Dritte Ebene des 3D-Satinstich
	3D-4 - vierte Ebene des 3D-Satinstich
	3D-5 - Fünfter Ebene des 3D- Satinstich

Um einen 3D-Look auf die Satinstich -Objekte anzuwenden, müssen Sie eine der 5 verfügbaren 3D-Unterlagen auswählen. Alle von ihnen geben den Formen, die Sie anwenden, einen 3D-Look. Die empfohlenen 3D-Unterlagen sind "3D-2" und "3D-3", die Ihnen großartige Stickergebnisse liefern.

Es gibt auch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um die Art und Weise anzupassen, in der die Software gestickt wird. Dies sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Sequenz".

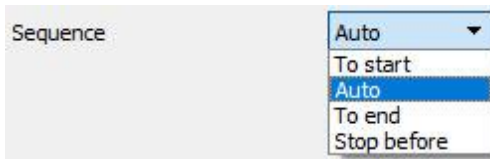
Überlappungen entfernen:




Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Stiche, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Auto", "Nie" und "Immer". "Auto" ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die überlappen, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.


Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Aber damit diese Funktion gut funktioniert, vermeiden Sie das "Trimmen" -Werkzeug, das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer vorsichtig verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:



Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Designs zu ändern, während es auf "Auto"

eingestellt ist . Spezifische Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Designs in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu nähen. Das Dropdown-Menü "Sequenz" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Starten" und "Zum Beenden". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Sticksequenz ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "Start" legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden soll, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Genau das Gegenteil für die Option "Zum Beenden". Wenn dies auf ein Objekt des Stickdesigns angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Starten" und "Zum Beenden" können

Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Sequenzoption auf "Auto" eingestellt ist.  Dieses Werkzeug eignet sich besonders zum Stick von Hüten und für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung von Objekten auf dem Stoff benötigen.

Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt "Zum Starten" und mehr als ein "Zum Beenden" festgelegt haben, entscheidet die Software automatisch, welches von ihnen das erste und welches das letzte sein wird.

Wenn Sie zum Beispiel ein Design mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Stick "Zum Starten" und 5 "Zum Beenden" eingestellt haben, stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zu Beginn" gesetzt wurden, und entscheidet dann automatisch über ihre Stickreihenfolge, die folgenden 10 werden auf "Auto" gesetzt und schließlich werden diejenigen, die auf "Ende" gesetzt sind gestickt.

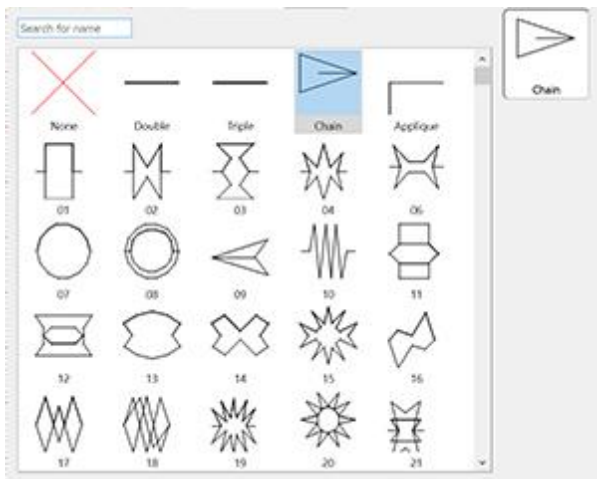
Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-Hoop-Designs, Applikationen, Seirennamendesigns und jedes Design, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Steppstich


Wenn diese Option angewendet wird, wird der Füllbereich als Steppstichfestgelegt. Alle Füllstiche wechseln zu Steppstich, der automatisch berechnet wird. Der Steppstichtyp, der platziert wurde, ist der Standardwert. Sie können Steppstiche ändern, indem Sie die Optionen "Stiche" und "Muster" ändern. Es gibt viele verschiedene "Stiche" und "Muster", die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, "Unterlage", "Dichte", "Länge" und "Verzugsausgleich" zu ändern.

Stiche

Die Schaltfläche Stiche enthält alle Sticharten, die auf das Design angewendet werden können. "Stiche" ist eine Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige Stiche, wenn sie angewendet werden, können auf dem Design nicht gut aussehen. Dies geschieht, weil "Stiche" nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.

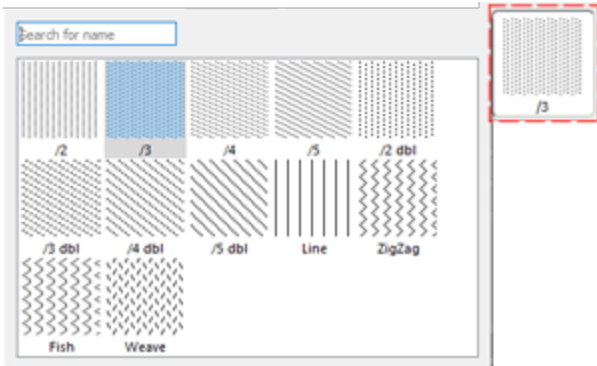


Wählen Sie die "Stiche", die Sie bevorzugen, indem Sie darauf klicken und es in Ihrem Design sehen. Mit der Auswahl Keine wird der Standardschritttyp wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Design experimentieren können. Es gibt mehr als 400 "Stiche", mit denen Sie

einzigartige Designs erstellen können. Die Stiche, die im Filmsymbol enthalten sind (zum Beispiel: ) sind eine Reihe unterschiedlicher "Stiche" in einem.

Muster

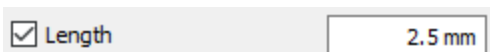
Der Musterbereich enthält alle Muster, die auf das Design angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Kombinationen zwischen "Stichen" und "Mustern" erstellen und Ihre eigenen Designs erstellen. Einige Kombinationen, wenn sie angewendet werden, sehen auf dem Design möglicherweise nicht gut aus. Dies geschieht, weil Kombinationen nicht immer korrekte Stickergebnisse liefern.



Wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie darauf klicken. Mit der Auswahl Keine wird der Standard-Steppstich-Typ wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihr Design. Wenn Sie nur das ausgewählte Muster und keine Kombination mit "Stiche" anzeigen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass die Option "Stiche" auf "Keine" eingestellt ist. Ansonsten sehen Sie ein Muster mit "Stichen" darin.

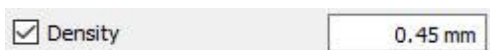
Es gibt drei weitere Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Designs anpassen können. Wie wir bereits in der Wählen Sie den GrundstoffAbschnitt zuvor in diesem Kapitel erwähnt haben, hat jeder Stoff verschiedene Voreinstellungen, die die Art beeinflussen, auf die das Stickdesign platziert wird. Einige davon sind am unteren Rand der "Eigenschaften" -Symbolleiste sichtbar. Für Steppstiche sind sie "Unterlage", "Dichte" und "Verzugsausgleich". Mit diesen Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Design vornehmen und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.


Länge:



Sie können die Option Länge aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Sticks festlegen.

Dichte:



Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Dichte der Satinstiche angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch einstellen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mauselement drehen . Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur eingestellt werden.

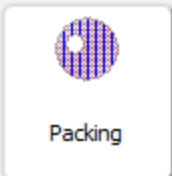
Verzugsausgleich:

☒ Compensation

Sie können die Option "Verzugsausgleich" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Wert des Verzugsausgleichs mit minimal 0mm und maximal 2.0mm eingeben. Sie können den Wert einstellen, indem Sie auf die Zahl klicken oder am Mause rad drehen.






Der eingegebene Wert ändert die Breite des Steppstiches, der gestickt werden soll. Der Standard-Verzugsausgleichswert hängt vom verwendeten Material ab. Wenn Sie die Einstellung ändern, wird die Einstellung automatisch angepasst. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Feldes "Verzugsausgleich" oder durch Drücken der Eingabetaste auf der Tastatur eingestellt werden.


Unterlage:

☒ Underlay 

Sie können die Unterlagsoption aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Klicken Sie auf die gewünschte Unterlage, und Ihre Änderung wird berechnet und im gespeicherten Entwurf gespeichert. Wenn Sie keine Unterlage manuell auswählen, wählt die Software automatisch die für das Design geeignete aus. Unterlage ist wichtig für hochwertige Stickmuster.

Für den Steppstich-Typ stehen folgende Unterlegmuster zur Verfügung:

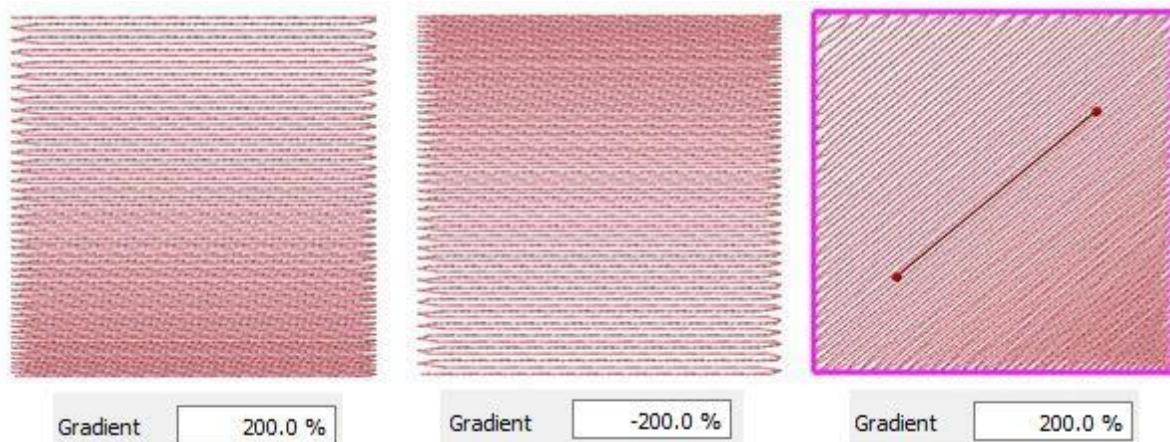
 Tacking	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage gestickt und die Software wird Laufstiche ausführen, um von einer Position zur nächsten zu gehen und den Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
 Edging	Randunterlage - Wenn Randunterlage ausgewählt ist, führt die Software Laufstiche aus, die der Form des Objekts folgen, und positioniert die Kantenunterlage nahe der Kante der Kontur.
 Packing	Gitter - Wenn Gitter ausgewählt ist, deckt die Software den Bereich des Objekts mit vertikalen Laufstichen ab (entsprechend der Richtung der Deckstiche), wie das Symbol zeigt.
 Netting	Netz - Wenn Netz ausgewählt ist, deckt die Software den Bereich des Objekts mit Laufstichen bei 45 ° und -45 ° ab (entsprechend der Richtung der Deckstiche) und füllt dann die Form mit Deckstichen.
 Packing+	Gitter + - Ist eine Kombination von Gitter und Randunterlage.

 Netting+	Netz + - Ist eine Kombination von Netz und Randunterlage.
---	---

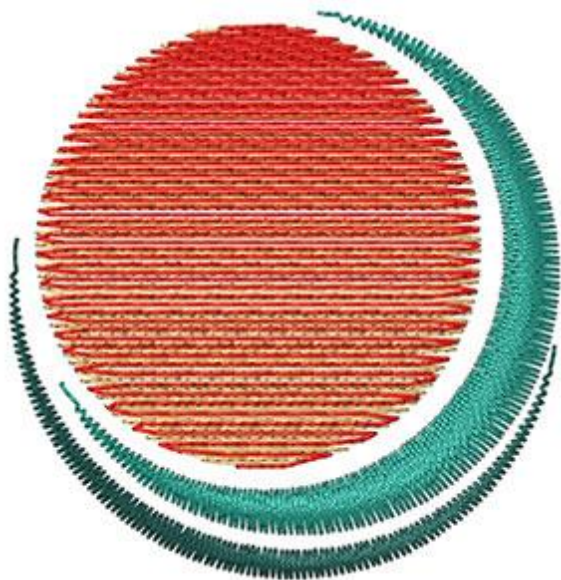
Es gibt auch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um die Art und Weise anzupassen, in der die Software gestickt wird. Dies sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Sequenz".

Gradientenfüllung

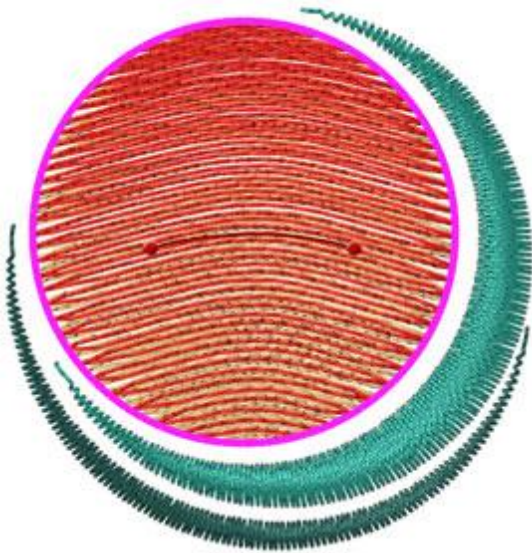
Mit der Gradientenfüllung wird die Füllstichdichte eines Objektes vom Beginn zum Ende verändert. Der Gradient kann einen Wert von -500% bis +500% aufweisen. Ein negativer Wert kehrt die Dichterichtung um.



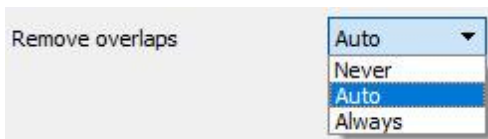
Gradientenfüllung lässt auch einen negativen Wert zu, dies kehrt die Füllstichdichte um. Legt man zwei Objekte übereinander, das obere mit negativem Wert, erzeugt man einen Farbverlauf.



Die Resultate werden noch schöner, wenn man kurvige Stichrichtungen verwendet.



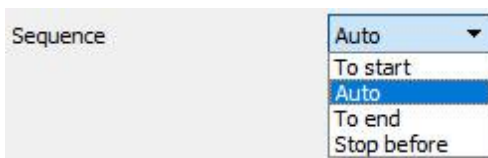
Überlappungen entfernen:





Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Maschen, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Auto", "Nie" und "Immer". "Auto" ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die überlappen, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Aber damit diese Funktion gut funktioniert, vermeiden Sie das "Trimmen" -Werkzeug, das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer vorsichtig verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:




Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Designs zu ändern, während es auf "Auto" eingestellt ist . Spezifische Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Designs in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu nähen. Das Dropdown-Menü "Sequenz" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Starten" und "Zum Beenden". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Sticksequenz ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "Start" legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden soll, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Genau das Gegenteil für die Option "Zum Beenden". Wenn dies auf ein Objekt des Stickdesigns angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Starten" und "Zum Beenden" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Sequenzoption auf "Auto" eingestellt ist.  Dieses Werkzeug eignet sich besonders zum Stick von Hüten und für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung von Objekten auf dem Stoff benötigen.

Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt "Zum Starten" und mehr als ein "Zum Beenden" festgelegt haben, entscheidet die Software automatisch, welches von ihnen das erste und welches das letzte sein wird.

Wenn Sie zum Beispiel ein Design mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Stick "Zum Starten" und 5 "Zum Beenden" eingestellt haben, stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zu Beginn" gesetzt wurden, stickt dann die 10 und dann die fünf, die auf "zum Beenden" gesetzt wurden.

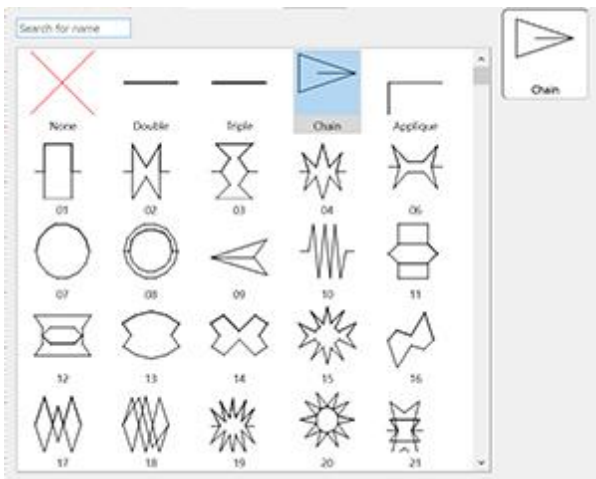
Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-Hoop-Designs, Applikationen, Seriennamendesigns und jedes Design, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Reihenfüllung

Diese Option  angewendet wird, wird der Füllbereich als Reihenfüllung festgelegt. Alle Füllstiche werden in Reihenfüllung geändert, die automatisch berechnet und aus dem Programm erzeugt wird. Der Reihenfüllungstyp, der platziert wurde, ist der Standardwert. Sie können die Optik der Reihenfüllung ändern, indem Sie "Stiche" und "Muster" hinzufügen. Es gibt viele verschiedene Stile und Muster, die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die "Stichdichte", "Stichlänge" und "Lange /Kurze Stiche hinzufügen" zu ändern.

Stiche

Die Schaltfläche Stiche enthält alle Sticharten, die auf das Design angewendet werden können. "Stiche" ist eine Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige Stiche, wenn sie angewendet werden, können auf dem Design nicht gut aussehen. Dies geschieht, weil "Stiche" nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.



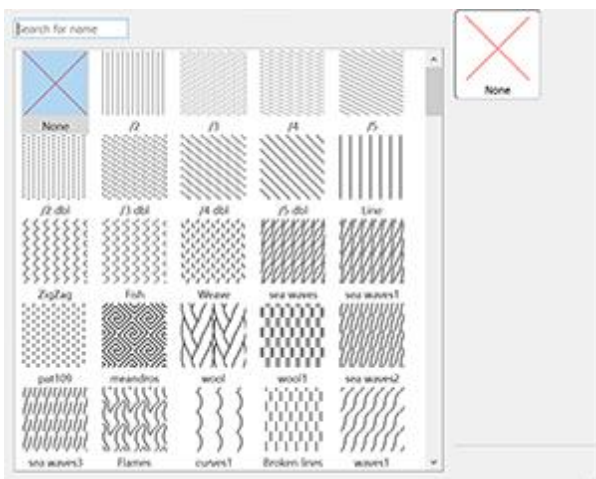
Wählen Sie die "Stiche", die Sie bevorzugen, indem Sie darauf klicken und sie in Ihrem Design sehen. Mit der Auswahl Keine wird der Standard-Reihenfüllungstyp wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Design experimentieren können. Es gibt mehr als 400 "Stiche", mit denen Sie einzigartige Designs erstellen können. Die Stile, die im Filmsymbol enthalten sind (zum



Beispiel:) sind eine Reihe unterschiedlicher "Stiche" in einem.

Muster

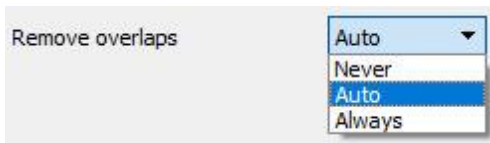
Der Musterbereich enthält alle Muster, die auf das Design angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Kombinationen zwischen Stichen und Mustern erstellen und Ihre eigenen Designs erstellen. Einige Kombinationen, wenn sie angewendet werden, sehen auf dem Design möglicherweise nicht gut aus. Dies geschieht, weil Kombinationen nicht immer korrekte Stichergebnisse erzeugen.



Wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie darauf klicken. Mit der Auswahl Keine wird der Standard-Reihenfüllungstyp wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihr Design. Wenn Sie nur das ausgewählte Muster und keine Kombination mit "Stiche" anzeigen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass die Option "Stiche" auf "Keine" eingestellt ist. Ansonsten sehen Sie ein Muster mit "Stichen" darin.

Es gibt auch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um die Art und Weise anzupassen, in der die Software gestickt wird. Dies sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Sequenz".

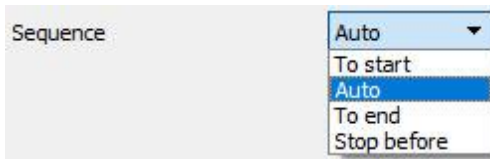
Überlappungen entfernen:




Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Maschen, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Auto", "Nie" und "Immer". "Auto" ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die überlappen, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.


Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Aber damit diese Funktion gut funktioniert, vermeiden Sie das "Trimmen" -Werkzeug, das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer vorsichtig verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:



Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Designs zu ändern, während es auf "Auto"

eingestellt ist . Spezifische Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Designs in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu nähen. Genauer gesagt, das Dropdown-Menü "Sequenz" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Starten" und "Zum Beenden". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Sticksequenz ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "Start" legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden soll, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Genau das Gegenteil für die Option "Zum Beenden". Wenn dies auf ein Objekt des Stickdesigns angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Starten" und "Zum

Beenden" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Sequenzoption auf "Auto" eingestellt ist.  Dieses Werkzeug eignet sich besonders zum Stick von Hüten und für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung von Objekten auf dem Stoff benötigen.

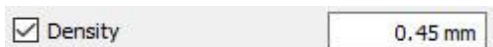
Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt "Zum Starten" und mehr als ein "Zum Beenden" festgelegt haben, entscheidet die Software automatisch, welches von ihnen das erste und welches das letzte ist, das gestickt wird.

Wenn Sie zum Beispiel ein Design mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Starten" und 5 "Zum Beenden" eingestellt haben, stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zu Beginn" gesetzt wurden, stickt dann die 10 und dann die 5, die auf "zum Beenden" gesetzt wurden.


Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-Hoop-Designs, Applikationen, Namen Drop-Designs und jedes Design, das Sie steuern müssen, wenn die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Außerdem gibt es drei weitere Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Designs anpassen können. Wie wir bereits in der Wählen Sie einen GrundstoffAbschnitt zuvor in diesem Kapitel erwähnt, hat jeder Stoff verschiedene Voreinstellungen, die die Art beeinflussen, auf die das Stickdesign platziert wird. Einige davon sind am unteren Rand der "Eigenschaften" -Symbolleiste sichtbar. Für Reihenfüllstichtypen sind sie "Länge", "Dichte" und "Kurz / Lang hinzufügen". Mit diesen Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Design vornehmen und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.

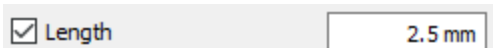
Dichte:



Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Abstand zwischen den Stichen von Zeilenfülllinien angeben. Die Nummer dieses Feldes zeigt den Abstand zwischen einer Stichlinie und der nächsten Linie an. Sie können die Dichte

auch einstellen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mauselement drehen . Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds festgelegt werden.

Länge:

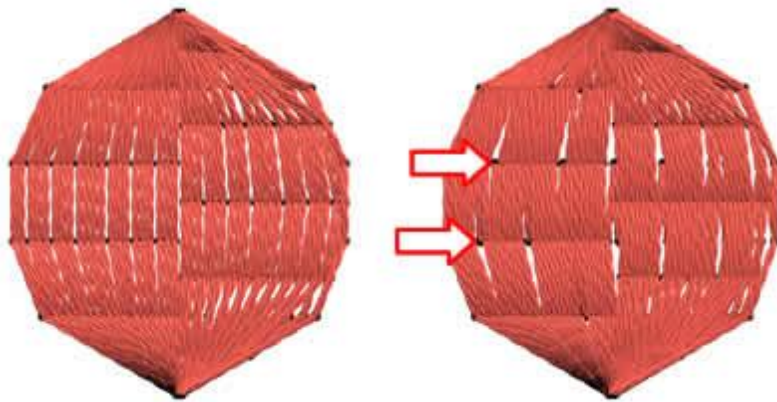


Sie können die Option "Länge" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Stiches in Zeilenfüllung festlegen.

Kurz / Lang hinzufügen:



Sie können die Option "Kurz / Lang hinzufügen" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Die "Kurz / Lang hinzufügen" fügt kurze und lange Stiche im Design hinzu. Wenn diese Funktion aktiv ist, wird sich die Gesamtzahl der Stiche nicht signifikant ändern, da einige lange Stiche durch kurze ersetzt werden.




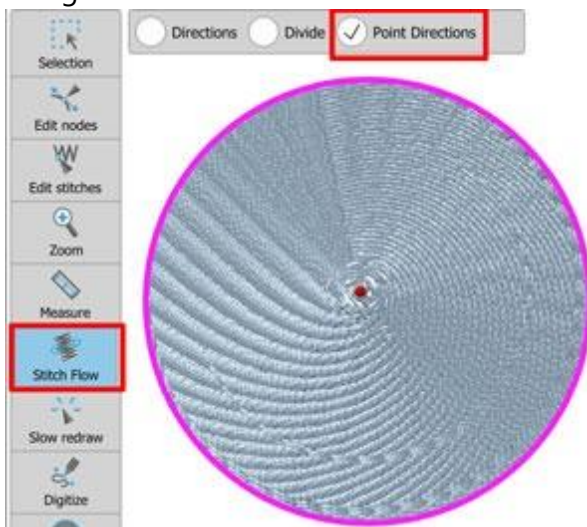
Ohne kurz / lang

Mit kurz / lang

Spirale

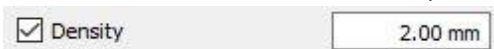
Um einen Spiralverlauf in einer geschlossenen Form zu erzeugen, müssen Sie folgendes machen:

1. Entwickeln Sie eine geschlossene Form
2. Benutzen Sie die Reihenstichfüllung
3. Klicken Sie auf das Stichrichtungs-  werkzeug und setzen einen Richtungspunkt in die Mitte des Designs.

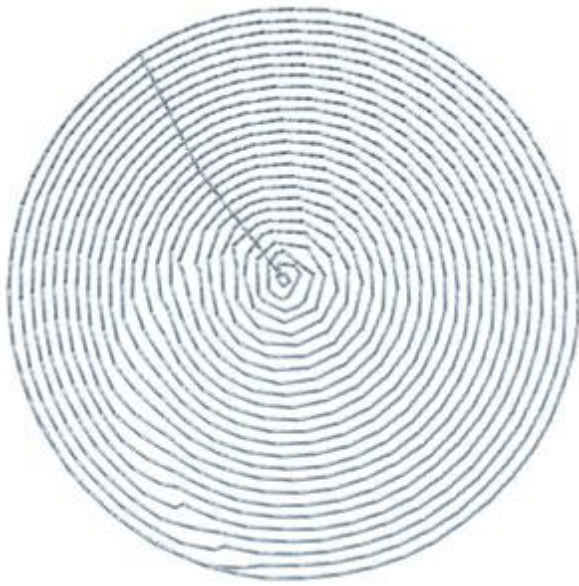


Wenn Ihr Designs bereits ein Loch in der Mitte aufweist, überspringen Sie diesen Schritt

4. Ändern Sie die Dichte auf 2mm (Ändern Sie diesen Wert, bis Sie die Spirale erhalten, die Sie möchten)




5. Die Spiralform ist fertig



Kurz / Lang Einstellung hilft Ihnen, die gleiche Dichte in allen Teilen zu erzielen.

Kreuz

Jeder Kreuzstich besteht aus zwei Laufstichen, die dazwischen gekreuzt sind, um ein "X" zu erzeugen. Kreuzstiche der gleichen Farbe füllen die ausgewählte Form in einer Gitterformation. Nachdem Sie ein Vektor-Design importiert oder eines mit den verfügbaren Werkzeugen erstellt haben, können Sie es auswählen und mit "Cross" füllen  stiche.

In dem Design, das mit Kreuzen gefüllt ist, ist es möglich, die Anzahl der Kreuze durch "Wiederholungen" und die "Zellengröße" des Kreuzes zu ändern.

Wiederholungen:

Repeats

Indem Sie den Wert dieser "Kreuz" -Option ändern, können Sie die Häufigkeit ändern, mit der jeder Kreuzstich gestickt wird. Je größer die Zahl, desto dicker das Kreuz. Der Standardwert ist 2 und ist in den meisten Fällen am Besten geeignet. Es gibt eine obere Grenze von 10 und eine untere Grenze von 1. Daher muss die Anzahl der Wiederholungen zwischen diesen beiden Grenzen liegen.

Zellgröße:

Cell size

Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie die Größe des Kreuzcontainers ändern. Der Wert repräsentiert die Seitengröße des Cross-Container-Quadrats. Der Standardwert für die Zellengröße ist 0,20 cm oder 0,079 ".

Applikationen

Wenn Sie den Fülltyp "Applikation" einstellen, wird der Füllbereich des Objekts mit einem Stoff bedeckt. Der Stoff wird mit der ausgewählten Füllfarbe angezeigt. Die Umrandung bleibt so, wie sie das Applikationsfeld umgibt. Wenn das Design keinen Umriss hat, wird das Programm um die Applikation einen E-Stich nähen (

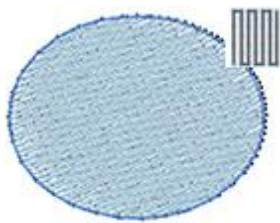


) um die Applikation auf dem Stoff zu halten. Wenn das Objekt einen Umriss hat, können Sie einen Laufstich oder Satinstiche festlegen, die die Applikation auf dem Stoff halten.

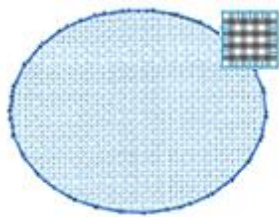
Neue Zick-Zack-Stiche werden im Heftstich Stitch-Typ hinzugefügt, der zum Halten von Einzel- oder Doppel-Laserschnitt-Applikationen verwendet werden kann.

Zum Beispiel:

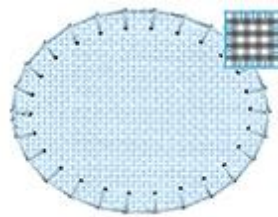
Beachten Sie, dass wir eine Ellipse haben (wie auf der linken Seite der Abbildung unten). Wie wir sehen können, hat sie eine rote Füllfarbe und eine blaue Kontur. Wenn wir den Fülltyp auf Applikation setzen, sieht die Ellipse wie im mittleren Teil der Abbildung aus (Applikation mit laufendem Umriss). Wenn wir die Umrissfarbe entfernen, fügt das Programm automatisch den Umriss "E-Stich" hinzu, wie im rechten Teil der Abbildung gezeigt.



Initialobjekt mit
Steppstich



Applikation-Füllung
hinzugefügt



Applikation füllen mit
E-Stich


Applikation-Nutzung

Um Designs mit Applikationen tatsächlich zu produzieren, gibt es ein Standardverfahren, das befolgt werden muss. Diese Produktionsprozedur benötigt Interaktion vom Benutzer während des Stickvorgangs. Um den Produktionsablauf zu verstehen, analysieren wir, wie eine Stickmaschine reagiert, wenn sie aufgefordert wird, ein Applikationsobjekt zu sticken.

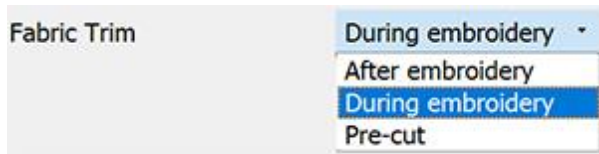
Das Applikationsobjekt wird wie folgt erzeugt:

1. Eine "laufende" Linie wird hinzugefügt, um die Position anzuzeigen, an der die Applikation platziert werden muss.
2. Ein "Sprungstich" wird gemacht und die Maschine stoppt, um den Applikationsstoff manuell zu platzieren.
3. Dann werden Laufstiche hinzugefügt, um die den Stoff in Form der Applikation zu fixieren.
4. Ein weiterer "Sprungstich" wird gemacht und die Maschine stoppt (wieder), um die Applikation entsprechend der Form zu schneiden.
5. Schließlich wird der Umriss der Applikation hinzugefügt ("E-Stich", "Satin " oder "Laufstich"), wie er ausgewählt wurde.

Dann fährt die Maschine mit dem Besticken der übrigen Objekte fort.

Verwenden von "Langsames Neuzeichnen"  Sie können auch sehen / simulieren, wie das Design gestickt wird.

Stoffschnitt:



Sie können auswählen, wie der Stoff geschnitten werden soll, indem Sie das Dropdown-Menü Stoffschnitt verwenden. Es gibt drei Optionen: Nach dem Stickern, Während des Stickens und Vorschneiden. Um zu verstehen, was genau jede Option macht, analysieren wir, wie eine Stickmaschine auf jede einzelne reagieren wird.

Wenn Nach dem Stickern ausgewählt ist, führt die Software die folgenden Schritte aus: Zuerst wird die Form der Applikation mit Laufstich gestickt, wobei der Bereich angezeigt wird, in dem die Applikation platziert werden soll. Danach wird ein Sprungstich oben gemacht und die Maschine stoppt, damit der Applikationsstoff auf den Stoff gelegt wird. Dann erstellt die Software den Umriss der Applikation ("Standardfixierung": E-Stich, Zickzack) oder Satinstich / Laufstich, wie ausgewählt. Schließlich müssen Sie die Stickerei aus der Maschine nehmen und die Applikation entsprechend zuschneiden.

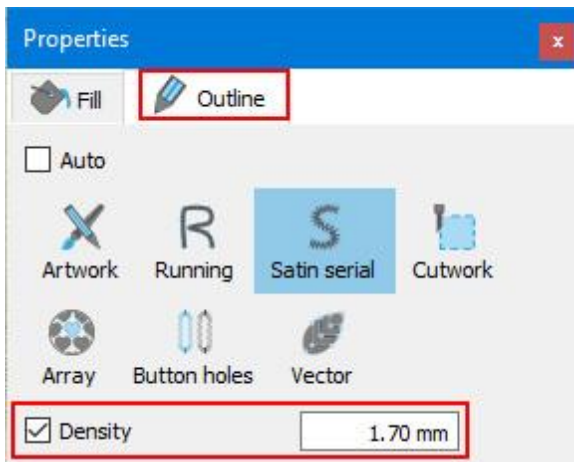
Wenn Während der Stickerei ausgewählt ist, führt die Software die folgenden Schritte durch: Zuerst wird die Form der Applikation mit einem Laufstich vorgetickt. Danach wird ein Sprungstich oben gemacht und die Maschine stoppt, um den Applikationsstoff auf den Stoff zu legen. Dann beginnt die Maschine, den Stoff mit einem Laufstich zu fixieren. Ein Sprungstich oben wird gemacht und die Maschine stoppt (wieder), um die Applikation entsprechend der Form zu schneiden. Am Ende erstellt die Software den Rand der Applikation ("Standardfixierung": E-Stich, Zickzack) so wie er ausgewählt wurde.

Wenn Vorgeschnitten ausgewählt ist, führt die Software schließlich die folgenden Schritte aus: Zuerst wird die Form der Applikation mit einem Laufstich vorgestickt. Danach wird ein Sprungstich oben gemacht und die Maschine stoppt, damit die vorgeschnittene Applikation auf den Stoff gelegt werden kann. Da die Applikation auf die Form des Objekts zugeschnitten wurde, beginnt die Software direkt, den Rand der Applikation zu besticken.

Hinweis: Verwenden Sie in diesem Fall keinen einfachen Laufstich als Rand, da die Applikation nicht korrekt auf den Stoff genäht wird.

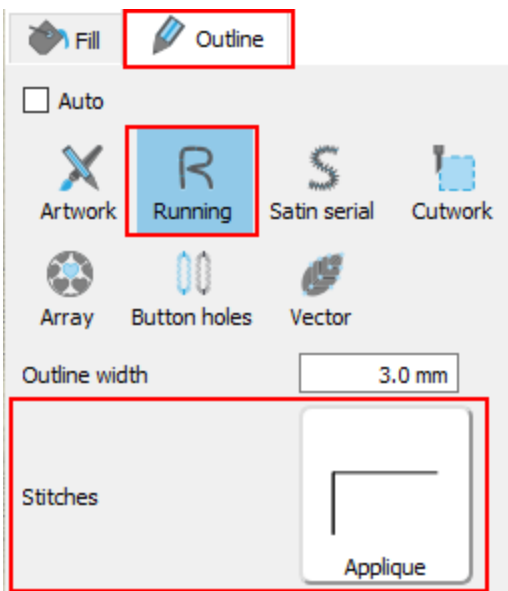
Fixier- Zickzack

Wenn Sie diese Option "Fixieren" verwenden, fügt das Programm dem Applikations-Objekt automatisch den Umriss "Satin" mit automatischer "Dichte 1,70mm" hinzu. Die Satinstiche mit einer Dichte größer als "1,20mm" sind in Wirklichkeit "Zickzack" -Stiche. Der Zickzackumriss (hat die gleiche Farbe wie die Füllfläche) wird die Applikation auf den Stoff nähen. Wenn Sie die Art und Weise ändern möchten, in der die Fixierstiche platziert werden, können Sie die Optionen für den Satinumriss verwenden.



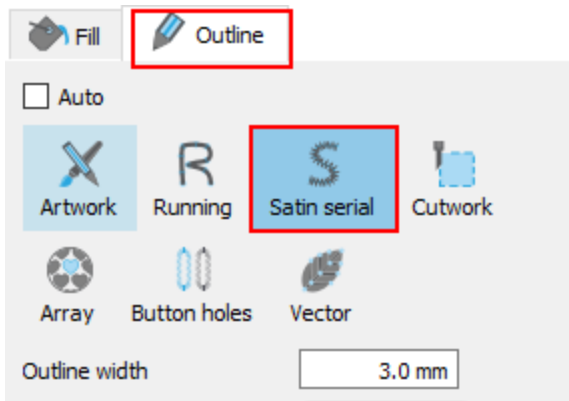
Fixier- E-Stich

Mit diesen Voreinstellungen stellen Sie ein, dass der Umriss der Applikation ein E-Stich ist. In der Realität, wenn Sie zum Gliederungsreiter wechseln, werden Sie sehen, dass die laufende Kontur mit einem Stich namens Applikation ausgeführt wurde. Wenn Sie diese Option wählen, wird die Applikation mit E-Stichen, die die gleiche Farbe wie der Füllbereich haben, auf den Stoff genäht und sie sehen wie in der folgenden Abbildung aus. Sie wählen auch einen der verfügbaren Stile des Laufstiches aus, um ihn als Fixierungsstich zu verwenden. Wir müssen erwähnen, dass es auch einige Zick-Zack-Stiche gibt, die zum Halten von einzelnen oder doppelten vorgeschnittenen Applikationen verwendet werden können.



Fixier- Satinstich

Wenn Sie diese Option "Fixieren" verwenden, fügt das Programm dem Applikations-Objekt automatisch den Umriss "Satinstich" hinzu. Die Satinlinie wird die Applikation auf den Stoff nähen. Wenn Sie die Art und Weise ändern möchten, in der die Fixierstiche platziert werden, können Sie die Optionen für den Satinumriss verwenden.



Sequenz



Der Applikationstyp hat keine anpassbaren Optionen, die einzige verfügbare Option ist die Sequenzoption. Mit der Sequenzoption können wir die Art und Weise anpassen, in der das Design bestickt wird. Bestimmte Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Design in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Genauer gesagt, das Sequenz-Dropdown-Menü hat drei Optionen "Auto", "Zum Starten" und "Zum Beenden".

Das Programm verwendet standardmäßig die Option Auto und die Sequenz wird automatisch von den intelligenten Mechanismen der Software generiert. Um die Sticksequenz manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Verwenden Sie die Option Am Anfang, starten Sie das ausgewählte Objekt, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es fünftes gestickt werden sollte, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Die Option An Ende ist das genaue Gegenteil, wenn sie auf ein Objekt angewendet wird, wird dies sofort zum letzten Objekt, das gestickt werden soll. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich für die Herstellung von Hüten oder für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung der Objekte auf dem Stoff benötigen.

Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt "Zum Starten" und mehr als ein "Zum Beenden" festgelegt haben, wird die Software automatisch entscheiden, welches von den "Zu Beginn" -Sticks zuerst gestickt wird und welches von diejenigen, die Sie auf "Zurück" eingestellt haben, werden als letzte gestickt.

Wenn Sie zum Beispiel ein Design mit 20 Objekten haben und 5 zum Stick "Zum Anfang" und 5 weitere "Zum Ende" ausgewählt haben, stickt die Software die Stiche, die zuerst gesetzt wurden, stickt dann die 10 und dann die 5, die "Zum Ende" ausgewählt wurden.

Dies ist sehr nützlich, da Sie angeben können, wann die Applikationsobjekte auf dem Stoff eingefügt werden. Sie müssen also nicht bei die Stickmaschine warten, bis der Punkt erreicht ist, an dem die Applikation platziert werden muss. Sie können die Stickerei an den Anfang oder an das Ende des Stickvorgangs setzen. Dies spart Ihnen Zeit und Mühe.

,Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-

Hoop-Designs, Applikationen, Seriennamendesigns und jedes Design, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Maschen, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: Automatisch, Nie und Immer. Die Option Auto ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist Immer. Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die überlappen, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

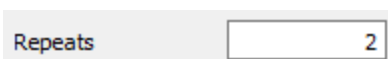
Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Damit diese Funktion jedoch einwandfrei funktioniert, sollten Sie das Trimmwerkzeug nicht im Erstellungsmodus der Software anwenden. Sie müssen es immer vorsichtig oder nach der Einstellung Entfernen Überlappungen Option zu nie verwenden.

Kreuzstich

Die Software enthält die Möglichkeit, jedes importierte Bitmap-Design automatisch in Kreuzstich umzuwandeln. Außerdem können Sie jede Form, die Sie mit Kreuzen erstellen, füllen und Ihre eigenen Kreuzstichmuster von Grund auf neu erstellen. Es ist auch möglich, Kombinationen zwischen normaler Stickerei (Schrift, Satin, Reihenfüllung und Applikation) und Kreuzstichen zu erstellen. Durch die Kombination von Stichtypen können Sie einzigartige Designs erhalten, die Sie nie zuvor machen konnten. Die Software reduziert automatisch die Anzahl der Farben, die das Bitmap hat.

Im erstellten Kreuzstichmuster ist es möglich, die Anzahl der Kreuzstich- "Wiederholungen" und die "Zellgröße" des Kreuzes zu ändern. Wenn Sie eine Bitmap in ein Kreuzstichmuster konvertieren, können Sie auch die Anzahl der Farben festlegen, die das Design haben soll.

Wiederholungen:



Wenn Sie den Wert dieser Kreuzstichoption ändern, können Sie die Anzahl der Stiche für jeden Kreuzstich ändern. Je größer die Zahl, desto dicker der Kreuzstich. Der Standardwert ist 3 und ist in den meisten Fällen am besten geeignet. Es gibt eine obere Grenze von 10 und eine untere Grenze von 1. Daher muss die Anzahl der Wiederholungen zwischen diesen beiden Grenzen liegen.

Zellgröße:

Cell size

2.0 mm

Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie die Größe des Kreuzcontainers ändern. Der Wert repräsentiert die Seitengröße des Cross-Container-Quadrats. Jeder Punkt stellt ein Zehntel von mm dar. Wenn Sie also den Wert 20 in das Feld eingeben, bedeutet dies, dass die Seite des Kreuzquadrats 0,20 cm oder 0,082 " beträgt. Der Standardwert für die Zellengröße ist 20.

Anzahl der Farben:

Number of colors

10

In diesem Feld können Sie die Anzahl der Farben festlegen, die das Kreuzstichmuster haben soll. Diese Option wird nur angezeigt, wenn Sie ein Bitmap-Bild in ein Kreuzstichmuster konvertieren.

Photo-Stich

Jedes Bitmap-Bild, das importiert wird, kann in das Photostich-Design konvertiert werden. Im Photostichmodus erkennt die Software automatisch die Farbabstufung eines Hintergrundbilds und setzt Füllstiche darauf. Die Füllstiche sind Satinreihen, die den Hintergrundbildbereich abdecken. Die Parameter, die Sie einstellen können, sind:

Einfarbig

☐ Monochrome

Mit der Option Monochrom können Sie entweder CMYK (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz) Fotostiche oder Monochrom in einer beliebigen Farbe erstellen.

Kreuzen Sie das Kästchen an und das Photostich-Design ändert sich in monochromen Fotostiche.

Das Design basiert auf der Abstufung der Farben des ausgewählten Bildes. Durch Deaktivieren dieser Option können wir jederzeit zu CMYK Photostitch zurückkehren.



Bitmap-Bild



Monochromer Photostich



CMYK Photostich

Breite

Width	1.5 mm
-------	--------

Mit diesem Parameter können Sie die Breite der Satinreihen einstellen, aus denen der Photostich besteht.

Anfangsdichte

St. density	0.50 mm
-------------	---------

Passen Sie die Dichte der Satinreihen an, die das Hintergrundbild abdecken.

Gamma-Korrektur

Gamma correction	1.0
------------------	-----

Mit dieser Option können Sie das Gamma des Bildes korrigieren. Die Gammakorrektur steuert die Gesamthelligkeit eines Bildes. Bilder, die nicht richtig korrigiert wurden, können entweder ausgebleicht oder zu dunkel aussehen. Durch Anpassen dieses Wertes können Sie die Qualität des Fotos verbessern.

Paint-Stich

Mit Paint-Stich™ Sie können fotorealistische Stickergebnisse mit der Verwendung von fortschrittlichen Algorithmen, die für diesen Zweck implementiert wurden, erzeugen

Sie können jedes Bitmapbild in Paint-Stich konvertieren, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

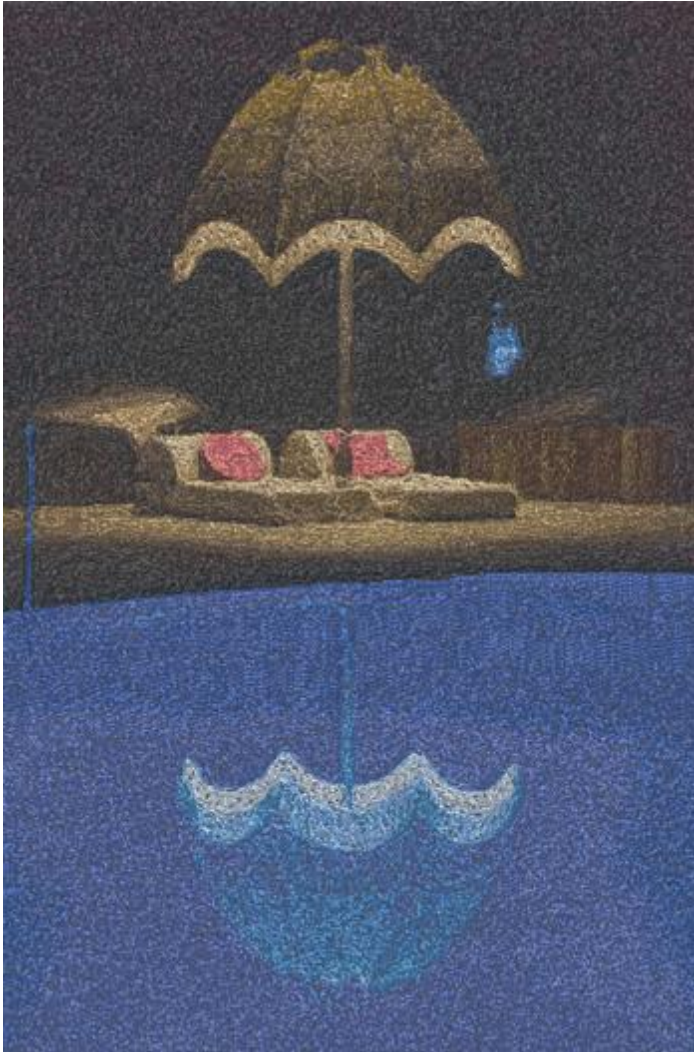
1. Wählen Sie im Menü "Datei" "Öffnen"
2. Suchen Sie das Bitmap-Bild (.jpg, .png, .gif, .bmp etc.) welches Sie in PaintStich konvertieren möchten, und öffnen Sie es.

- Das folgende Dialogfeld wird mit dem ausgewählten Bild und den verfügbaren Konvertierungsoptionen angezeigt. Wählen Sie die Option "Als Paint-Stich öffnen".



- In diesem Dialog können Sie auch die Auflösung des zu öffnenden Bildes festlegen. Für den Paint-Stich beträgt die maximale "Breite" oder "Höhe" die Sie einstellen können - 295,5 mm. Selbst wenn Sie einen höheren Wert festlegen, reduziert die Software nach Dem Klicken auf die Schaltfläche "OK" die größere Seite des Bildes auf 295,5 mm.
- Klicken Sie auf "OK", um fortzufahren.

6. Das Bild wird in einen Paint-Stich konvertiert.



Sie können die Paint-Stich-Ergebnisse anhand der Optionen, die Sie in der Symbolleiste Eigenschaften finden, weiter anpassen.

Garntabelle

Palette

JANOME

In diesem Dropdown-Menü können Sie die Garn-Tabelle für Ihr Paint-Stich-Design auswählen. Wählen Sie eine beliebige Tabelle aus der Liste aus und diese wird sofort auf den Entwurf angewendet.

Anzahl der Farben

Number of colors

15

Mit diesem Wert können Sie die Anzahl der Farben angeben, mit denen das Paint-Stich-Design erstellt werden soll. Jede Änderung an diesem Wert wird sofort am Design angewendet. Die maximale Anzahl von Farben, die Sie festlegen können, ist 99

Dichte

☐ Density

Mit diesem Wert können Sie die Dichte des Paint-Stich-Designs anpassen. Höhere Werte reduzieren die Anzahl der Stiche sowie die Details des Designs und niedrigere Werte tun das Gegenteil. Die Standarddichteeinstellung beträgt 0,71 mm, die von dem ausgewählten Stoff nicht beeinflusst wird. Die minimale Dichteeinstellung ist 0,40 mm.

Länge

Length

Mit diesem Wert können Sie die Länge der Stiche von Paint-Stich festlegen. Höhere Werte führen zu künstlerischen und verschwommenen (Weichzeichnung) Ergebnissen. Niedrigere Werte bringen mehr Details. Der Standardwert ist 2,4 mm und die minimale mögliche Einstellung ist 1,5 mm.

Glättung

Smoothing

Standard
None
Standard
High

Mit dieser Option können Sie die Zufälligkeit der Stiche einstellen und die Stiche „glatter“ machen. Die Software entscheidet automatisch welche Teile geglättet werden.

- Keine: Die Zufallsstiche sind zahlreicher.
- Standard: Die Stiche werden paralleler und weniger zufällig. Dies ist die Standardeinstellung.
- Hoch: Die maximale Glättung wird angewendet und die Stiche werden noch paralleler und weniger zufällig.

Mischung

Blending

Standard

Mit dieser Option können Sie die Ebene festlegen, auf der die Farben verschmelzen. Sie können aus den folgenden Ebenen auswählen:

- Keine: Es wird keine Mischung zwischen den Farben des Designs vorgenommen. Die Kanten zwischen verschiedenen Farben/Formen überlappen sich nicht.
- Niedrig: Zwischen den Farben des Designs wird eine kleine Mischung vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist minimal.
- Standard: Dies ist die Standardeinstellung. Zwischen den Farben des Designs wird eine mittlere Mischung vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist eine mittlere Stufe.
- Hoch: Zwischen den Farben des Designs wird eine große Menge an Mischungen vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist einer hohen Stufe.

- Voll: Die maximal mögliche Mischung wird zwischen den Farben des Designs vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist auf höchster Stufe.

Helligkeit

Brightness

Mit diesem Wert können Sie die Helligkeit des Pait-Stiches erhöhen oder verringern. Diese kann von minus 240 bis 240 eingestellt werden.

Kontrast

Contrast

Mit diesem Wert können Sie den Kontrast des Paint-Stiches erhöhen oder verringern. Die Werte können von minus 240 bis 240 eingestellt werden. Diese Funktion ähnelt der Kontrastoption der meisten Fotobearbeitungssoftware haben

Stichfluss auf dem Paint-Stich

Mit dem Stichflusswerkzeug können Sie den Themenbereich des Bildes auswählen. Der Farbreduktionsalgorithmus versucht, Farben auszuwählen, die den Themenbereich genauer ausführen als das Bild außerhalb des Themenbereichs. Klicken und ziehen Sie dazu auf das Design. Das Gesamtdesign wird basierend auf Ihrer Stich-Fluss- Anleitung neu berechnet. Sie können die Größe der Hilfslinie erhöhen oder verkleinern, indem Sie auf die Ziehpunkte des Kreises klicken, diese ziehen sowie die Hilfslinie löschen, indem Sie auf das X klicken, das in der Mitte angezeigt wird.



Netzfüllung

Wenn diese Option angewendet wird, wird der Füllbereich auf Netzfüllung gesetzt. Der Netzfüllung-Sticktyp ist ein spezieller Fülltyp, der zwei Lauflinien hinzufügt, die sich mit parallelen Laufstichen kreuzen. Diese beiden Lauflinien bilden ein Netz, das zum Erstellen von Spitze verwendet werden kann. Es ist ein sehr nützlicher Sticktyp, der hervorragende Stickergebnisse erzielen kann. Die Netzfüllung enthält einige weitere Optionen, mit denen Sie die Art und Weise anpassen können, die auf das ausgewählte Objekt angewendet wird. Diese Optionen sind die folgenden:

Zellgröße:

Cell size

2.0 mm

Mit dieser Option können Sie die Größe jeder quadratischen Seite angeben, aus der die Netzfüllung besteht. Wenn Sie beispielsweise die Zellengröße auf 2,0 mm einstellen, haben alle Quadrate des Netzes eine Seitengröße von 2,0 mm. Der maximale Wert, den die Zellengröße haben kann, ist 9,9 mm und das Minimum ist 0,5 mm. Um den Wert der Option Zellengröße zu ändern, klicken Sie auf die Pfeile nach oben oder nach unten, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Zellengröße klicken und dann mit dem Mausekstein den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Indem Sie diesen Wert ändern, können Sie ein Netz mit großen Quadraten oder kleinen Quadraten nach Ihren Wünschen erstellen.

Umriss:

Offset

0.0 mm

Mit dieser Option können Sie den Abstand, Innen oder Außen, angeben, um die Netzfüllung zu verschieben. Beispiel: Wenn Sie den Umriss-Wert auf 3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen außerhalb der ursprünglichen Kontur vergrößert. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen innerhalb des ursprünglichen Umrisses verkleinert.

Der maximale Wert, den der Umriss haben kann, ist 15,0mm und das Minimum ist -15,0mm. Um den Versatzwert zu ändern, müssen Sie entweder auf die Pfeile nach oben und unten neben dem Feld klicken, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder den gewünschten Wert eingeben und dann die Eingabetaste auf der Tastatur drücken. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Versatz klicken und mit dem Mausekstein den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie Anpassungen an der Füllhöhe des Netzes vornehmen, was sehr nützlich ist, wenn Sie ein Loch verdecken und sicherstellen möchten, dass das Netz auf dem Stoff und nicht innerhalb des Lochs gestickt wird. Diese Option ist sehr wichtig, um richtige Netzfüllungen zu erstellen.

Winkel:

Angle

0 °

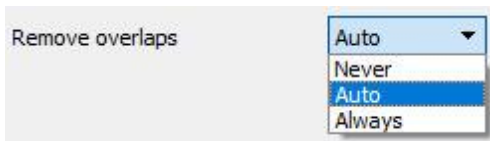
Mit dieser Option können Sie den Winkel ändern, in dem die Netzfüllung angewendet wird. Beispiel: Wenn der Winkel auf 0 Grad eingestellt ist, wird die Netzfüllung auf der X- und Y-Achse ausgerichtet, wodurch rechte Winkel entstehen. Wenn Sie den Winkelwert auf 30 ° ändern, wird die Netzfüllung um 30 ° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und ändert vollständig ihre Richtung.

Die Winkelwerte, die Sie einstellen können, liegen zwischen 0 ° und 360 °. Um den Winkel-Wert zu ändern, klicken Sie entweder auf die Nach-oben- und Nach-unten-Taste neben dem Feld, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Winkel klicken und mit dem Mausekstein den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet.

Indem Sie den Winkel der Netzfüllung ändern, können Sie ihn anhand der Form, auf die er angewendet wird, ausrichten. Mit dieser Option können Sie bessere und schönere Stickergebnisse erzielen.

Es gibt auch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um die Art und Weise anzupassen, in der das Design bestickt wird. Dies sind die Überschneidungsoption entfernen und die Sequenz-Option.

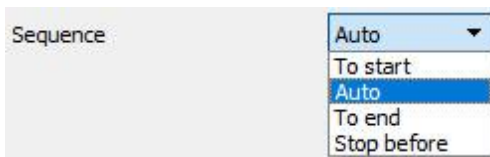
Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Maschen, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: Automatisch, Nie und Immer. Die Option Auto ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist Immer. Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die überlappen, aus. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Damit diese Funktion jedoch funktioniert, sollten Sie das Trimmwerkzeug nicht verwenden. Sie müssen es immer vorsichtig oder nach der Einstellung Entfernen Überlappungen Option zu nie verwenden.

Sequenz:



Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Designs zu ändern. Spezifische Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Designs in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Genauer gesagt bietet das Dropdown-Menü Sequenz die drei Optionen Auto, Starten und Beenden. Die Option Auto ist die Standardoption und die Option, mit der die Software die bestmöglichen Stickfolgeergebnisse erstellt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option Zum Starten legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden soll, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Genau das Gegenteil für die Option zum Ende. Wenn dies auf ein Objekt des Stickdesigns angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen Anfang und Ende können Sie die Stickreihenfolge ändern und das von Ihnen erstellte Muster nach Ihren Wünschen sticken. Dieses Werkzeug eignet sich besonders zum

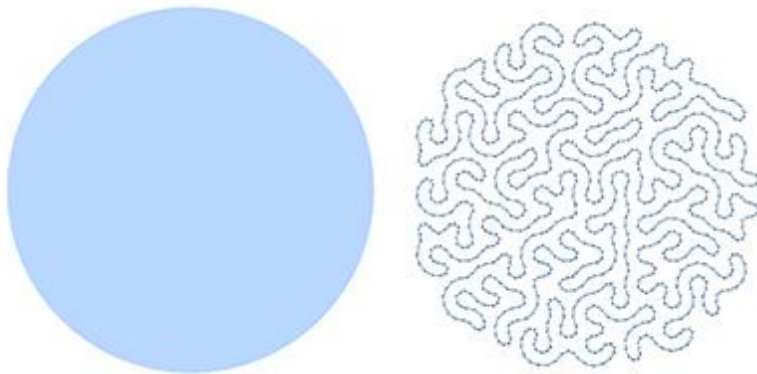
Sticken von Hüten und für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung von Objekten auf dem Stoff benötigen.

Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt gesetzt haben Zum Starten und mehr als eins Um zu beenden, wird die Software automatisch entscheiden, welche von denen die erste und welche die letzte sein wird.

Zum Beispiel, wenn Sie ein Design mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken am Anfang und 5 zum Sticken am Ende gesetzt haben Die Software stickt somit zuerst die ersten 5, dann die zehn, dann die fünf, die ans Ende gesetzt wurden.

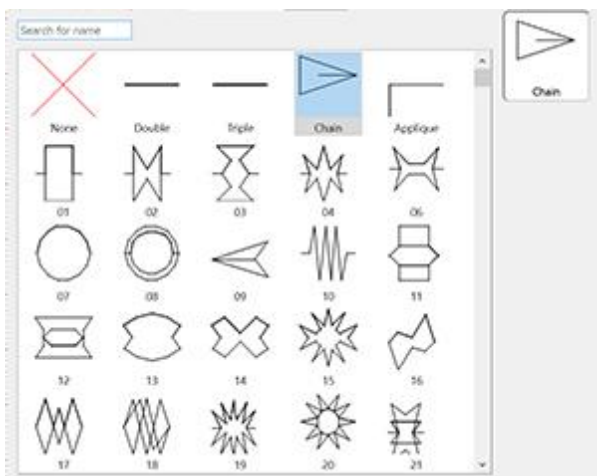
Stippelfüllung

Stippling ist ein spezieller Stichtyp, der hauptsächlich für Quilt-Projekte verwendet wird. Wählen Sie ein beliebiges Objekt und durch Aktivieren der Stippling-Stickart wird das ausgewählte Objekt mit der Stipple-Füllung wie in der folgenden Abbildung gefüllt. Sie können die Punktierung für eine Vielzahl von Dingen verwenden, um Punktierungsblöcke mit beliebiger Form oder Größe zu erstellen oder füllen Sie den Bereich mit einer unregelmäßigen Linie, die zufällig in die Form eingefügt wird.



Stiche

Der Bereich "Stiche" enthält alle Stiche, die auf dieses Objekt angewendet werden können. "Stiche" in der Software ist eine Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige "Stiche", wenn sie angewendet werden, können auf den Punktierungsobjekten nicht gut aussehen, die unregelmäßige Bewegung des Punktierungsmusters kann auf vielen "Stichen" nicht gut aussehen. Dies geschieht, weil Stiche nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.



Wählen Sie die "Stiche", die Sie bevorzugen, indem Sie darauf klicken und es in Ihrem Design sehen. Die Auswahl "None" (Keine) stellt den Standardstippling-Typ wieder her. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Design experimentieren können. Die "Stiche" im Filmsymbol



(zum Beispiel:) sind eine Reihe verschiedener Stile in einem.

Umriss:

Offset

0.0 mm

IMit dieser Option können Sie den Abstand, Innen oder Außen, angeben, um das Stipple-Muster zu verschieben. Zum Beispiel: Wenn Sie den Umriss-Wert auf 3 mm einstellen, erhöht die Punktierung die Größe um 3 mm in alle Richtungen außerhalb der ursprünglichen Kontur. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, verringert sich die Größe der Freistellung um 3 mm in alle Richtungen innerhalb der ursprünglichen Kontur.

Der maximale Wert, den der Umriss haben kann, ist 15,0mm und das Minimum ist -15,0mm. Um den Versatzwert zu ändern, müssen Sie entweder auf die Pfeile nach oben und unten neben dem Feld klicken, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder den gewünschten Wert eingeben und dann die Eingabetaste auf der Tastatur drücken. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Versatz klicken und mit dem Mausekranz den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie die Stippling-Größe anpassen, was sehr nützlich ist, wenn Sie ein Loch verdecken und sicherstellen wollen, dass das Stippling auf dem Stoff und nicht im Loch gestickt wird.

Dichte:

☒ Density

0.45 mm

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Abstand zwischen den Linien des Punktierungsmusters angeben. Sie können die Dichte auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausekranz drehen, falls eines vorhanden ist. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds festgelegt werden.

Länge:

☒ Length

2.5 mm

Sie können die Option Länge aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Stiches angeben, der für das Punktierungsmuster verwendet wird.

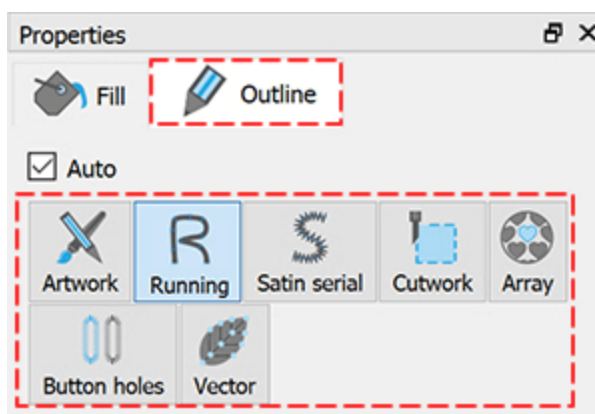
Aufbrechen

Diese Funktion teilt die Fläche in die einzelnen Stippling Teile auf.


Umrisseigenschaften

Diese Registerkarte enthält alle Funktionen, die auf den Umriss eines Designs und in jedem Liniendesign angewendet werden können. Die Funktionen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Design

auswählen. Wenn ein Vektordesign zum ersten Mal gestickt wird, werden automatisch Umrissstiche darauf gesetzt. Aus diesem Grund ist das Kontrollkästchen "Auto" oben auf der Registerkarte "Übersicht" aktiviert. Wenn eine Änderung in der Gliederungsregisterkarte vorgenommen wird, wird Auto deaktiviert. Sie können es erneut überprüfen und das ursprüngliche Umrissdesign des Programms wiederherstellen.



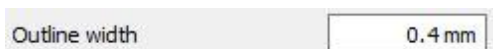
Artwork

Wenn diese Option  angewendet wird, wird der Umriss als leer festgelegt. Alle Umrissstiche werden aus dem Entwurf entfernt, und nur die Füllung bleibt übrig, falls eine existiert. Wenn Sie einen bestimmten Umrisstiel nicht sticken müssen, können Sie den Umriss auf Artwork setzen und die Stiche sofort entfernen lassen..

Heftstich

Wenn diese Option angewendet wird, legt sie den Umriss eines Entwurfs oder Liniendesigns auf Running fest. Alle Rand- und Liniestiche werden in Running geändert, was automatisch berechnet und vom Programm erzeugt wird. Der Typ Running, der platziert wurde, ist der Standardwert. Sie können das Running-Feeling ändern, indem Sie die Stärke und den Stil ändern. Es gibt verschiedene Stärken und Stile, die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, den Stich "Offset" und "Länge" zu ändern.

Konturbreite



Durch Ändern dieses Werts können Sie dem ausgewählten Objekt eine Gliederung hinzufügen oder die Breite einer vorhandenen Gliederung ändern. Wenn Sie den Wert auf einen Wert größer als 0 ändern, wird dem Objekt eine Kontur mit der angegebenen Breite hinzugefügt. Sie können den Wert der Umrissdicke ändern, indem Sie den aktuellen Wert markieren und dann den neuen Wert eingeben. Der alte Wert wird ausgeblendet und der neue Wert wird ersetzt, sobald Sie auf der Tastatur die Eingabetaste drücken oder außerhalb des Feldes klicken. Die Wertänderung wirkt sich auf den Umriss des ausgewählten Objekts aus.

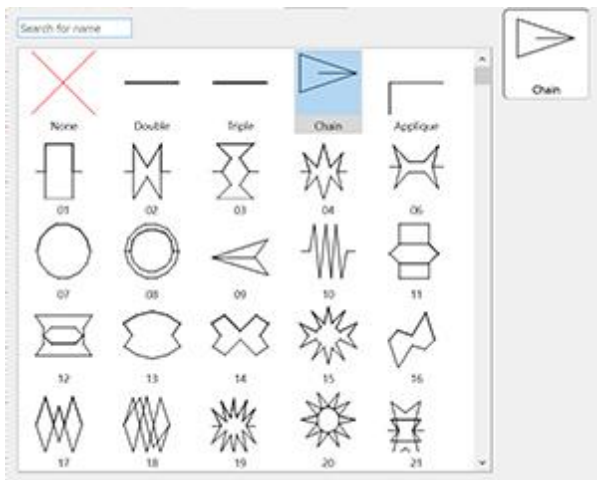
Beim Laufstichtyp wirkt sich die "Outline width" auf die Art und Weise aus, wie der Stich-Typ ausgegeben wird. Die folgenden automatischen Änderungen werden angewendet, wenn das Kontrollkästchen "Automatisch" aktiviert ist.

- Umrissbreite 0,1 - 0,4: Lauf mit 1 Durchgang.

- Umrissbreite 0,5 - 0,8: Lauf mit "Doppelten" "Stichen" (2 Durchgänge).
- Umrissbreite 0,9 - 1,9: Lauf mit "Dreifach" -Stichen (3 Stiche).
- Umrissbreite > 1.9: Heftstich ändert sich in "Plattstich seriell"


Stiche

Der Bereich Stiche enthält alle Stichstiche, die auf das Design angewendet werden können. "Stil" ist eine Art von Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Die Stiche werden nacheinander auf den Rand gelegt. Mit verschiedenen Stichen können Sie einzigartige Stickmuster erstellen.



Wählen Sie den gewünschten Stil, indem Sie darauf klicken und auf Ihrem Design sehen. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickdesign experimentieren können.

Es gibt 325 Stile, mit denen Sie einzigartige Designs erstellen können. Die Stile, die im Filmsymbol enthalten

sind (zum Beispiel: ) are a serial of different styles in one.

Sie können die Stile für laufende Stiche auch strecken, indem Sie die Länge (über die Eigenschaften-Symbolleiste) und die Gliederungsbreite (über die Werkzeugoptionen-Symbolleiste) anpassen. In dem Moment, in dem Sie eine Länge manuell festlegen, beginnen Sie, die Stile auf dem laufenden Rand zu strecken. Wenn Sie eine proportionale Skalierung wünschen, können Sie die Länge auf automatisch belassen (lassen Sie den Wert "Länge" deaktiviert) und die Konturbreite anpassen oder beide auf die gleiche Zahl setzen.



Länge: 6,0 mm - Umriss:
2,0 mm

Länge: 2,5 mm - Umriss: 0,4
mm

Länge: 1,0 mm - Umriss: 5,0
mm

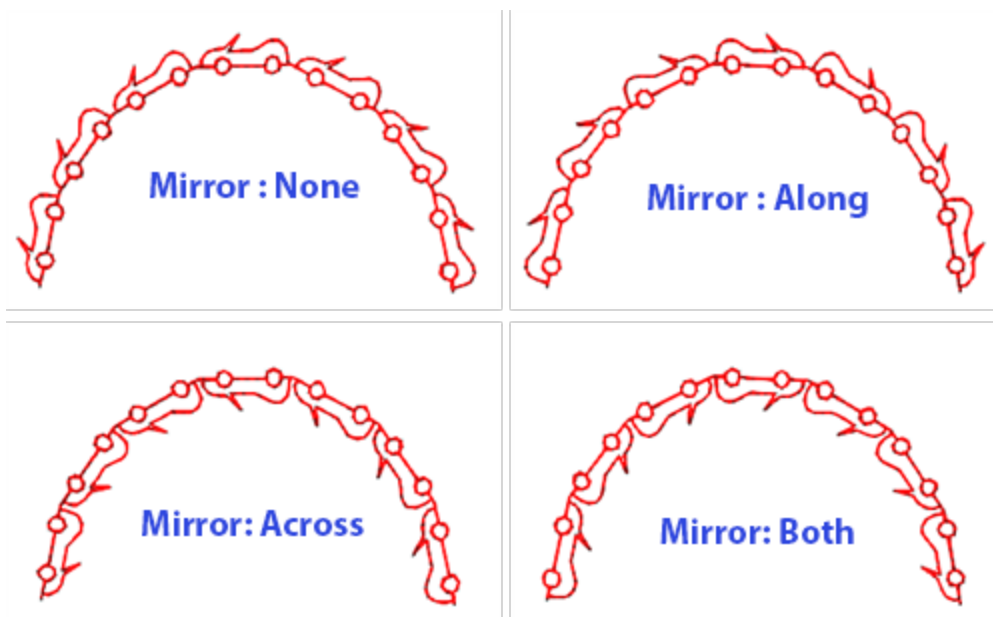
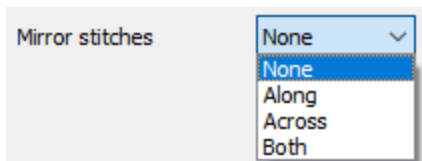
Der Längenwert hat standardmäßig einen Vorschlagswert, der auf dem ausgewählten Stil basiert. Sie können den Längenwert gemäß Ihren Einstellungen erhöhen oder verringern und Sie sehen die Änderung, die sofort auf das laufende Objekt angewendet wird.

Indem Sie den Outline-Wert erhöhen und den Length-Wert verringern, können Sie den Style dünner machen. Wenn Sie das Gegenteil tun, verringern Sie die Kontur und erhöhen Sie die Länge, um den Stil zu erweitern.

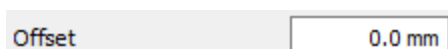
Denken Sie daran, dass die Stile eine interne Mindestlänge haben, die Sie nicht weiter senken können. Jede Verringerung der Länge unter den Mindestwert wirkt sich nicht auf die Stilgröße aus, die Sie mit dem Werkzeug Langsames Neuzeichnen überprüfen können.

Spiegelstiche

Mit dieser Option können wir jeden angewandten Stil spiegeln.



Offset:



Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten Wert von 15 mm. Sie können den Offset-Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder auf den Wert klicken und das Mauseisrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der laufende Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, macht das laufende Objekt einen inneren Offset und

das Gegenteil, wenn es positiv ist. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset-Wert vornehmen, der in der Vorschau angezeigt wird.

Durchgänge


PASSES

Definieren Sie die Anzahl der ausgeführten Durchgänge, um ein Linien- oder Randdesign zu erstellen. Auf diese Weise können wir die Dicke im laufenden Stich erzeugen. Der Mindestwert ist 1 (Einfacher Durchgang) und der Höchstwert ist 9 (9 Durchgänge). Jede Änderung der Laufstärke ist im 3D-Vorschaubereich nicht sichtbar, wird jedoch gespeichert, wenn das Design gespeichert wird. Wenn das Design gestickt ist, wird die ausgewählte Option angewendet. Sie können die mehreren Durchgänge auch mit langsamem Neuzeichnen anzeigen.

Länge:

☒ Length

Sie können die Option Länge aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Stichlänge für das Stanzobjekt festlegen, das Sie hinzufügen. Sie können die Länge auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das

Mausrad drehen  wenn es einen gibt. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Längensfelds festgelegt werden.

Satinstich

Wenn diese Option angewendet wird, wird der Umriss eines Entwurfs oder Liniendesigns als Plattstich seriell festgelegt. Alle Rand- und Liniestiche ändern sich in Satin serial, was automatisch berechnet und aus dem Programm erzeugt wird. Der Plattstich-Serientyp, der platziert wurde, wurde aus dem Programm ausgewählt und ist der Standard. Sie können das Verhalten von Plattstich Serial ändern, indem Sie das Muster ändern. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, gibt es verschiedene Muster, die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, "Unterlagen", "Offset", "Dichte" und "Verzugsausgleich" zu ändern.

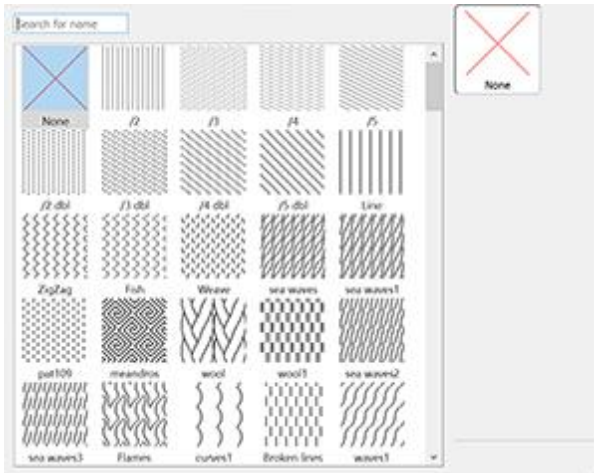
Konturbreite

Outline width

Durch Ändern dieses Werts können Sie die Umrissbreite des ausgewählten Objekts bearbeiten. Sie können den Wert der Umrissdicke ändern, indem Sie den aktuellen Wert markieren und dann den neuen Wert eingeben. Der alte Wert wird ausgeblendet und der neue Wert wird ersetzt, sobald Sie auf der Tastatur die Eingabetaste drücken oder außerhalb des Feldes klicken. Die Wertänderung wirkt sich auf den Umriss des ausgewählten Objekts aus.

Muster

Der Musterbereich enthält alle Muster, die auf das Design angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Muster nur in breiten Linien oder Rahmenkonturen anwenden. Wenn Sie eine dünne Umrandung haben, wird jede Änderung der Muster nicht wirksam.



Wählen Sie das gewünschte Muster aus, indem Sie darauf klicken und es in Ihrem Design anzeigen. Wenn Sie keine auswählen möchten, wählen Sie keine aus. None stellt den Standard-Serientyp für Seriendruck wieder her. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickdesign experimentieren können. Es gibt 195 verschiedene Muster, die Sie in Ihrem Design anwenden können.

Handgefertigte Ecken

Wenn Sie diese Option aktivieren, ändern sich alle seriellen Ecken des Satins und sie sehen mehr wie handgefertigt aus.

Versatz


Offset

Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -8mm und dem höchsten Wert von 8mm. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die serielle Satinkontur von ihrer Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird ein satiniertes seriell Objekt einen inneren Offset und das Gegenteil, wenn es positiv ist, machen. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset-Wert vornehmen, der in der Vorschau angezeigt wird.

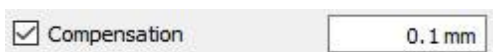
Es gibt auch einige Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Designs anpassen können. Alle vier befinden sich am unteren Rand der Eigenschaften-Symbolleiste. und für Satin-Serienstichart sind sie Underlay, Density, Offset und Compensation. Im Folgenden wird beschrieben, wie sich die Option auf das Stickdesign auswirkt.

Dichte:

☒ Density

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Dichte der Satinstiche angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch einstellen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mause rad drehen  wenn es einen gibt. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur eingestellt werden.

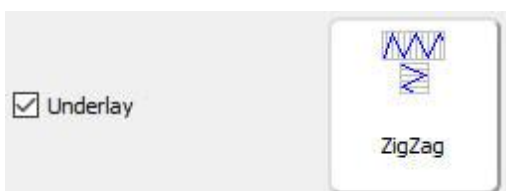
Verzugsausgleich:



Sie können die Option "Kompensation" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Wert der gewünschten Kompensation mit der unteren Bounder 0mm und der oberen Bounder 2.0mm eingeben. Sie können die Dichte auch einstellen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mause rad drehen, falls eines vorhanden ist.




Der eingegebene Wert ändert die Breite des Satinstichs, der bestickt werden soll. Der Standard-Kompensationswert hängt vom verwendeten Material ab. Wenn Sie den Stoff wechseln, wird die Kompensation automatisch angepasst. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Feldes "Kompensation" oder durch Drücken der Eingabetaste auf der Tastatur eingestellt werden.


Unterlagen :



Sie können die Option "Unterlagen" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Klicken Sie auf die gewünschte "Unterlage" und sie wird sofort auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie keine Unterlage manuell auswählen, wählt die Software automatisch die für Sie geeignete aus. Die Unterlagsstiche werden auf den Stoff gelegt, um die Basis für die folgenden Deckstiche zu schaffen. Die "Underlay" ist wichtig für die Qualität der Stickmotive.


Für den Satinstichtyp sind folgende Unterlagsmuster verfügbar:

	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage vorhanden sein und die Software wird Laufstiche ausführen, um von einer Position zur nächsten zu gehen und den Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
	Einzeln - Wenn Einzeln ausgewählt ist, erstellt die Software eine einzige Linie mit Laufstichen in der Nähe der Mitte der Form des Objekts und deckt diese dann mit Deckstichen ab.
	Doppel - Wenn double ausgewählt ist, führt die Software Laufstiche aus, die der Form des Objekts folgen, und positioniert die Doppelunterlage in der Nähe der Umrisslinie.

	Zickzack - Wenn Zickzack ausgewählt ist, erstellt die Software ein ausgeklügeltes Zickzackmuster, das automatisch die Richtung ändert (je nach der Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	Kreuz - Wenn Kreuz ausgewählt ist, erstellt die Software ein dickeres, anspruchsvolles Zickzack-Muster, das automatisch die Richtung ändert (je nach Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	ZigZag + - Ist eine Kombination aus Zickzack und Doppelunterlage.
	Kreuz + - Ist eine Kombination aus Kreuz- und Doppelunterlage
	Netting - Wenn Netting ausgewählt wird, deckt die Software den Bereich des Objekts mit einem dickeren, ausgefeilten Zickzack-Muster ab, das automatisch die Richtung (entsprechend der Richtung der Deckstiche) zweimal ändert und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	Netting + - Ist eine Kombination aus Netting und Double Underlay.
	Doppelzickzack - Wenn Doppelzickzack ausgewählt wird, wird eine Zickzackunterlage in beiden Richtungen angewendet.
	Double ZigZag + - Ist eine Kombination aus Double Zig-Zag und Double Underlay.
	3D-1 - Erste Ebene des 3D-Looks Plattstiche
	3D-2 - Zweite Ebene des 3D-Looks Plattstiche (in den meisten Fällen empfohlen)
	3D-3 - Dritte Ebene des 3D-Looks Plattstiche
	3D-4 - vierte Ebene des 3D-Looks Plattstiche
	3D-5 - Fünfter 3D-Look Plattstiche

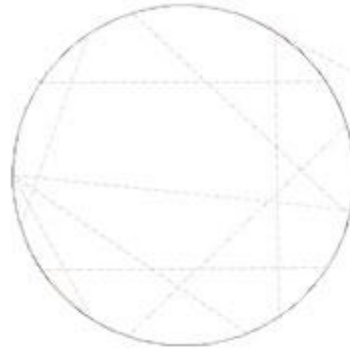
Um einen 3D-Look auf die Satin-Objekte anzuwenden, müssen Sie eines der 5 verfügbaren 3D-Unterlagen auswählen. Alle von ihnen geben den Formen, die Sie anwenden, einen 3D-Look. Die empfohlenen 3D-Unterlagen sind "3D-2" und "3D-3", die Ihnen großartige Stickerggebnisse liefern.

Richelieustickerei

Der "Cutwork"  ist eine spezielle Art, die verwendet wird, um Stoff oder andere weiche Materialien zu schneiden. Die "Cutwork" ist eine spezielle Art, um spezielle Typen von Schnitten hinzuzufügen, die die 4 speziellen Messer erfordern.



Cutwork Gliederung




Cutwork

Die Schneidenadeln ermöglichen jeden Schnitt, nämlich jeden Schnitt direkt an der Stickmaschine. Die Installation von vier Nadeln an einer Maschine ermöglicht jede Art von Schnitt. Das System besteht aus 4 Schneidenadeln, die die normalen Sticknadeln ersetzen. Sie sind in einem Winkel von 45 ° zueinander angeordnet (0 ° - 45 ° - 90 ° - 135 °). Einfache Formen wie Rechtecke, Quadrate usw. benötigen nur zwei Nadeln zum Schneiden. Mit allen vier Nadeln können jedoch alle Arten komplexer Formen archiviert werden. Ihre Verwendung erfordert keine Veränderung der Maschine. Es muss nur der Sensor "Fadenbruch" ausgeschaltet werden.

Um diese Funktion zu erreichen, müssen Sie eine Kurve oder eine geschlossene Form ohne Form digitalisieren, die der Option "Cutwork" zugewiesen wird, die Sie in der Registerkarte "Gliederung" der Leiste "Eigenschaften" finden. Seine Länge sollte 1mm nicht überschreiten. Die Schneidenadel hat eine Breite von 1,2 mm. Das Schneiden kann unabhängig vor oder nach dem Stickern programmiert werden.

Erstelle ein Cutwork

Um ein Cutwork-Design zu erstellen, können Sie einfach die Entwurfswerkzeuge verwenden, um die Umrissform zu erstellen, die der Schnitt haben soll, und dann auf "Cutwork" Symbol klicken  auf der Eigenschaften-Registerkarte

Nachdem Sie der Gliederungs-Form die Option "Cutwork" zugewiesen haben, können Sie anhand der verfügbaren Optionen der Eigenschaftenleiste festlegen, wie der Schnitt ausgeführt werden soll.

Outline width	<input type="text" value="0.4 mm"/>
<input type="checkbox"/> Running before	
Length	<input type="text" value="0.3 mm"/>
Cutting offset	<input type="text" value="0.0 mm"/>
<input type="checkbox"/> Running	
<input type="checkbox"/> Net fill	
<input type="checkbox"/> Satin serial	
Discard part	<input type="text" value="Internal"/>
Sequence	<input type="text" value="Auto"/>
Remove overlaps	<input type="text" value="Auto"/>

Gliederungsbreite:

Mit dieser Option können Sie die Umrissbreite des von Ihnen erstellten Cutwork-Designs festlegen. Der Wert, den Sie einstellen, hat keinen Einfluss auf die Cutwork, sondern auf das Design. Geben Sie den gewünschten Wert in das Feld ein und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.

Länge:

Mit dieser Option können Sie die Länge der Messerbewegung beim Schneiden festlegen. Die maximale Länge beträgt 2 mm, aber es ist ratsam, sie unter 1 mm zu halten. Um die "Länge" zu ändern, geben Sie den neuen Wert ein und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.

Laufstich vorher

<input checked="" type="checkbox"/> Running before	
Offset	<input type="text" value="0.0 mm"/>
Length	<input type="text" value="2.5 mm"/>
Passes	<input type="text" value="1"/>

Mit dieser Option können Sie angeben, wie viele Laufstiche Sie auf dem Stoff ausführen möchten, bevor Sie das Cutwork anwenden. Wir tun das, um den Stoff zu stabilisieren und die Schnittarbeit besser und nicht lockerer aussehen zu lassen. In der Regel werden 3-5 Laufstrecken mit unterschiedlichen Offsets durchgeführt, bevor die Cutwork-Arbeit durchgeführt wird. Die Optionen, die Sie zum Erstellen dieser laufenden Stiche haben, sind unten aufgeführt.

• Offset:

Im numerischen Feld "Offset" können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten Wert von 15 mm. Sie können den Offset-Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausekranz drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der Lauf vor dem Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird das laufende Objekt einen inneren Offset und das Gegenteil, wenn es positiv ist. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Konstruktion in der Vorschau angezeigt.

Der "Offset" wird hauptsächlich verwendet, um den "Laufstich" vor der Position, an der das Cutwork ausgeführt wird, zu verschieben und es zu vermeiden, es zu schneiden. Das "Laufstich vorher" hält den Stoff an seinem Platz und schützt ihn davor, sich zu lösen, wenn das Cutwork angewendet wird.

- Länge:

Im numerischen Feld "Länge" können Sie die Länge der Laufstiche für das "Laufstich vorher" festlegen. Sie können die Länge auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Musrad drehen, falls eines vorhanden ist. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Längensfelds festgelegt werden. Die minimale Stichlänge, die Sie einstellen können, beträgt 0,8 Millimeter und die maximale 99,9 Millimeter.

- Durchläufe:

Mit dieser Option können wir die Anzahl der Durchgänge festlegen, die "Laufstich vorher" zur Stabilisierung des Gewebes benötigt. Die maximale Anzahl an Durchgängen, die Sie festlegen können, ist 9 und die Mindestanzahl 1.

Um den "Durchlauf" -Wert zu ändern, klicken Sie entweder auf den Pfeil nach oben oder nach unten neben dem Feld, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie dann die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld "Pässe" klicken und mit dem Musrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Jeder Laufpass, der gemacht wird, dringt nicht in die gleiche Position wie der vorhergehende, und sichert das Trikot noch mehr.

Änderungen am Wert "Durchläufe" werden nur sichtbar, wenn Sie das Design mit der Funktion "Langsames Neuzeichnen" aus der Werkzengleiste simulieren. Ansonsten sind die Änderungen nicht sichtbar.

Offset schneiden

Mit dieser Option können Sie den Abstand, inner oder äußer, angeben, um das Cutwork zu verschieben. Beispiel: Wenn Sie den Wert für "Schneidversatz" auf 3 mm einstellen, verschiebt das Schneidwerk seinen Umriss um 3 mm in alle Richtungen außerhalb seiner Startposition. Wenn Sie dagegen den Wert auf -3mm einstellen, verschiebt das Cutwork seinen Umriss um 3mm in alle Richtungen innerhalb seiner Startposition.

Im numerischen Feld "Schneidversatz" können Sie den Wert des gewünschten Versatzes eingeben (Schneidwerkversatz), mit dem niedrigsten Wert von -9 mm und dem höchsten Wert von 9 mm. Sie können den Offset-Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder auf den Wert klicken und das Musrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der Lauf vor dem Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, macht das laufende Objekt einen inneren Offset und das Gegenteil, wenn es positiv ist. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Konstruktion in der Vorschau angezeigt.

Laufstich

☒ Running
 Offset: 0.0 mm
 Length: 2.5 mm
 Passes: 1
 Stitches: None

Mit dieser Option können Sie angeben, wie viele Laufstiche Sie nach dem Anwenden der Cutwork auf dem Stoff ausführen möchten. Wir tun das, um entweder den Stoff zu stabilisieren (einige Leute bevorzugen es, den Stoff nach und nach und nicht vorher zu stabilisieren) und bereiten ihn für die Netzfüllung vor oder dekorieren die von Ihnen geschaffene Schnittarbeit. Zur Stabilisierung des Stoffes werden in der Regel 2-5 Laufpassagen mit Versatz nach dem Aufbringen der Schnittarbeit den Stoff richtig halten. Die Optionen, die Sie zum Erstellen dieser Laufstiche haben, sind unten aufgeführt.

- Offset:

Im numerischen Feld "Offset" können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -9 mm und dem höchsten Wert von 9 mm. Sie können den Offset-Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder auf den Wert klicken und das Mausekranz drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der laufende Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird das laufende Objekt einen inneren Offset und das Gegenteil, wenn es positiv ist. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Konstruktion in der Vorschau angezeigt.

Der "Versatz" wird hauptsächlich verwendet, um den "Laufstich" von der Position zu bewegen, an der die Cutwork-Arbeit ausgeführt wurde, und um das Platzieren von Stichen im Schnittbereich zu vermeiden. Das "Laufstich" hält den Stoff an seinem Platz und schützt ihn vor dem Aufreißen, wenn vor dem Cutwork noch keine Laufstiche angelegt wurden.

- Länge:

Im numerischen Feld "Länge" können Sie die Länge der laufenden Stiche für das "Laufen" festlegen. Sie können die Länge auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausekranz drehen, falls eines vorhanden ist. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Längensfelds eingestellt werden. Die minimale Stichlänge, die Sie einstellen können, beträgt 0,8 Millimeter und die maximale 99,9 Millimeter. Der Wert "Länge" ist wichtig, um "Stiche" auf das Objekt "Running" anzuwenden und das Cutwork zu dekorieren. Durch Ändern der Länge verändern Sie auch die Größe der "Stiche". Es ist wichtig, den "Längen"-Wert nicht zu verringern, den Sie beim Anwenden der "Stiche" benötigt haben, da dies dazu führt, dass Stiche mit einer Länge von Null entstehen, die zu unerwarteten Fadenabstreifungen für das endgültige Stickergesult führen. Sie können die Länge ohne Probleme erhöhen.

- Durchläufe:

Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Durchgänge festlegen, die "Laufstiche" zur Stabilisierung oder

Dekoration des Stoffes benötigt. Die maximale Anzahl an Durchgängen, die Sie festlegen können, ist 9 und die Mindestanzahl 1.

Um den "Durchlauf" -Wert zu ändern, klicken Sie entweder auf den Pfeil nach oben oder nach unten neben dem Feld, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld "Pässe" klicken und mit dem Mausekranz den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Jeder Laufpass, der gemacht wird, dringt nicht in die gleiche Position wie der vorhergehende, und sichert das Trikot noch mehr.

Jede Änderung des Durchlauf-Werts wird nur sichtbar, wenn Sie das Design mit der Funktion "Langsames Neuzeichnen" aus der Werkzeugecke simulieren. Ansonsten sind die Änderungen nicht sichtbar.

- **Stiche:**

Der Bereich "Stiche" enthält alle Stiche, die auf die Option "Laufstiche" angewendet werden können. Die "Stiche" ist eine Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Stiche werden, wenn sie angewendet werden, nacheinander angeordnet. Indem Sie verschiedene Stiche anwenden, können Sie tolle Zierstiche für Ihre Cutwork-Arbeit erstellen.

Wählen Sie die gewünschten "Stiche" aus, indem Sie darauf klicken. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickdesign experimentieren können.

Durch Klicken auf "Keine" "Stiche" werden keine "Stiche" auf "Laufen" angewendet.

Es gibt 325 Stiche, die Sie verwenden können, um einzigartige Designs zu produzieren. Die Stiche, die im



Filmsymbol sind (zum Beispiel:) sind eine Reihe unterschiedlicher Stiche in einem.

Netzfüllung

<input checked="" type="checkbox"/> Net fill	
Cell size	2.0 mm
Offset	0.0 mm
Angle	0 °

Wenn diese Option angewendet wird, wird der ausgeschnittene Bereich mit "Netzfüllung" gefüllt. Die "Netzfüllung" ist eine spezielle Füllart, bei der zwei sich kreuzende Scanlinien mit parallelen äquidistanten Laufstichen hinzugefügt werden. Diese beiden Scanlinien bilden ein Netz, mit dem die Cutwork-Arbeit gefüllt wird und schöne Designs entstehen.

Die Netzfüllung enthält einige weitere Optionen, mit denen Sie die Art und Weise anpassen können, die auf das ausgewählte Objekt angewendet wird. Diese Optionen sind die folgenden:

- **Zellgröße:**

Mit dieser Option können Sie die Größe jeder quadratischen Seite angeben, aus der die Netzfüllung besteht. Wenn Sie zum Beispiel die "Zellengröße" auf 2,0 mm einstellen, haben alle Quadrate des Netzes eine Seitengröße von 2,0 mm. Der maximale Wert, den die "Zellengröße" haben kann, ist 9,9 mm und das Minimum ist 0,5 mm. Um den Wert der Option Zellengröße zu ändern, klicken Sie entweder auf die Pfeile nach oben oder unten, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie dann die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Zellengröße klicken und mit dem Mausekranz den Wert ändern. Die

Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Indem Sie diesen Wert ändern, können Sie ein Netz mit großen Quadraten oder kleinen Quadraten nach Ihren Wünschen erstellen.

- **Offset:**

Mit dieser Option können Sie den Abstand, inner oder äußer, angeben, um die Netzfüllung zu verschieben. Beispiel: Wenn Sie den Wert "Offset" auf 3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen außerhalb der ursprünglichen Kontur vergrößert. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen innerhalb des ursprünglichen Umrisses verkleinert.

Der maximale Wert, den der "Offset" haben kann, ist 9,0 mm und das Minimum ist -9,0 mm. Um den Wert für "Offset" zu ändern, klicken Sie entweder auf die Pfeile nach oben oder unten, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie dann die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld "Offset" klicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie Anpassungen an der Größe "Netzfüllung" vornehmen, was sehr nützlich ist, wenn Sie die Schnittarbeit abdecken und sicherstellen möchten, dass das Netz auf dem Stoff und nicht innerhalb des Lochs gestickt wird. Diese Option ist sehr wichtig, um richtige Net-Füllungen zu erstellen.

- **Winkel:**

Mit dieser Option können Sie den Winkel ändern, in dem die "Netzfüllung" angewendet wird. Zum Beispiel: Wenn der Winkel auf 0 Grad eingestellt ist, wird die "Netzfüllung" auf der X- und Y-Achse ausgerichtet, wodurch rechte Winkel entstehen. Wenn Sie den Winkelwert auf 30 Grad ändern, wird die "Netzfüllung" um 30 Grad gegen den Uhrzeigersinn gedreht und ändert vollständig ihre Richtung.

Die "Winkel" -Werte, die Sie einstellen können, liegen zwischen 0 ° und 360 °. Um den "Winkel" -Wert zu ändern, klicken Sie entweder auf den Pfeil nach oben oder nach unten neben dem Feld, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern, oder geben Sie den gewünschten Wert ein und drücken Sie die Eingabetaste auf der Tastatur. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld "Winkel" klicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet.

Indem Sie den "Winkel" der "Netzfüllung" ändern, können Sie ihn anhand der Form, auf die er angewendet wird, ausrichten. Mit dieser Fähigkeit können Sie bessere und schönere Stickergebnisse erzielen.

Satin Seriell

Mit dieser Option können Sie "Satin Seriell" auf das Cutwork auftragen und die Kanten des geschnittenen Stoffes abdecken. Es kann auch verwendet werden, um die Netzfüllung an Ort und Stelle zu halten und den Stoff vor dem Entwirren zu sichern. Die verwendete Satin-Serie hat die gleiche Breite wie der "Gliederungs" -Wert, der in der Werkzeugleiste "Werkzeugoptionen" eingestellt ist. Die Software gibt Ihnen auch die Möglichkeit, einige serielle Satinparameter Ihren Vorlieben entsprechend zu ändern. Diese Parameter sind die folgenden:

- **Offset:**

Innerhalb des numerischen Feldes "Offset" können Sie den gewünschten Offset-Wert eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -8 mm und dem höchsten Wert von 8 mm. Sie können den Offset-Wert auch vergrößern oder verkleinern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die serielle Satinkontur von ihrer Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird das serielle Serial-Objekt einen inneren Offset und das Gegenteil, wenn es positiv ist, machen. Der

Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset-Wert vornehmen, der in der Vorschau angezeigt wird.

- Dichte:

Innerhalb des numerischen Feldes Dichte können Sie die Dichte der Satin-Serienstiche angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls eines vorhanden ist. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds festgelegt werden.

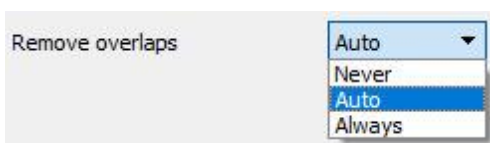
Bereich verwerfen



Mit dem Dropdown-Menü "Teil löschen" können Sie festlegen, welcher Teil des Stoffes nach der Schneidarbeit verworfen wird.

- Auto: Wenn der Wert "Auto" eingestellt ist, bedeutet dies, dass die Software automatisch entscheidet, welcher Teil des Stoffes verworfen werden muss. Die Software entscheidet zwischen "Extern", "Intern" und "Beides", welche die verfügbaren "Teil entsorgen" -Optionen sind und werden im Folgenden erklärt. Die Entscheidungen werden automatisch getroffen und Sie können sie Ihren Bedürfnissen entsprechend ändern.
- Extern: Wenn die Option "Extern" ausgewählt ist, wird der Stoff außerhalb des Cutwork-Umrisses mit einem Netz (Grafik, keine Stiche) markiert. Dies bedeutet, dass der Teil des Designs, der nach dem Anwenden der Cutwork-Arbeit erhalten bleibt, der Stoff innerhalb der Cutwork-Kontur ist. Der Rest (der mit einem Netz markiert ist) muss weggeworfen werden (Discard-Teil).
- Intern: Standardmäßig ist die Option "Intern" ausgewählt. Dies bedeutet, dass der Stoff innerhalb der Kontur des Schnitts mit einem Netz (Grafik, nicht Stiche) markiert wird. Dies bedeutet, dass der Teil des Designs, der nach dem Anbringen der Schnittarbeit erhalten bleibt, der Stoff außerhalb des Umrisses der Schnittarbeit ist. Der Rest (der mit einem Netz markiert ist) muss weggeworfen werden (Teil entsorgen-Teil).
- Beides: Wenn die Option "Beide" ausgewählt ist, wird der Stoff / die Stiche innerhalb oder außerhalb der Umrisslinie nicht mit einem Netz markiert, sondern nur der Umriss / Freihand wird mit einer kleinen Schere angezeigt. Die kleine Schere an der Kontur / freihändig zeigt an, dass der Stoff an der bestimmten Position geschnitten wird, aber kein Stoff / Stiche weggeworfen werden. Diese Option wird gesetzt, wenn Sie auf offene Formen oder auf Stickmuster innerhalb oder außerhalb des definierten Cutwork-Bereichs auf den Stickworksticket-Typ anwenden.

Überlappungen entfernen:

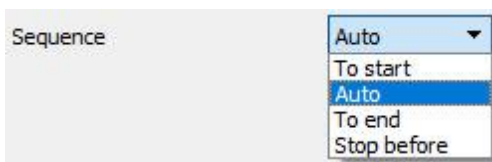


Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung


des Filters führt zu einer Verringerung der Maschen, die auf den Stoff aufgebracht werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Auto", "Nie" und "Immer". "Auto" ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Design erzielt. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die Objekte, die sich überlappen, niemals ab. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, schneidet es alle Objekte, die es überlappt, ab. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.


Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Design effizienter und effektiver zu sticken. Aber damit diese Funktion gut funktioniert, vermeiden Sie das "Trimmen" -Werkzeug, das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer vorsichtig verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:



Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Designs zu ändern, während es auf "Auto"

eingestellt ist.  Spezifische Objekte des Designs können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Designs in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu nähen. Genauer gesagt, das Dropdown-Menü "Sequenz" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Starten" und "Zum Beenden". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Sticksequenz ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "Start" legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst bestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden soll, jetzt zuerst in der Reihe gestickt wird. Genau das Gegenteil für die Option "Zum Beenden". Wenn dies auf ein Objekt des Stickdesigns angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Starten" und "Zum

Beenden" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Sequenzoption auf "Auto" eingestellt ist.  Dieses Werkzeug eignet sich besonders zum Stick von Hüten und für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt bei der Platzierung von Objekten auf dem Stoff benötigen.

Wenn Sie mehr als ein zu bestickendes Objekt "Zum Starten" und mehr als ein "Zum Beenden" festgelegt haben, entscheidet die Software automatisch, welches von ihnen das erste und welches das letzte sein wird.

Wenn Sie zum Beispiel ein Design mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Stick "Zum Starten" und 5 "Zum Beenden" eingestellt haben, stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zu Beginn" gesetzt wurden, und entscheidet dann automatisch über ihre Stickreihenfolge diese (10) werden auf "Auto" gesetzt und schließlich diejenigen, die auf "Ende" gesetzt sind und automatisch die Reihenfolge der letzten 5 festlegen.

Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-

Hoop-Designs, Applikationen, Namen Drop-Designs und jedes Design, das Sie steuern müssen, wenn die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.


Ausdruck mit Cutwork

Der Ausdruck eines Cutwork-Designs ist wichtig für den Stickprozess. Im Ausdruck finden Sie außer den Standardinformationen auch Informationen darüber, welches "Messer" in welchen Nadelhalter (oder bei jedem Stopp der Maschine) gelegt werden muss, damit die "Cutwork" -Funktion ordnungsgemäß funktioniert. Abhängig davon, wann die Schnitte gemacht werden sollen (vor oder nach dem Stickern), können Sie die Reihenfolge ändern, indem Sie die Reihenfolge des Stickvorgangs ändern.

Um Fehler beim Platzieren der "Messer" zu vermeiden, folgen Sie den Richtlinien.

- Messer - = Legen Sie das 0° Messer in den angegebenen Nadelhalter
- Messer - = Legen Sie das 45° Messer in den angegebenen Nadelhalter
- Messer - = Legen Sie das 90° Messer in den angegebenen Nadelhalter
- Messer - = Legen Sie das 135° Messer in den angegebenen Nadelhalter

Vektor

"Vektor"  Umriss, ist ein spezieller Stickerei-Typ, er erzeugt einen Satin-Fülleffekt, indem er eine Umrissform wie ein Muster auf die Satinfüllung legt. Jede Umrissform kann als "Vektor" -Umriss festgelegt werden. Der Umriss "Vektor" muss über einem Objekt "Step" oder "Satin" platziert werden, und dann wird eine Zeichnung aus Stichen über dem Objekt "Step / Satin" erstellt. Die Hauptanwendung besteht darin, ein seidenes Aussehen und Gefühl auf großen Flächen zu erzeugen, auf denen normaler Satin nicht angewendet werden kann. Siehe die folgende Abbildung, mit Ausnahme der Stiche am Rand, die einzigen Stiche des aktuellen Objekts, befinden sich auf dem Umriss des Vektorumrisses.



Step Objekt



Vektorfüllung




Vektorfüllung
angewendet

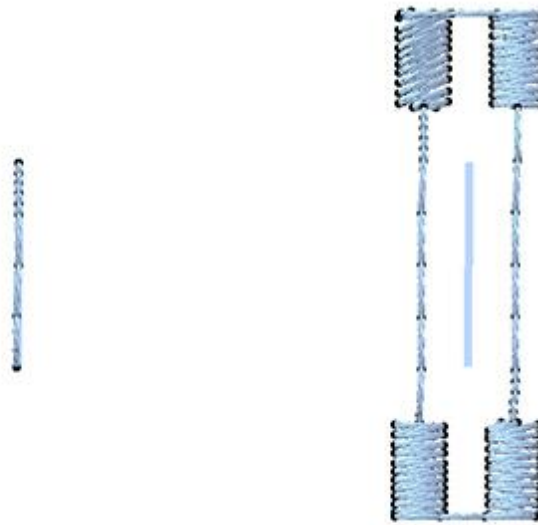
Jedes Objekt, jede Form, jedes Zeichen oder jede Freihandform kann direkt als Vektorkontur definiert werden. Wenn es auf ein Satin- oder Step-Objekt gelegt wird, erzeugt es einen künstlerischen Effekt, ein seidenes Aussehen und Gefühl, mit dem Muster des Vektors Gliederung.+

Standardmäßig werden beim Anwenden des Vektors außer den Stichen am Rand nur die Stiche des aktuellen Objekts auf dem Umriss der Vektorfüllung angezeigt.

Wenn Sie die Formfüllung aktivieren, wird das Objekt normalerweise mit Stichen gefüllt, mit Ausnahme des Teils, der sich innerhalb der Vektorfüllung befindet, wird dieser Teil Plattstich.

Knopflöcher

Knopflöcher  ist ein spezieller Typ, den wir zum Erstellen von Knopflöchern auf Stoffen verwenden können. Es kann in Kombination mit Digitalisierwerkzeug verwendet werden, wo Sie eine kleine Linie genau dort erstellen, wo der Knopflochschnitt gemacht wird, und dann das "Knopfloch" Werkzeug auf dieser Linie anwenden. Das Knopfloch wird um die digitalisierte Linie herum angelegt.



Lochlinie

Knopfloch

Um mehrere Knopflöcher zu verwenden, die ausgerichtet sind und einen bestimmten Abstand zueinander haben, können Sie eine Linie mit der Länge des Abstands zwischen den Knopflöchern digitalisieren. Wenn Sie viele Knopflöcher hinzufügen möchten, können Sie diese entweder einzeln hinzufügen oder eine lange Linie digitalisieren und die Option "Knopflöcher" auf die Linie anwenden. Die Software passt "Knopflöcher" auf der Linie basierend auf den Standardparametern "Eigenschaften".

Sie können das Werkzeug "Knopflöcher" aus den Parametern "Eigenschaften" anpassen.

Artikelrotation

Item rotation

Mit dieser Option können Sie die "Knopflöcher" drehen. Sie können Werte von 0 bis 360 Grad einstellen. Geben Sie die gewünschten Grad in das Feld ein und drücken Sie "Enter / Return", um es anzuwenden. Das "Knopfloch" dreht sich gegen den Uhrzeigersinn.

Abstand

Spacing:

Mit dieser Option können Sie den Mindestabstand zwischen den "Knopflöchern" festlegen, die Sie auf einer Linie angewendet haben. Es funktioniert nur, wenn Sie mehr als eine "Knopflöcher" haben.

Nach dem Anwenden der "Knopflöcher" auf der Linie, die Sie digitalisiert haben, versucht die Software, so viele "Knopflöcher" -Objekte wie möglich einzupassen. Es wird einen am Anfang platzieren, einen am Ende und so viele, wie sie dazwischen passen. Die Software stellt sicher, dass die Abstände zwischen ihnen gleich sind, aber dieser Abstand ist nicht kleiner als der Abstand, den Sie definiert haben. Wenn der Abstand zwischen den "Knopflöchern" länger als die gewünschte Entfernung ist, können Sie dies durch Ändern der Größe der Linie beheben.

Schlitzlänge

Slit length

20.0 mm

Mit dieser Option können Sie angeben, wie lange der "Schlitz" des "Knopflochs" sein soll. Die Software passt die Größe des "Knopflochs" automatisch an.

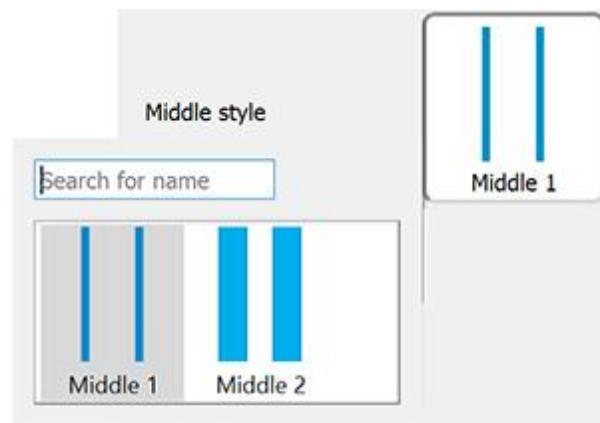
Starten Sie den Stil



Mit dieser Option können Sie den "Start Stil" der Schaltfläche festlegen. Mit "Startart" meinen wir den oberen Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche "Startart" klicken und dann eine der verfügbaren Optionen auswählen.

Sie können auch den Namen des "Startart" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

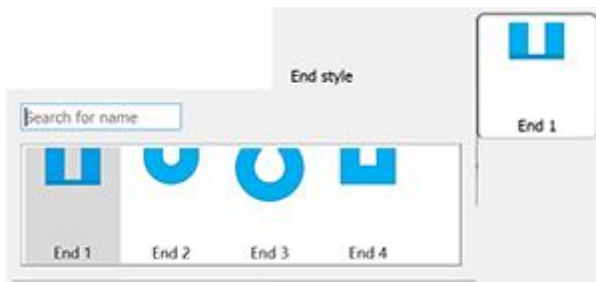
Mittlerer Stil



Mit dieser Option können Sie den "Mittleren Stil" der Schaltfläche angeben. Mit "Mittlerer Style" meinen wir den mittleren Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche "Mittlerer Style" und wählen Sie dann eine der verfügbaren Optionen.

Sie können auch den Namen des "Mittleren Sils" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

Endstil

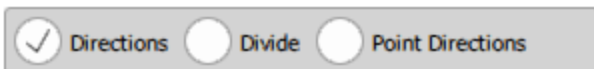


Mit dieser Option können Sie den "Endstil" der Schaltfläche festlegen. Mit "Endstil" meinen wir den unteren Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche "Stil beenden" klicken und dann eine der verfügbaren Optionen auswählen.

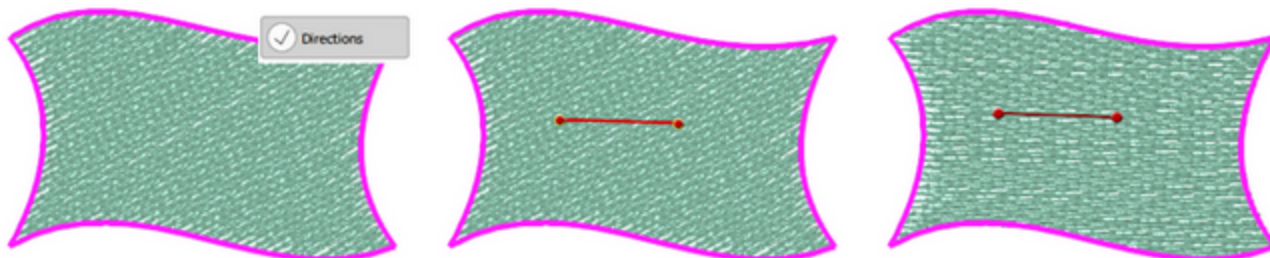
Sie können auch den Namen des "Endstils" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

Stichrichtung

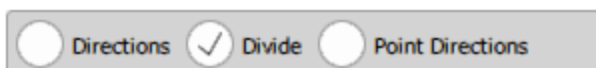
Die Stichrichtung ist ein spezieller Betriebsmodus, der Werkzeuge bereitstellt, um die Richtungen von Stichen anzupassen und Objekte in Abschnitte zu unterteilen. Mit den verfügbaren Stichrichtungs-Werkzeugen können Sie die Stickqualität und das Aussehen Ihrer Designs verbessern. Wenn Sie die Stichrichtung starten, können Sie nur mit Richtungen und Teilungen arbeiten. Für jedes Objekt, auf das Sie klicken, werden im oberen Teil des Entwurfsbereichs die verfügbaren Stichrichtungs-Optionen angezeigt. Wenn Sie beispielsweise auf ein Satin- oder Laufstichfüllobjekt klicken, sind folgende Funktionen verfügbar: Richtung, Teilen und Richtungs-Punkt platzieren:

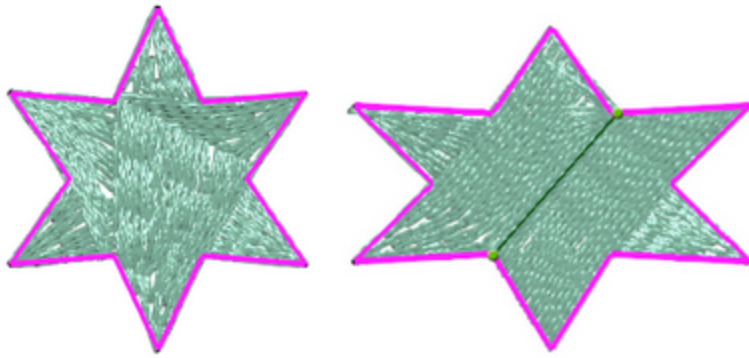


Wenn Sie auf ein Laufstich-Objekt klicken, sehen Sie nur die Option "Richtungen". Wenn Sie z. B. die Stichrichtung starten und auf ein Laufstich-Objekt wie im folgende Bild klicken, haben Sie nur die Option Richtungen und Sie müssen klicken und ziehen, um eine Linie zu zeichnen, welche die Richtung der Stiche definiert. Sobald Sie die Maus loslassen, wird die Richtung automatisch angewendet.

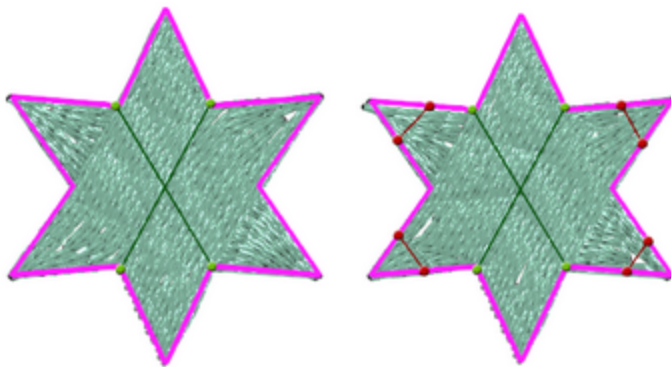
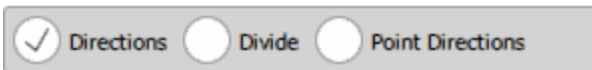


Wenn Sie auf eine Reihen-Füllform, wie im folgende Bild klicken, stehen Ihnen alle Stichrichtungs-Optionen zur Verfügung. Klicken Sie hier, um auszuwählen, welche Sie verwenden möchten. Verwenden wir "Teilen".



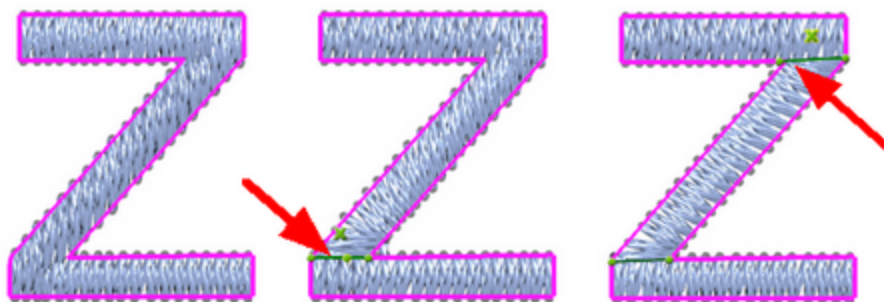


Jetzt können Sie weitere Trennlinien hinzufügen oder zu einem anderen Werkzeug wechseln. Wenn Sie das Richtungswerkzeug wählen, dann können Sie eine oder mehrere Richtungslinien hinzufügen, bevor Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln..

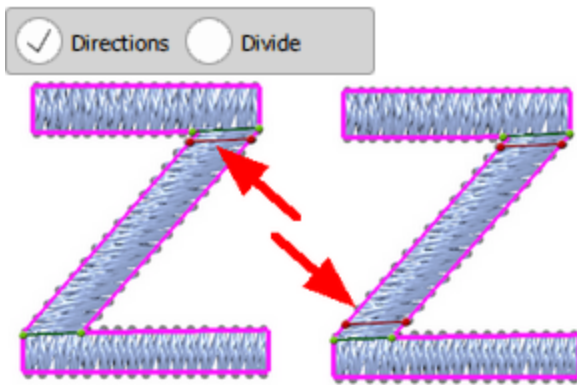


Für Satinstich-Objekte ist es möglich, mehrere "Teilungs"- und Richtungs-Linien hinzuzufügen und die Art und Weise verwalten wie die Umrisse in Satinstichbalken geteilt werden. Mit der Stichrichtung können Sie die Art und Weise anpassen, wie "Satinstich"-Objekte gestickt werden, und genau das gewünschte Design erstellen.

Wenn Sie also auf ein Satinstich-Objekt wie in der folgenden Abbildung klicken und Sie wählen die Option Teilen aus, dann können Sie auf eine Seite des Objekts klicken und den Mauszeiger auf die andere Seite des Objektes ziehen. Damit können Sie eine oder mehrere Teilungslinien hinzufügen.



Wenn Sie zum Werkzeug Richtung wechseln, können Sie eine oder mehrere Richtungslinien hinzufügen.




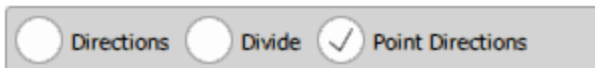
Um die von Ihnen erstellte Trennlinie zu löschen, klicken Sie einfach auf das "X"-Symbol in der Mitte der Linie. Sie können jede vorhandene Trennlinie ändern, indem Sie auf die Endpunkte der Linie klicken und ziehen. Die Linie "Teilen" hat eine grüne Farbe, um sie von den Richtungslinien zu unterscheiden, diese sind rot

Es ist sehr nützlich, auch wenn Sie Text-Art-Designs erstellen und das Design auf eine bestimmte Weise sticken möchten. Sie können die Satin-Zeichen teilen und genau definieren, wie Sie gestickt werden sollen.

Mit der Kombination von "Teilen"- und "Richtung"-Werkzeugen können Sie einzigartige Designs erstellen, die viele Unterobjekte als Verzweigungen und spezifische Richtung der Stiche für jedes Unterobjekt haben können.

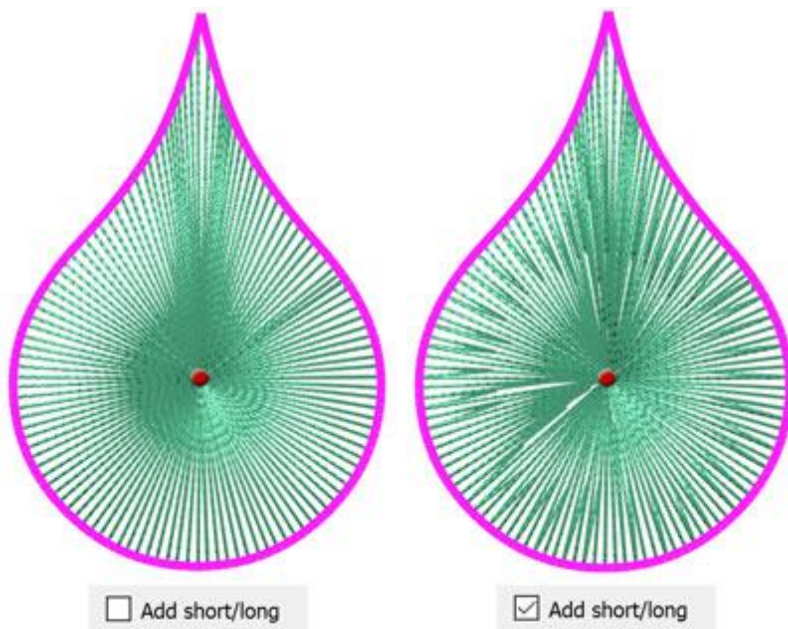
Das Werkzeug "Richtung Zeigen"

Dies ist die dritte Option aus der Stichrichtung  und erscheint nur bei den Stichtypen "Satinstich" und "Laufstich" (auch bei "Zick-Zack malen" und "Laufstich-Füllung").

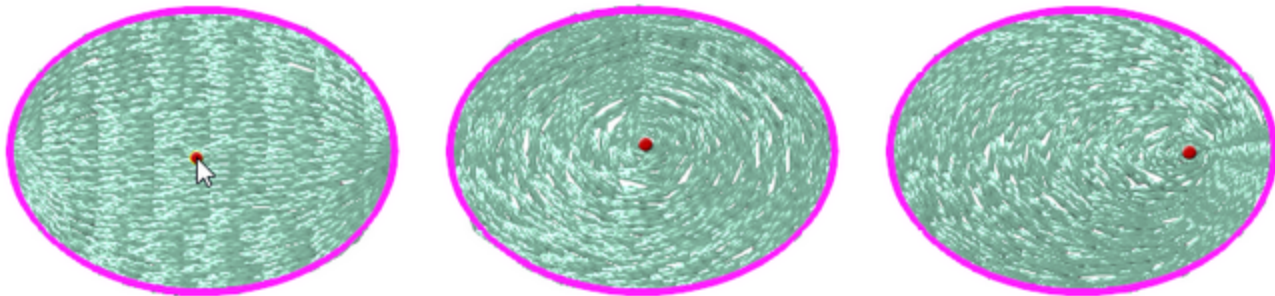


In diesem Modus können Sie einen Punkt in einem Objekt angeben und dieses Objekt wird mit Stichen gefüllt, beginnend von seiner äußeren Kante bis zum ausgewählten Punkt.

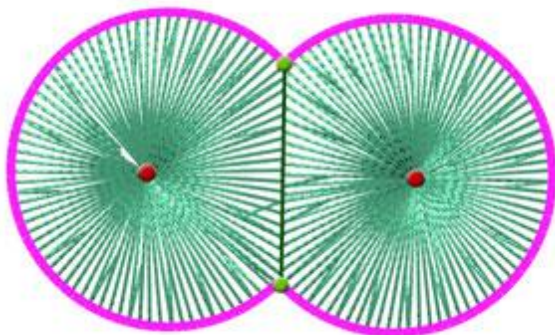
Mit dem Parameter "Kurz/lang hinzufügen" können Benutzer auswählen, ob alle Stiche von der Kante beginnend bei der Punktposition enden oder nicht. Wenn "Kurz/lang hinzufügen" ausgewählt ist, ändert sich die Gesamtzahl der Stiche nicht wesentlich, da einige lange Stiche, die angewendet wurden während "Kurz/lang hinzufügen" AUS war, einfach durch kurze Stiche ersetzt werden.



"Richtung Zeigen" bei Reihen-Füllstichen



Sie können auch mehr als eine Punkt-Richtung auf ein Objekt anwenden, jedoch nur, wenn Sie das Objekt in zwei oder mehr Abschnitte unterteilt haben.



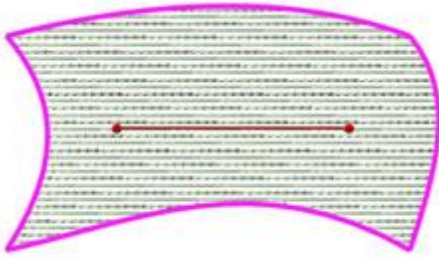
Kurven "Richtung Zeigen"

Sie können die Kurvenrichtung nur auf Objekte anwenden, die mit dem Stichtyp Laufstich gefüllt sind.

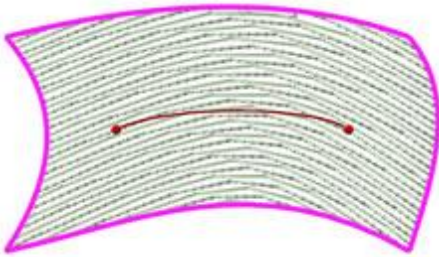
So wird's gemacht :

1. Wählen Sie das Laufstich-Objekt aus und klicken Sie auf das Stichrichtungs  Werkzeug

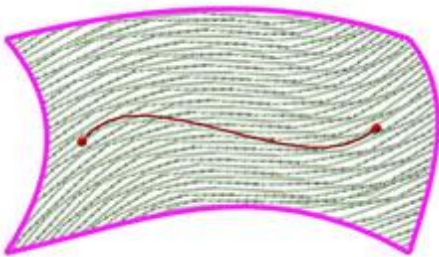
- Zeichnen Sie eine Richtung auf dem Laufstich-Objekt, indem Sie auf das Objekt klicken und eine Linie ziehen. Lassen Sie den Maus los und klicken um die Richtung festzulegen.



- Klicken und ziehen Sie aus der Mitte der Richtungslinie und Sie werden sehen, dass der Laufstich beginnt sich in eine Kurve zu biegen.



- Sie können auch wellenartige Kurven für wellenförmige Stiche erstellen, indem Sie die Linie in entgegengesetzte Richtungen ziehen.



- Das Objekt ist fertig und mit gekrümmten Richtungsstichen gefüllt.

Um bessere Ergebnisse zu erzielen vermeiden Sie das Erstellen großer Kurven in einer Richtungslinie.

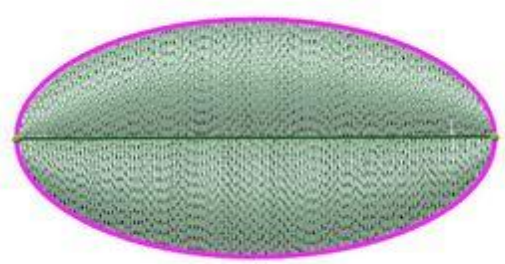
Mit Kurven Teilen

Sie können gekrümmte Teilungen nur auf Objekte anwenden, die mit dem Stichtyp Satin- oder Laufstich-Füllung gefüllt sind.

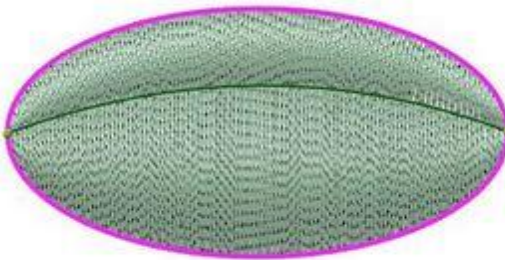
So wird's gemacht :

- Wählen Sie ein Satinstich-Objekt aus und klicken Sie auf das Stichrichtungs  Werkzeug.

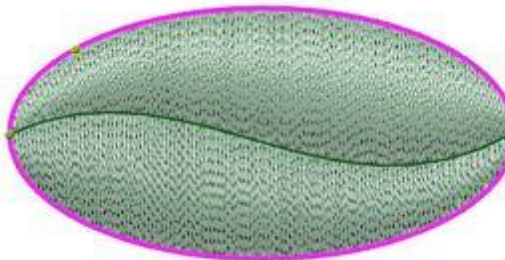
- Zeichnen Sie eine Teilung auf dem Satinstich-Objekt, indem Sie auf Linie klicken und diese ziehen. Lassen Sie den Mausklick los, um die Linie zu positionieren.



- Klicken und ziehen Sie von der Mitte der Teilungslinie und Sie werden sehen die Teilungslinie beginnt sich in eine Kurve zu biegen



- Sie können auch wellenähnliche Teilungen für Wellenstich-Penetrationspunkte erstellen, indem Sie die Linie in entgegengesetzte Richtungen ziehen.



- Das Objekt ist fertig und mit gekrümmten Richtungsstichen gefüllt.

Um bessere Ergebnisse zu erzielen vermeiden Sie das Erstellen großer Kurven in einer Richtungslinie.

Hinweis: Während der Arbeit mit dem Stichrichtungswerkzeug können Sie zwischen den verfügbaren Stichrichtungs-Optionen wechseln, indem Sie die Taste "D" drücken. Wenn Sie "Richtungen" verwenden und die Taste "D" drücken, wechseln Sie zu Teilen, Wenn Sie noch einmal "D" drücken, gehen Sie zur nächsten verfügbaren Option "Stichrichtung". Wenn Sie ein Piping objekt ausgewählt haben wechselt das Programm zum Werkzeug "Richtungen zeigen" oder zum Werkzeug Richtungen wenn Sie ein Satin-Objekt ausgewählt haben. Es ist wie ein Umschalter mit dem Sie zwischen den verfügbaren Stichrichtungs-Werkzeugen wechseln können.

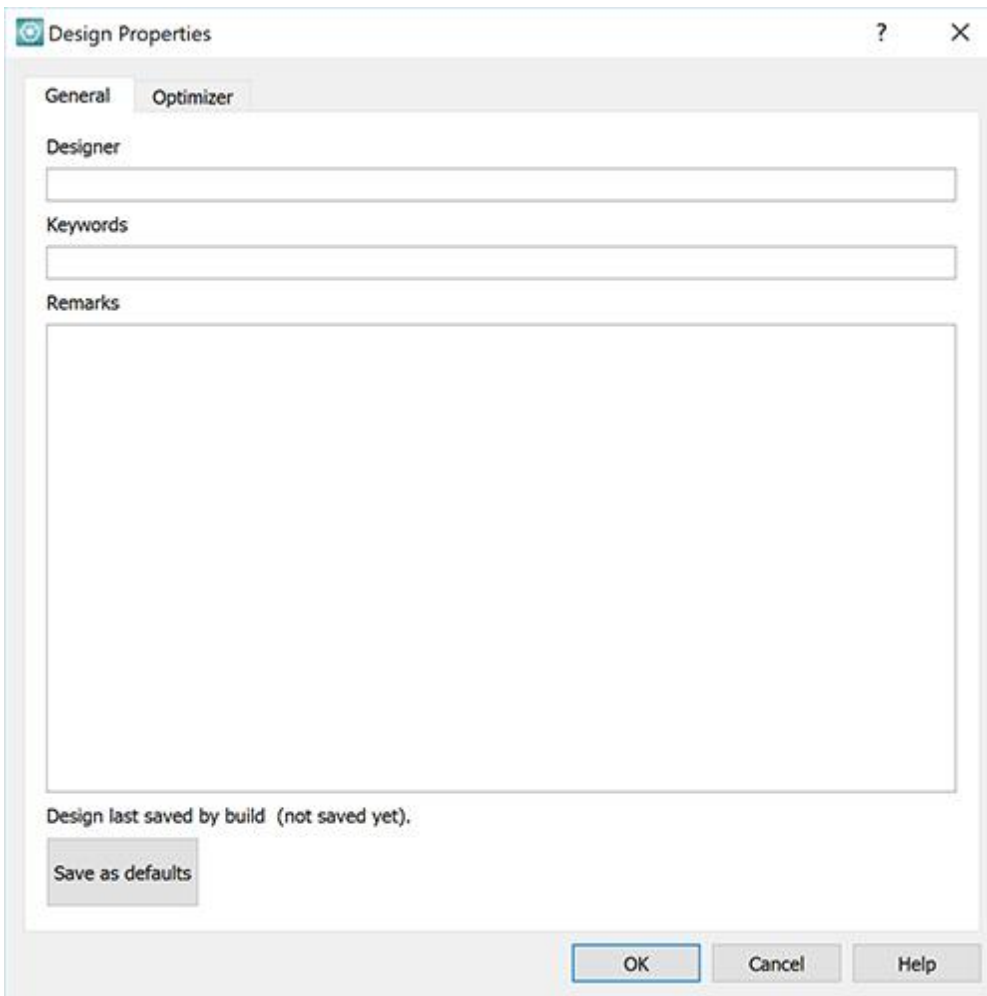
Sie können das Werkzeug "Richtungen" mit der Tastenkombination Strg+Umschalt+D (Mac OS Cmd+Shift+D) starten.

Sie können das Werkzeug "Teilen" mit der Tastenkombination Shift+D (Mac OS Shift+D) starten.

Designeneigenschaften

Abgesehen von den Stichänderungen, die Sie in Ihren Stickdesigns vornehmen können, können Sie auch die Eigenschaften seines Designs anpassen. Sie können allgemeine Informationen über das Design hinzufügen und die Art des Stickens optimieren. Sie können die Designeneigenschaften über das Menü "Datei> Designeneigenschaften" aufrufen. In dem daraufhin angezeigten Dialogfeld können Sie die Eigenschaften in den Allgemeines und Optimierer tab.

Allgemeines



The screenshot shows the 'Design Properties' dialog box with the 'General' tab selected. The dialog has a title bar with a question mark and a close button. Inside, there are two tabs: 'General' and 'Optimizer'. The 'General' tab contains three text input fields: 'Designer', 'Keywords', and 'Remarks'. Below these fields is a status bar that reads 'Design last saved by build (not saved yet)'. At the bottom left of the dialog is a button labeled 'Save as defaults'. At the bottom right are three buttons: 'OK', 'Cancel', and 'Help'.

Auf der Registerkarte "Allgemein" können Sie Informationen zum "Namen des Designers", zum Design "Schlüsselwörter" und zu "Bemerkungen" zum Design hinzufügen. Der Suchmechanismus des Design-

Browsers kann ein Design anhand seines Namens oder anhand von Stichwörtern lokalisieren, die Sie definieren können.

- **Designer**

Im Textfeld "Designer" können Sie Informationen zum Designer (Name, Firma, etc.) hinzufügen. Diese Felder sind nützlich für die Aufbewahrung von Aufzeichnungen.

- **Schlüsselwörter**

Im Feld "Schlüsselwörter" können Sie Wörter hinzufügen, die das aktuelle Design beschreiben. Die Keywords können nur verwendet werden, wenn Sie Ihre Designs im Format ".NGS" oder ".DRAW" speichern.

Das Dateiformat "NGS" kann von WINGS SYSTEMS Ltd Digitalisierungsprogrammen, eXperience® und Wings 'modular® geöffnet werden. Diese Software enthält einen Browser, in dem Schlüsselwörter als Filter in der Suchoption verwendet werden können. Wenn Sie mit hunderten von Designs arbeiten, kann dies eine wichtige Funktion für die schnelle Suche in Ihrer Datenbank sein. Viele Benutzer finden es einfacher, eine Liste mit Optionen oder Schlüsselwörtern aufzuschreiben, damit mehrere Benutzer Daten im selben Stil in eine gemeinsame Designdatenbank eingeben können.

- **Bemerkungen**

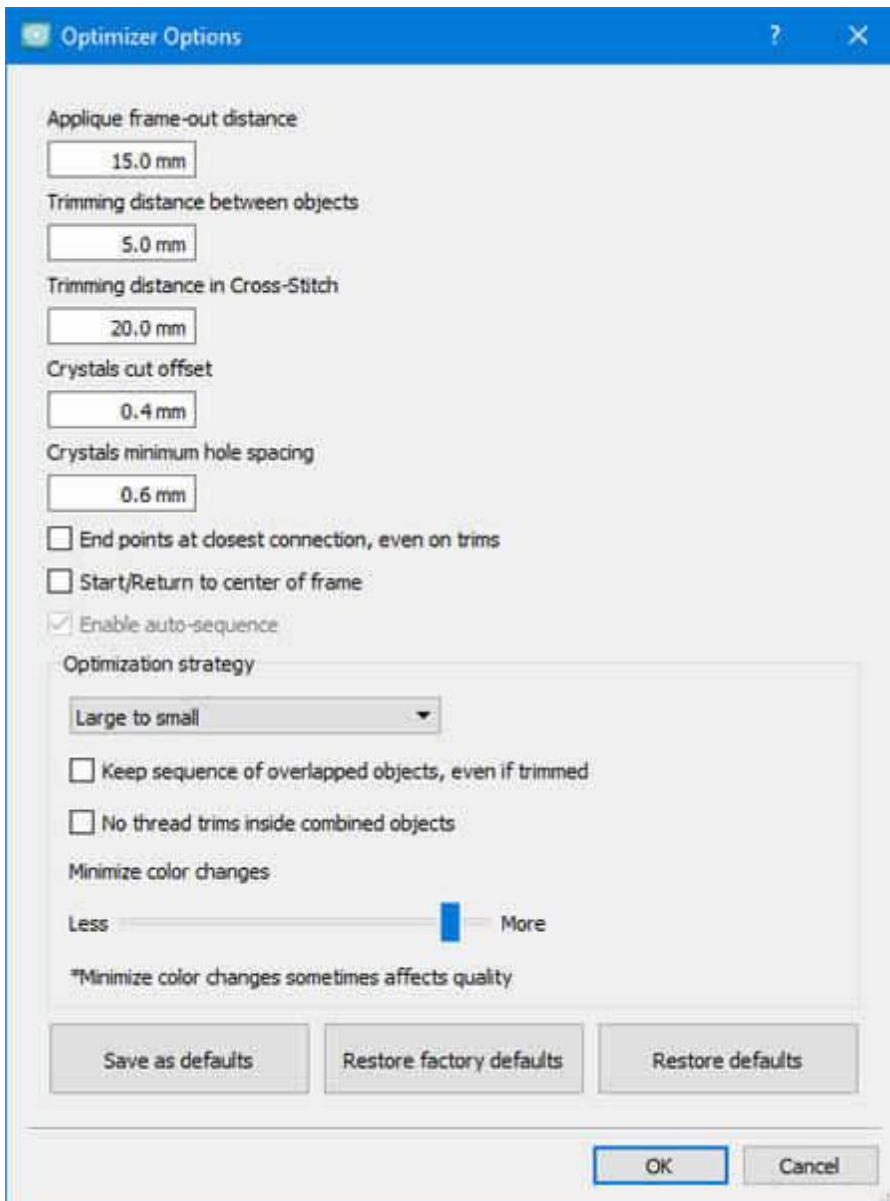
In diesem Textbereich können Sie Anmerkungen zu Ihrem Design hinzufügen. Alle Informationen über Stichtyp, Farbpalette, Stoffart und Anzahl der Fäden, die bei der Entwurfserstellung verwendet wurden, sind für eine schnelle Bezugnahme für jeden, der sie verwenden könnte, nützlich. Sie können auch Anweisungen zur Stickproduktion hinzufügen.

Alle Änderungen in der Registerkarte Allgemein können standardmäßig gespeichert werden, indem Sie auf die Schaltfläche "Als Standard speichern" klicken. Dies bedeutet, dass jedes Mal, wenn Sie ein neues Design erstellen, die bereits gespeicherten Einstellungen angezeigt werden.

Optimierer

Der "Optimizer" ist sehr wichtig, um die Art und Weise der endgültigen Stickerei zu bestimmen. Es beinhaltet auch Optionen zum Anpassen der Art der Platzierung von Kristallen / Strasssteinen.

Alle Optionen, die Sie im Optimizer finden, beziehen sich auf den Stickproduktionsprozess und sind wichtig für die Qualität der Stichtausgabe. Die Optimizer-Registerkarte kann auch über die Optionen des Optimierers im Menü Extras oder durch Drücken der Tastenkombination Strg + Umschalt + J auf der Tastatur aufgerufen werden.



Die Optimierungsoptionen, die Sie anpassen können, sind unten aufgeführt:

Applikations-Rahmen Abstand

Diese Einstellung ist wichtig für Designs mit Applikationen. Bei der Herstellung von Stickmotiven mit Applikation gibt es eine Phase, in der die Maschine stoppt, den Rahmen herauszieht und Sie auffordert, die Applikation in dem vordefinierten Bereich hinzuzufügen. In dieser Phase wird die Rahmenbewegung, die die Stickmaschine vornimmt, als Applikations-Rahmen Abstand definiert. Indem Sie den Wert dieses Felds ändern, setzen Sie die Rahmenausgabe-Bewegung von der Position aus, an der sie angehalten hat.

Trimming Abstand zwischen Objekten

Dieses Werkzeug wird nur auf Stickobjekte angewendet (die Sticktechnik sollte aktiv sein). Mit Fadenschnitten zwischen den Objekten des Stickdesigns erhalten Sie eine höhere Qualität der Stickerei in längerer Zeit, da es jedes Mal, wenn die Maschine einen Faden schneidet, einige Zeit braucht, um mit dem Sticken zu beginnen.

Auf der anderen Seite, ohne Trimmen zwischen den Objekten, erhalten Sie eine hohe Qualität der Stickerei in weniger Produktionszeit. Die Sprungstiche dienen dazu, das Objekt zu verbinden, ohne den Faden zu schneiden. Sie können die Sprungstiche danach entweder manuell ausschneiden oder auf dem Design behalten. In Fällen, in denen die Objekte zu nah sind, sind Sprungstiche für die meisten Sticker kein Problem, aber es ist die beste Art zu sticken. Es ist auch eine Frage des Stickstils.

Diese Einstellung ist wichtig für das Fadenschneiden im Stickproduktionsprozess. Mit der Option "Trimmabstand zwischen Objekten" stellen Sie den Abstand ein, mit dem die Software jeden Sprungstich zwischen Objekten prüft. Wenn die Software einen längeren Stich findet, schneidet sie ihn.

Wenn Sie sicherstellen möchten, dass das Fadenschneiden zum gesamten Entwurf hinzugefügt wird, müssen Sie den Wert auf 0,5 mm einstellen.

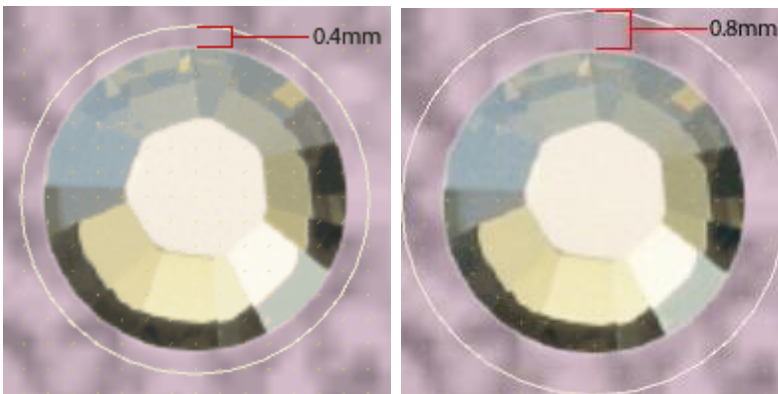
Trimmabstand in Kreuzstich

Dieses Werkzeug wird nur auf Stickobjekte angewendet (die Sticktechnik sollte aktiv sein).

Mit dieser Option wird die Schnittentfernung zwischen Kreuzstich-Objekten gehandhabt. In der Software werden die Kreuzstichmuster als ein Objekt behandelt. In den Kreuzstichmustern können wir die Fadenfarben behandeln, die das Design als Objekte füllen. Kreuzstichmuster weisen in den meisten Fällen verstreute Kreuze mit der gleichen Farbe auf, was die Trimberechnungen schwierig macht. Mit der Option "Trimmen" in der Option "Kreuzstich" können Sie den Abstand definieren, in dem eine Fadenabschneidung zwischen den Farbobjekten des Designs stattfinden soll. Die Trimm Anforderungen sind in verschiedenen Designs unterschiedlich, daher müssen Sie bei dieser Option auf den eingefügten Wert achten.

Kristallschnitt-Offset

Diese Option behandelt den Kristallschnittversatz. Der Kristallschnittversatz ist der Abstand zwischen dem Kristall und der Schneidkante des Kreises, den das Schneidmesser erzeugt. Diese Lücke zwischen den beiden gibt uns genug Platz, um unsere Kristalle in den Löchern leicht zu positionieren.

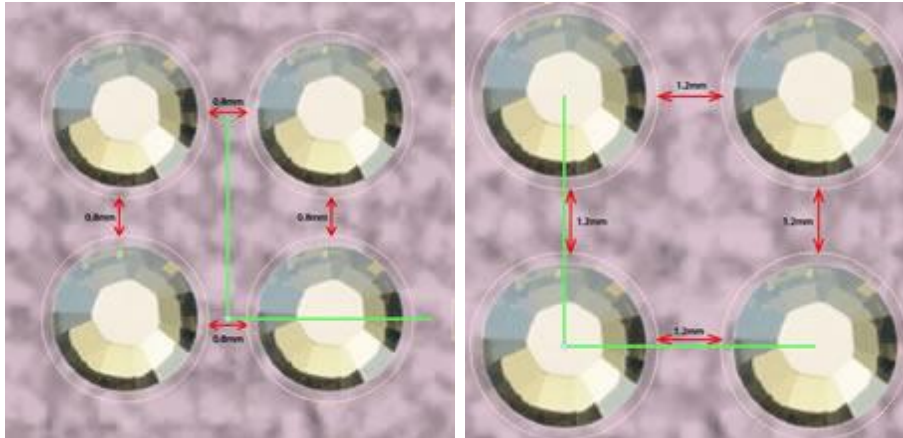


Daher können Sie den Kristallschnittversatz basierend auf der Größe des von Ihnen verwendeten Kristalls und Ihrer tatsächlichen Präferenz ändern. Der Standardwert ist 0,6 mm, was für die Kristalle in Standardgröße als ausreichend angesehen wird.

Der Kristallschnitt-Versatzwert wird automatisch in die Werte für Abstand und V-Abstand eingefügt, die in der Eigenschaftenleiste angezeigt werden, wenn Sie ein Kristall-Objekt erstellen.

Kristall minimaler Lochabstand

Diese Option behandelt den minimalen Kristalllückenabstand. Der minimale Kristalllückenabstand ist der Standardabstand zwischen zwei Kristallen nach dem Kristallschnittoffset innerhalb eines Kristall-Füll- / Konturfüllobjekts. Der Kristallschnittversatz ist der Abstand zwischen dem Kristall und der Schneidkante des Kreises, den das Schneidmesser erzeugt, und er wird nicht in dem minimalen Kristalllückenabstand gemessen.



Daher können Sie den minimalen Kristalllückenabstand basierend auf dem zu erstellenden Kristallmuster und Ihrer tatsächlichen Vorliebe ändern. Der Standardwert ist 0,4 mm, was für die meisten Kristallschneidmaterialien als ausreichend angesehen wird.

Der Mindestabstand für den Mindestlochabstand wird automatisch in die Werte für Abstand und V-Abstand eingefügt, die in der Eigenschaftenleiste angezeigt werden, wenn Sie ein Kristall-Füll-Objekt erstellen.

Wichtig: Bei einigen Kristall-Füllmustern wird dieser Abstand möglicherweise nicht konstant gehalten, um das Muster zu erzeugen. Zum Beispiel: Form-Fit-Musterfüllung



Endpunkte bei engster Verbindung, auch bei Trimmungen

Diese Option ist wichtig für die Art und Weise, wie das Design bestickt wird. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, filtert die Software das gesamte Design und findet die engsten Verbindungspunkte zwischen den Objekten, selbst wenn eine Trimmung vorgenommen wurde. Diese Option bietet eine bessere Durchwurzelung zwischen Objekten und einen besseren Fluss zur Stickerei. Außerdem gibt es weniger Fadenabschneider, da die Objekte derselben Farbe von ihrem nächsten Punkt aus verbunden sind.

Start / Zurück zur Bildmitte

Diese Option ist wichtig für die Art und Weise, wie das Design bestickt wird. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Stickmaschine nach dem Ende des Stickvorgangs gezwungen, zur Mitte des Rahmens zurückzukehren. Außerdem wird die Maschine gezwungen, von der Mitte des Rahmens aus zu starten.

Aktivieren Sie die automatische Sequenz

Diese Option zeigt an, ob "Auto"  Sequenz aktiviert ist oder nicht (es fungiert als Indikator). Wenn es aktiviert ist, wird der Abschnitt "Optimierungsstrategie" verfügbar sein. Wenn Sie die Sequenz einstellen, ist die  Taste auf "Manuell" "Auto-Sequenz aktivieren" ist nicht markiert.

Optimierungsstrategie



Dieses Werkzeug ist nur verfügbar, wenn die "Auto-Sequenz" Option aktiviert ist (die Sticktechnik sollte aktiv sein).

Mit diesem Werkzeug können Sie festlegen, wie die Objekte des Stickdesigns gestickt werden. Es ist wie ein automatischer Sticksequenzersteller. Mit diesem Werkzeug können Sie festlegen, in welcher Weise / in welcher Reihenfolge die Objekte der Stickmuster auf dem Stoff platziert werden. Dieses Werkzeug ist sehr wichtig zum Stick von Hüten, die von der Mitte nach rechts und links gestickt werden müssen. Auch ist es nützlich für empfindliche Stoffe, die besondere Sorgfalt in Bezug auf die Art und Weise benötigen, wie die Objekte auf ihnen platziert werden. Die Stickoptionen zum Definieren der Reihenfolge der Objekte sind wie folgt:

- **Oben nach unten:**
Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Designs von oben nach unten gestickt. Dies bedeutet, dass die Software die Stickreihenfolge ändert und mit dem Stick der Objekte / Formen beginnt, die sich an der obersten Position im Design befinden, und mit der Richtung zu den unteren Positionen im Design fortfährt.
- **Unten nach oben:**
Dies ist das Gegenteil der Option von oben nach unten. Daher ändert die Software die Stickfolge, wenn sie auf ein Stickdesign angewendet wird, und beginnt mit dem Stick der Objekte / Formen von denen, die sich unten befinden, bis sie die obersten Objekte erreicht.
- **Links nach rechts:**
Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Designs von links nach rechts gestickt. Dies bedeutet, dass die Software die Sticksequenz ändert und mit dem Stick der Objekte / Formen beginnt, die sich am weitesten links im Design befinden und mit der Richtung zu der am weitesten rechts liegenden Position im Design fortfahren.
- **Rechts nach links:**
Dies ist das Gegenteil der Option von links nach rechts. Wenn Sie das Stickmuster anwenden, ändert die Software die Stickreihenfolge und beginnt mit dem Stick der Objekte / Formen, die sich am rechten Rand des Stickmusters befinden, bis sie die linken Objekte erreichen.
- **Klein bis groß:**
Wenn diese Option aktiviert ist, ordnet die Software die Sticksequenz vom kleineren Objekt des Designs zu den größten an.
- **Groß bis klein:**
Dies ist die umgekehrte Option der Option "Klein bis groß". Daher werden die Objekte / Formen des Designs, wenn sie auf ein Design angewendet werden, von den größeren zu den kleineren gestickt.
- **Von innen nach Außen:**
Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Designs von innen nach außen gestickt. Dies bedeutet, dass die Software die Sticksequenz ändert und mit dem Stick der Objekte / Formen beginnt, die sich in der Mitte des Designs befinden, und mit denen fortfahren, die sich an den äußeren Positionen des Designs befinden. Diese Option wird häufig beim Stick von Designs auf Hüten verwendet.

- Von außen nach innen:

Dies ist die umgekehrte Option der Option "Von innen nach außen". Wenn es auf ein Design angewendet wird, werden die Objekte / Formen daher von außen nach innen gestickt. Die Software überprüft die aktuelle Sequenz des Designs und führt eine Neuberechnung durch, um eine von Ihnen ausgewählte zu erstellen.

Alle Änderungen im Dialogfeld Optionen für Optimierer wirken sich auch auf die Option "Optimierungsstrategie" aus. Denken Sie daher immer daran, dass eine Kombination der Optimizer-Optionen auf das Stickdesign und nicht nur auf die ausgewählte Optimierungsstrategie angewendet wird. Mit der richtigen Kombination von Optionen können Sie die entsprechenden Stickergebnisse erhalten.


Behalten Sie die Reihenfolge überlappender Objekte bei, auch wenn sie beschnitten sind

Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option Automatische Sequenz aktiviert ist (die Sticktechnik sollte aktiv sein).

Diese Option ist wichtig für die Stickfolge des Designs. Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Formen des Vektordesigns gestickt, indem ihre überlappende Reihenfolge beibehalten wird. Dies bedeutet, dass die Reihenfolge der Stickerei der überlappenden Reihenfolge des Vektordesigns folgt. Mit dieser Option wird es möglich, die Art und Weise, wie das Design bestickt wird, besser zu verwalten.

Änderungen, die Sie an der Überlappungsreihenfolge des Vector-Designs vornehmen, werden von der Software entsprechend berechnet. Die überlappende Reihenfolge wird nicht so befolgt, weil mehr Filter auf das Design angewendet werden, die die Sticksequenz beeinflussen.

Kein Faden schneidet in kombinierten Objekten

Diese Option ist nur verfügbar, wenn die "Auto-Sequenz"  Option aktiviert ist (die Sticktechnik sollte aktiv sein).

Wenn diese Option aktiviert ist, kann kein Fadenschnitt zwischen kombinierten Objekten durchgeführt werden. Diese Option gilt nur für Objekte, die kombiniert (nicht gruppiert) sind.

Um diese Option richtig zu verwenden, müssen Sie die Objekte auswählen, die Sie kombinieren möchten, und die Option "Kombinieren" aus dem Kontextmenü anwenden. Die Objekte werden kombiniert und reagieren als ein Objekt und erben alle Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie versuchen, das Design zu simulieren, werden Sie die kombinierten Objekte (wie Text-Kunst-Objekte), die mit einem Sprungstich zwischen ihnen verbunden werden sollen, anzeigen. Wenn die Option "Keine Fadenschnitte in kombinierten Objekten" aktiviert ist, werden alle kombinierten Objekte mit Sprungstichen zwischen ihnen gestickt, selbst wenn Sie die Option "Trimmaabstand zwischen Objekten" auf die kürzeste Entfernung eingestellt haben.

Wenn Sie den Wert "Keine Fadenabschneider in kombinierten Objekten" deaktivieren, werden alle Fadenabschneider normal berechnet.

Kombiniertes Objekt: Ein Objekt, das durch Kombinieren von zwei oder mehr Objekten und Konvertieren in ein einzelnes Kurvenobjekt erstellt wird. Ein kombiniertes Objekt übernimmt die Attribute Füllung und Umriss des zuletzt ausgewählten Objekts.

Minimieren Sie Farbänderungen

Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option Automatische Sequenz aktiviert ist (die Sticktechnik sollte aktiv sein).

Diese Option ist wichtig, um Farbänderungen im Stickproduktionsprozess zu begrenzen. Farbänderungen haben mit Fadenänderungen zu tun, die die Stickmaschine ausführt, um jedes Stichdesignobjekt zu sticken. Bei mehr Farbänderungen wird die Stickmusterfolge genauer verfolgt, der Produktionsprozess ist jedoch länger. Auf der anderen Seite, mit weniger Farbänderungen, ändert sich die Stickmusterfolge so, dass sie zu den minimalen Farbwechseleinstellungen passt, aber einen kürzeren Produktionsprozess ergibt. Die Änderung in der Stickmusterfolge kann zu ungenauen Stickmustern führen oder auch nicht. Dies hängt vom Stickdesign, der Stickmaschine und dem Stoff ab. Sie können die Farbänderungen mithilfe der Trackleiste anpassen.

Sie können den Wert der Spurleiste auch ändern, indem Sie die linke und rechte Pfeiltaste der Tastatur drücken.

Alle Anpassungen, die Sie vornehmen, sind für Ihr aktuelles Design. Wenn Sie möchten, dass Ihre Einstellungen als Standard gespeichert werden, klicken Sie auf die Schaltfläche "Als Standard speichern"




auf der Registerkarte Optimierung.

Falls Sie die Standardeinstellungen der Softwareeinstellungen geändert haben und Sie diese wiederherstellen

möchten, können Sie auf die Schaltfläche Werkseinstellungen wiederherstellen klicken



Wenn Sie die Einstellungen von Optimizer geändert haben und zu den vorherigen Einstellungen als

Standardeinstellungen zurückkehren möchten, müssen Sie die Taste drücken  Diese Funktion wird die zuletzt gespeicherte Einstellung, die Sie gespeichert haben, wiederherstellen, indem Sie auf die Schaltfläche als Standard speichern klicken.

Ändern Sie den Rahmen

Sie können einen Rahmen hinzufügen oder den aktuell angewendeten Rahmen ändern, indem Sie in der Leiste "Werkzeuge" auf das Werkzeug "Maschine / Rahmen" klicken.



Zuerst müssen Sie das Modell der "Stickmaschine" auswählen, das Sie verwenden möchten, und dann ein "Rahmenmodell", das zu der spezifischen Maschine passt.

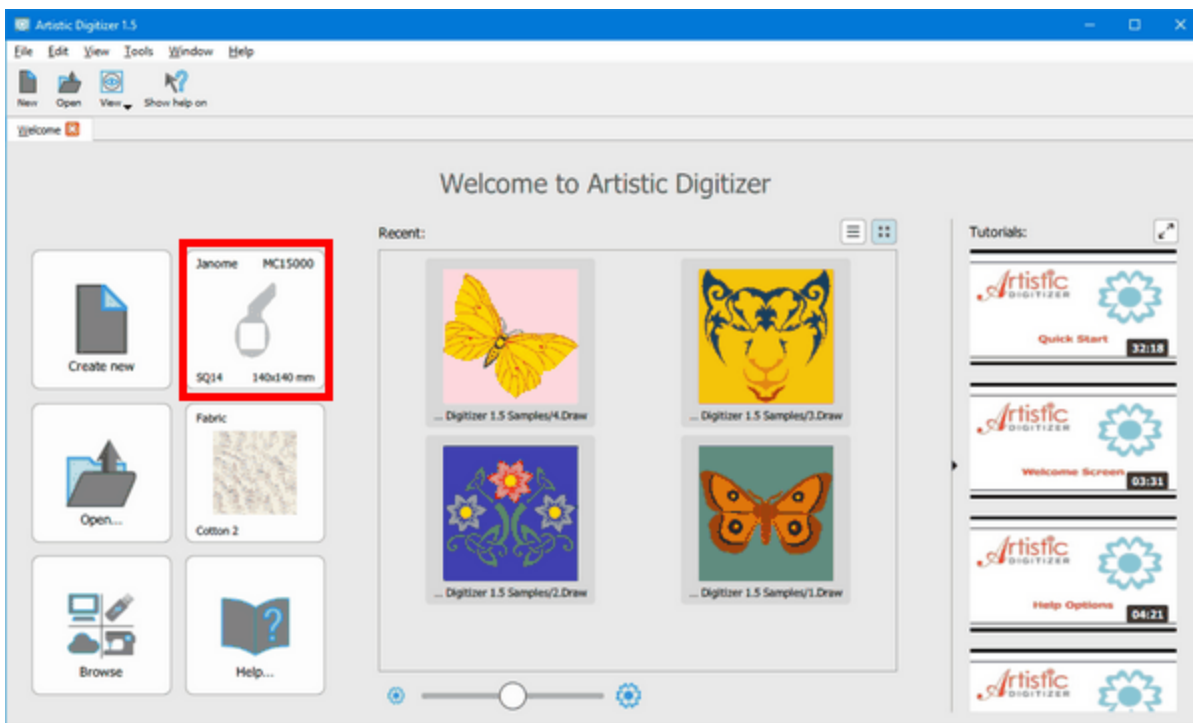
Es ist wichtig, den richtigen Rahmen auszuwählen, um sicherzustellen, dass Ihr Design in Ihren tatsächlichen Rahmen passt, den Sie zum Stickern verwenden werden. Wenn das Design nicht in den Stickbereich des Stickrahmens passt, wird der Bereich rot angezeigt.

Außerdem wird der ausgewählte Rahmen in den meisten Fällen von der Stickmaschine angefordert, sobald Sie das Design geladen haben.

Wenn der von Ihnen gewählte Rahmen nicht im Arbeitsbereich sichtbar ist, müssen Sie ihn aktivieren, indem Sie im Menü "Ansicht" die Option "Rahmen" auswählen. Wenn die Option "Rahmen" aktiviert ist und der Rahmen nicht sichtbar ist, versuchen Sie, mit einem der verfügbaren Zoom-Werkzeuge "auszuzoomen", oder verwenden Sie das Mausrad, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten.

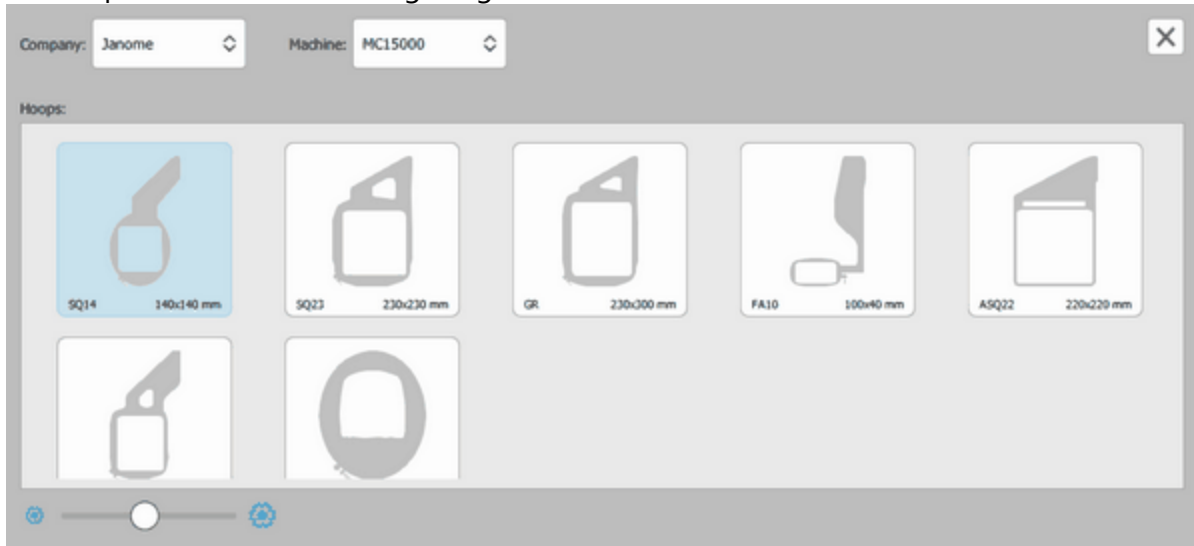
Legen Sie den Standardrahmen fest

Sie können den Standardrahmen nur über die Seite "Willkommen" der Software festlegen



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Firma - Maschine", um den Standardrahmen festzulegen.

2. Ein DropDown Menue wird angezeigt.



3. Wählen Sie die Marke der Stickmaschine, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Firma" klicken.
4. Wählen Sie den Modus des Stickgeräts, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Maschine" klicken. Die von der ausgewählten Maschine unterstützten Rahmen erscheinen im Bereich "Rahmen".
5. Wählen Sie den Rahmen aus, den Sie verwenden möchten. Das DropDown-Menue wird geschlossen und der ausgewählte Rahmen als Standard-Rahmen festgelegt.
6. Jedes Design, das Sie erstellen, wird mit diesem Rahmen erstellt.

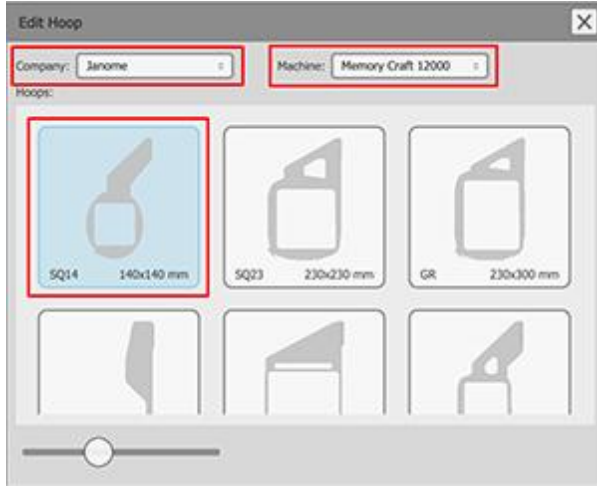
Ändern - Rahmen hinzufügen

Klicken Sie auf das Werkzeug "Maschine / Rahmen". Der "Sequenz" -Balken ändert sich und zeigt den aktuellen Rahmen oder ein "+" - Zeichen, mit dem Sie dem Design einen Rahmen hinzufügen können.



1. Doppelklicken Sie auf den aktuellen Rahmen oder klicken Sie auf die Schaltfläche "+", um einen neuen hinzuzufügen.

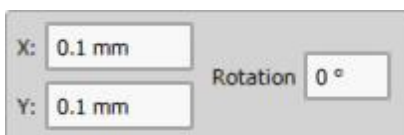
2. Der Dialog "Rahmen bearbeiten" erscheint.



3. Wählen Sie die Marke der Stickmaschine, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Firma" klicken.
4. Wählen Sie den Modus des Stickgeräts, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Maschine" klicken. Die von der ausgewählten Maschine unterstützten Rahmen erscheinen im Bereich "Rahmen".
5. Wählen Sie den Rahmen aus, den Sie verwenden möchten. Der Rahmen ändert sich sofort und der Dialog wird automatisch geschlossen.

Im Dialogfeld "Rahmen bearbeiten" befindet sich unten eine Spurleiste, die Sie nach links oder rechts ziehen können, um die Rahmengröße zu verringern oder zu erhöhen.

Maschinen- / Rahmeneigenschaften



Während Sie sich im Werkzeug "Maschine / Rahmen" befinden, können Sie die Position des Rahmens ändern und drehen, indem Sie die entsprechenden Werte in der Leiste "Werkzeugoptionen" einstellen.

Durch Ändern der Werte in den Feldern "X" und "Y" können Sie den Rahmen genau auf dem Arbeitsbereich positionieren. Klicken Sie in die entsprechenden Felder und geben Sie die gewünschten Werte ein. Drücken Sie "Enter / Return" und die Software bewegt den Stickrahmen sofort auf die Achsen "X" und "Y".

Um den Rahmen zu drehen, können Sie die Option "Rotation" verwenden. Geben Sie den gewünschten Rotationswert in das Feld ein und drücken Sie "Enter / Return". Der Rahmen dreht sich gegen den Uhrzeigersinn. Sie können Werte zwischen 0 und 359 Grad eingeben.

Sie können auch benutzerdefinierte Rahmen erstellen, wenn ein Rahmen, den Sie in der Hand haben, in der Liste der Rahmen für das ausgewählte Maschinenmodell nicht verfügbar ist.

Fügen Sie mehrere Rahmen hinzu

Die Software bietet eine Multi-Rahmen-Funktion, mit der Sie große Designs in mehreren Rahmen sticken können. Mit "Multi-Rahmen" versuchen wir, das Design an wenige mögliche Rahmen anzupassen. Daher ist es ratsam, den größten verfügbaren Rahmen zu wählen und zu versuchen, die meisten Teile des Designs darin zu platzieren.

Fügen Sie mehrere Rahmen hinzu

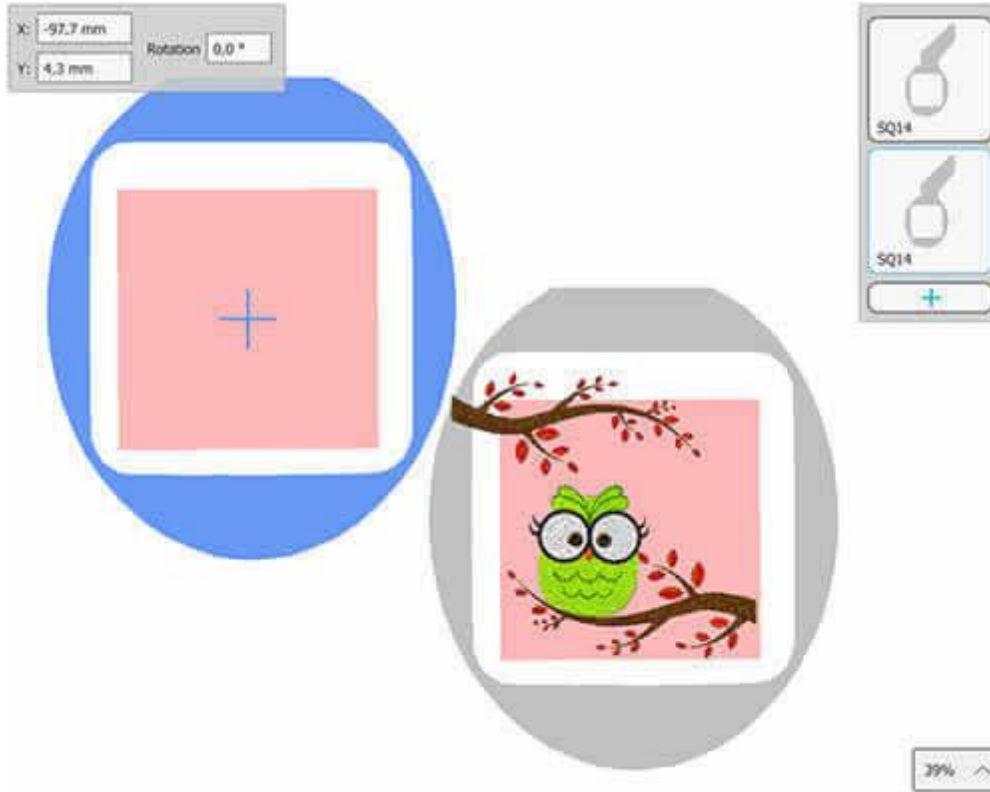
Klicken Sie auf das Werkzeug "Maschine / Rahmen". Der "Sequenz" -Balken ändert sich und zeigt den aktuellen Rahmen oder ein "+" - Zeichen, mit dem Sie dem Design einen Rahmen hinzufügen können.



1. Wenn bereits ein Rahmen angewendet wurde, klicken Sie auf die Schaltfläche "+", um einen weiteren hinzuzufügen.
2. Der Dialog "Rahmen bearbeiten" erscheint.

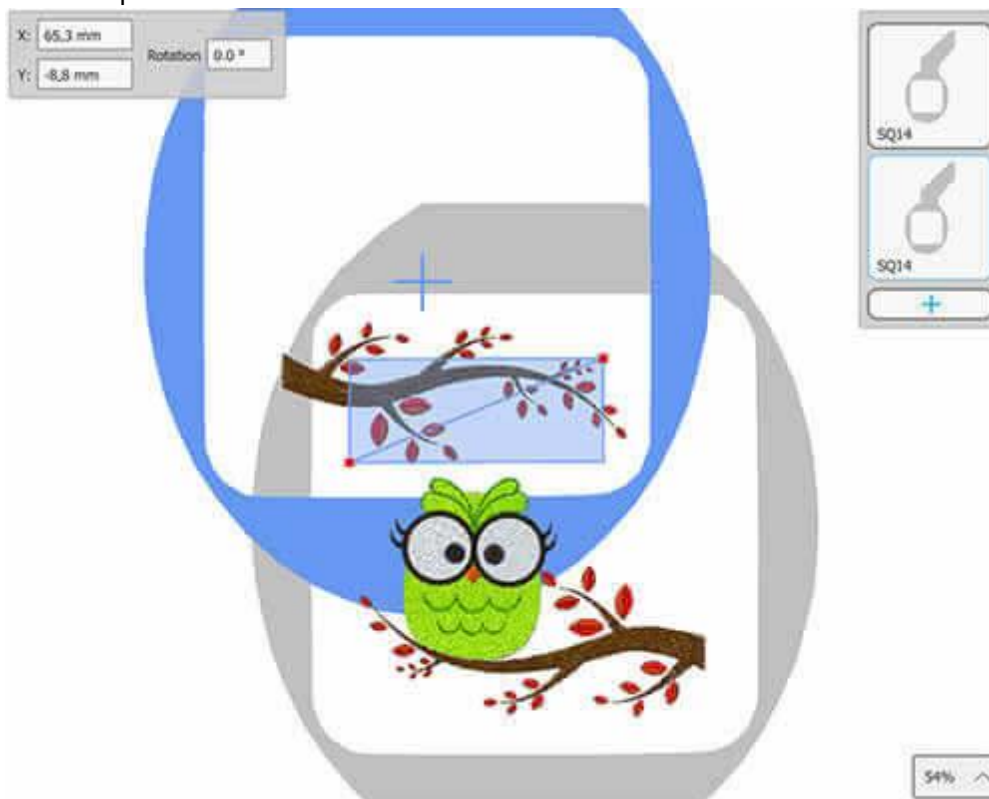


3. Klicken Sie auf den "Rahmen", der der zweite sein soll.

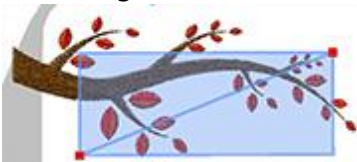


4. Der Dialog wird geschlossen und der Rahmen wird auf den Arbeitsbereich angewendet. Solange das Werkzeug "Maschine / Rahmen" aktiv ist, können Sie die Position des Rahmens frei wählen, indem Sie auf den Rahmen klicken und ziehen.

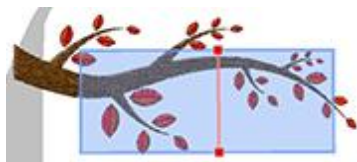
5. Positionieren Sie den Stickbereich des zweiten Rahmens über den Formen, die nicht in den ersten Rahmen passen.



6. Jetzt wird das Design ohne Probleme gestickt. Sie müssen jedoch einige Anpassungen vornehmen. Der durchschnittene Bereich, der mit einer blauen transparenten Farbe hervorgehoben ist, enthält eine diagonale Linie, die angibt, welche Objekte geschnitten werden, wenn sie nicht vollständig auf den einen oder anderen Rahmen passen. In unserem Fall ist das einzige Objekt, das nicht vollständig in einen Rahmen gefüllt werden kann, der braune Zweig.



7. In unserem Fall müssen wir den Zweig in der Mitte schneiden. Bewegen Sie die Linie in eine Position, wo sie den Ast in zwei Teile teilt. Ziehen Sie dazu den rechten roten Griff zur Mitte der Oberseite und den linken roten Griff zur Mitte der Unterseite.



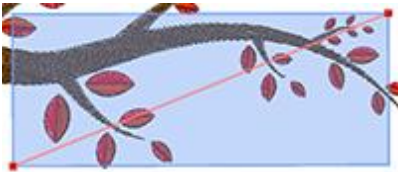
Im Allgemeinen versucht die Software, das Zuschneiden von Objekten / Formen zu vermeiden und die Stickqualität hoch zu halten. Dies ist nicht immer möglich. Mit der Linie können Sie angeben, wo die Objekte beschnitten werden.

8. Der Ast wird genau an der Stelle geschnitten, an der die Linie den Ast schneidet.

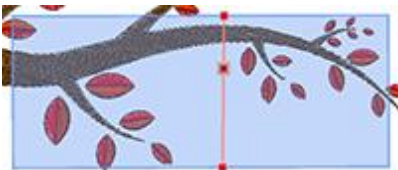
9. Das Design ist fertig. Speichern Sie es in dem Dateiformat, das Ihr Gerät unterstützt, indem Sie "Datei> Speichern" wählen.
10. Die Software speichert zwei Dateien. Die erste wird das Hauptdesign enthalten und die zweite das Design, das im zweiten Rahmen gestickt wird.
11. Klicken Sie auf das Werkzeug "Langsames Neuzeichnen", um zu simulieren, wie das Design ausgestickt wird. Wählen Sie den gewünschten Rahmen aus dem "Rahmen" Manager und klicken Sie dann auf "Play", um die Simulation zu starten.
12. Erstellen Sie abschließend einen Ausdruck, auf dem alle Informationen zum Aufschneiden des Designs aufgeführt sind, dies kann sehr nützlich sein.

Passen Sie die Schnitlinie an

Die geschnittene Fläche von zwei oder mehr Rahmen ist mit einer blauen, transparenten Farbe hervorgehoben und enthält eine diagonale Linie. Die diagonale Linie gibt an, welche Objekte und wie sie geschnitten werden, wenn sie nicht vollständig auf den einen oder anderen Rahmen passen. Wenn die Objekte passen, wird das Objekt nicht geschnitten, sondern stattdessen auf den Rahmen gestickt, auf den sie passen.



Die gerade Linie ist nicht immer bequem, besonders wenn das Design komplex ist. Aus diesem Grund können Sie Punkte in der Linie "hinzufügen", indem Sie darauf "doppelklicken" und "entfernen", indem Sie auf einen vorhandenen Punkt doppelklicken.



Sie können die Punkte ziehen und den Ort ändern, an dem der Schnitt ausgeführt werden soll. Mit den zusätzlichen Punkten können Sie komplexe Linien erstellen und die Anzahl der Schnitte reduzieren



Sticksequenz

In diesem Abschnitt werden wir die Werkzeuge analysieren, die die Software enthält, um die Stickreihenfolge der Designs anzupassen, die Sie erstellen. Die Software enthält automatische und manuelle Werkzeuge zur Erstellung der Stickfolge. Sie können die verschiedenen verfügbaren Werkzeuge kombinieren und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.



Automatische Sticksequenz



Manuelle Sticksequenz

Automatische Sticksequenz

Die Software enthält einen automatischen Sequenzierungsmechanismus, der basierend auf den von Ihnen festgelegten Sequenzierungsoptionen großartige Ergebnisse erzielt. Es gibt drei Werkzeuge, die für die Anpassung der automatischen Stickfolge zuständig sind. Diese Werkzeuge sind

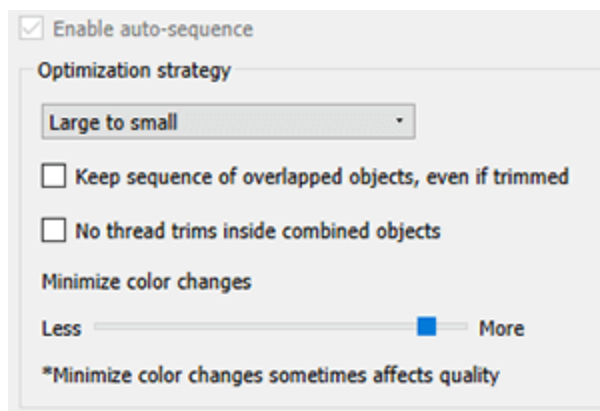
1. das Auto-Sequenz-Werkzeug und
2. das Sequenz-Werkzeug

Mit diesen Werkzeugen können Sie die automatische Stickfolge einstellen, die von der Software erzeugt wird.

Aktivieren Sie die automatische Sequenz



Das Auto-Sequenz-Werkzeug befindet sich in der Standard-Symbolleiste und ist standardmäßig aktiviert. Dies bedeutet, dass jedes Stickmuster, das Sie konvertieren oder von Grund auf neu erstellen, automatisch nach Ihren Präferenzen produziert wird. Das Auto-Sequenz-Werkzeug hat einige Optionen, die Sie über den "Optimizer Optionen" -Dialog einstellen können, den Sie unter "Extras" -Menü finden.




Die Option "Auto-Sequenz" ist aktiviert und alle Optionen können auf verschiedene Werte eingestellt werden. Die Optionen, die Sie anpassen können, sind die folgenden:

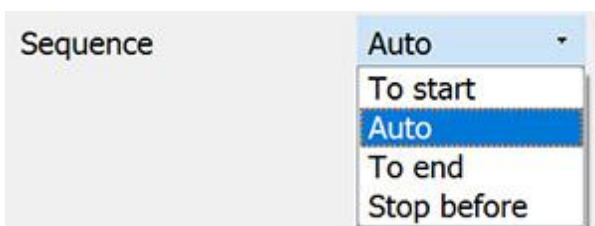
- Optimierungsstrategie: Mit dieser Option können Sie festlegen, wie die Objekte gestickt werden. Es ist ein automatischer Sticksequenzersteller. Mit diesem Werkzeug können Sie festlegen, wie die Objekte der Stickmuster auf dem Stoff platziert werden. Die Stickoptionen zum Definieren der Reihenfolge der Objekte sind wie folgt: Groß bis klein, Klein bis groß, Von links nach rechts, Von rechts nach links, Von oben nach unten, Von unten nach oben, Von innen nach außen, Von außen nach innen. Alle diese Optionen machen genau das, was ihre Namen auf den Objekten des Stickdesigns angeben. Je nachdem, wie Sie Ihr Stickmuster besticken möchten, müssen Sie die entsprechende Optimierungsstrategie auswählen.

- **Behalten Sie die Reihenfolge überlappender Objekte bei, auch wenn sie beschnitten sind:** Diese Option ist wichtig für die Stickfolge des Designs. Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Formen des Vektordesigns gestickt, indem ihre überlappende Reihenfolge beibehalten wird. Dies bedeutet, dass die Reihenfolge der Stickerei der überlappenden Reihenfolge des Vektordesigns folgt. Dieser Filter wirkt sich auch dann aus, wenn sich kleine Bereiche zwischen Objekten überschneiden und selbst wenn die Software Fadenabschnitte zwischen ihnen hinzufügt. Wenn diese Option deaktiviert ist, ordnet die Software die Objekte neu an, um sie besser an die Optimierungsstrategie und die anderen Optimierungsoptionen anzupassen, die Sie ausgewählt haben.
- **Kein Fadenschnitt in kombinierten Objekten:** Wenn diese Option aktiviert ist, kann kein Fadenschnitt zwischen kombinierten Objekten durchgeführt werden. Diese Option gilt nur für Objekte, die kombiniert (nicht gruppiert) sind. Wenn die Option Keine Fadenschnitte in kombinierten Objekten aktiviert ist, werden alle kombinierten Objekte mit Sprungstichen zwischen ihnen gestickt, selbst wenn Sie die Option Trimmabstand zwischen Objekten auf die kürzeste Option eingestellt haben. Wenn Sie den Wert "Keine Fadenschnitt in kombinierten Objekten" deaktivieren, werden alle Fadenschnitte normal berechnet und die Objekte basierend auf der ausgewählten "Optimierungsstrategie" und der anderen von Ihnen ausgewählten Optimierungsoption (wie dem Trimmen Abstand zwischen Objekten) gestickt.
- **Farbänderungen minimieren:** Diese Option ist wichtig, um Farbänderungen im Stickproduktionsprozess zu begrenzen. Farbänderungen haben mit Farbänderungen zu tun, die die Stickmaschine ausführt, um jedes Stickobjekt zu sticken. Bei mehr Farbänderungen wird die Stickmusterfolge genauer verfolgt, der Produktionsprozess ist jedoch länger. Auf der anderen Seite, mit weniger Farbänderungen, ändert sich die Stickmusterfolge so, dass sie zu den "Minimierung der Farbänderungen" Einstellungen passt, aber einen kürzeren Produktionsprozess ergibt. Diese Option versucht, die Farbänderungen zu minimieren, kann jedoch nicht die überlappende Reihenfolge der Objekte ändern, um für jede verwendete Farbe eine Farbe zu ändern. Die Entscheidungen, die diese Option trifft, hängen auch mit den anderen Optimierungseinstellungen wie der Option "Optimierungsstrategie", der Option "Abstand zwischen den Objekten zuschneiden", der Option "Reihenfolge überlappender Objekte auch wenn abgeschnitten" und der Option "Sequenz" zusammen von der Werkzeugleiste Eigenschaften.

Es ist wichtig zu beachten, dass alle Optimierungsoptionen miteinander verknüpft sind und die Sticksequenz basierend auf allen Optimierungsoptionen und nicht nur auf einer bestimmten berechnet wird. Immer wenn Sie die Optimierungseinstellungen vornehmen, müssen Sie berücksichtigen, wie sich die vorgenommenen Änderungen auf die Stickfolge auswirken, indem Sie alle anderen Optimierungseinstellungen berücksichtigen.

Sie können die Ergebnisse der Änderungen anzeigen durch das "Langsame Neuzeichnen"  (finden Sie in der Werkzeugleiste Werkzeuge), die den Stickvorgang des von Ihnen erstellten Designs simuliert.

Sequenz-Werkzeug



Das "Sequenz" -Werkzeug hat die Funktionalität, bestimmte Objekte oder einen Satz von zu bestickenden Objekten am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs zu bestellen. Das Sequenz-Werkzeug wird am unteren Rand der Eigenschaften-Symbolleiste angezeigt, wenn Sie ein Objekt oder eine Gruppe von Objekten auswählen.

Die Sequence-Option bietet vier mögliche Fähigkeiten: "Starten", "Beenden", "Vorher anhalten" und "Auto".

Standardmäßig ist die Option "Auto" ausgewählt, mit der die Software die Stickreihenfolge des Designs festlegen kann. Wenn Sie möchten, dass ein Objekt die Reihenfolge ändert und in der Stickfolge zuerst oder zuletzt gestickt wird, müssen Sie die Option "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verwenden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben und sie auf "Start" oder "Ende" setzen, wird ein anderer Vorgang ausgeführt. Die Software ändert zum Beispiel die Objekte, die auf Start gesetzt sind, verschiebt sie an den Anfang der Sticksequenz und entscheidet automatisch über die Reihenfolge der Objekte, die gestartet werden sollen. Daher werden die Objekte, die Sie zum Stickten festgelegt haben, zuerst gestickt, jedoch in der Reihenfolge, in der die Software anhand der anderen Einstellungen entscheidet, die Sie im Dialogfeld "Optimierungsoptionen" festgelegt haben. Das gleiche passiert, wenn Sie mehrere zu bestickende Objekte "Zum Ende" festlegen. Die Software manipuliert diese Objekte und bewegt sie am Ende der Sticksequenz, aber die Reihenfolge wird automatisch festgelegt. Die Objekte, die mit der Standardsequenzoption "Auto" verbleiben, werden nach den Objekten "Zum Anfang" und vor den Objekten "Zum Ende" mit der von der Software automatisch festgelegten Reihenfolge gestickt.

Daher können Sie die Objekte des Designs neu sortieren, indem Sie drei Gruppen erstellen:

- Diejenigen, die zuerst gestickt werden (Um zu beginnen),
- diejenigen in der Mitte (Auto) und
- diejenigen, die am Ende des Objekts gestickt werden.

Wenn Sie die Sequenzoption nicht ändern, erstellt die Software automatisch die bestmögliche Stickfolge für Sie basierend auf den anderen Einstellungen, die Sie im Dialogfeld "Optimierungsoptionen" festgelegt haben.

Die Option "Vorher anhalten" ist ein spezieller Sequenzbefehl, den Sie dem ausgewählten Design hinzufügen können, wenn Sie den Computer vor dem Nähen des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-Hoop-Designs, Applikationen, Seriennamen-Designs und jedes Design, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Wann immer Sie möchten, können Sie die Stickfolge des Designs durch das "Langsame Neuzeichnen" Werkzeug simulieren und entscheiden Sie, ob Sie mehr Änderungen an der Stickfolge vornehmen müssen. Die



Manager-Leiste "Sequenz" kann Ihnen nicht helfen, wenn die "Auto-Sequenz" aktiviert ist.

Manuelle Sticksequenz

Die Software enthält einen manuellen Sequenzierungsmechanismus, der Ihnen die Möglichkeit gibt, das Design frei nach Ihren Präferenzen zu sortieren. Die Software verwendet standardmäßig die automatische Sequenzierungsoption, die für unerfahrene Benutzer und für diejenigen, die sich mit der Sticksequenz nicht

auskennen, sehr nützlich ist. Um in den manuellen Modus zu wechseln, müssen Sie die Auto-Sequenz



ausschalten Werkzeug aus der Standard-Werkzeugleiste.

Werkzeug optimieren



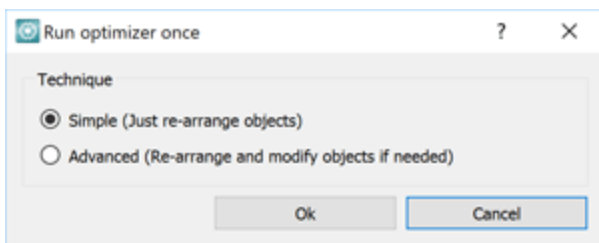
Das "Optimieren" -Werkzeug **Optimize** erscheint nur, wenn die "Auto Sequenz" deaktiviert und auf "Manuell"



eingestellt ist **Manual**.



Durch Klicken auf "Optimieren" **Optimize** Das Symbol "Führen Sie Optimizer einmal durch" erscheint, mit dem Sie den Sequenzoptimierer starten können und Ihnen dann die Möglichkeit geben, das Stickdesign frei über den "Sequenz" -Manager zu sortieren. Jede Auswahl in diesem Dialogfeld wirkt sich nur auf die Stickobjekte aus und nicht auf Objekte mit anderen Füllungen oder Konturen (Ausschneiden, Schablone, Farbe usw.).



Im Dialog "Führen Sie das Optimierungsprogramm einmal aus" haben Sie drei Möglichkeiten:

- Einfach (Objekte einfach neu anordnen)

Wenn Sie diese Option auswählen und auf die Schaltfläche "OK" klicken, hängt die erzeugte Sequenz auf dem "Sequenz-Manager" von den Einstellungen ab, die Sie im Unterabschnitt "Auto-Sequenz" in den Optionen "Werkzeuge> Optimizer" vorgenommen haben. Dies ist sehr nützlich, da die Software die harte Arbeit für Sie erledigt, indem Sie die "Optimierungsstrategie" anwenden, die Sie bevorzugen, und Ihnen nur kleine Sequenzänderungen überlassen, die Sie am endgültigen Stickergebnis vornehmen können.

- Erweitert (Objekte neu anordnen und ändern, falls erforderlich)

Wenn Sie diese Option auswählen und auf die Schaltfläche "OK" klicken, wird der "Optimierer" einmal auf das Design angewendet, aber die Objekte werden bei Bedarf geändert. Dies bedeutet, dass die "Füllungen"



und "Umrisse / Stifte"



getrennt und neu sequenziert werden, basierend auf den Einstellungen des "Optimizer Optionen" -Dialogs, die Sie im Menü "Werkzeuge" finden. Weitere Objekte werden im Sequenz-Manager angezeigt, die Sie frei umordnen können. Die erzeugte Stickfolge im "Sequenzmanager" hängt von den Einstellungen ab, die Sie im Unterabschnitt "Auto-Sequenz" im Dialog "Extras> Optimizer-Optionen" eingestellt haben. Der einzige Unterschied zur Sequenzoption "Einfach" besteht darin, dass die Objekte "Füllung" und "Umriss/ Stift" für ultimative Sequenzierungsergebnisse getrennt manipuliert und neu angeordnet werden. Das einzige, was Sie beachten müssen, ist, dass mehr Objekte produziert werden. Dies wird das erneute Sequenzieren schwieriger machen, insbesondere bei verfolgten Bitmap-Objekten.

Trotz des Umschaltens der Sticksequenz auf manuell werden alle Optionen im Dialogfeld "Optimierungsoptionen", die nicht unter der Option "Automatische Sequenz" aufgelistet sind, auf keine der oben genannten manuellen Sequenzierungsoptionen angewendet, bis Sie das Design "speichern" Stichdatei (.dst, .pes, usw.) oder verwenden Sie die Funktion "langsames Neuzeichnen", um das endgültige Stickerggebnis zu simulieren. Dies bedeutet, dass die Optionen "Rahmungs-Abstand", "Trimmabstand zwischen Objekten", "Trimmabstand im Kreuzstich" und die Optionen "Endpunkte bei engster Verbindung, auch bei Trimmungen" beim Aktivieren nicht berechnet werden oder die "Auto-Sequenz" -Funktionalität ausschalten

Sequenzmanager - Handbuch

Um die volle Kontrolle über die Anordnung aller Stichobjekte zu haben, können Sie "Auto-Sequenz"



deaktivieren. Dies kann einfach durch Drücken des "Auto" -Symbols auf der Werkzeugleiste "Werkzeuge" erfolgen. Sie haben die volle Kontrolle über die Sticksequenz und alle intelligenten Mechanismen wurden deaktiviert.



Wenn das Design von einem klaren Vektor-Artwork kommt, werden die Objekte wenige sein und Sie werden kein Problem haben, das Design neu zu sortieren. Auf der anderen Seite, wenn das Design von einer Bitmap kommt, wird die Anzahl der Objekte von wenigen bis zu Tausenden variieren, die schwierig zu verwalten und zu handhaben sind. Daher müssen Sie vorsichtig sein, wenn Sie das manuelle Sequenzwerkzeug verwenden, und Sie müssen immer bereit sein, eine große Anzahl von Objekten zu verwalten. Zu diesem Zweck verfügt die Software über viele Werkzeuge, mit denen Sie Objekte auswählen können. "nach Farbe"(Umriss, Füllung oder beides) oder "nach Stichart" und die erneute Sequenzierung erleichtern.


Das Umordnen von Objekten aus der Sequenzmanagerleiste ist sehr einfach. Sie müssen nur das oder die Objekte auswählen, die Sie neu sequenzieren möchten, indem Sie eine der zahlreichen Auswahlmethoden verwenden, die die Software enthält, und dann durch Klicken und Ziehen auf den Sequenz-Manager das / die Objekt(e) seine neue Position verschieben. Das Ergebnis wird direkt auf dem Arbeitsbereich sichtbar sein. Wenn Ihnen die Ergebnisse nicht gefallen oder Sie denken, dass Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie die letzte Aktion "Rückgängig" (Strg + Z oder Cmd + Z auf MacOS) machen und versuchen, die Objekte erneut zu sequenzieren.

Es ist wichtig daran zu denken, dass sich einige Objekte beim Neusortieren aufgrund der Funktion "Überlappung entfernen", die automatisch angewendet wird, ändern können. Die Option "Überlappung entfernen", die sich in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" befindet, entfernt nicht benötigte Teile des Designs, die sich unter anderen Objekten befinden, um die Anzahl und Stärke der Stickstiche zu reduzieren. Es entfernt sie nicht dauerhaft wie das "Trimmen" -Werkzeug, aber es enthält die Gestaltungsinformationen, bis Sie das Design in der Stichdatei speichern (.dst, .pes, etc.). Daher können Sie ein großes Objekt vom unteren Rand des Designs (das aufgrund der Funktion "Überlappung entfernen" wie ein Rahmen / Umriss aussieht) verschieben und es oben platzieren, aber sobald Sie dies tun, werden Sie feststellen, dass es sich ändert in ein großes Füllobjekt, das alle anderen Objekte abdeckt. Um dies zu umgehen, müssen Sie zunächst das Werkzeug "Zuschneiden"



aus der Werkzeugleiste "Standard" verwenden, um das untere Objekt zu trimmen und dann neu zu sortieren. Alle diese werden automatisch berechnet, wenn die "Auto-Sequenz" -Funktion aktiviert ist.

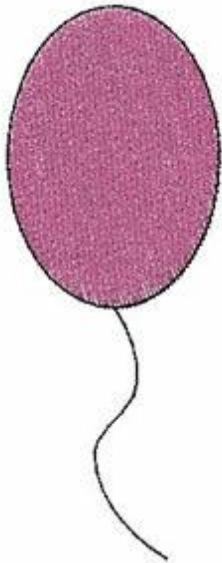
Kristalle - Erstellen von Designs mit Kristallen

Die Software gibt Ihnen die Möglichkeit, Kristalle in Ihren Designs hinzuzufügen und sie schön aussehen zu lassen. Es enthält verschiedene Methoden zum Hinzufügen von Kristallen in den Designs. Sie können Kristall für Kristall hinzufügen, Formen mit Kristallen füllen, Liniengrafiken entwerfen und mit Kristallen füllen. Jede Methode bietet Ihnen viele Optionen, mit denen Sie das gewünschte Ergebnis erzielen können. Es ist einfach, ein bestehendes Design in ein Kristalldesign zu verwandeln. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie die "Schneide-Vorlagen" an einen digitalen Schneideplotter senden und die Kristalle dann überall anbringen können.

Um die Kristallwerkzeuge der Software verwenden zu können, müssen Sie die "Kristall" -Technik aus den Techniken aktivieren  Möglichkeit.

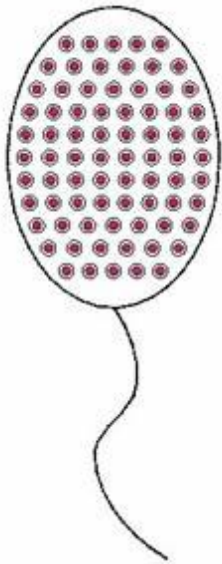
Erstellen Sie ein Design mit Kristall-Füllung

1. Wählen Sie das Ellipse-  Werkzeug und zeichnen Sie eine Ellipse, indem Sie auf den Arbeitsbereich klicken und ziehen
2. Wählen Sie das "Umrissformen"  Werkzeug im "Digitalisieren" Abschnitt der "Symbolleiste" und zeichnen Sie eine Kurve, um es wie Sprechblase aussehen zu lassen.

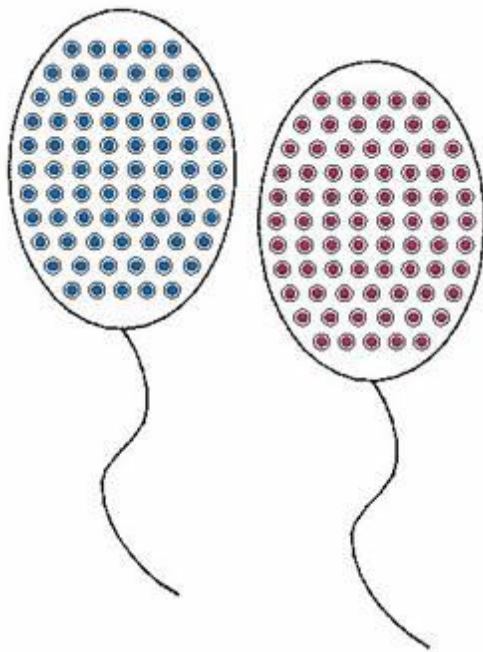




3. Wählen Sie die erstellte Ellipse und klicken Sie auf "Kristalle" auf der Registerkarte "Füllung" der Leiste "Eigenschaften".

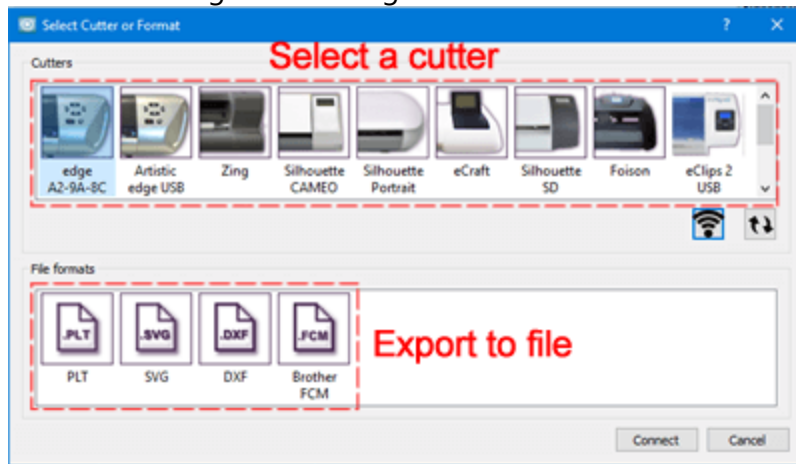


4. Wählen Sie die von Ihnen erstellte Sprechblase aus und erstellen Sie ein Duplikat, indem Sie auf die Schaltfläche "Extras" doppelklicken.
5. Verschieben Sie das Duplikat, und wählen Sie in der Leiste "Eigenschaften" eine andere Farbe für die zweite Sprechblase aus.

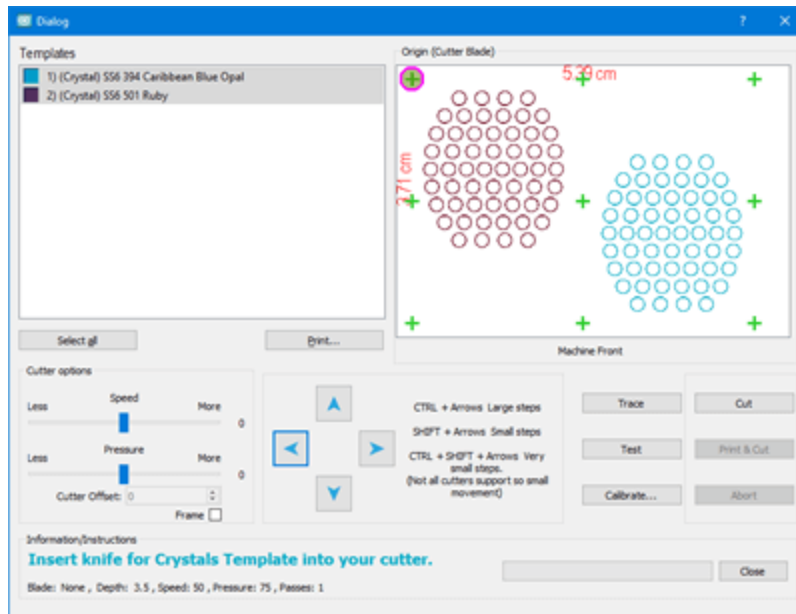


6. Auf die gleiche Weise erstellen Sie viele Ballons und haben sie in verschiedenen Größen und mit Kristallfarben.

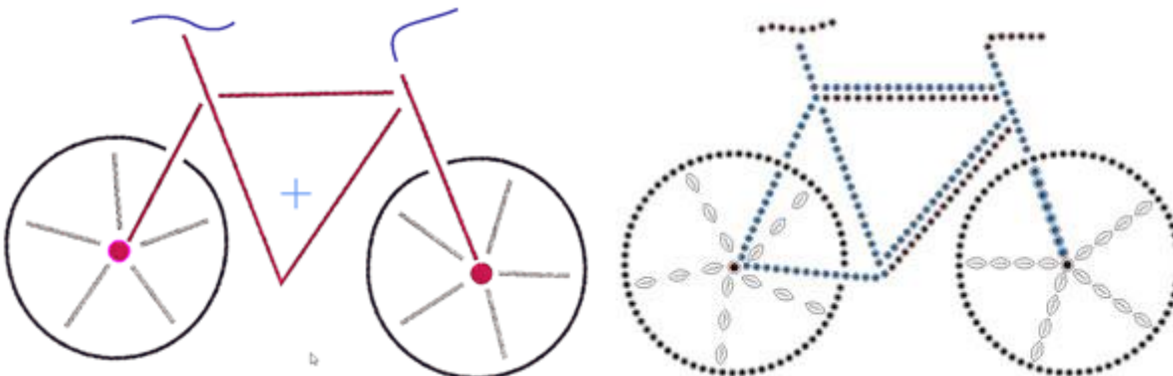
7. Der letzte Schritt bei der Arbeit mit "Kristallen" ist, dass Sie die "Schneidevorlage" exportieren oder eine Verbindung zu Ihrem digitalen Plotter herstellen müssen, um die Vorlage zu schneiden.



8. Wenn Sie direkt an Ihren digitalen Schneideplotter anschließen, legen Sie das zu schneidende Material auf die "Schneidmatte" und fahren Sie mit dem Schnitt der Schablone fort.



So einfach können Sie der Füllung eines Objekts Kristalle hinzufügen. Auf die gleiche Weise können Sie, indem Sie den "Umriss" -Reiter der "Eigenschaften" -Leiste "Kristalle" auswählen, Kristalle auf den Umriss eines beliebigen Objekts auftragen.



Satinstich-Design

Kristall-Design


Das Material, das Sie benötigen, um Schnittvorlagen zu erstellen, sind:

- Vorlagenmaterial
- Schneidematte für eine feste Oberfläche, um die Schablone zu befestigen
- Ein Pinsel zum Positionieren der Strasssteine
- Transferfolie, um die Kristalle / Strasssteine auf Ihrem Projekt zu positionieren
- und natürlich Strasssteine

Die verschiedenen Methoden, mit denen Sie das Kristalldesign erstellen können, werden in diesem Abschnitt analysiert.


- Setzen Sie einzelne Kristalle ein
- Kristalle auf Füllung
- Kristalle auf Umriss

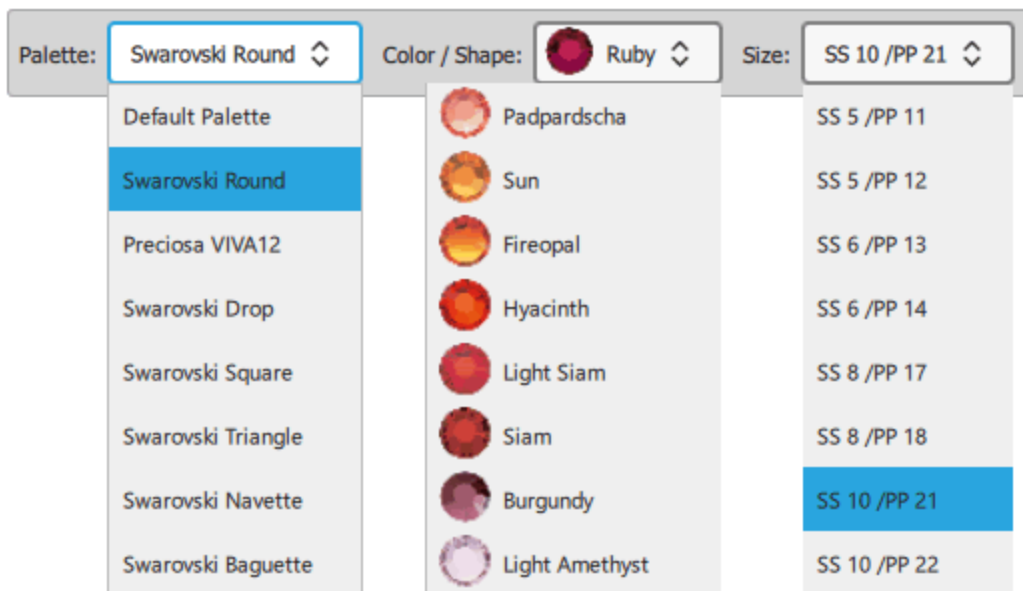
Setzen Sie einzelne Kristalle ein

Durch Verwenden des "Kristallform"  Werkzeuges können Sie Kristalle irgendwo in das Design einfügen, indem Sie einfach einmal auf die Position klicken, an der Sie einen Kristall hinzufügen möchten.

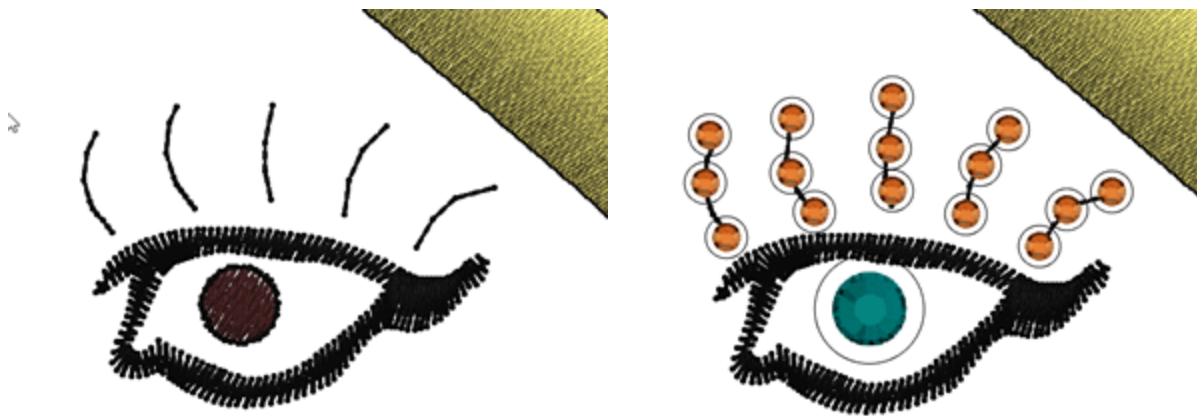


Beachten Sie, dass zur Verwendung von Kristallen die "Kristalle" -Technik aktiviert werden muss.

Wenn die "Kristalle" -Technik aktiviert ist, können Sie das "Kristallform"  Werkzeug in der Werkzeugleiste finden und mit diesem Werkzeug können Sie Kristalle manuell zum Design hinzufügen. Wenn Sie dieses Werkzeug starten, wird ein Kristall an den Mauszeiger angehängt und Sie können ihn überall auf dem Design platzieren. Bevor Sie mit der linken Maustaste klicken, um den Kristall zu platzieren, können Sie ihn über die Werkzeugleiste anpassen. Sie können eine der verfügbaren Paletten wählen, einige der Paletten haben unterschiedliche Kristallformen, aber an dieser Stelle werden wir runde Kristalle verwenden. Dann können Sie eine Farbe aus der jeweiligen Liste auswählen und schließlich können Sie die Größe des Kristalls auswählen.



Jetzt können Sie jedem Design einen Hauch von Kristall verleihen. Wenn Sie das Werkzeug freigeben möchten, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste. Mit nur einem Klick können Sie einen Kristall platzieren, wo immer Sie möchten. Wenn Sie das Einfügen von Kristallen beenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste einmal oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugleiste, wie das Auswahlwerkzeug Rechteck. Sie können die Eigenschaften des ausgewählten Kristalls anschließend mithilfe der Eigenschaften anpassen.



Denken Sie daran, dass Sie einfach mehrere Kristalle nach Farbe auswählen können, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe "zur Auswahl hinzufügen", alle Kristalle mit dieser Farbe sind ausgewählt und Sie können die Eigenschaften für alle auf einmal ändern oder Sie können die Farbe ändern, Größe oder sogar sie bewegen.

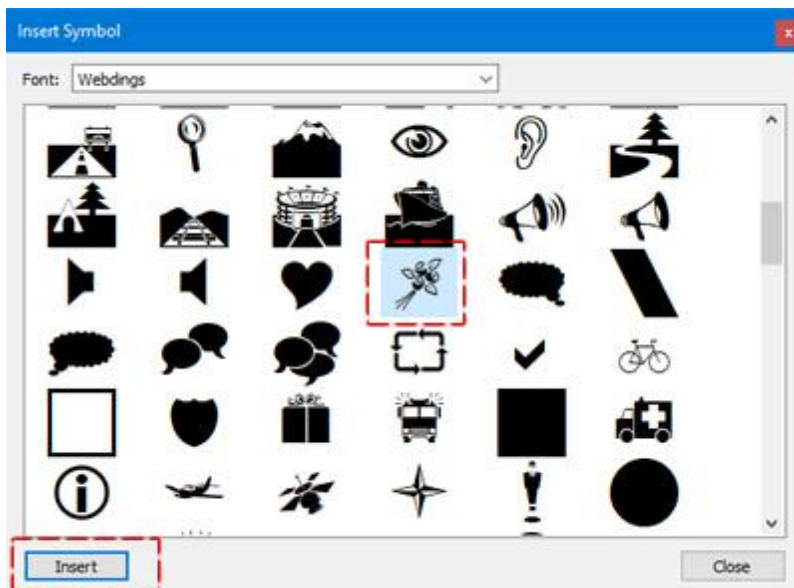
Jetzt, wo das Design fertig ist, müssen Sie die Vorlage für die hinzugefügten Kristalle schneiden. Um dies zu tun, müssen Sie zum Plotter exportieren.

Erstellen Sie ein Design mit Kristallen

Jedes Kristall Füllobjekt, das Sie erstellen, kann mit den Optionen angepasst werden, die in der Eigenschaften-Symboleiste angezeigt werden. Sie können das Füllmuster, den Abstand zwischen den Kristallen, die Kristallgröße, die Kristallfarbe / -form und andere Optionen ändern, die anhand von Beispielen in diesem Abschnitt erläutert werden.

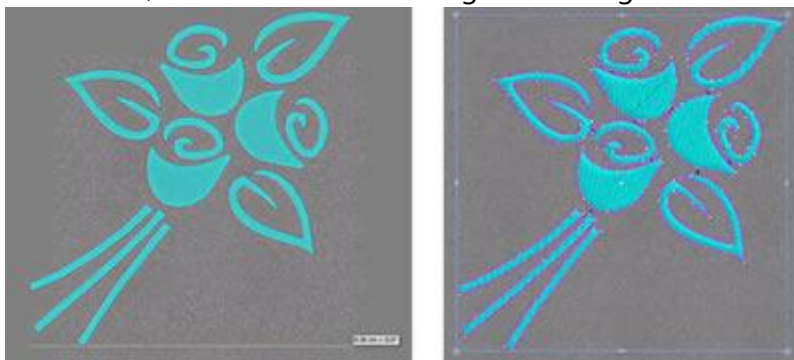
Wir werden die verfügbaren Optionen durch den Erstellungsprozess eines Designs mit Kristallen analysieren. Wir werden ein Symbol verwenden und es in ein schönes Design umwandeln.

1. Wählen Sie im Menü Extras die Option Symbol einfügen.
2. Wählen Sie in der Schriftenliste Webdings und dann das Design mit dem Blumenstrauß aus.




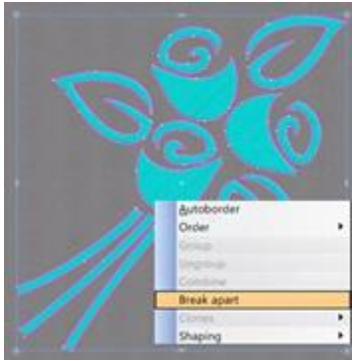
Symbol Dialog einfügen

3. Fügen Sie den Blumenstrauß in den Arbeitsbereich ein, indem Sie Einfügen auswählen und dann klicken und ziehen, um die Größe des Designs festzulegen.



Blumenstrauß Symbol Design

4. Entfernen Sie den Umriss vom Design, indem Sie die Stiftfarbe auf leer setzen  und wählen Sie im Kontextmenü die Option "Aufbrechen".



Brechen Sie das Design auseinander



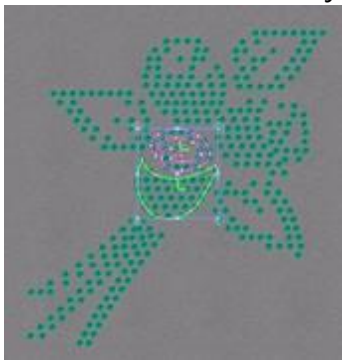
5. Wählen Sie das gesamte Design und klicken Sie auf das Kristalle **Crystals** Symbol aus der Eigenschaftensymbolleiste.

6. Das Design wird automatisch mit Kristallen gefüllt. Mit einem ersten Blick ist das Ergebnis nicht attraktiv, aber die Software gibt Ihnen alles, um es zu machen.



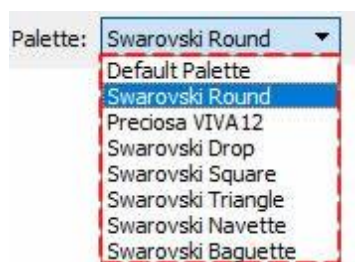
Bouquet mit Kristallen gefüllt

7. Zuerst werden wir die Farbe / Form der Kristalle ändern, die auf den Blumen platziert sind. Wählen Sie eine Knospe aus, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und zuerst auf das untere Objekt und dann auf das oberste Objekt klicken.



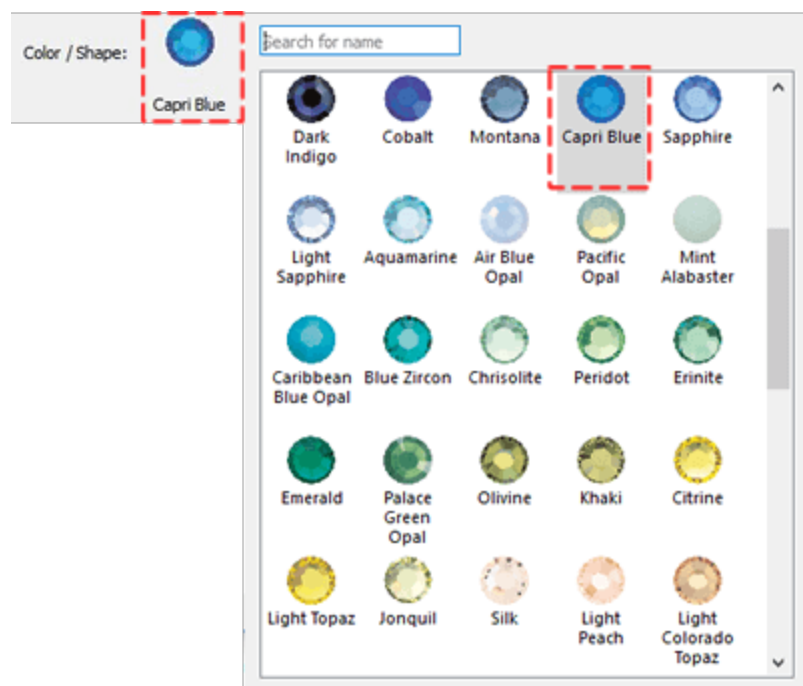
Wähle Knospe

8. Wählen Sie aus der Eigenschaften-Symbolleiste die Palette der Kristalle, die Sie verwenden. Derzeit sind drei Paletten verfügbar. Die Standardpalette, die Swarovski-Runde und die Preciosa VIVA12.



Wählen Sie die Palette aus

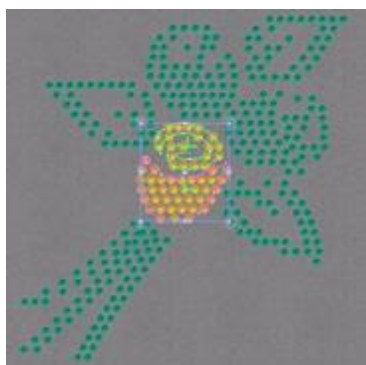
Jede Kristalle-Erstellungs-Palette enthält nur die Kristalle, die in der spezifischen Sammlung enthalten sind. Nach der Auswahl, zum Beispiel Swarovski Round-Palette, erscheinen die enthaltenen Kristalle in der Liste Farbe / Form, aus der Sie durch einfaches Klicken einen beliebigen Kristall auswählen können.



Farbe / Form

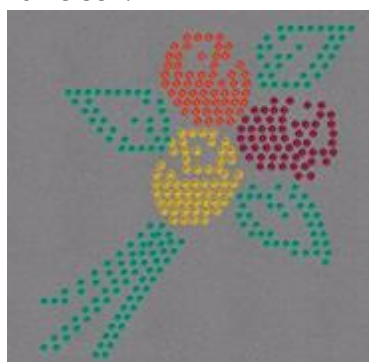
Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, können Sie nur die Standardpalette verwenden. Die Standardpalette enthält nur einen Kristall. Sie können diesen Kristall verwenden, um alle Ihre Kristalldesigns zu füllen und einfach seine Farbe zu ändern. Ändern der Farbe der Form wo Kristall gelegt wurde. Daher können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe anwenden, indem Sie die Farbe der Form ändern.

In unserem Beispiel wählen Sie die Swarovski Round-Palette und wenden den Topaz-Kristall auf die ausgewählte Knospe an.



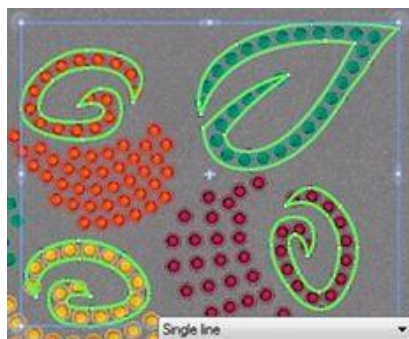
Topaz Farbe / Form anwenden

9. Wir werden das gleiche für die restlichen Kristalle tun, indem wir verschiedene Farben / Formen zuweisen.

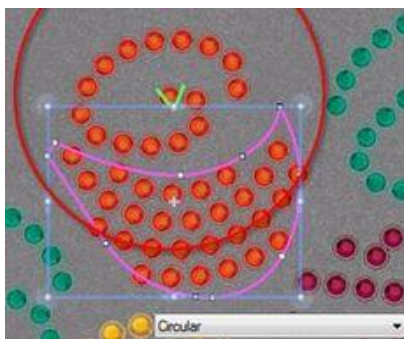


Ändere Farben / Formen zu Kristallen

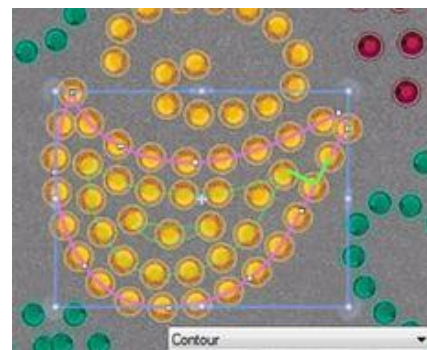
10. Das nächste, was wir tun müssen, um unser Design zu verbessern, ist das Anpassen des Füllmusters jeder Form im Design. Dies ist wichtig, da nicht alle Füllmuster auf alle Formen passen. Daher legen wir basierend auf der Form und dem Aussehen, die wir unserem Design geben wollen, ein anderes Füllmuster fest. Standardmäßig ist das Füllmuster für alle Formen auf Form angepasst eingestellt. Um das zu ändern, müssen Sie das gewünschte Objekt auswählen und im Dropdown-Menü Füllmuster ein anderes auswählen.



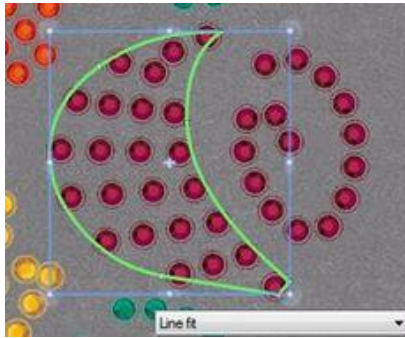
Einstrich Füllmuster



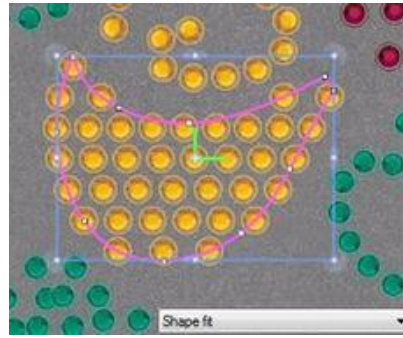
Kreisförmiges Füllmuster



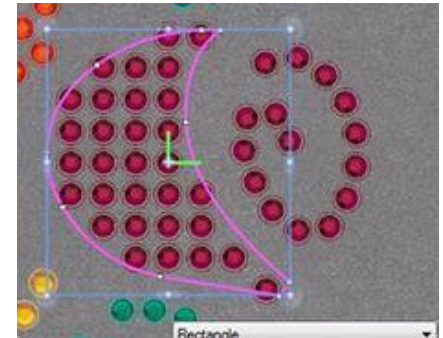
Konturfüllmuster



Linienanpassung Füllmuster



Form fit Füllmuster



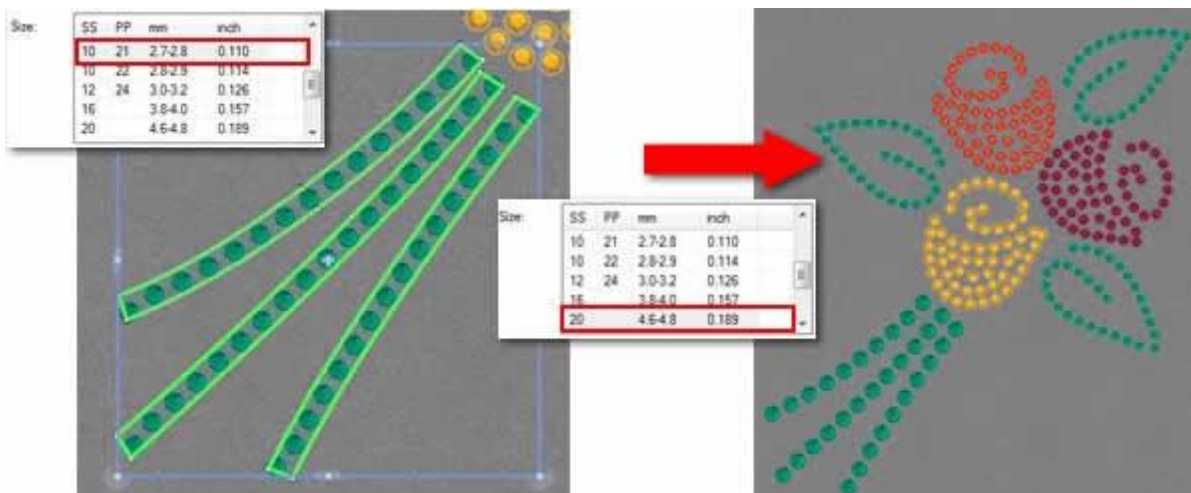
Rechteck Füllmuster

Jedes Kristallfüllmuster verfügt über verschiedene Parameter, die Sie anpassen können, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Wir erklären jedes Kristallfüllmuster und seine Optionen später in diesem Kapitel. In diesem Beispiel werden alle Knospen auf Konturfüllmuster und die übrigen Objekte auf Einlinienfüllmuster gesetzt.



Füllmuster für Kontur und Einzellinie

11. Wenn Sie möchten, können Sie jedes Füllmuster bearbeiten, indem Sie den vertikalen (V.Spacing) oder horizontalen (H.Spacing) Abstand der Kristalle, den Startwinkel und den Neigungswinkel (Rechteckfüllmuster), die Expansionsschritte (Kreisfüllung Muster) ändern addieren Sie Umriss , um den Abstand von Kristallen vom Formenentwurf zu erhöhen oder zu verringern.
12. Eine letzte Anpassung, die wir an unserem Design vornehmen werden, ist die Größe der Kristalle. Wählen Sie die drei Stem-Objekte aus und stellen Sie die Kristallgröße auf SS20 aus der jeweiligen Option der Werkzeugleiste Eigenschaften ein.



Ändern Sie die Kristallgröße

Die Größenliste hängt von der gewählten Kristallpalette ab. Die Größen, die in der Liste verfügbar sind, sind diejenigen, die die spezifische Palette unterstützt. Nur die Standardpalette enthält alle Kristallgrößen.

13. Das Design ist fertig. In einigen einfachen Schritten haben wir es geschafft, ein schönes Design zu schaffen, das von jedem leicht erstellt werden kann.

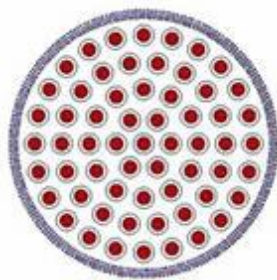
14. Das Einzige, was übrig bleibt, ist, das Design in den Plotter zu exportieren und damit die Schablone zu schneiden, auf der die Kristalle platziert werden.

Kristalle auf Füllung - Eigenschaften

Wie bereits erwähnt, gibt Ihnen die Software die Möglichkeit, Objekte mit einem einzigen Klick mit Kristallen zu füllen. Wenn Sie ein Designteil auswählen und auf der Registerkarte "Füllung" der Leiste "Eigenschaften" auf "Kristalle" klicken, wird das Objekt automatisch strukturiert mit Kristallen gefüllt. Zum Beispiel wird der Kreis der folgenden Abbildung am Anfang mit Steppstich gefüllt. Dann wird er mit Kristallen gefüllt.



Steppstichfüllung

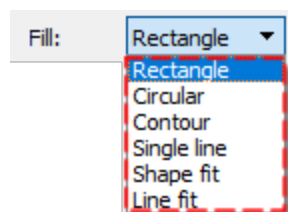


Kristallfüllung

Füllmuster

Der Füllungstyp "Kristalle" hat verschiedene "Eigenschaften", die Sie anpassen können, aber am wichtigsten ist die Musterfüllung. Durch Auswahl eines "Füllung" -Musters können Sie das Platzierungsmuster der Kristalle einstellen. Es gibt 6 Füllmuster und jedes hat einige einzigartige Optionen, die das Muster, unterschiedlich beeinflussen. Wir werden sie getrennt analysieren, um zu zeigen, wie sie funktionieren und was Sie durch deren Bearbeitung schaffen können. Die "Füllung" -Muster, die wir analysieren werden, sind die folgenden:

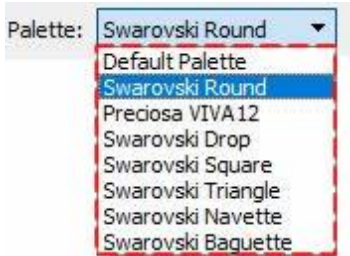
- Rechteck
- Kreisförmig
- Kontur
- Einzelne Linie
- Passform
- Linienanpassung



In diesem Abschnitt werden wir die "Kristall" -Optionen vorstellen, die für alle "Kristall" -Objekte üblich sind.

Palette

Zuerst müssen Sie die Kristalle "Palette" aus der "Eigenschaften" -Leiste auswählen. Die Auswahl der Palette ist wichtig, da Sie nach Auswahl der Palette nur die verfügbaren Größen und Farben der ausgewählten Palette sehen.



Die Swarovski Round Palette hat 85 Kristalle und die Preciosa Viva12 hat 59 Kristalle. Es gibt auch einige Swarovski-Paletten mit verschiedenen Formen: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" und "Baquette".



Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, können Sie nur die Standardpalette verwenden. Die Standardpalette enthält nur einen Kristall. Sie können diesen Kristall verwenden, um alle Ihre Kristalldesigns zu füllen und einfach seine Farbe zu ändern. Ändern der Farbe und der Form wo der Kristall platziert wurde. Daher können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe anwenden, indem Sie die Farbe der Form ändern.

Größe

Dann müssen Sie einen der verfügbaren Kristall "Größen" auswählen. Die verfügbaren Kristallgrößen hängen von der ausgewählten Palette ab. Zum Beispiel hat die Swarovski Round-Palette 15 verschiedene Kristallgrößen, die Preciosa hat 4 und die Default-Palette enthält alle möglichen Größen, die aus den Schneidemaschinen geschnitten werden können, (33 Größen). Die Größenauswahltabelle enthält verschiedene Werte, um es dem Benutzer leichter zu machen, diejenige auszuwählen, die dem Kristall / Strassstein entspricht, den er verwenden möchte.

- SS: SS steht für Steingröße. Dieser Name wird für flache Rücken und größere spitze Steine verwendet
- PP: PP steht für Pearl Plate. Dieser Name wird für Steine verwendet und kommt von Perlgrößen-Techniken. Die Größenangleichung ist $1/2 \text{ PP} = \text{SS}$
- mm: Dieser Wert gibt den ungefähren Größenbereich der Kristalle in Millimetern an.
- Zoll: Dieser Wert zeigt die genaue Größe der Kristalle in Zoll an.

Normalerweise erwähnen die Kristallpackungen die tatsächliche Größe jedes Kristalls. Die Größe ist sehr wichtig für die Software, da alle Kristalllochgrößen basierend auf diesem Wert berechnet werden. Wenn Sie zum Beispiel eine größere Größe als die tatsächliche Größe des zu verwendenden Kristalls auswählen, sind die Löcher größer und das Muster nach dem Einsetzen der Kristalle möglicherweise nicht korrekt. Wenn Sie das

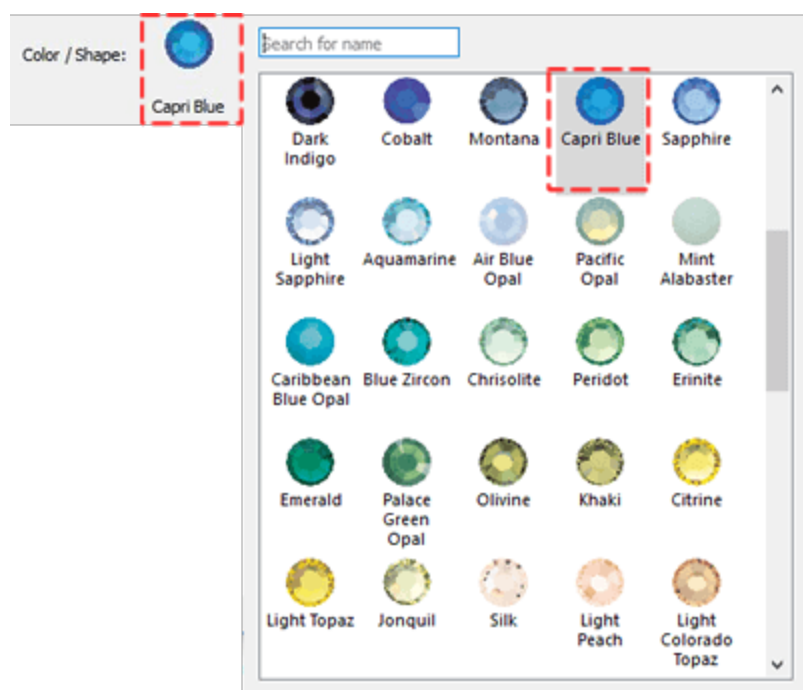
Gegenteil tun, passen die Kristalle nicht in die Löcher, die Sie geschnitten haben. Die Standardkristallgröße der Software ist SS10 oder PP21-PP22.

Size:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

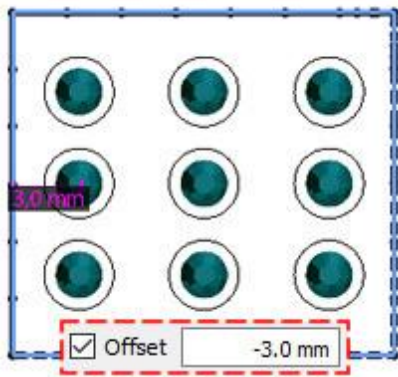
Farbe / Form

Dann können Sie auf das Symbol der ausgewählten Kristallfarbe klicken, um die vollständige Liste der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette anzuzeigen.



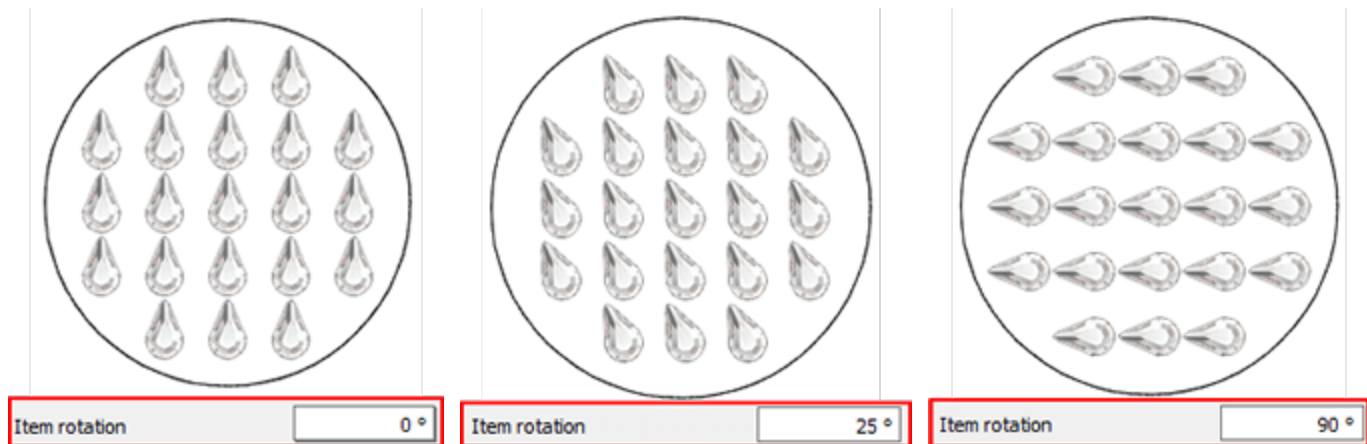
Umriss

Der Parameter Umriss gibt den Mindestabstand zwischen dem Umriss und der Mitte des Kristalls an. Sie können die Option "Umriss" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Umrisses eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten Wert von 15 mm. Sie können den Versatzwert auch erhöhen oder verringern, indem Sie das Mause rad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der Umriss von seiner Anfangsposition haben soll. Der Standard-Umriss-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Umriss-Wert vornehmen, wird in der Vorschau angezeigt. Der Umriss-Abstandswert beginnt mit dem Umriss bis zum Mittelpunkt des Kristalls. Daher müssen Sie bei jeder Einstellung des Umrisses berücksichtigen, wie die Software sie berechnet.



Artikelrotation

Mit der Artikelrotation können Sie die Kristalle, die Sie in die Form eingefügt haben, drehen. Sie können einen Rotationswert eingeben oder das Mauseis drehen. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Rotationswinkel, den die Kristalle von ihrer ursprünglichen Position haben sollen. Der Standardwert für die Artikelrotation ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Artikelrotationswert vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt. Die Kristallrotation ist immer gegen den Uhrzeigersinn.



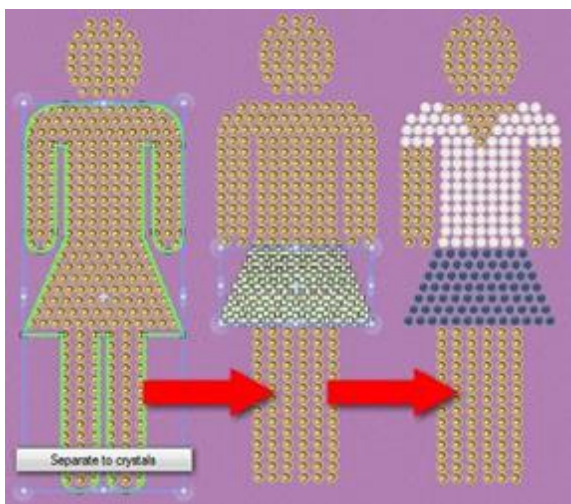
Plotter-Voreinstellungen

Da jedes von Ihnen erstellte Kristalldesign an einen Plotter für die Vorlagenproduktion gesendet wird, ist es eine gute Übung, die Optionen des Plotters entweder durch Auswahl der Plotter Voreinstellungen "anzupassen" oder, wenn Sie den Plotter und das Material durch Einstellen des Plotters kennen, Einstellungen manuell einzustellen. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchlauf, Klingenfarbe und Tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes Design mit Ihrem Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden Plotter-Optionen müssen entweder für jedes Objekt angepasst werden, hier in Eigenschaften oder im Dialogfeld In Plotter exportieren. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen entsprechend dem Material und der Art des Vorgangs zu helfen, haben wir verschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Plottervoreinstellungen" und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten, aus. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Die Einstellungen, die Sie hier auswählen, werden für die ausgewählten Objekte verwendet, wenn Sie das Design an den Schneideplotter exportieren.

Cutter presets		Name	Material	Blade color	Blade depth
Cutter speed	50	Edge	Vinyl	Red	2.0
Cutter pressure	60	Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Cutter passes	1	Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Blade depth	50.0	Edge	Wool Felt - treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Blade color	Blue	Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
		Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
		Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
		Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
		Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
		Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
		Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
		Edge	Contact paper	Red	2.0
		Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
		Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
		Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
		Edge	Plastic	Red	5.0
		Edge	Paint/Draw	None	0.0

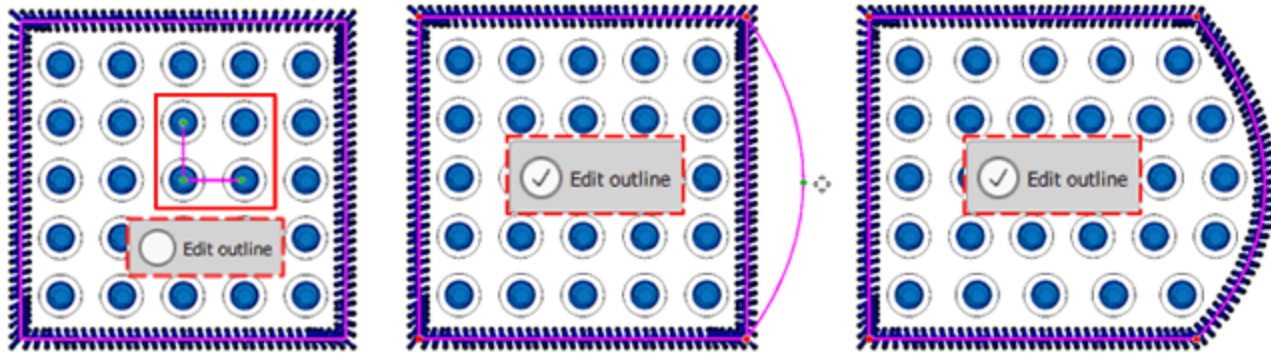
Getrennt zu Kristallen

Mit der Schaltfläche "von Strasssteinen trennen" können Sie das ausgewählte Objekt in einzelne Kristalle umwandeln. Das bedeutet, dass Sie Kristalle löschen, verschieben oder manuell hinzufügen können. Diese Option wird hauptsächlich verwendet, um Überlappungen zu vermeiden und bestimmte Designs zu verfeinern. Außerdem ist es sehr nützlich, wenn Sie eine mit Kristallen gefüllte Form erstellen und dann anderen Teilen des Designs eine andere Kristallfarbe / -form zuweisen möchten. Beachten Sie jedoch, dass Sie die getrennten Kristalle nicht zu einem Kristallfüllobjekt gruppieren können. Halten Sie daher die Option "von Strasssteinen trennen" als deine letzte Wahl oder behalten Sie ein doppeltes Objekt desjenigen, das Sie zu Kristallen trennen möchten, um zurückgehen zu können und es erneut zu bearbeiten.



Umformpunkte bearbeiten - Umriss bearbeiten

Ein sehr leistungsfähiges Merkmal der Software ist, dass Sie die Form jedes erstellten Objekts jederzeit mit dem Modus "Umformpunkte bearbeiten" bearbeiten können. Für die Objekte, für die die Füllung "Kristalle" angewendet wurde, können Sie den Umriss nicht standardmäßig bearbeiten. Wenn Sie in den Umformpunkte-Bearbeitungsmodus wechseln, können Sie das Füllmuster mit den verfügbaren Steuerpunkten bearbeiten. Die Verwendung dieser Punkte wird in den folgenden Themen dargestellt. Wenn Sie den Umriss des Kristallobjekts bearbeiten möchten, müssen Sie die Option "Umriss bearbeiten" unter "Werkzeugoptionen" aktivieren, die verfügbar ist, wenn Sie die Form eines Objekts mit der Füllung "Kristalle" bearbeiten. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Form des Objekts wie jedes normale Objekt bearbeiten.



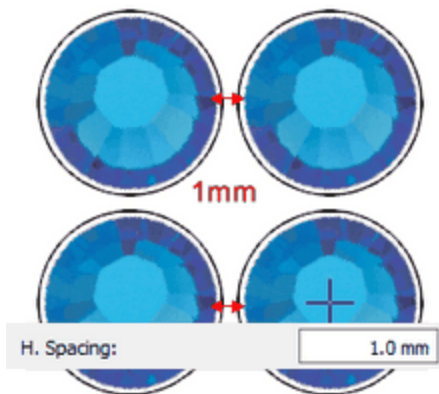
Rechteck füllen

Das Rechteck-Füllmuster hat die folgenden zusätzlichen Parameter:

- H. Abstand
- V. Abstand
- Startwinkel
- Neigungswinkel

H. Abstand

Der Parameter H. Abstand (horizontaler Abstand) gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Bei dieser Berechnung wird der "Kristallschnittumriss" (blauer Kreis um die Kristalle) nicht berücksichtigt.

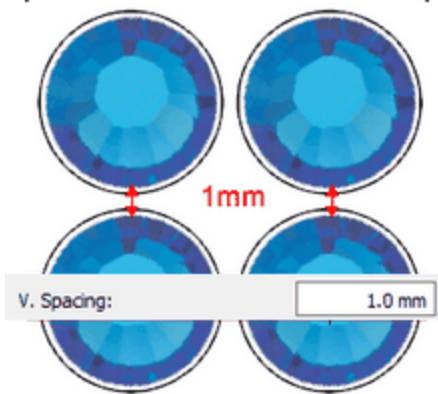


Horizontaler Abstand

Der Standardwert von H.Spacing ist 1 mm und wird berechnet, indem der Kristallschnitt-Versatz (0.4 mm) zusammen mit dem Kristall-Mindestlochabstand (0.4 mm) hinzugefügt wird. Diese Werte können über Extras> angepasst werdenOptimierungsoptionen Dialog.

V. Abstand

Der Parameter V.Abstand (Vertikaler Abstand) gibt den vertikalen Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Für diese Berechnung wird der "Kristallschnittumriss" (weißer Kreis um die Kristalle) nicht berücksichtigt.



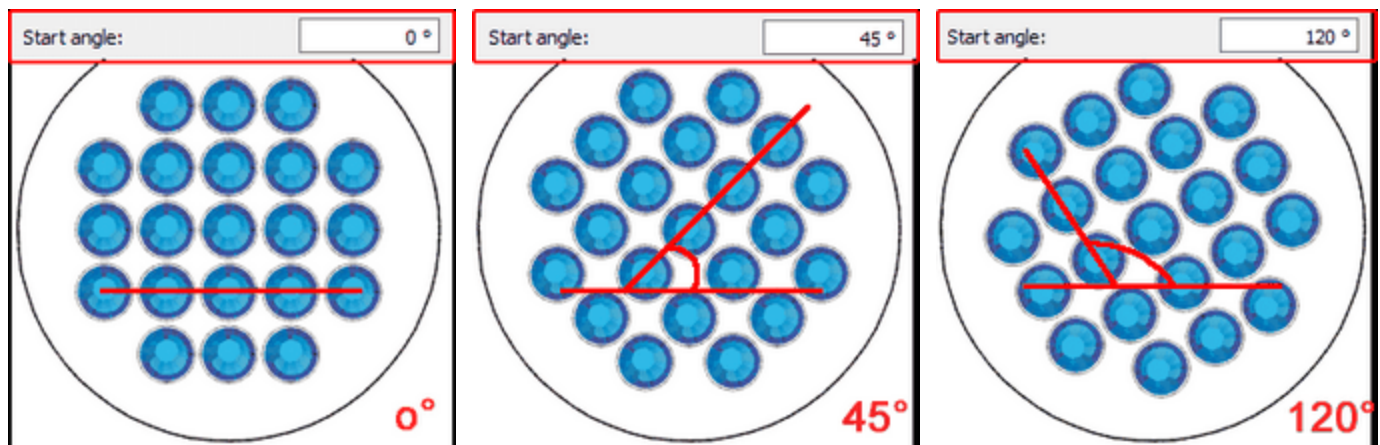
Horizontaler Abstand

Der Standardwert von V.Abstand ist 1 mm und wird berechnet, indem der Kristallschnitt-Versatz (0.4 mm) zusammen mit dem minimalen Kristall-Lochabstand (0.4 mm) hinzugefügt wird. Diese Werte können über Extras> angepasst werden Optimierungsoptionen Dialog.

Startwinkel

Der Parameter Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Kristalllinien an, die das von Ihnen erstellte Objekt füllen. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, sind die Linien horizontal. Durch Ändern des Winkels erhalten Sie unterschiedliche Ergebnisse im Rechteck-Füllmuster. Jede Form benötigt möglicherweise einen anderen Startwinkel, damit das Muster in das Design passt. Daher ist es eine gute Übung, die Werte zu ändern, bis Sie die Richtige für das Design gefunden haben.


Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H.Abstand- und V.Abstand-Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.



Startwinkel 0°

Anfangswinkel 45°

Startwinkel 120°

Der Parameter Startwinkel wird auch im Design mit dem horizontalen grünen Griff angegeben. Dieser Punkt kann bearbeitet werden, während Sie sich in Umformpunkte bearbeiten  Modus befinden und die Kontur

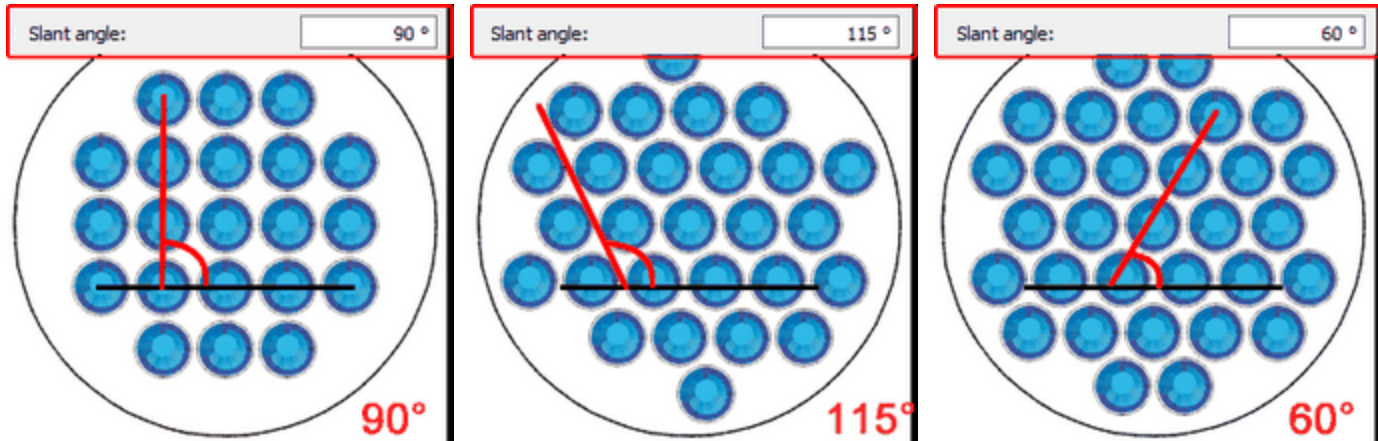
bearbeiten  Edit outline Option ist in der Werkzeugleiste Optionen deaktiviert.

Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie erzwingen möchten, dass das Muster in einem bestimmten Winkel beginnt, der besser zu einer bestimmten Form passt.

Neigungswinkel

Der Parameter Neigungswinkel gibt an, wie die Kristalle vertikal wiederholt werden. Wenn der Neigungswinkel auf 90 ° eingestellt ist, werden die Kristalle vertikal in Linien angeordnet. Der Wertebereich, den dieser Parameter annehmen kann, variiert zwischen 10 Grad und 170 Grad. Wenn Sie den Neigungswinkel ändern, können Sie verschiedene Muster erstellen, die sich besser in das Design einfügen.

Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H.Abstand- und V.Abstand-Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.


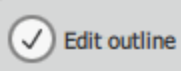


Anfangswinkel 90°

Startwinkel 115 °


Startwinkel 60 °

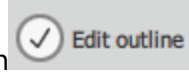
Der Parameter Neigungswinkel wird auch in der Konstruktion mit dem vertikalen grünen Griff angegeben.

Dieser Punkt kann bearbeitet werden, während Sie sich in Umformpunkte bearbeiten  Modus befinden und die Kontur bearbeiten  Option ist in der Werkzeugleiste Optionen deaktiviert.

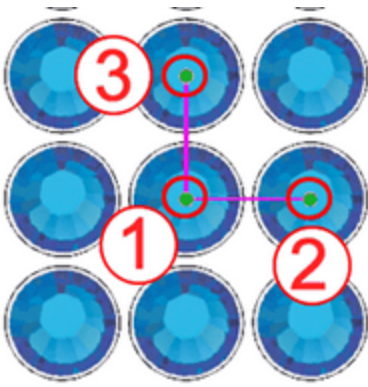
Umformpunkte bearbeiten von Rechteck füllen Bereich mit Kristallen

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit dem Rechteck-Füllmuster gefüllt ist und klicken Sie auf das

Umformpunkte bearbeiten  Symbol, können Sie die Kontrollpunkte der Kristallplatzierung bearbeiten. Wenn Sie die Steuerelemente nicht sehen können, wie sie in den folgenden Bildern erscheinen, müssen Sie

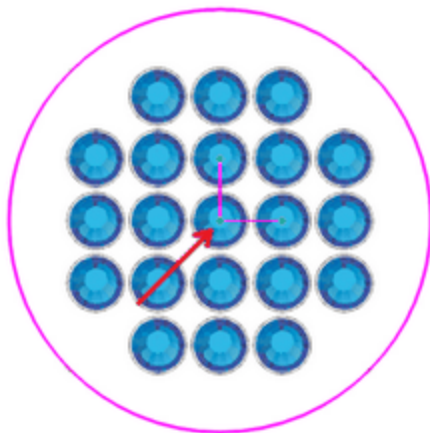
die Option Kontur bearbeiten deaktivieren  Option in der Werkzeugleiste Optionen. Dann sehen Sie eine 90° grüne Ecke in der Mitte des Designs.

Es gibt drei Kontrollpunkte:

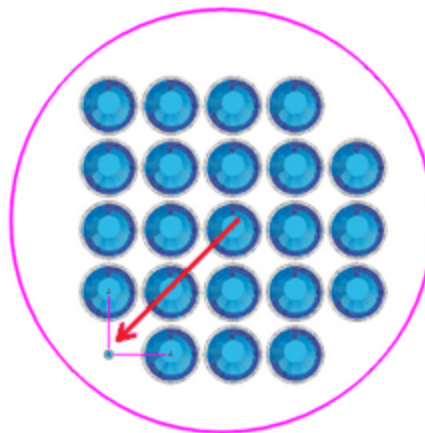


Steuergriffe

- Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls im Design an. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten platziert. Dabei werden die Parameter des Kristall-Fülltyps berücksichtigt, die in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" angegeben wurden. Sie können den Startpunkt des Designs anklicken und ziehen und die Form der Kristalle ändern. Außerdem können Sie den Kontrollpunkt auswählen und mit den Pfeiltasten für genauere Einstellungen verschieben. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltaste verwenden, ist der Bewegungsschritt für schnellere Bewegungen größer. Die Art und Weise, wie die Kristalle in der Form positioniert werden, ändert sich sofort.

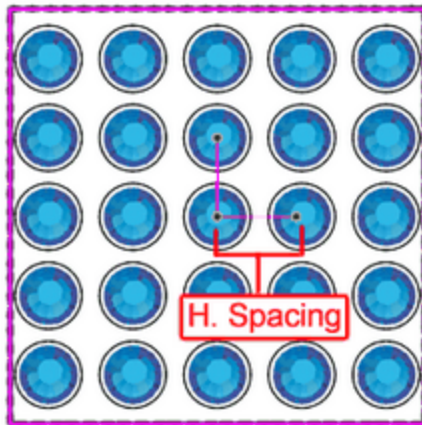


Startpunkt

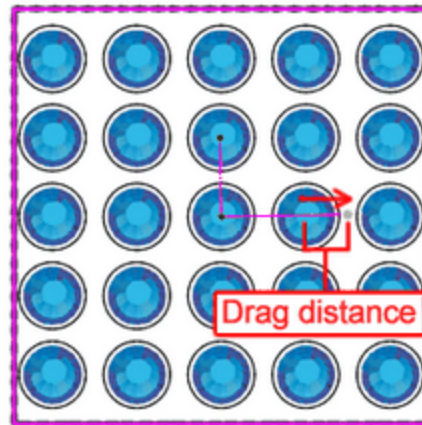


Startpunkt in der unteren linken
Ecke

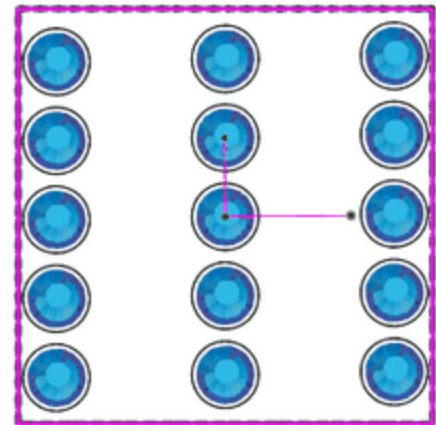
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den H.Abstand-Parameter an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie H. Abstand ein



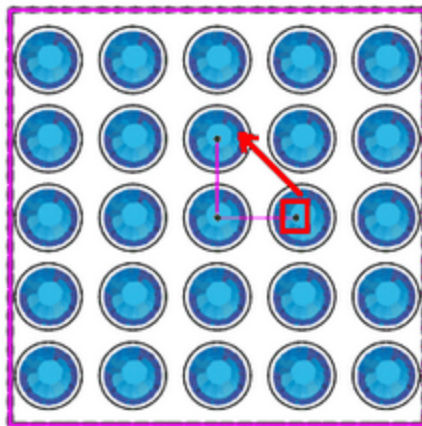
Distanz ziehen



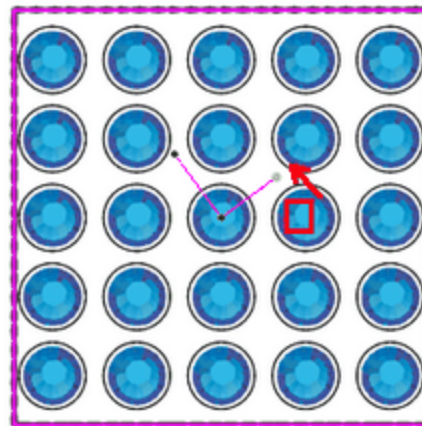
H. Abstand erhöht

Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter H.Abstand angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 ändern.

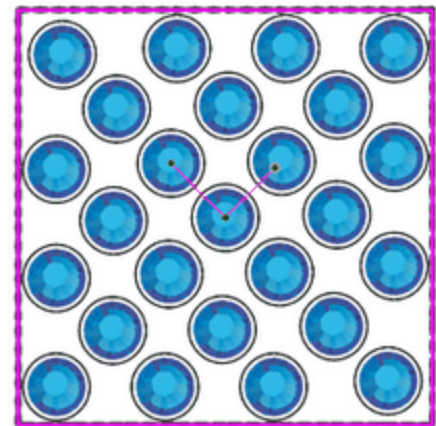
- Der Winkel von 1-2 Zeilen, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn können Sie den Startwinkel der Kristallfüllung ändern.



Drehen Sie den Kontrollpunkt 2



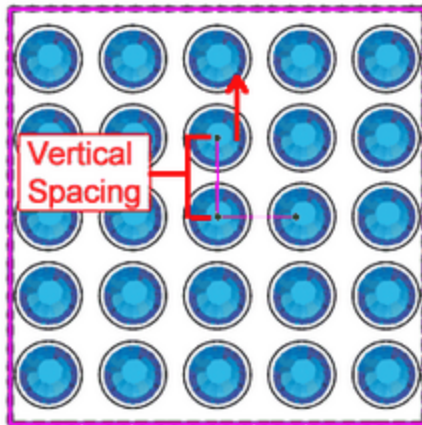
Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um alle 22.5° zu fixieren



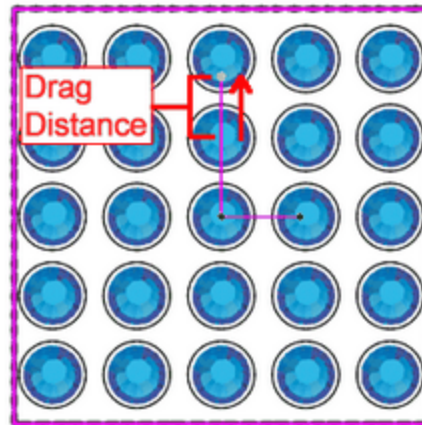
45 Grad gedreht

Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten (für Mac OS "Cmd" -Taste), springt der Griff alle 22,5 Grad ein. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

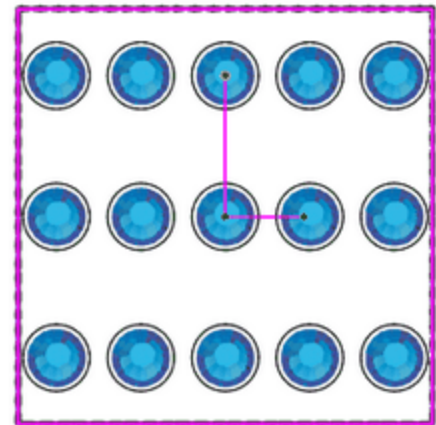
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 den horizontalen Abstand (V-Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie V.Abstand ein



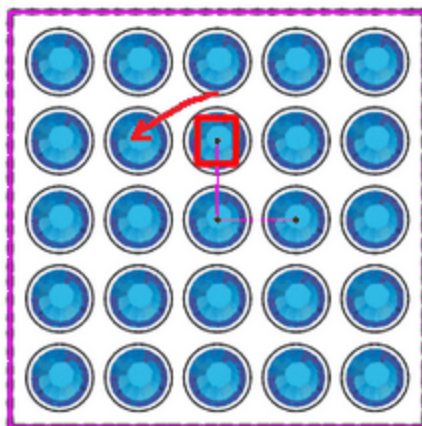
Distanz ziehen



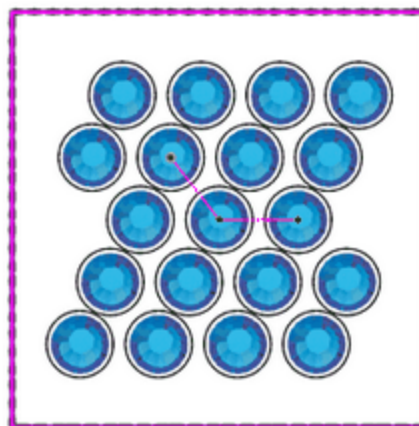
V. Abstand erhöht

Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter "V.Abstand" angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 ändern.

- Der Winkel von 1 bis 3 Zeilen gibt den Neigungswinkel an. Das bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 das Füllmuster der Kristallfüllung ändern können, indem Sie die Art und Weise ändern, in der die Kristalle reihenweise aufgetragen werden.



Ziehgriff



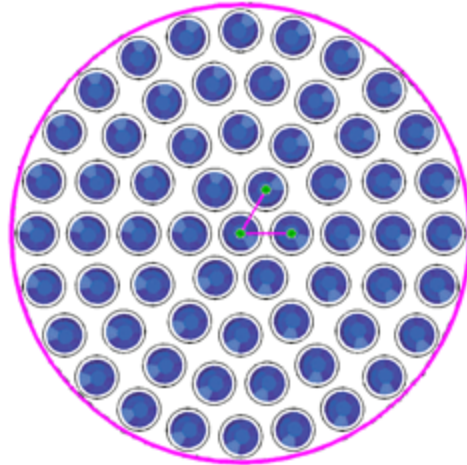
Neuer Neigungswinkel

Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten (für Mac OS "Cmd" -Taste), springt der Griff alle 22,5 Grad ein. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

Kreisförmige Füllung

Kreisförmige Füllung ist sehr nützlich vor allem für runde Formen oder Formen, die kurvig sind. Mit den speziellen Parametern können Sie einzigartige und komplexe Kristallmuster erstellen. Die kreisförmige Art, Bereiche mit Kristallen zu füllen, hat die folgenden Parameter:

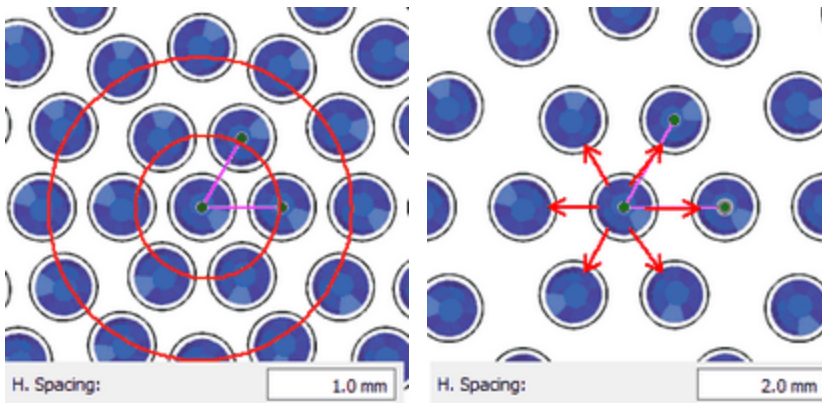
- H. Abstand
- Startwinkel
- Schritte



H. Abstand

Spacing:

Der Parameter Abstand gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an, die auf verschiedenen Kreisen platziert sind. Der Abstand zwischen den Kristallen desselben Kreises wird über den Parameter Schritt festgelegt. Bei dieser Berechnung wird der Kristallschnittumriss (weißer Kreis um die Kristalle) nicht berücksichtigt.

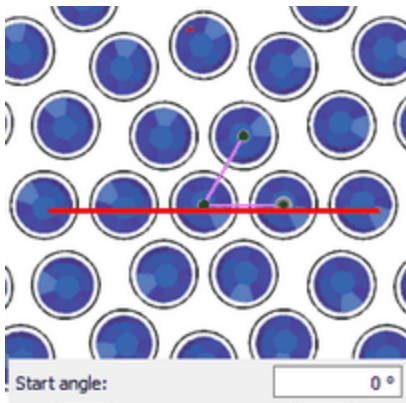


Der Standardwert für den Abstand beträgt 0,8 mm und wird berechnet, indem der Kristall-Schnitt-Versatz (0,4 mm) zusammen mit dem Mindest-Kristall-Lochabstand (0,4 mm) hinzugefügt wird. Diese Werte können über Extras> angepasst werdenOptimierungsoptionen ...Dialog.

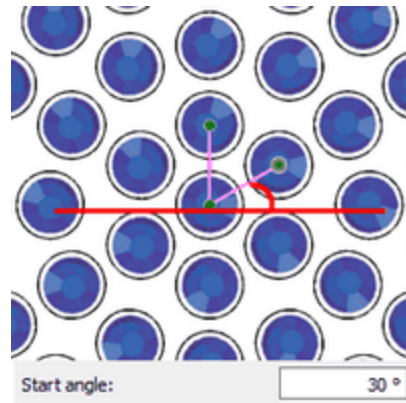
Startwinkel

Start angle: °

Der Parameter Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Kristalllinien an, die das von Ihnen erstellte Objekt füllen. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, sind die Linien horizontal. Der Startwinkel wird auch vom horizontalen grünen Griff des kreisförmigen Füllmusters definiert.

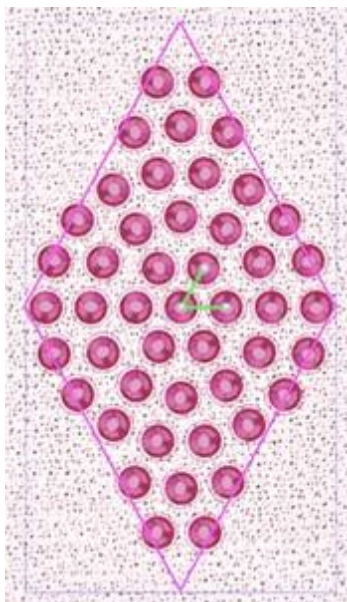


0 Grad Winkel

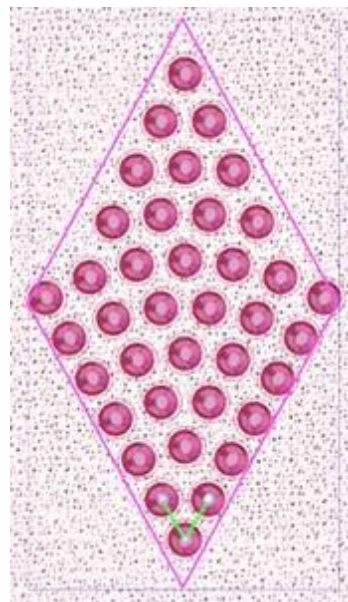


30 ° Winkel

Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie erzwingen möchten, dass das Muster in einem bestimmten Winkel beginnt, der besser zu einer bestimmten Form passt. Wenn Sie beispielsweise ein kreisförmiges Füllmuster innerhalb einer Raute hinzufügen möchten und der Mittelpunkt des kreisförmigen Musters von der unteren Ecke aus beginnen soll und der Startwinkel parallel zur Seite der Raute sein soll, müssen Sie diesen Parameter verwenden. Der Startwinkel muss mit dem Winkel der Rautenformseite übereinstimmen.



Startwinkel 0°

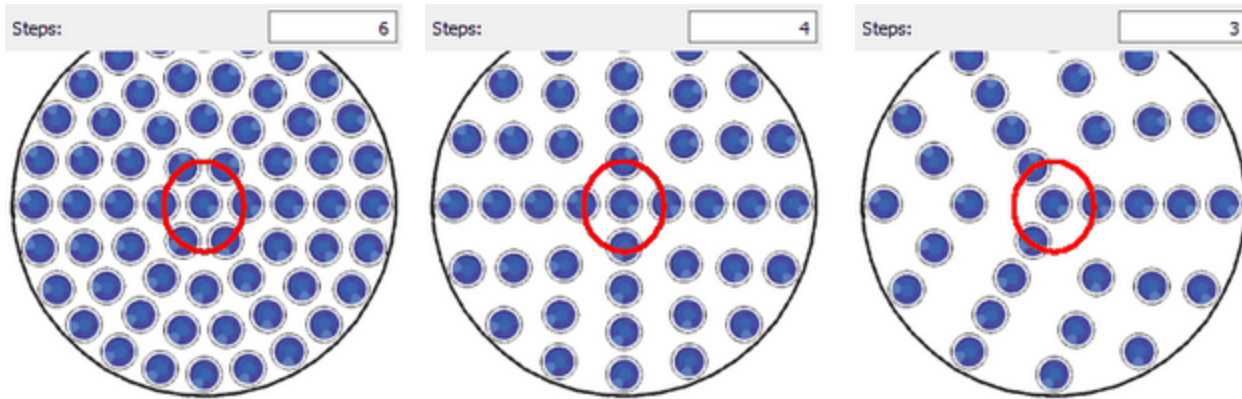


Startwinkel 60 °

Schritte

Steps:

Der Parameter "Schritte" gibt die Anzahl der Kristalle an, die in einem beliebigen Kreismuster beginnend von der Mitte des Objekts nach außen hinzugefügt werden. In der Mitte des Objekts platziert die Software einen Kristall. Wenn dann beispielsweise der Schritt-Wert auf 6 gesetzt wird, wird der erste Kreis mit 6 Kristallen gebildet, der zweite mit 12 Kristallen, der dritte mit 18 Kristallen usw. Die Kristalle, die zum selben Kreismuster gehören, werden gleichmäßig verteilt.



Schritte auf 6 eingestellt

Schritte auf 4 gesetzt

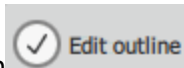
Schritte auf 3 festgelegt

Wenn Sie verschiedene Schritt-Werte ausprobieren, sehen Sie, dass sich das Muster entsprechend ändert.

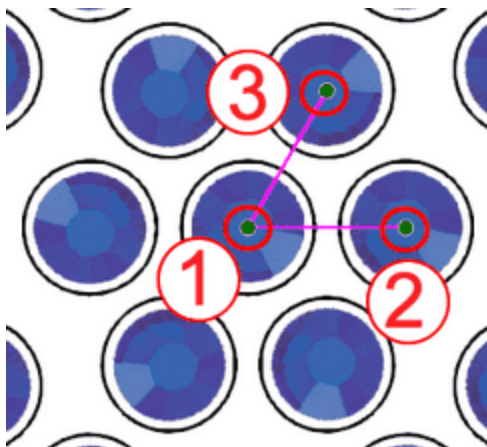
Umformpunkte bearbeiten der kreisförmigen Füllfläche mit Kristallen

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit dem Kreisfüllmuster gefüllt ist und auf das Symbol Umformpunkte bearbeiten klickt, können Sie die Steuerpunkte der Kristallplatzierung bearbeiten. Wenn Sie die Steuerelemente nicht sehen können, wie sie in den folgenden Bildern erscheinen, müssen Sie die Option

Kontur bearbeiten deaktivieren

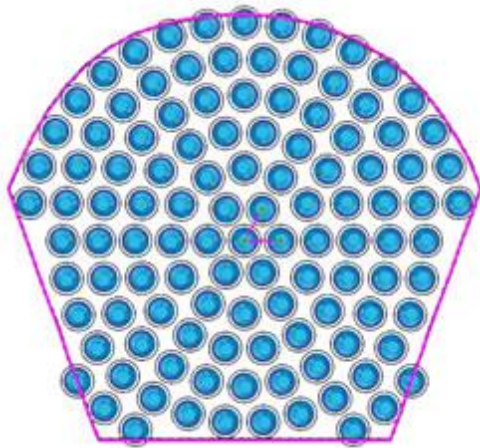


Option in der Werkzeugleiste Optionen. Dann sehen Sie eine 90° grüne Ecke in der Mitte des Designs. Es gibt drei Kontrollpunkte:

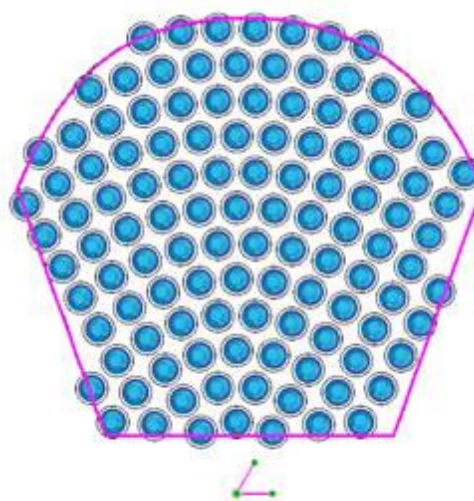


Steuergriffe

- Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls an. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten Kristall nach den Parametern des Kristallfüllung-Typs platziert. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten platziert. Dabei werden die Parameter des Kristall-Fülltyps berücksichtigt, die in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" angegeben wurden. Sie können den Startpunkt des Designs anklicken und ziehen und die Form der Kristalle ändern. Außerdem können Sie den Kontrollpunkt auswählen und mit den Pfeiltasten für genauere Einstellungen verschieben. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltaste verwenden, ist der Bewegungsschritt für schnellere Bewegungen größer.

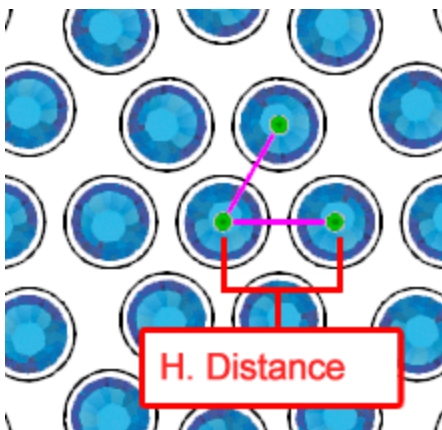


Startpunkt

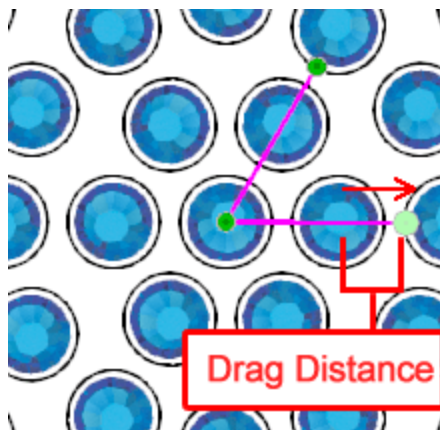


Startpunkt unten aus der Form

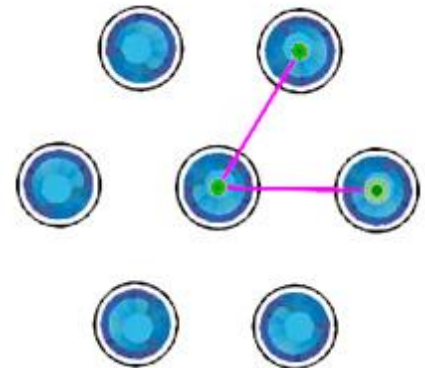
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Abstand an. Das bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie H. Abstand ein

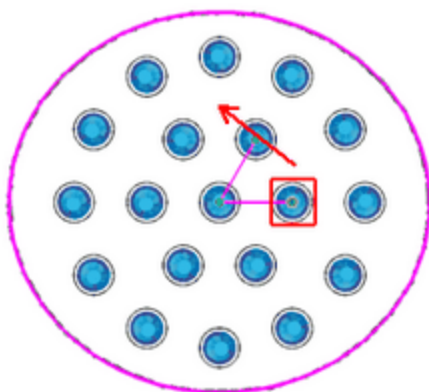


Distanz ziehen

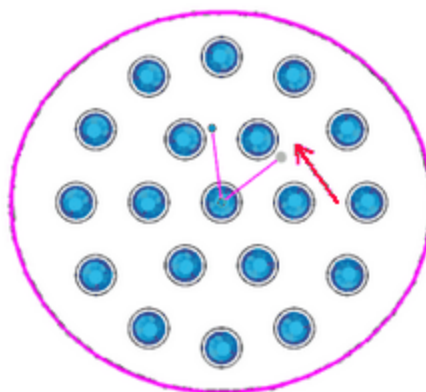


H. Abstand erhöht

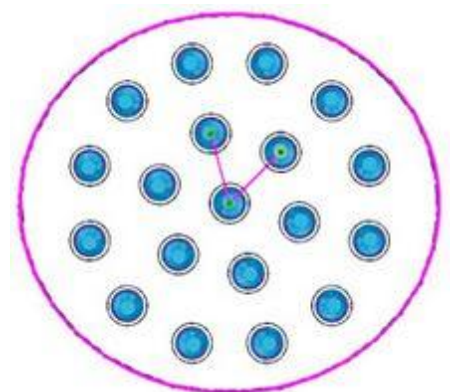
- Der Winkel von 1-2 Zeilen, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn können Sie den Startwinkel der Kristallfüllung ändern.



Drehen Sie den Kontrollpunkt 2



Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um alle 22.5° zu

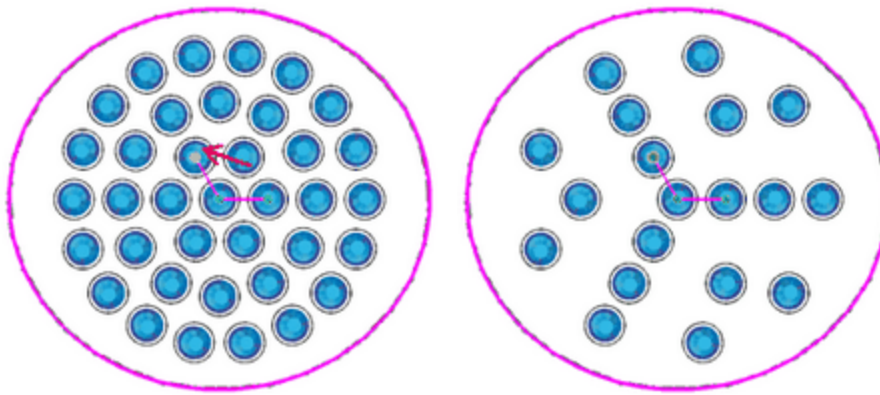


45 Grad gedreht

fixieren

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten (für die Mac-Cmd-Taste), wird der Griff alle 22,5 Grad eingerastet. Wenn Sie die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

- Der Winkel von 1 bis 3 Zeilen gibt den Parameter Schritte an. Indem Sie den 3 Kontrollpunkt ziehen, können Sie die kreisförmigen Füllmusterschritte ändern.



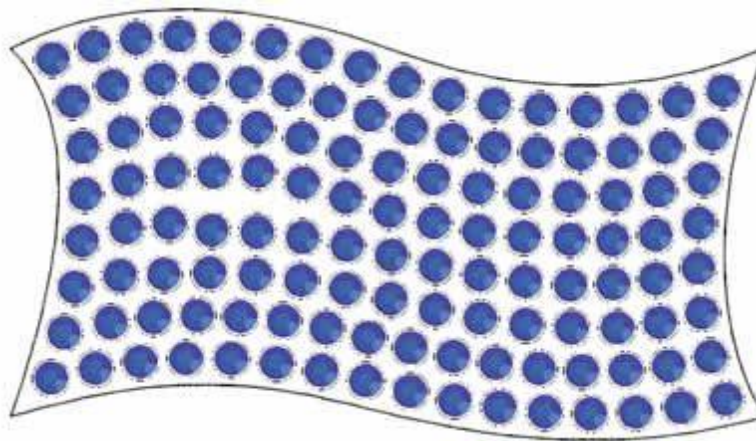
ab 6 Schritten zu 3 Schritten
wechseln

3 Schritte

- Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter Kontur bearbeiten in der Werkzeugoptionen-Symbolleiste aktivieren.

Kontur füllen

Das Konturfüllmuster ist ein sehr nützliches Kristallfüllmuster, das den Designs einen Echoeffekt verleihen kann. Es kann komplexe Designs einfach füllen und einzigartige Ergebnisse erzielen. Die Konturmethode zum Füllen von Bereichen mit Kristallen hat folgende Parameter:



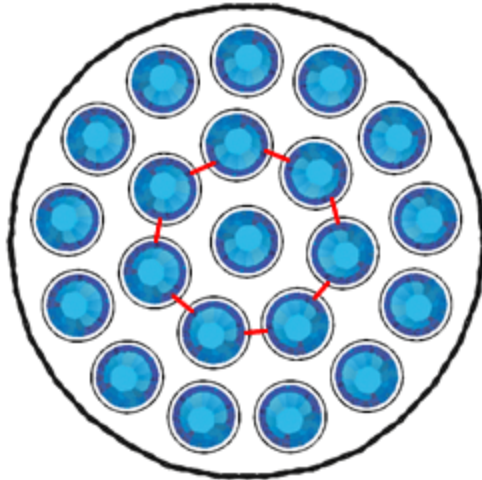
- H. Abstand
- V. Abstand

H. Abstand

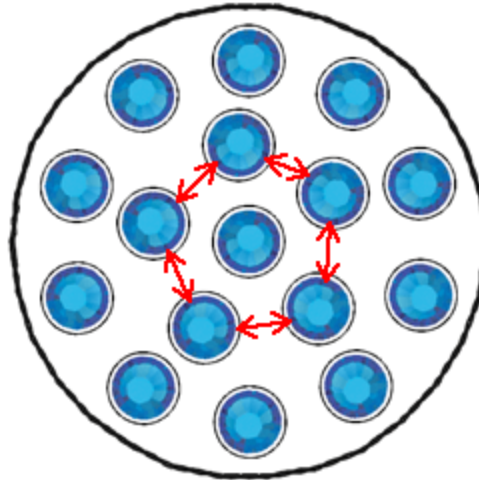
H. Spacing:

2.0 mm

Der Parameter H.Abstand gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an, die sich auf derselben Kontur befinden. Der H. Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Kristalle der gleichen Kontur gleichmäßig verteilt sein sollten. Wenn Sie daher einen H.Abstand-Wert für das Konturfüllmuster festlegen, müssen Sie immer die Fluktuation des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.



horizontaler Abstand 1,1 mm



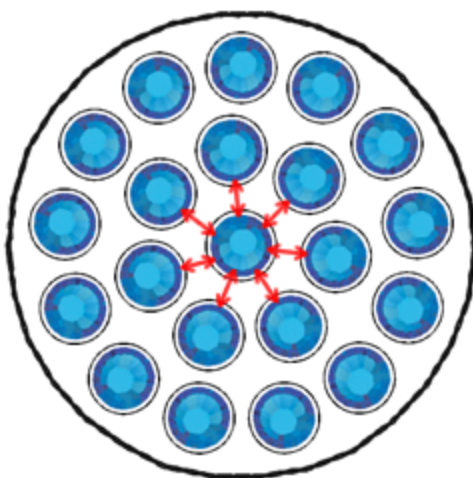
Horizontaler Abstand 2mm

V. Abstand

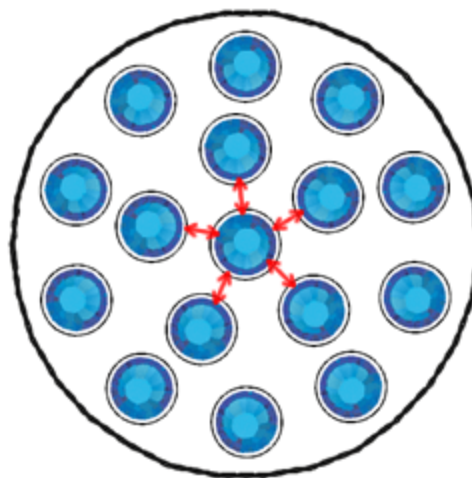
V. Spacing:

1.0 mm

Der Parameter Vertikaler Abstand gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an, die sich auf unterschiedlichen, aber angrenzenden Konturen befinden. Der Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht präzise, da die Konturen so platziert werden sollten, dass keine großen Lücken in der Mitte des Objekts entstehen.



Vertikaler Abstand 1,5 mm




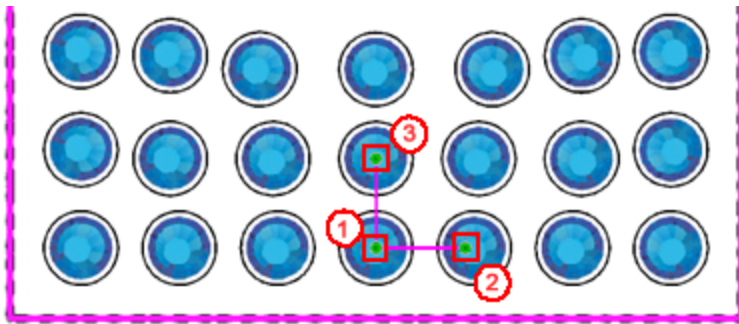
Vertikaler Abstand 3mm

Wenn das Konturfüllmuster ausgewählt wird, kann die Option V.Abstand nicht korrekt sein, da die Software zur Berechnung des Konturenanpassungsergebnisses die Abstände zwischen den Kristallen mitteln muss.

Daher ist die von Ihnen definierte Option V.Abstand manchmal nicht identisch mit der tatsächlichen Konstruktion.

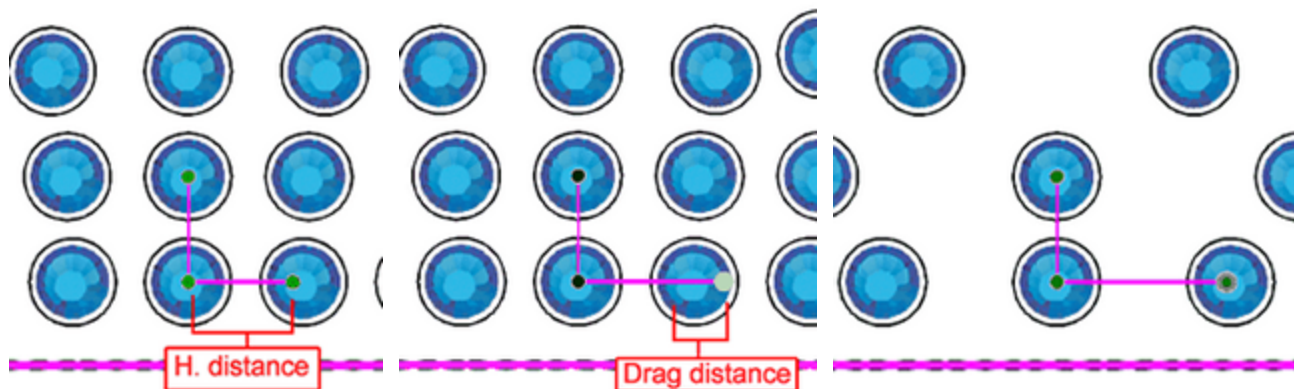
Umformpunkte bearbeiten der kreisförmigen Füllfläche mit Kristallen

Wählen Sie ein Objekt, das mit Konturfüllung gefüllt ist, und klicken Sie auf das Symbol "Umformpunkte bearbeiten" , hier können Sie die Kontrollpunkte der Kristallplatzierung bearbeiten. Es gibt drei Kontrollpunkte:



Steuergriffe

1. Kontrollpunkt 1 gibt den Versatz des Parameters an, an dem die erste Kontur platziert wird.
2. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den H.Abstand-Parameter an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie H. Abstand ein

Distanz ziehen

H. Abstand erhöht

Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter H.Abstand angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 ändern.

3. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand (V.Abstand) an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 den horizontalen Abstand (V.Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie H. Abstand ein

Distanz ziehen

H. Abstand erhöht

Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter "V.Abstand" angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 ändern.

4. Sie können die Griffe 1-2 und 1-3 nicht drehen, da es keine Bedeutung hat, den Anfangs- oder Neigungswinkel in der Konturfüllung zu ändern. Daher können Sie die Griffe nur an ihrer Achse ändern. Das einzige Limit, das Sie haben, ist, dass Sie die Griffe nicht verkleinern und die Kristalle überlappen lassen können.

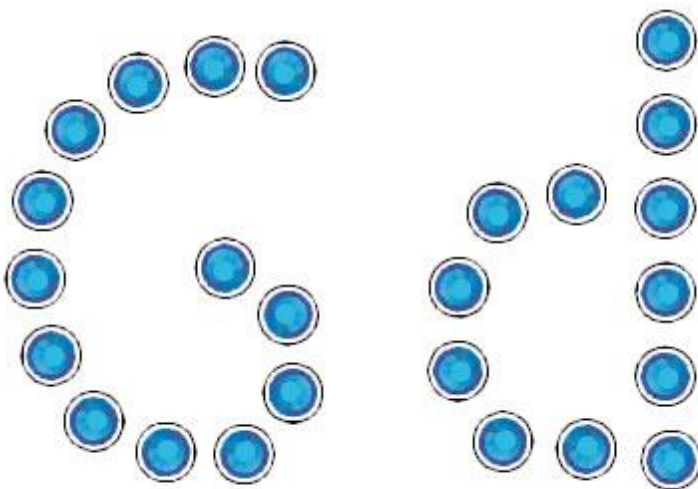
5. Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter Umriss bearbeiten in der Symbolleiste Werkzeugoptionen aktivieren.

Einzelne Zeile

Das Füllmuster für einzelne Linien füllt Bereiche mit Kristallen in einer kontinuierlichen Reihenreihenfolge und hat folgende Parameter:

- H. Abstand

Es ist sehr nützlich zum Füllen von Textdesigns, die ansonsten sehr schwierig mit ihren Formen übereinstimmen.

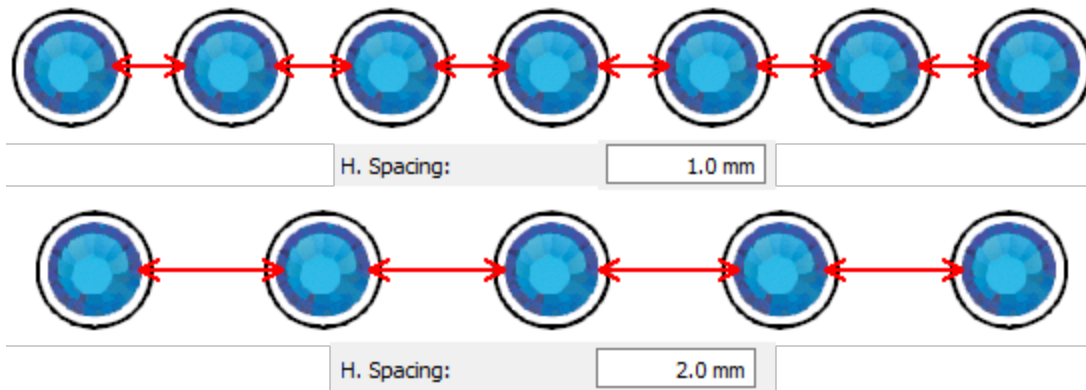


Einreihige Kristallfüllung

H. Abstand

H. Spacing: 2.0 mm

Der Parameter H. Abstand (horizontaler Abstand) gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Der H-Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht genau, da die Kristalle innerhalb der Form gleichmäßig verteilt sein sollten. Daher müssen Sie immer, wenn Sie einen H.Abstand-Wert für das Einlinien-Füllmuster einstellen, die Schwankung des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.

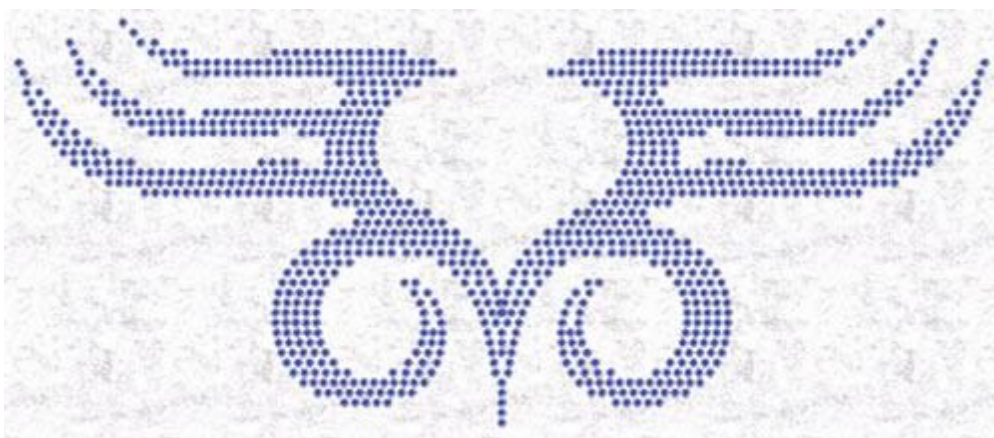


Horizontaler Abstand

Form-angepasste-Füllung

Formfüllung ist die Standardmethode beim Füllen von Kristallfüllungen, da sie besser zu den meisten Designs passt, die Sie mit Kristallen füllen möchten. Der Hauptvorteil besteht darin, dass die Art und Weise angepasst wird, in der die Kristalle platziert werden, indem der Abstand zwischen den Standardobjekten nicht eingehalten wird und der Formenfluss besser folgt. Die Form für das Füllen von Bereichen mit Kristallen hat die folgenden Parameter:

- H. Abstand
- V. Abstand
- Startwinkel

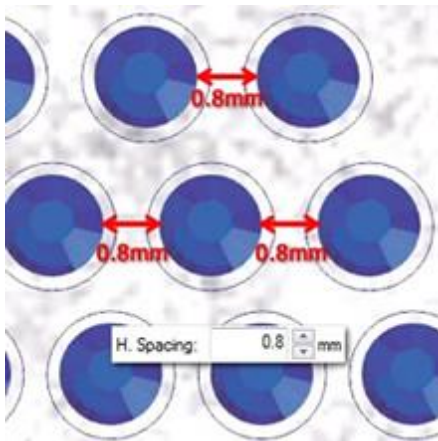


H. Abstand

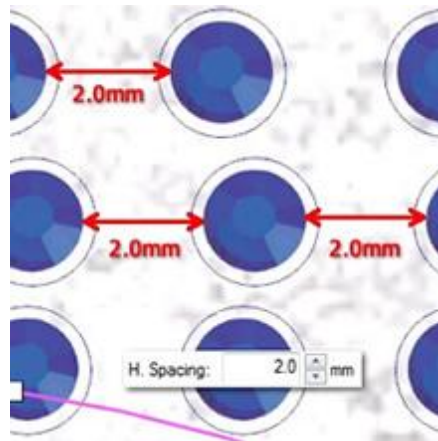
H. Spacing: 2.0 mm

Der H.Abstand-Parameter gibt den Abstand zwischen Kristallen an. Der H. Abstand in diesem Fall ist möglicherweise nicht präzise, da die Kristalle möglicherweise nicht gleichmäßig verteilt sind. Wenn Sie daher

einen H.Abstand-Wert für das Form-Füllmuster festlegen, müssen Sie immer die Fluktuation des Abstandes zwischen den Kristallen berücksichtigen.

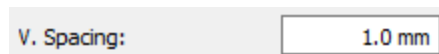


horizontaler Abstand 0,8 mm

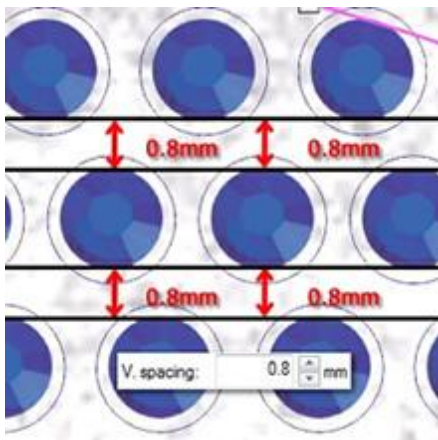


Horizontaler Abstand 2mm

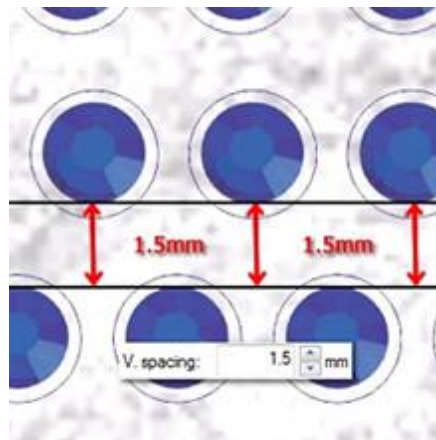
V. Abstand



Der Parameter Vertical Abstand gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an, die sich auf unterschiedlichen, aber angrenzenden Konturen befinden. Der Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht präzise, da die Konturen so platziert werden sollten, dass keine großen Lücken in der Mitte des Objekts entstehen.



Vertikaler Abstand 1,5 mm



Vertikaler Abstand 3mm

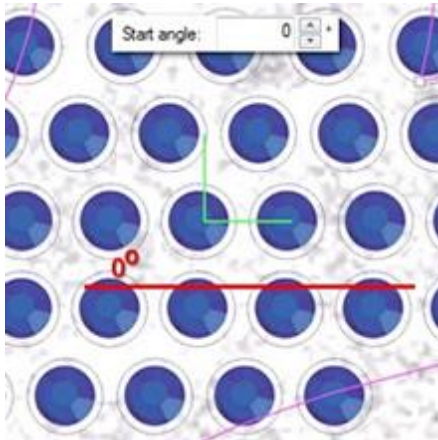
Wenn das Konturfüllmuster ausgewählt wird, kann die Option V.Abstand nicht korrekt sein, da die Software zur Berechnung des Konturanpassungsergebnisses die Abstände zwischen den Kristallen mitteln muss. Daher ist die von Ihnen definierte Option V.Abstand manchmal nicht identisch mit der tatsächlichen Konstruktion.

Startwinkel

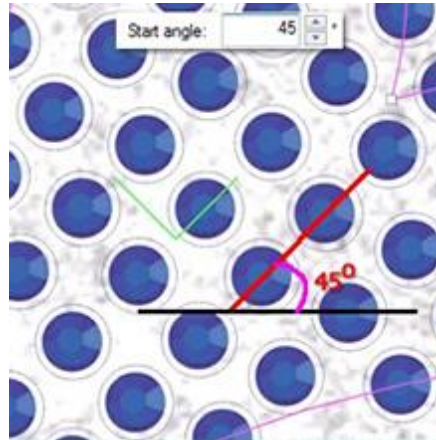
Der Parameter Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Kristalllinien an, die das von Ihnen erstellte Objekt füllen. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, sind die Linien horizontal. Wenn Sie den Winkel

ändern, erhalten Sie unterschiedliche Ergebnisse für das Form-Fit-Füllmuster. Jede Form benötigt möglicherweise einen anderen Startwinkel, damit das Muster in das Design passt. Daher ist es eine gute Übung, die Werte zu ändern, bis Sie die richtige für das Design gefunden haben.

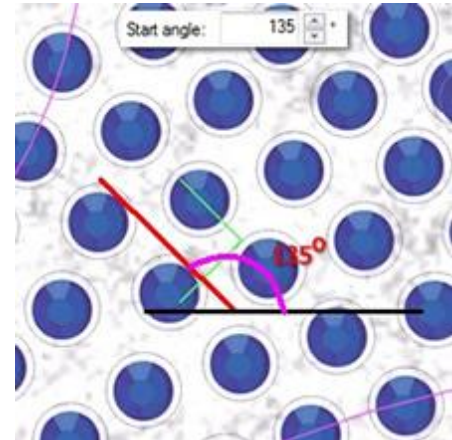
Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H.Abstand - und V.Abstand -Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.




Startwinkel 0°




Anfangswinkel 45°




Startwinkel 135 °


Der Parameter Startwinkel wird auch im Design mit dem horizontalen grünen Griff angegeben. Dieser Punkt kann bearbeitet werden, während Sie sich in Umformpunkte bearbeiten befinden  Modus und die

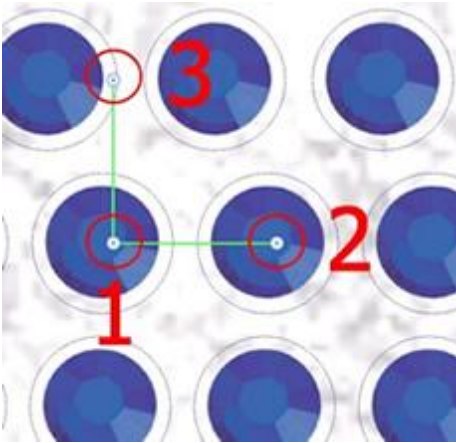
Gliederung bearbeiten  Edit outline Option ist in der Werkzeugleiste Optionen deaktiviert. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie erzwingen möchten, dass das Muster in einem bestimmten Winkel beginnt, der besser zu einer bestimmten Form passt.

Umformpunkte bearbeiten von Form-Fit-Flächen mit Kristallen

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit Form-fit gefüllt ist, füllen Sie das Muster und klicken Sie auf das

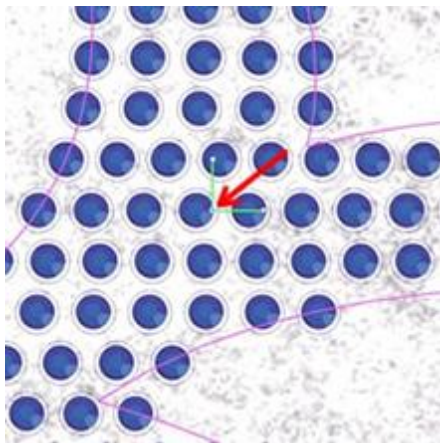
Umformpunkte bearbeiten  Symbol, hier können Sie die Kontrollpunkte der Kristallplatzierung bearbeiten. Wenn Sie die Steuerelemente nicht sehen können, wie sie in den folgenden Bildern erscheinen, müssen Sie

die Option Kontur bearbeiten deaktivieren  Edit outline Option in der Werkzeugleiste Optionen. Dann sehen Sie eine 90° grüne Ecke in der Mitte des Designs. Es gibt drei Kontrollpunkte:

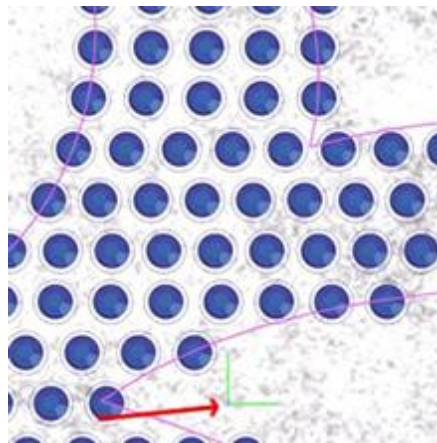


Steuergriffe

1. Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls im Design an. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten platziert. Dabei werden die Parameter des Kristall-Fülltyps berücksichtigt, die in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" angegeben wurden. Sie können den Startpunkt des Designs anklicken und ziehen und die Form der Kristalle ändern. Außerdem können Sie den Kontrollpunkt auswählen und mit den Pfeiltasten für genauere Einstellungen verschieben. Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und die Pfeiltaste verwenden, ist der Bewegungsschritt für schnellere Bewegungen größer. Die Art und Weise, wie die Kristalle in der Form positioniert werden, ändert sich sofort

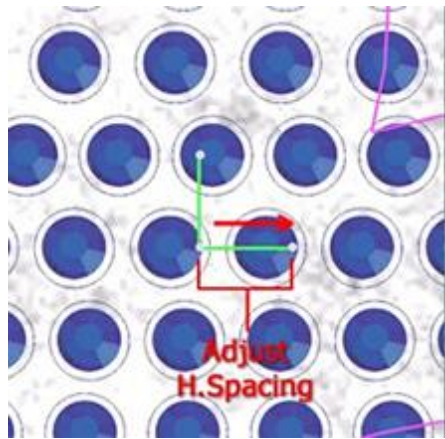


Startpunkt

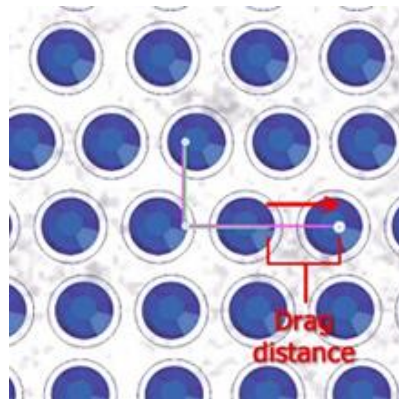


Startpunkt in der unteren linken Ecke

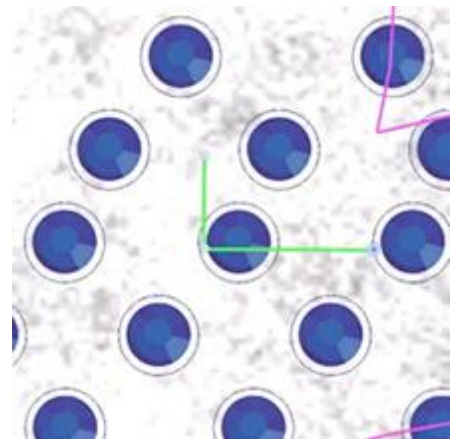
2. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den H.Abstand-Parameter an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie H. Abstand ein



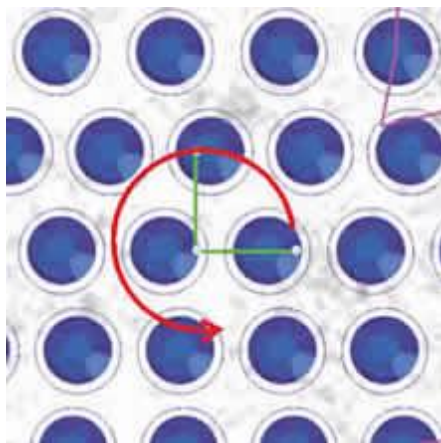
Distanz ziehen



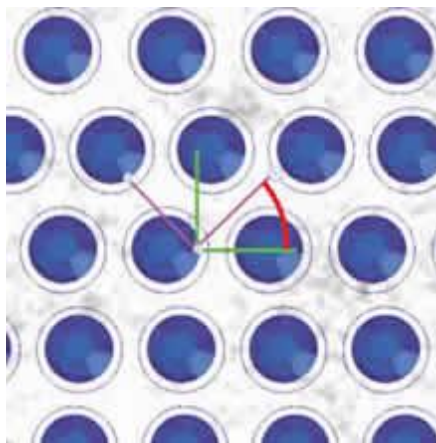
H. Abstand erhöht

Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter H.Abstand angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 ändern.

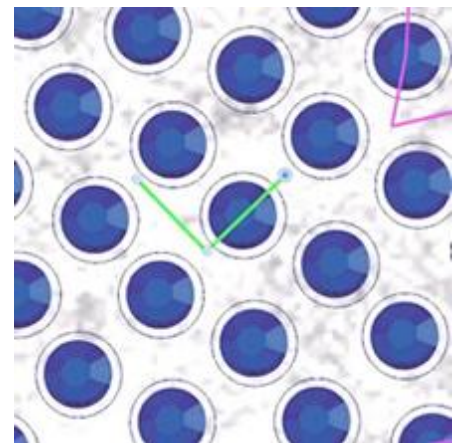
3. Der Winkel von 1-2 Zeilen, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn können Sie den Startwinkel der Kristallfüllung ändern.



Drehen Sie den Kontrollpunkt 2



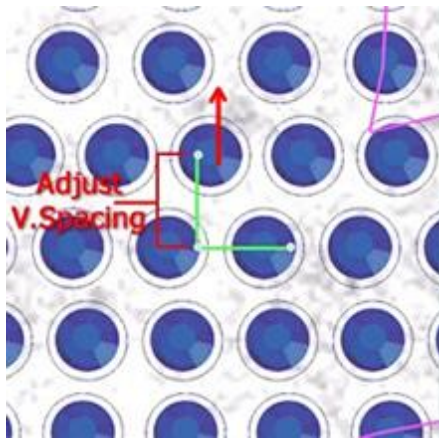
Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um alle 22.5° zu fangen



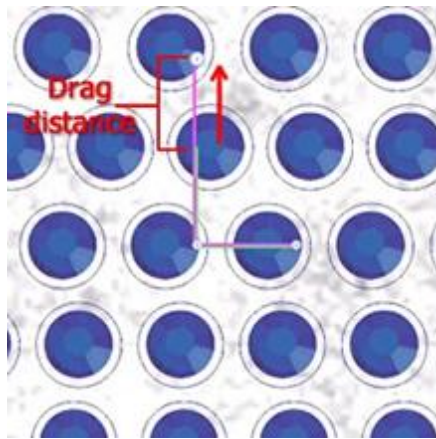
45° gedreht

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, rastet der Griff alle 22,5 Grad ein. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

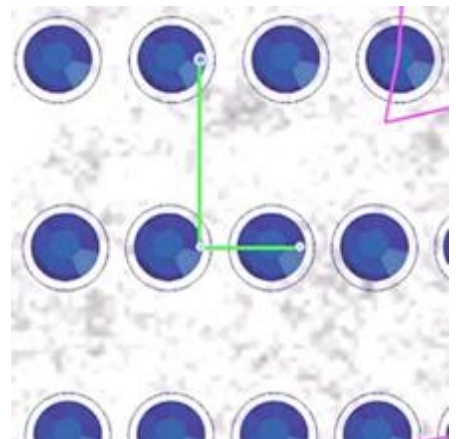
4. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 den horizontalen Abstand (V-Abstand) der Kristalle ändern können.



Stellen Sie V.Abstand ein



Distanz ziehen



V. Abstand erhöht

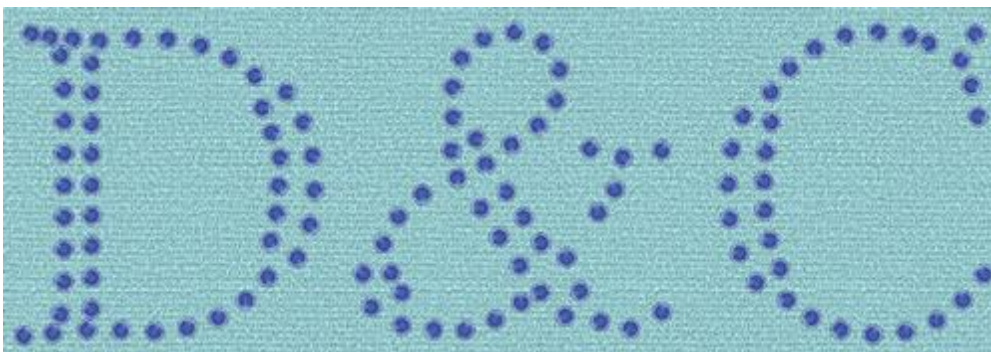
Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter "V.Abstand" angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 ändern.

Linienanpassung

Linienfüllmuster füllt Bereiche mit Kristallen in einer kontinuierlichen Linienreihenfolge und wo es benötigt wird, fügt es mehr Linien hinzu. Dieses Füllmuster hat folgenden Parameter:

H. Abstand

Es ist sehr nützlich zum Füllen von Textdesigns, die ansonsten sehr schwierig mit ihren Formen übereinstimmen. Das Linienanpassungsmuster fügt einfache Linienkristalle in engen Bereichen hinzu und verdoppelt / verdreifacht die Linien in weiteren Bereichen. Mit diesem Verfahren wird besser das Text-Art-Design oder jedes andere Design mit engen und weiten Bereichen übereinstimmen.



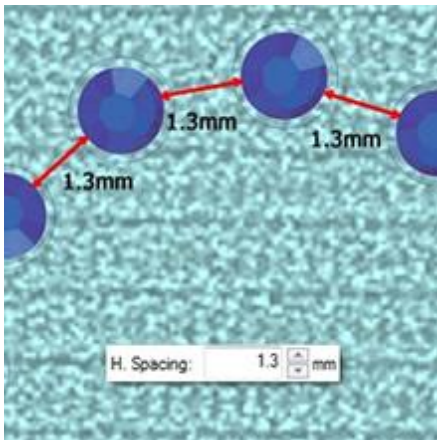
Einreihige Kristallfüllung

H. Abstand

H. Spacing:

Der Parameter H. Abstand (horizontaler Abstand) gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Der H-Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht genau, da die Kristalle innerhalb der Form

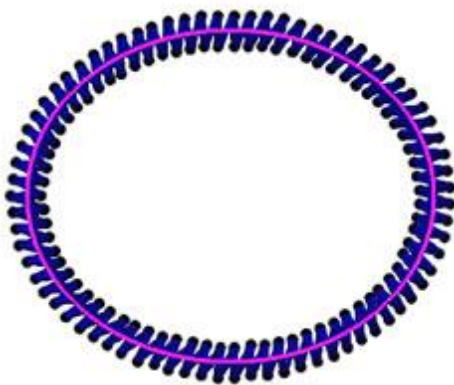
gleichmäßig verteilt sein sollten. Daher müssen Sie immer, wenn Sie einen H.Abstand-Wert für das Einlinien-Füllmuster einstellen, die Schwankung des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.



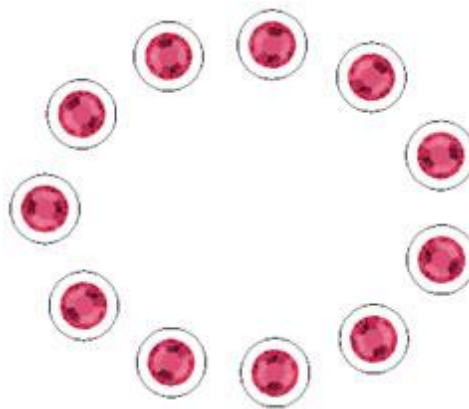
Horizontaler Abstand

Kristalle auf Umriss

Der Typ "Kristalle" ist auch im Umriss verfügbar und wenn Sie sie anwenden, werden Kristalle auf dem Umriss des Objekts platziert. Zum Beispiel hat der Kreis der folgenden Abbildung am Anfang einen "Satinlinien" Umriss. Dann wählen Sie "Kristallen" Typ "Umriss" von der Eigenschaftenleiste, und er hat Kristalle auf seinem Umriss. Die Optionen, die verfügbar sind, um die Kristalle anzupassen, wenn sie auf "Umriss" angewendet werden, sind unten beschrieben.



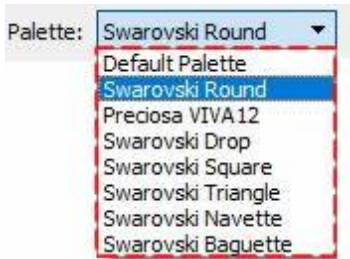
Satinlinienumrandung



Kristalle Umriss

Palette

Zuerst müssen Sie die Kristalle "Palette" aus der "Eigenschaften" -Leiste auswählen. Die Auswahl der Palette ist wichtig, da Sie nach Auswahl der Palette nur die verfügbaren Größen und Farben der ausgewählten Palette sehen.



Die Swarovski Round Palette hat 85 Kristalle und die Preciosa Viva12 hat 59 Kristalle. Es gibt auch einige Swarovski-Paletten mit verschiedenen Formen: "Drop", "Triangle", "Square", "Navette" und "Baguette".



Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, können Sie nur die Standardpalette verwenden. Die Standardpalette enthält nur einen Kristall. Sie können diesen Kristall verwenden, um alle Ihre Kristalldesigns zu füllen und einfach seine Farbe zu ändern. Ändern der Farbe und der Form wo der Kristall platziert wurde. Daher können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe anwenden, indem Sie die Farbe der Form ändern.

Größe

Dann müssen Sie eine der verfügbaren Kristalle "Größen" auswählen. Die verfügbaren Kristallgrößen hängen von der ausgewählten Palette ab. Zum Beispiel hat die Swarovski Round-Palette 15 verschiedene Kristallgrößen, die Preciosa hat 4 und die Default-Palette enthält alle möglichen Größen, die aus den Schneidemaschinen geschnitten werden können, 33 Größen. Die Größenauswahltabelle enthält verschiedene Werte, um es dem Benutzer leichter zu machen, diejenige auszuwählen, die dem Kristall / Strassstein entspricht, den er verwenden möchte.

- SS: SS steht für Steingröße. Dieser Name wird für flache Rücken und größere spitze Steine verwendet
- PP: PP steht für Pearl Plate. Dieser Name wird für Steine verwendet und kommt von Perlgrößen-Techniken. Die Größenangleichung ist $1/2 \text{ PP} = \text{SS}$
- mm: Dieser Wert gibt den ungefähren Größenbereich der Kristalle in Millimetern an.
- Zoll: Dieser Wert zeigt die genaue Größe der Kristalle in Zoll an.

Normalerweise erwähnen die Kristallpackungen die tatsächliche Größe jedes Kristalls. Die Größe ist sehr wichtig für die Software, da alle Kristalllochgrößen basierend auf diesem Wert berechnet werden. Wenn Sie zum Beispiel eine größere Größe als die tatsächliche Größe des zu verwendenden Kristalls auswählen, sind die Löcher größer und das Muster nach dem Einsetzen der Kristalle möglicherweise nicht korrekt. Wenn Sie das Gegenteil tun, passen die Kristalle nicht in die Löcher, die Sie geschnitten haben. Die Standardkristallgröße der Software ist SS10 oder PP21-PP22.

Size:

SS	PP	mm	inch
5	11	1.7-1.8	0.071
5	12	1.8-1.9	0.075
6	13	1.9-2.0	0.079

Farbe / Form

Dann können Sie auf das Symbol der ausgewählten Kristallfarbe klicken, um die vollständige Liste der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette anzuzeigen.



Umriss

Der Umriss-Parameter gibt den Abstand zwischen dem Umriss und der Mitte des Kristalls an. Der Umriss-Parameter kann auch negative Werte von -15 bis +15 mm annehmen. Dies ist ein sehr nützlicher Parameter, wenn Sie die auf den Konturen platzierten Kristalle vom Design weg und umgekehrt verschieben möchten. Wenn Sie Kristalle auf den Umriss auftragen, werden sie normalerweise entlang des Umrisses platziert, sodass sie sich mit dem Füllbereich der Form überschneiden. Dies ist der Grund, warum der Versatzwert vorhanden ist, damit Sie Änderungen am Umriss leicht vornehmen können.



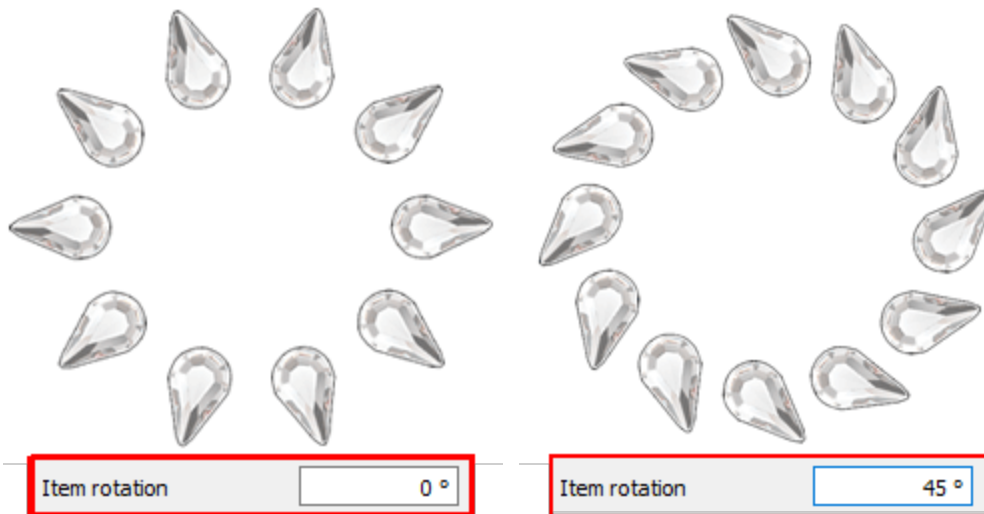
Kristallfüllungsumriss 0 mm

Kristallfüllungsumriss 2,0 mm

Kristallfüllungsumriss -2.0 mm

Artikelrotation

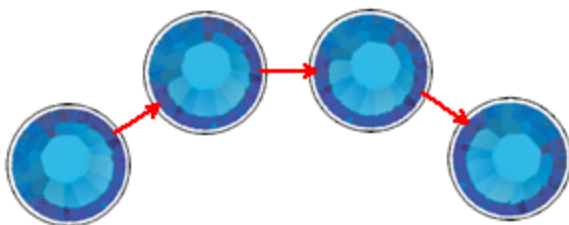
Mit der Artikelrotation können Sie die Kristalle, die Sie in die Form eingefügt haben, drehen.



Sie können den Wert für die Artikelrotation erhöhen oder verringern, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mauselement drehen. Der Wert, den Sie eingeben, definiert den genauen Rotationswinkel, den die Kristalle von ihrer ursprünglichen Position haben sollen. Der Standardwert für die Artikelrotation ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Artikelrotationswert vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt. Die Kristallrotation ist immer gegen den Uhrzeigersinn.

Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Bei dieser Berechnung wird der Kristallschnittumriss (grüner Kreis um die Kristalle) nicht berücksichtigt. Der Abstand kann in diesem Fall nicht präzise sein, da die Kristalle des gleichen Umrisses gleichmäßig verteilt sein sollten und die Software auch Kristalle an scharfen Ecken hinzufügt. Dies ist eine sehr wichtige Option, da Sie damit perfekte Kristalllöcher auf dem gewünschten Material erzeugen und vermeiden können Überlappung der Kristalle.



Horizontaler Abstand

Plotter Voreinstellungen

Da jedes von Ihnen erstellte Kristalldesign an einen Plotter für die Vorlagenproduktion gesendet wird, ist es eine gute Übung, die Optionen des Plotters entweder durch Auswahl der Plotter-Voreinstellungen "anzupassen" oder wenn Sie den Plotter und das Material durch Einstellen des Plotters kennen, Einstellungen manuell zu tätigen. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchlauf, Klingenfarbe und Tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes Design mit Ihrem Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden Plotter -Optionen müssen entweder für jedes Objekt angepasst werden, hier in Eigenschaften oder im Dialogfeld In Plotter exportieren. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen entsprechend dem Material und der Art des Vorgangs zu helfen, haben wir verschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Plotter Voreinstellungen" und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Die Einstellungen, die Sie hier auswählen, werden für die ausgewählten Objekte verwendet, wenn Sie das Design an den Schneideplotter exportieren.

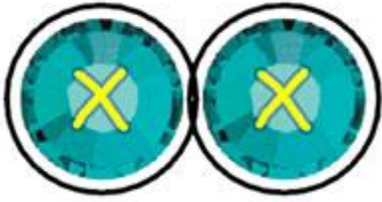
Cutter presets		Name	Material	Blade color	Blade depth
Cutter speed	50	Edge	Vinyl	Red	2.0
Cutter pressure	60	Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Cutter passes	1	Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Blade depth	50.0	Edge	Wool Felt - treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Blade color	Blue	Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
		Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
		Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
		Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
		Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
		Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
		Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
		Edge	Contact paper	Red	2.0
		Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
		Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
		Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
		Edge	Plastic	Red	5.0
		Edge	Paint/Draw	None	0.0

Von Strasssteinen trennen

Mit der Schaltfläche "Von Strasssteinen trennen" können Sie das ausgewählte Objekt in einzelne Kristalle umwandeln. Das bedeutet, dass Sie Kristalle löschen, verschieben oder manuell hinzufügen können. Diese Option wird hauptsächlich verwendet, um Überlappungen zu vermeiden und bestimmte Designs zu verfeinern. Außerdem ist es sehr nützlich, wenn Sie eine Form mit Kristallen erstellen und dann verschiedenen Kristallfarben / -formen Teile des Designs zuweisen möchten. Beachten Sie jedoch, dass Sie die getrennten Kristalle nicht zu einem Kristallfüllobjekt gruppieren können. Halten Sie daher die Option "Von Strasssteinen trennen" als Ihre letzte Wahl oder behalten Sie ein doppeltes Objekt desjenigen, das Sie zu Kristallen trennen wollen, um zurückgehen zu können und es erneut zu bearbeiten.

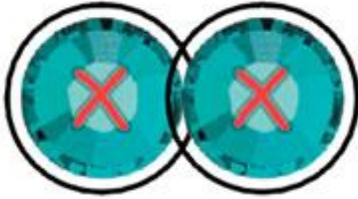
Überlappende Kristalle

Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie Designs mit Kristallen erstellen. Sie können diese Option im Menü Ansicht aktivieren, indem Sie Überlappende Kristalle auswählen. Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, werden alle überlappenden Kristalle mit einem "X" markiert, um leicht erkennbar zu sein. Wenn die Überlappung zwischen den Kristallen auf dem Umriss der Kristalle begrenzt ist, wird das "X" gelb sein.



Umriss der Kristalle überlappen

Wenn sich die Kristalle überlappen, ist das "X" rot.



Tatsächliche Kristalle überlappen sich

Jedes Mal, wenn Sie ein Design mit Kristallen fertigstellen, ist es eine gute Übung, die Option "Überlappende Kristalle" zu aktivieren, um zu überprüfen, ob es in Ihren Kristallen Überschneidungen gibt, die Sie nicht bemerkt haben und die repariert werden müssen.

Hinweis: Es ist ratsam, die Option "überlappende Kristalle" nicht immer eingeschaltet zu lassen, da dies den PC verlangsamen könnte.

Ausschneiden - Erstellen von Designs mit Ausschnitten

Die Software implementiert "Schneide" -Fähigkeit in einer Weise, dass das Schneiden einfach gemacht wurde. In den folgenden Artikeln werden wir zeigen, wie Schneiden funktioniert. Verbinden Sie sich mit Ihrem Plotter und die Möglichkeiten sind endlos. Sie können problemlos eine Vielzahl von Plottern (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail und GCC Jaguar) anschließen oder in ein Dateiformat exportieren, das Ihr Plotter unterstützt (*.HPGL, *.SVG, *.DXF, *.Brother FCM-Datei). Sie haben die Möglichkeit, Formen, Motive und Designs in der Software zu erstellen und aus praktisch jedem Material auszuschneiden. Sie können Stoff für Applikationen schneiden, Vorlagen für Kristalldesigns, Vinyl zum Aufbringen auf Hemden, Glaswaren, Wände oder Spiegel, Magnete für Ihr Auto oder Kühlschrank, Papier für jedes Scrap-Booking oder Papier-Projekte. Experimentieren Sie in kürzester Zeit mit neuen Techniken, Materialien und Designs! In den folgenden Artikeln werden wir einige Beispiele für die Erstellung von Schneide-Designs vorstellen. Im Allgemeinen können wir jedes Design-Teil in eine Schneide-Linie ändern, indem wir den Schnitt Umriss-Typ anwenden.

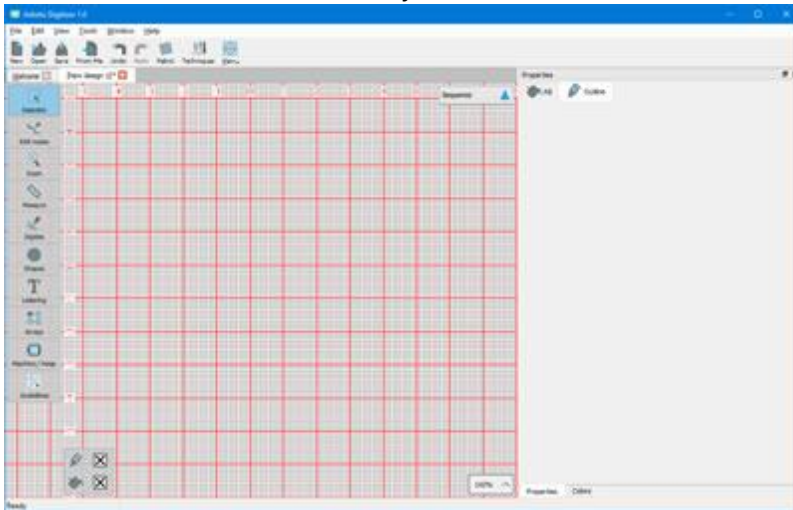
Alle Funktionen, die in den folgenden Abschnitten beschrieben sind (Abschnitt "Ausschneiden"), sind nur aktiviert, wenn Sie Ausschneiden aktiviert haben Technik Technik für das erstellte / bearbeitete Design.

Erstellen Sie ein Schneide-Design von Grund auf neu


In diesem Thema werden wir ein Design von Grund auf neu erstellen, ohne eine Artwork-Quelle zu verwenden und die verfügbaren Design-Tools zu verwenden, und wir werden einige Objekte entwerfen und sie zu "Schnitt" -Objekten machen.

1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Design. Der Designbereich erscheint leer und ohne Design.

2. Verwenden des Techniken-Symbols  Stellen Sie sicher, dass nur die "Schnitt" -Technik aktiviert ist.




3. Wir werden ein logoähnliches Design mit einem "Text" -Objekt und einem "Symbol" erstellen und dann die Buchstaben und das Symbol in ein Material mit anderer Farbe schneiden. Starten Sie das

Werkzeug "Text"  aus der Werkzeugleiste "Werkzeuge".

4. Klicken Sie auf den Ort, an dem Sie das Textobjekt platzieren möchten. Jetzt können Sie in der "Extras Optionen" Leiste den gewünschten Text eingeben und Sie können die Optionen des hinzugefügten Textes vor dem Hinzufügen anpassen.



Passen Sie die Textoptionen an

5. Wir werden "Wasser" eingeben und die linke Maustaste auf die Rechteckauswahl klicken  um den eingegebenen Text abzuschließen und das Textwerkzeug freizugeben.

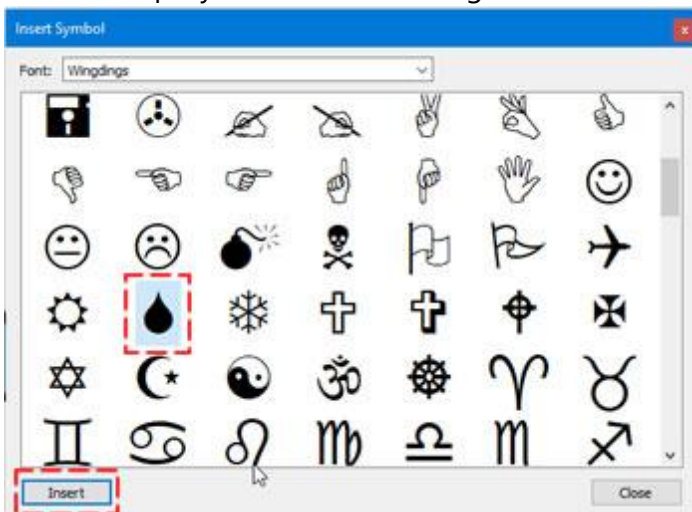
Water

Eingegebener Text

6. Um ein Textobjekt zu trennen, wählen Sie eine helle Füllfarbe und eine dunklere Konturfarbe, wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist.

Water

7. Jetzt werden wir die Option "Symbol einfügen" der Menüoption "Extras" verwenden, um eine Tropfenform hinzuzufügen. Starten Sie "Symbol einfügen", wählen Sie "Wingdings" Schriftart, wählen Sie das Drop-Symbol wie in der folgenden Abbildung und drücken Sie die "Einfügen" -Taste.



8. Der Einfügesymbol-Dialog wird geschlossen und der Cursor wird zu einem Kreuz, das darauf wartet, dass Sie die Position des Symbols angeben. Klicken und ziehen Sie, um die Position und Größe des

Symbols zu definieren.




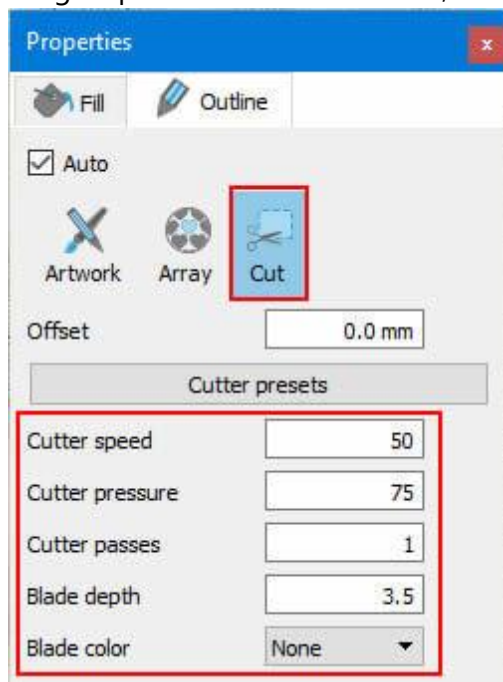
9. Wir wählen eine hellblaue Farbe für die Füllung des Symbols und ein dunkleres blau für die Umrandung des Symbols.



10. Da wir nur die "Schnitt" -Technik aktiviert haben, wird jedes von uns entworfene Objekt automatisch

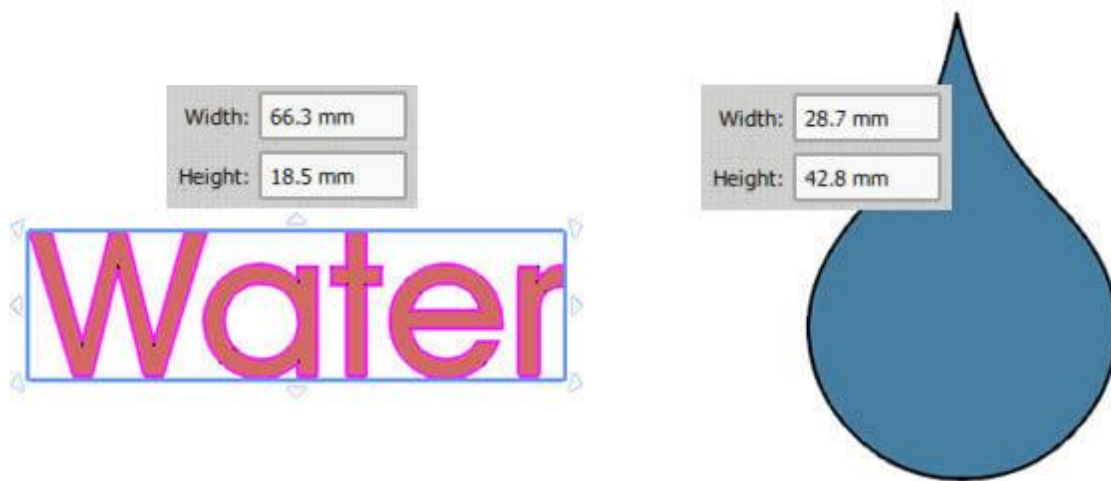
auf "Schnitt" gesetzt.  Umrisstyp Damit müssen wir nichts machen, die erstellten Objekte sind

bereits ausgeschnitten  Objekte. Wählen Sie sowohl das Textobjekt als auch das Symbol aus und überprüfen Sie die Umrisseigenschaften. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, gibt es einige Optionen für den "Plotter", die wir Ihnen später im Detail vorstellen werden.

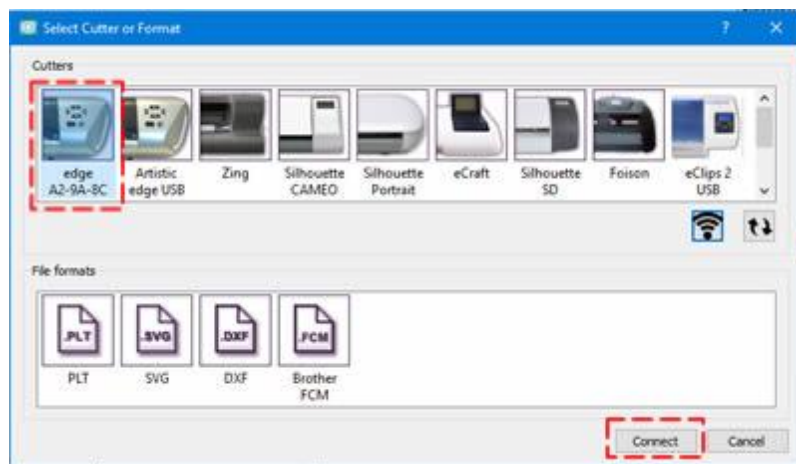


11. Nehmen wir an, wir sind fertig mit dem Design und sind bereit, die Teile mit unserem digitalen Plotter zu schneiden. Wir möchten die Zeichen auf einem roten Farbmaterial und das Symbol auf einem

blauen Farbmaterial ausschneiden. Wir benötigen also ein rotes Klebematerial mit einer Breite von 66,3 mm und einer Höhe von 18,5 mm entsprechend der Größe des Textteils, das auf die Schneidematte gelegt werden soll, und ein blaues Klebematerial entsprechend der Größe des Tropfensymbols.

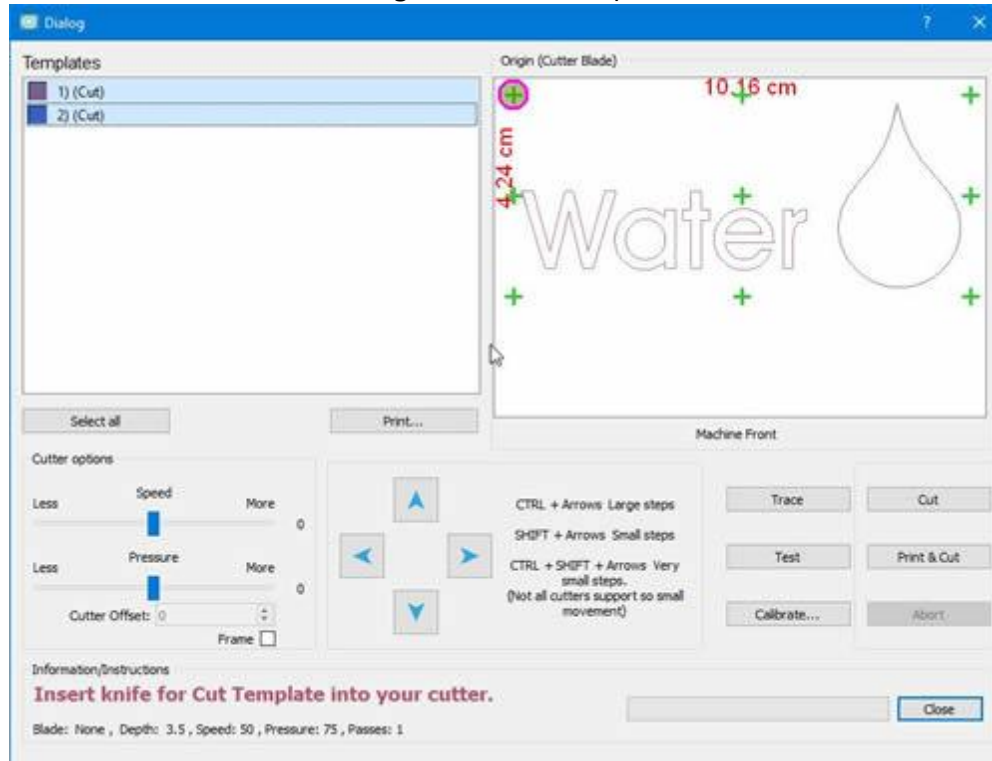


12. Verwenden Sie die Option "Export zu Plotter" im Menü "Datei-Export".
13. Aus dem erscheinenden Dialog müssen wir einen der Plotter zum Verbinden auswählen oder ein Dateiformat, wenn wir in eine Datei exportieren und manuell in unseren Plotter importieren wollen. In unserem Beispiel verwenden wir den Artistic Edge Plotter, klicken auf das Artistic Edge Plotter Symbol und dann auf "Connect" um fortzufahren.



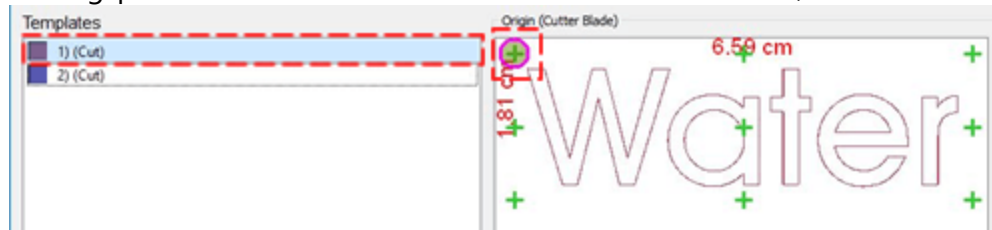
14. Der "Export zum Plotter" -Dialog erscheint. In diesem Dialog können Sie jedes Designteil mit Ihrem Plotter schneiden. Wenn der Digital Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist,

können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren.




15. Bevor Sie fortfahren, müssen Sie die Schneidmatte mit den Schneidmaterialien in den Plotter geladen haben.




16. Zuerst wählen wir den zu schneidenden Text aus dem Bereich Vorlagen aus und legen den Anfangspunkt der oberen linken Ecke fest. Dies ist der Punkt, von dem aus der Plotter starten soll.



17. Wenn Sie dieses Material noch nie auf Ihrem Plotter verwendet haben, sollten Sie zunächst einen Testschnitt durchführen, um sicherzustellen, dass das Material mit den aktuellen Einstellungen richtig geschnitten ist. Bewegen Sie das Messer mit den Pfeiltasten auf eine Position, die nicht für den eigentlichen Schnitt verwendet wird, und drücken Sie die Test-Taste. Der Plotter führt einen Test durch. Lösen Sie das geschnittene Teil ab, um zu überprüfen, ob es korrekt geschnitten wurde. Wenn dies nicht der Fall war, stellen Sie die Optionen für den Plotter so ein, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

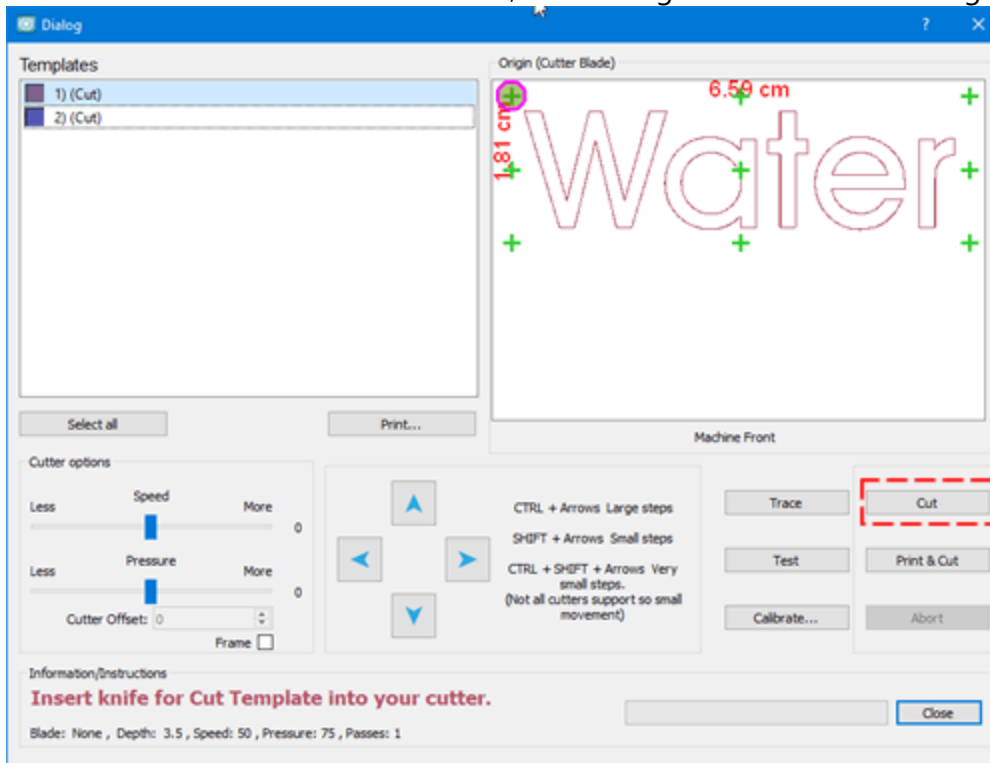
18. Jetzt müssen Sie die Klinge für das eigentliche Schneiden des Materials positionieren. In unserem Fall müssen wir die Klinge nahe an die Kante des oberen linken Teils des Materials entsprechend dem von uns ausgewählten Ursprung bewegen. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Messer an die gewünschte Position zu bewegen. Wenn Sie die Position des Messers feineinstellen müssen, können Sie mit den Tasten "Strg", "Shift" den Schritt der Bewegung anpassen.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt  um die Bewegung klein zu machen.

- Halten Sie die "Strg" -Taste gedrückt () (für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen großen Bewegungsschritt zu haben.
- Verwenden Sie die Tasten Strg und Umschalt gleichzeitig ( + ) (Für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.


19. Sie können den Bereich "verfolgen", den das Design benötigt, um sicherzustellen, dass es in das Material passt, das Sie platziert haben.


20. Drücken Sie abschließend "Schneiden", um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

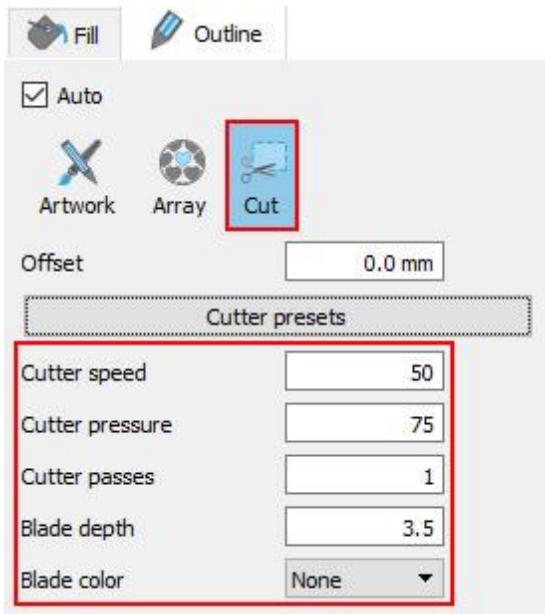


21. Nachdem der Schneidevorgang des Textteils abgeschlossen ist, müssen Sie den Symbolteil ausschneiden. Wählen Sie die Symbolvorlage, setzen Sie den gleichen Startpunkt und bewegen Sie die Klinge mit den Pfeilen in die obere linke Ecke des blauen Materials auf der Schneidematte. Drücken Sie Schneiden, um mit dem Schneiden des Symbolteils fortzufahren. Wenn Sie alle Schritte korrekt ausgeführt haben, müssen Sie an dieser Stelle das Teil entfernen, um es für Ihre Projekte zu verwenden.

Schneide - Eigenschaften

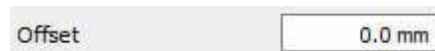
Wie wir bereits erwähnt haben, können wir einfach jedes Design erstellen und den "Schnitt" anwenden.  Konturtyp Der ausgewählte Teil wird als Schnittmuster markiert und wir können ihn mit unserem digitalen Schneideplotter schneiden. Der Umrißtyp "Ausschneiden" wird nur auf Objekte mit Umriß angewendet, anderenfalls ist er nicht verfügbar. Wenn wir nur die "Ausschneiden" -Technik aktiviert haben und wir ein Vektor-Design importieren, wird es automatisch in "Ausschneiden" umgewandelt. Wenn wir andere Techniken haben, wählt die Software andere Umrisstypen für das importierte Bildmaterial aus. Wir können "Schnitt" auf

jedes Objekt anwenden, indem wir einfach das Objekt auswählen und dann auf "Schnitt" drücken  Tippen Sie auf die Registerkarte "Umriss" der "Eigenschaften" -Leiste.



Für den "Schnitt" -Typ haben wir die "Umriss" -Eigenschaft und eine Reihe von Plotter-Einstellungen.

Umriss



Indem Sie einen "Umriss" -Wert für einen "Schnitt" definieren, können Sie einen Abstand angeben, der vom Original, das vom "Schnitt" entfernt werden soll, nach innen oder außen verläuft. Beispiel: Wenn Sie den Umriss-Wert auf 3 mm einstellen, wird der "Schnitt" um 3 mm in alle Richtungen außerhalb seiner ursprünglichen Position verschoben. Wenn Sie dagegen den Wert auf -3mm einstellen, verschiebt der "Schnitt" seinen Umriss um 3mm in alle Richtungen innerhalb seiner Startposition. Im Feld Versatzwert können Sie den Wert des gewünschten Versatzes eingeben (Versatz schneiden), mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten Wert von 15 mm. Sie können den Versatzwert auch erhöhen oder verringern, indem Sie das Mausexplorer drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die der "Schnitt" von der ursprünglichen Grafikposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird ein innerer Umriss auftreten und das Gegenteil, wenn es positiv ist. Der Standard-Umriss-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Vorschau angezeigt

Plotter-Voreinstellungen

Alle "Schnitt" -Objekte werden erzeugt, indem ein Messer in Ihren Plotter gelegt und dann das Design zum Plotter exportiert wird. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchlauf, Klingfarbe und Tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes Design mit Ihrem digitalen Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden Plotter-Optionen müssen entweder für jedes Objekt angepasst werden, hier in Eigenschaften oder im Dialogfeld In Plotter exportiert werden. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen entsprechend dem Material und der Art des Vorgangs zu helfen, haben wir verschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Plotter Voreinstellungen"

und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus.

Cutter speed	<input type="text" value="50"/>
Cutter pressure	<input type="text" value="20"/>
Cutter passes	<input type="text" value="1"/>
Blade depth	<input type="text" value="2.0"/>
Blade color	<input type="text" value="Red"/>

Wenn Sie beispielsweise ein Design mit dem Artistic Edge Plotter auf Vinyl schneiden möchten, müssen Sie die entsprechende Voreinstellung auswählen. Wenn wir Edge - Vinyl Voreinstellung wählen, werden alle Plotteroptionen wie in der obigen Abbildung eingestellt.

Cutter presets			
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

Falls Sie ein spezielles Material haben oder die Qualität "Schneiden" verbessern möchten, können Sie die Schneidoptionen auch durch Ändern der folgenden Optionen (Schneidgeschwindigkeit, Druck, Durchgänge, Klingentiefe und Klingenauswahl) anpassen.

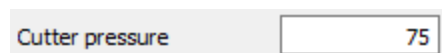
Schneidgeschwindigkeit

Cutter speed	<input type="text" value="50"/>
--------------	---------------------------------

Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der das Gerät das Design schneidet. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch über das Bedienfeld der Maschine Anpassungen vornehmen. Fühlen Sie sich frei, die Geschwindigkeitseinstellung abhängig von der

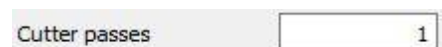
Geschwindigkeit zu ändern, die das Design geschnitten werden soll. Das Plotter Geschwindigkeitsfeld kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Schneiddruck

The image shows a software interface element for 'Cutter pressure'. It consists of a light gray rectangular box with the text 'Cutter pressure' on the left and a white input field on the right containing the number '75'.

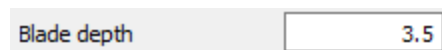
Wenn dieser Wert aktiviert ist, können Sie die Kraft angeben, die der Computer auf das Messer hinzufügt, um das Design zu schneiden, oder den Stift / Pinsel, um das Design zu zeichnen. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch Einstellungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Sie können die Einstellung für den Schneiddruck auf der Grundlage der Tiefe ändern, in der das Material geschnitten oder bemalt werden soll. Der Wert des Schneiddrucks variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material benötigt mehr Druck und dünnes weniger. Das Schneiddruckfeld kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Durchgänge

The image shows a software interface element for 'Cutter passes'. It consists of a light gray rectangular box with the text 'Cutter passes' on the left and a white input field on the right containing the number '1'.

Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Design erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine erstellt wird.

Klingentiefe

The image shows a software interface element for 'Blade depth'. It consists of a light gray rectangular box with the text 'Blade depth' on the left and a white input field on the right containing the number '3.5'.

Mit dieser Option können Sie die Klingentiefe des Messers einstellen. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und hängt von der Klingenauswahl ab (einige digitale Schneidemaschinen haben mehr als eine Klinge). Diese Option ist eine Art Information, da Sie die Klingentiefe möglicherweise manuell mit der Hand einstellen müssen, wenn Sie das Messer auf den digitalen Schneideplotter legen. Der Wert der Klingentiefe variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material braucht mehr Tiefe und dünner weniger. Das Messer-Tiefenfeld kann Werte von 1 bis 12 annehmen.

Klingenfarbe

The image shows a software interface element for 'Blade color'. It features a light gray box with the text 'Blade color' and a mouse cursor icon. To the right is an open dropdown menu with a list of options: 'Red' (highlighted in blue), 'None', 'Red', 'Blue', 'Yellow', and 'Embosser'.

In diesem Dropdown-Menü wird die Messer-Farbe angezeigt, die Sie verwenden müssen, um das spezifische Material zu schneiden. Dies gilt für bestimmte Maschinen, die verschiedene Messer mit unterschiedlichen Farben enthalten. Normalerweise ist jede Farbe zum Schneiden von verschiedenen Materialien. Weitere Informationen darüber, welche Klinge aus welchem Material besteht, finden Sie in der Bedienungsanleitung des Schneidgeräts.

Zum Beispiel sind die Klingen für den Artistic Edge Plotter für folgende Verwendung geeignet:

- Blue Cap Blades eignet sich zum Schneiden dickerer Materialien

- Red Cap Blades dient zum Schneiden dünner Materialien
- Yellow Cap Blades ist zum Schneiden von Stoffen

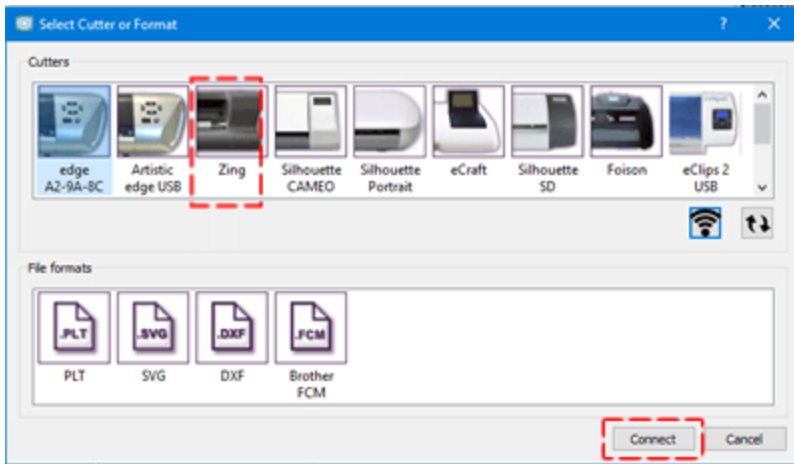
Wählen Sie die Messer-Farbe aus, die Sie für das aktuell ausgewählte Objekt verwenden möchten, und während des Schneidevorgangs benachrichtigt Sie die Software, dass Sie die entsprechende Messer-Farbe verwenden müssen, um die Form zu schneiden.

Drucken & Schneiden

Lassen Sie uns kurz erklären, wie die "Print & Cut" -Funktionalität funktioniert. Wie bereits erwähnt, funktioniert die Funktion "Print & Cut" auf 2 Arten, je nach verwendetem Schneideplotter. Für "Artistic Edge", "Zing" und "Foison Koala", die einen Laserpointer haben, müssen wir während des Verfahrens (mit dem Laserpointer) auf dem gedruckten Papier einige spezielle Markierungen anbringen, damit der Druck und der Schnitt richtig ausgerichtet sind. Bei Silhouette CAMEO, die über einen speziellen optischen Erkennungsmechanismus verfügt, müssen wir das bedruckte Papier auf den Plotter legen und er erkennt die speziellen Markierungen mit optischer Erkennung. Für das folgende Beispiel haben wir "Zing" Plotter verwendet, der einen Laserpointer hat. Wir beginnen mit dem Design der folgenden Abbildung.

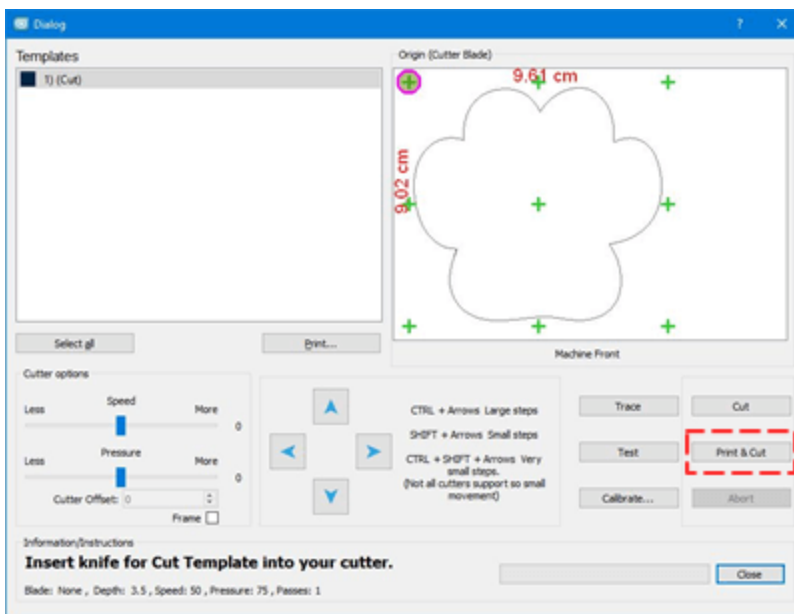


Die äußere Linie hat den Umrißtyp "Ausschneiden". Erweitern Sie im Menü "Datei" die Option "Exportieren" und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "Nach Zuschneiden". Aus dem erscheinenden Dialog müssen wir einen der Plotter zum Verbinden auswählen oder ein Dateiformat, wenn wir in eine Datei exportieren und manuell in unseren Plotter importieren wollen. In unserem Beispiel werden wir "Zing" Plotter verwenden, klicken Sie auf das "Zing" Plotter -Symbol und klicken Sie dann auf "Verbinden", um fortzufahren.

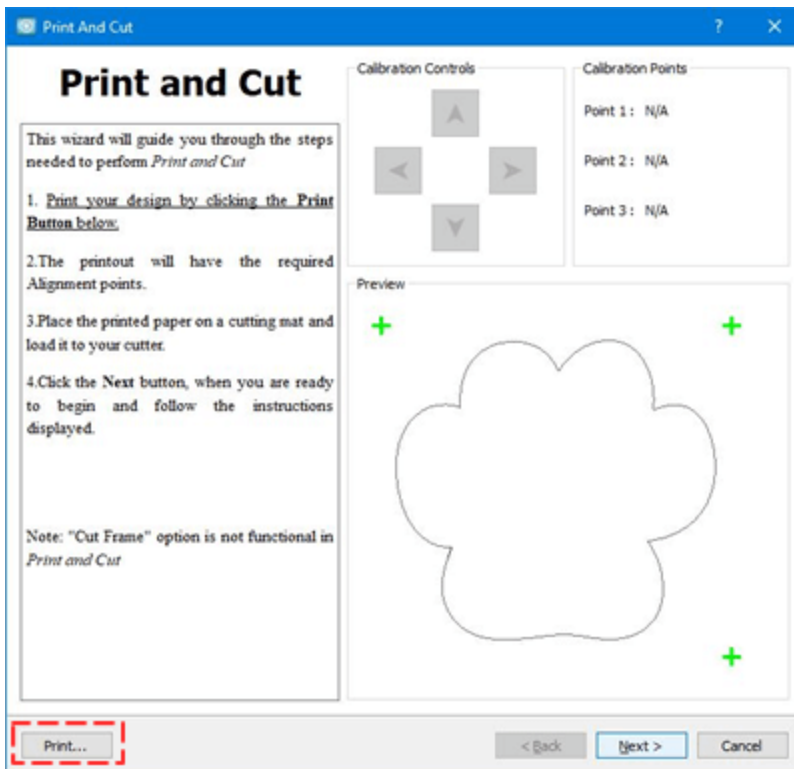


Wählen Sie einen Plotter oder exportieren Sie ihn in eine Datei

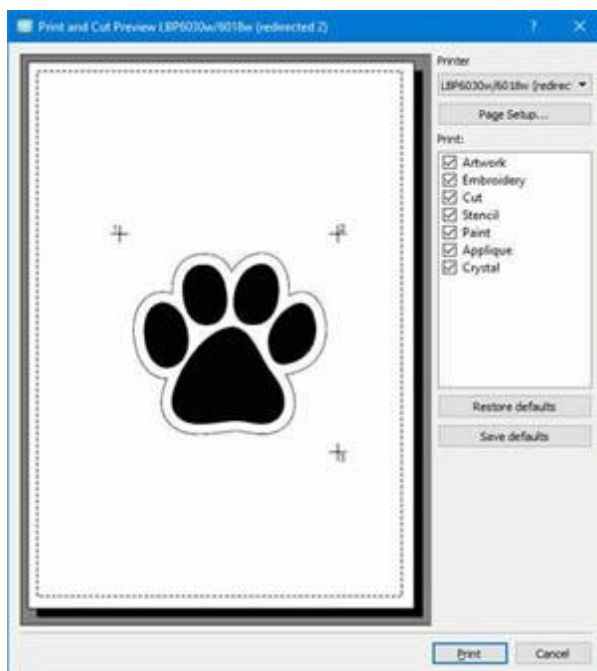
Das Dialogfeld "Exportiere zu Plotter" wird angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie ein beliebiges Konstruktionsteil mit Ihrem Plotter ausschneiden. Wenn der Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren. Für diese Demonstration stellen wir Ihnen die Print & Cut-Funktionalität vor.



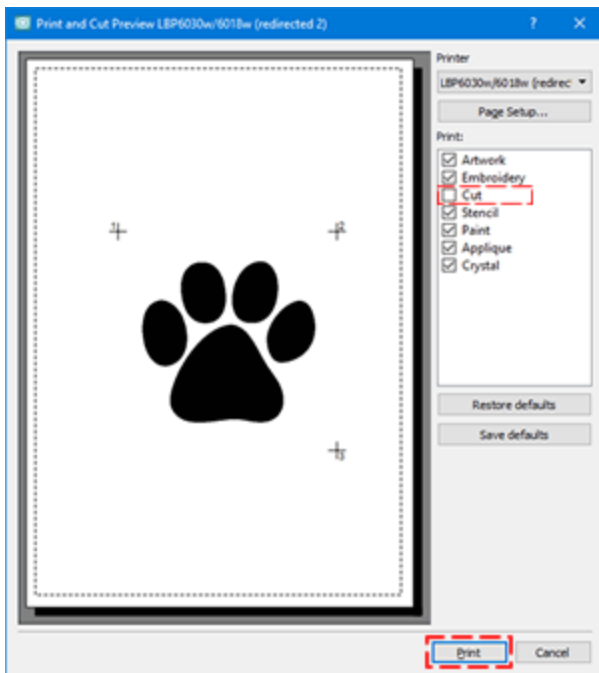
Ein Assistent wird uns durch das Verfahren führen. Zuerst müssen Sie drucken drücken, um das Design an Ihren Drucker zu senden.



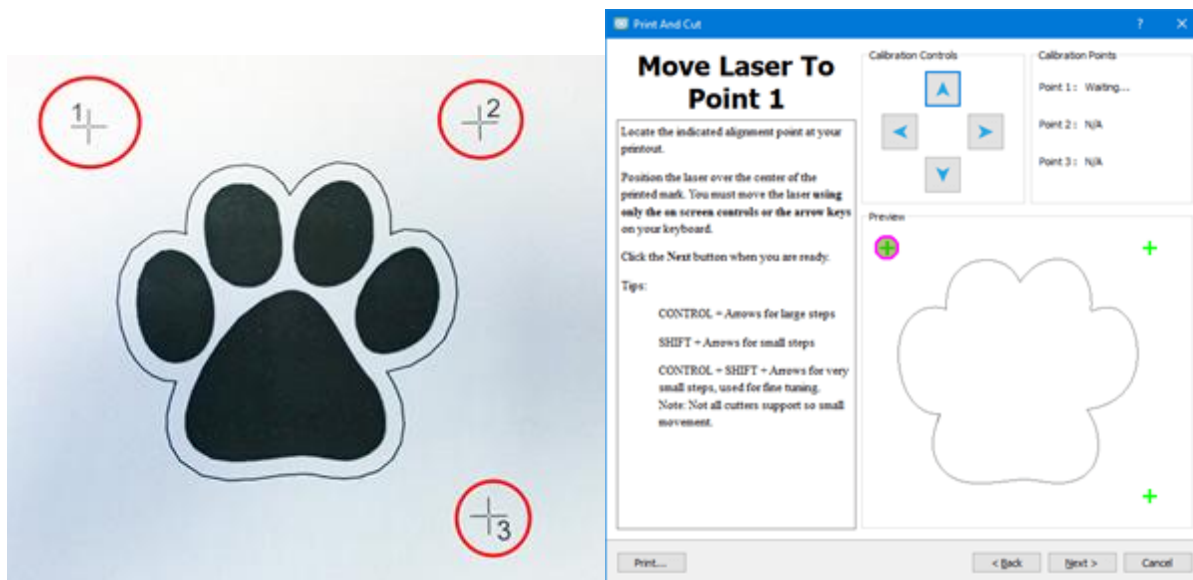
Passen Sie die Druckoptionen an und drücken Sie "Drucken", um sie an Ihren Drucker zu senden.



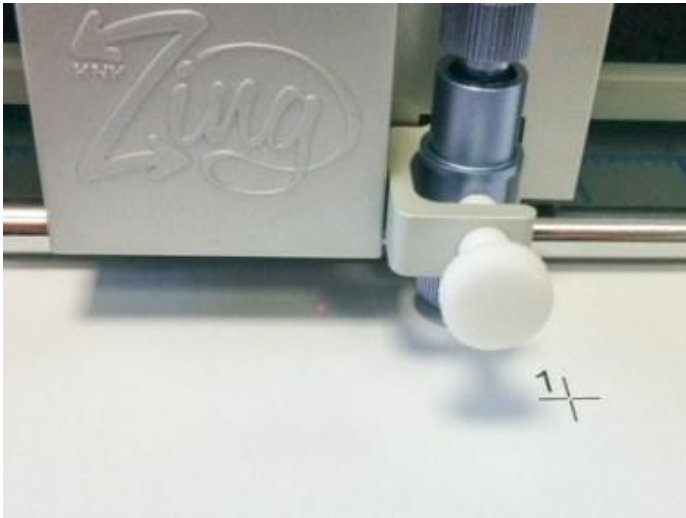
An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass Sie die Schnittlinie vom Druck entfernen können, um nur die Grafik und nicht die Schnittlinie zu haben.



Jetzt müssen Sie das bedruckte Papier auf die Schneidematte legen und die Matte auf den Plotter legen. Das gedruckte Papier erscheint in der folgenden Abbildung. Jetzt, indem wir als nächstes auf den Print & Cut Wizard drücken, werden wir aufgefordert, den Laserpointer zu den 3 Punkten zu bewegen, auf die die roten Ellipsen zeigen.



Drücken Sie Weiter, um den ersten zu definieren. Bewegen Sie den Laserpointer mit den Pfeiltasten zur Mitte des Kreuzes jedes Punktes.



Bewegen Sie den Laserpointer mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um den Zeiger in der Mitte der Achse des ersten Punktes zu bewegen



Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten in die Mitte des ersten Punktes und drücken Sie Weiter.



Bewegen Sie den Zeiger mit den Pfeiltasten in die Mitte des zweiten Punktes und drücken Sie Weiter.



Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten in die Mitte des dritten Punktes und drücken Sie Cut, um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

Am Ende können Sie zusätzliches Papier entfernen und Sie haben die Umriss Ihres Designs geschnitten.




Schablone - Erstellen von Schablonenentwürfen

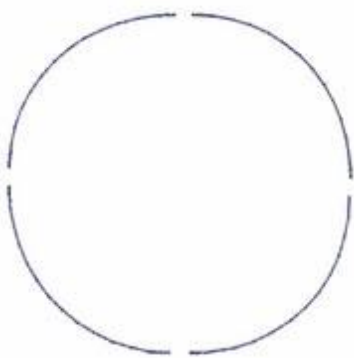
In diesem Abschnitt beschreiben wir die Fähigkeit der Software, "Schablonen" -Designs zu erstellen. Eine Schablone erzeugt ein Bild oder Muster, indem sie eine Oberfläche über einem Zwischenobjekt mit definierten Lücken einfärbt, die das Muster oder Bild erzeugen, indem die Farbe nur einige Teile der Oberfläche erreichen kann. Es gibt Schablonendesigns mit großen Schnittbereichen, die überbrückt werden müssen, bevor sie geschnitten werden. Andernfalls wird das Muster / die Form nicht korrekt angewendet. Um dies zu tun, müssen Sie eine Brücke in der Kontur des Designs hinzufügen und die Unterstützung des Materials erhöhen. Es gibt viele Parameter in der Software, die Ihnen helfen können, das Schablonendesign anzupassen und das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

Um den "Schablonen" -Typ verwenden zu können, muss die "Schablonen" -Technik aktiviert sein.

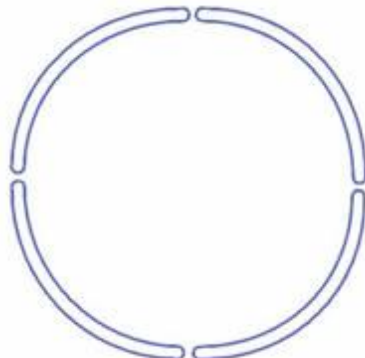
Mit Schablone arbeiten

Die Software enthält einen speziellen Umrisstyp, der jede offene Form in "Schablonenform" umwandeln kann. Um es auf eine offene Form anzuwenden, müssen Sie es auswählen und dann auf die "Schablone" klicken

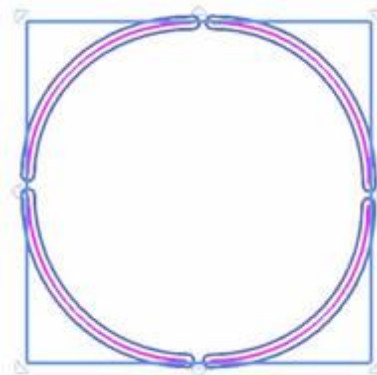
 Symbol auf der Registerkarte "Gliederung" der Leiste "Eigenschaften". Die offene Form wird zur Schablonenform, ohne das Kunstwerk zu verändern. Ein Kurvenumriss wird um ihn herum gezeichnet, um den Bereich festzulegen, der ausgeschnitten wird.



Offene Form

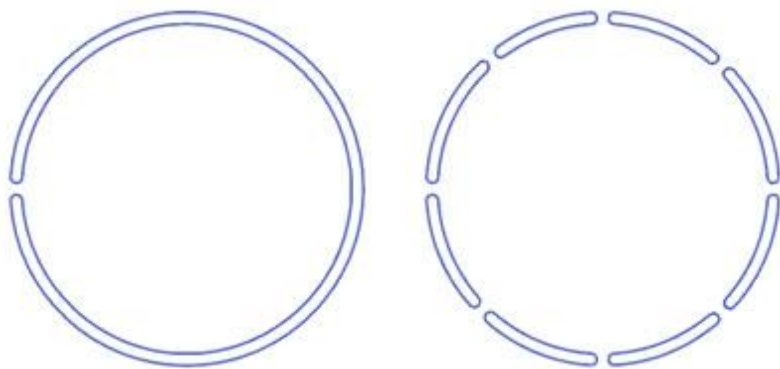


Schablonenwerkzeug
angewendet



Der Umriss ist dort aber
versteckt

Wenn Sie versuchen, eine Schablone auf eine geschlossene Form aufzutragen, sehen Sie keinen Unterschied. Wenn Sie eine Schablone basierend auf einer geschlossenen Form erstellen möchten, müssen Sie der Form Schablonenbrücken hinzufügen. Um dies zu tun, starten Sie den Modus "Umformpunkte bearbeiten", klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Umriss der geschlossenen Form, an dem Punkt, an dem Sie die Schablonenbrücke hinzufügen möchten, und im erscheinenden Menü die Option "Schablonenbrücke". Die geschlossene Form wird geöffnet und jetzt wird es wie eine Schablone aussehen. Je nach Form und Größe müssen Sie möglicherweise mehr Schablonenbrücken hinzufügen, um Ihre Schablone stabiler zu machen. Wenn Sie beispielsweise einen Schablonenformkreis haben, können Sie nicht nur eine Schablone Brücke haben. Sie müssen mehr als eine Brücke hinzufügen, um das Schablonendesign stabiler zu machen.



Nur eine Schablone Brücke

Viele Schablonenbrücken

Wenn die geschlossene Form, die Sie verwenden möchten, die Schablone werden soll, müssen Sie sie zuerst in Umformpunkte umwandeln, indem Sie die entsprechende Option des Rechtsklick-Menüs auswählen und dann können Sie "Schablonenbrücken" hinzufügen.

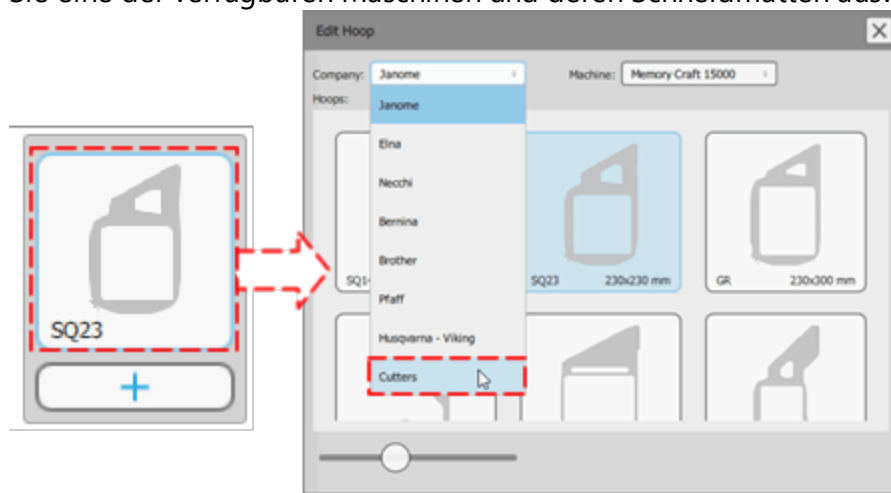
Erstellen Sie ein Schablonendesign

Dieses Tutorial zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie ein neues Design erstellen, eine Vektordatei importieren und in das Design "Schablone" konvertieren können.

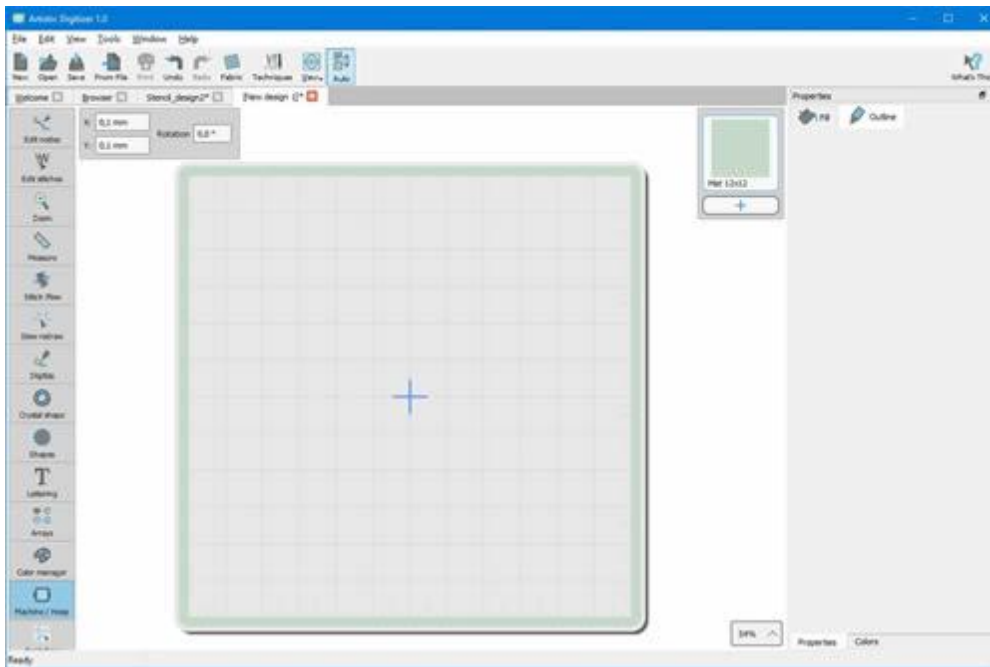
1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Design, um mit einer leeren Leinwand zu beginnen.

Stellen Sie sicher, dass die "Schablonen" -Technik aktiviert ist.

2. Wenn Sie Ihr Design auf einer Schneidematte in der Vorschau anzeigen möchten, drücken Sie die Option "Maschine / Rahmen" in der Werkzeugleiste und Sie sehen dann eine Rahmenleiste oben rechts im Designbereich. Doppelklicken Sie auf diesen Rahmen und der Dialog "Rahmen bearbeiten" erscheint. Erweitern Sie das Dropdown-Menü der Firma und es gibt eine Option "Plotter", dann können Sie eine der verfügbaren Maschinen und deren Schneidmatten auswählen.

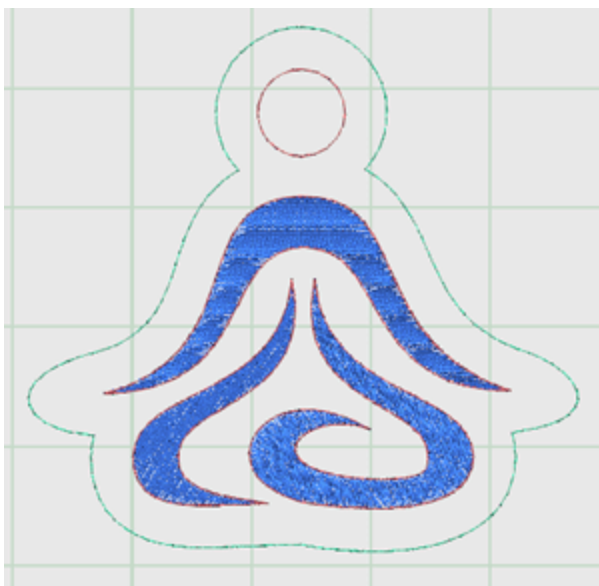



3. Wenn Sie dem Beispiel bis zu diesem Punkt gefolgt sind, sollten Sie ein leeres Design mit einer Schneidematte in der Mitte haben.



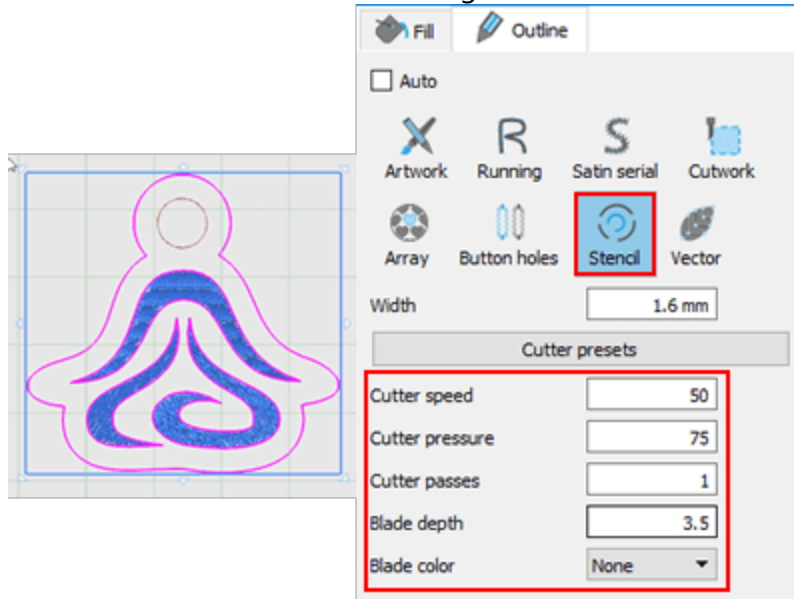
4. Verwenden Sie das Design-Icon "Öffnen" oder "Import- Von Datei" um das zu importierende Design auszuwählen.

5. Für die Zwecke dieser Demonstration werden wir einen Entwurf importieren. Wie Sie auf der folgenden Abbildung sehen können.




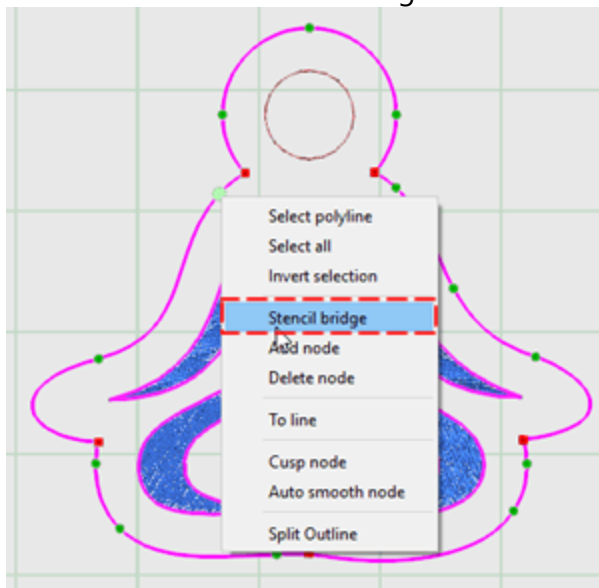
6. Wählen Sie den grünen Umriss und klicken Sie auf "Schablone"  Umrisstyp in der "Eigenschaften" - Leiste. Für unser Beispiel am Artistic Edge Plotter wählen wir das Material "Schablone aus Kunststoff" aus

der Liste der "Plotter Voreinstellungen".

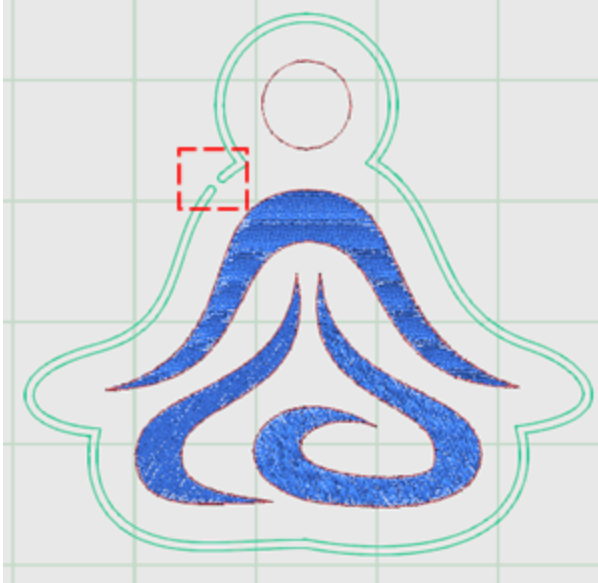


7. Das Design ist geschlossen und der Schablonenbereich ist nicht sichtbar. Um es in ein korrektes Schablonendesign umzuwandeln, müssen Sie es in eine offene Form konvertieren, indem Sie

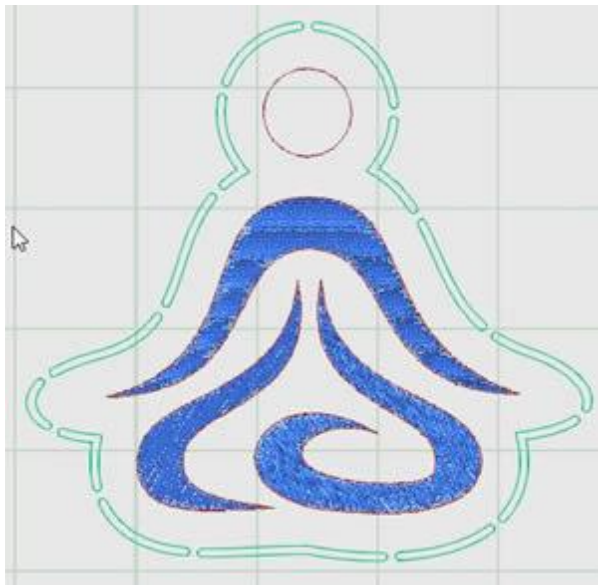
Schablonenbrücken hinzufügen. Dazu müssen Sie auf "Umformpunkte bearbeiten" klicken  Klicken Sie in der Leiste "Extras" mit der rechten Maustaste auf die Punkte, die Sie "Schablonenbrücken" hinzufügen möchten, verwenden Sie die entsprechende Option des Rechtsklickmenüs, um die Schablonenbrücken hinzuzufügen.



8. Die Form ist jetzt eine offene Form und eine "Schablonenbrücke" existiert an der definierten Position.

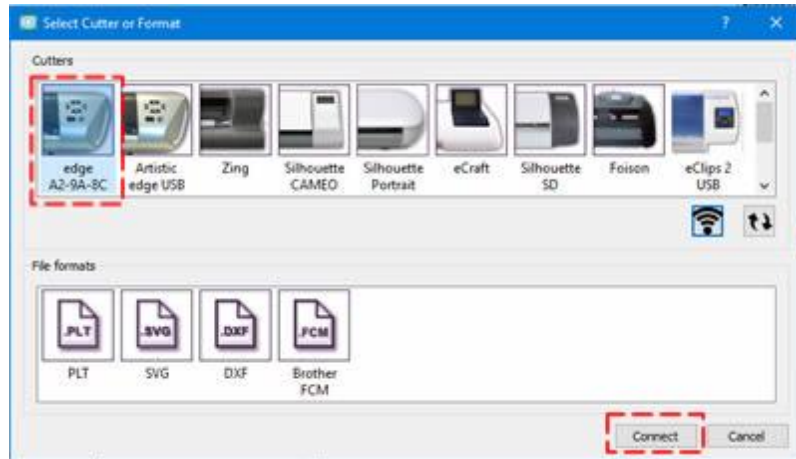


9. Fügen Sie weiterhin Schablonen-Brücken in engen Abständen hinzu, um die Schablone stabiler zu machen.

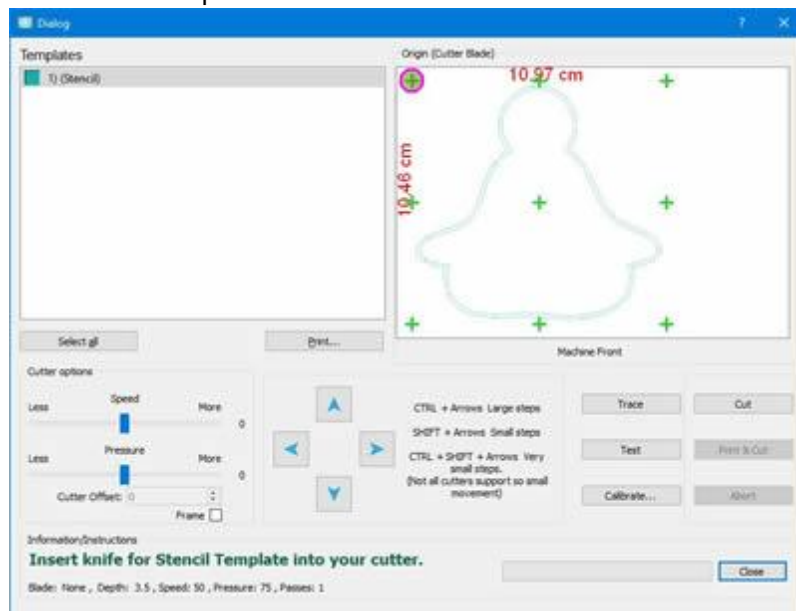


10. Das Schablonendesign ist fertig und Sie können es an Ihren Plotter senden. Wählen Sie im Menü "Datei" den Befehl "Exportieren" und verwenden Sie die Option "Nachschneider". Wählen Sie im erscheinenden Dialog einen Plotter zum Verbinden oder ein Dateiformat, wenn Sie in eine Datei exportieren und manuell in Ihren Plotter importieren möchten. In unserem Beispiel verwenden wir den "Artistic Edge" -Plotter , klicken auf das Artistic Edge Plotter -Symbol und dann auf Verbinden, um

fortzufahren.

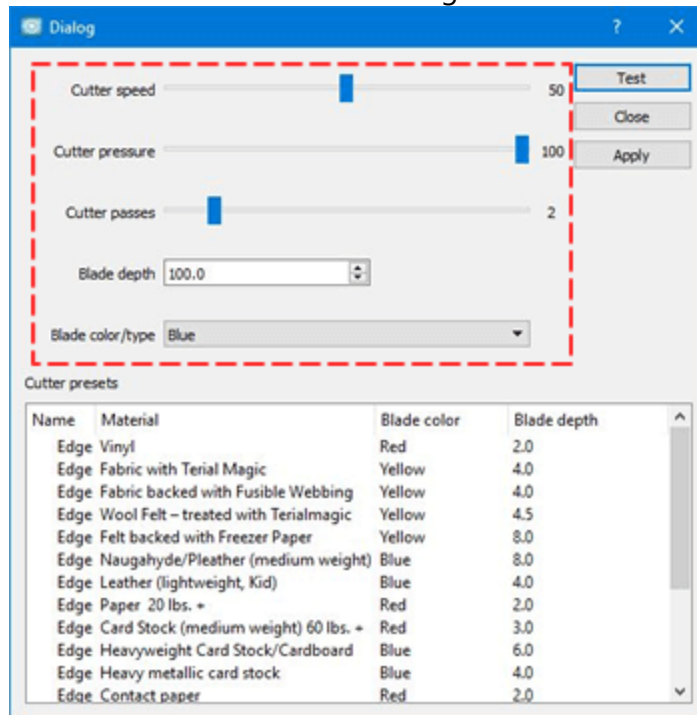


11. An diesem Punkt, wenn der Plotter mit Ihrem Computer verbunden ist, erscheint der "Exportieren zum Plotter" -Dialog. In diesem Dialog können Sie das Schablonen-Design mit Ihrem Plotter schneiden. Wenn der Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren.



12. Nun sind Sie bereit, das Design an den Plotter zu senden, bevor Sie fortfahren müssen Sie die Schneidmatte mit dem Schneidmaterial in den Plotter geladen haben.
13. Wählen Sie zuerst aus dem Bereich Vorlagen die Zeichnungsteile aus, die Sie ausschneiden möchten. Sie haben nur eine Vorlage, die nächste ist die Auswahl eines Ursprungs. Dies ist der Punkt, von dem aus der Plotter starten soll.
14. Wenn Sie dieses Material noch nie auf Ihrem Plotter verwendet haben, sollten Sie zuerst einen "Test" - Schnitt durchführen, um sicherzustellen, dass das Material mit den aktuellen Einstellungen richtig geschnitten wird. Bewegen Sie das Messer mit den Pfeiltasten auf eine Position, die nicht für den eigentlichen Schnitt verwendet wird, und drücken Sie die Test-Taste.
15. Der Test Schnitt-Dialog wird mit allen Plotter -Einstellungen angezeigt, die Sie anpassen können. Nehmen Sie die gewünschten Anpassungen vor oder wählen Sie aus den verfügbaren Voreinstellungen ein beliebiges aus. Klicken Sie auf "Test", um das Testdesign zu schneiden, das basierend auf den

spezifischen Einstellungen erstellt wird. Schälen Sie das geschnittene Teil, um zu überprüfen, ob es korrekt geschnitten wurde. Wenn Sie mit den spezifischen Einstellungen zufrieden sind, können Sie auf Anwenden klicken. Die Einstellungen werden in der Eigenschaften-Symbolleiste aktualisiert.

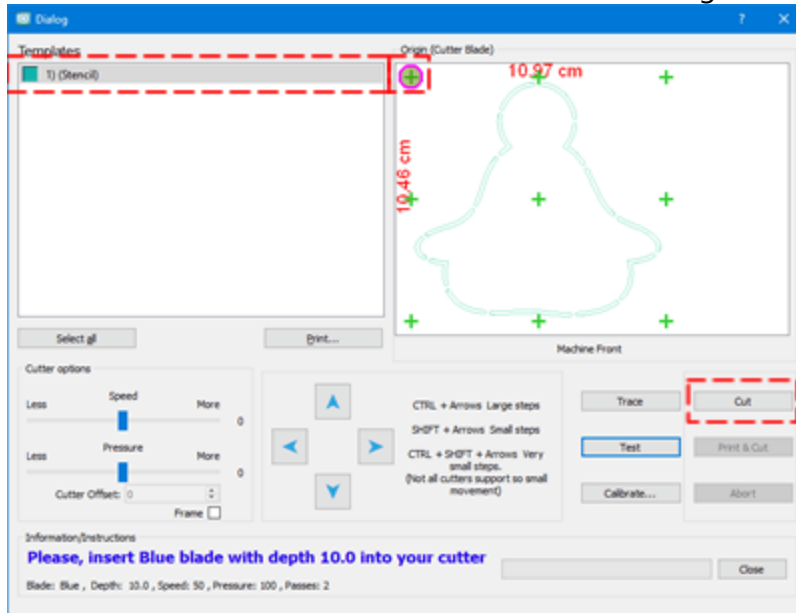


16. Jetzt können Sie das Design an den Plotter senden. Legen Sie die "Klinge" für das eigentliche Schneiden des Materials ein. In unserem Fall müssen wir die Klinge nahe an die Kante des oberen linken Teils des Materials entsprechend dem von uns ausgewählten Ursprung bewegen. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Messer an die gewünschte Position zu bewegen. Wenn Sie die Position des Messers feineinstellen müssen, können Sie mit den Tasten "Strg" (Cmd für Mac) und "Shift" auf Ihrer Tastatur den Bewegungsschritt anpassen.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung klein zu halten.
- Halten Sie die Strg-Taste (für Mac OS "Cmd") gedrückt, um einen großen Bewegungsschritt auszuführen.
- Verwenden Sie die Tasten Strg und Umschalt (für Mac OS "Cmd") zusammen, um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.

17. Sie können auch den Bereich "nachzeichnen", den das Design benötigt, um sicherzustellen, dass es in das Material passt, das Sie platziert haben.

18. Drücken Sie abschließend "Schneiden" um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

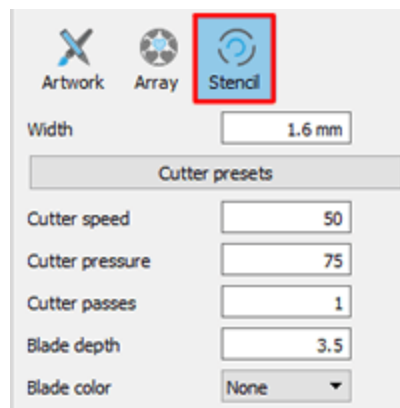


19. Nach dem Schneidevorgang die Schneidematte mit dem Material entfernen und die zugeschnittenen Formen abziehen, um das endgültige Schablonendesign zu erstellen. Das ist alles für den Moment, wenn Sie der Anleitung gefolgt sind, sollten Sie jetzt Ihr erstes Schablonen-Design erstellen lassen.

Schablonenparameter

Zu jedem Schablonendesign, das Sie erstellen, haben Sie die Möglichkeit, Anpassungen an der Schablonenbreite und den Schneideparametern vorzunehmen, die sich auf die Art und Weise auswirken, wie die Schablone geschnitten wird. Daher ist es wichtig, die richtigen Einstellungen vorzunehmen, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Die gesamte Anpassung kann in der Leiste "Eigenschaften" auf der Registerkarte "Gliederung" vorgenommen werden, wo die Parameter der Schablone nach Auswahl des Objekts angezeigt werden. Folgende Parameter können Sie einstellen:

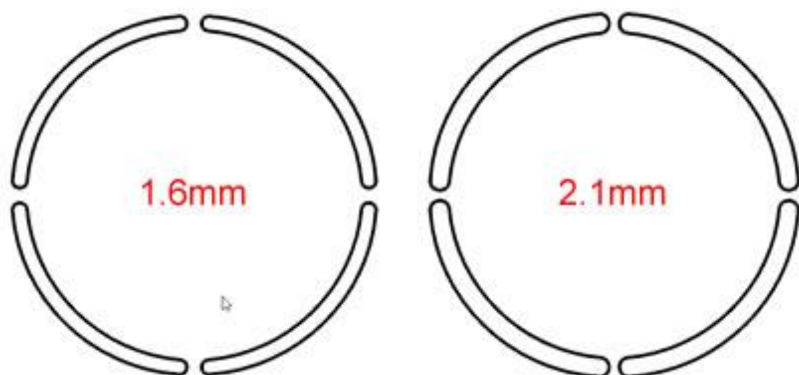
- Breite
- Plotter - Voreinstellungen
- Schneidgeschwindigkeit
- Schneiddruck
- Durchgänge
- Klingentiefe
- Klingenfarbe



Breite

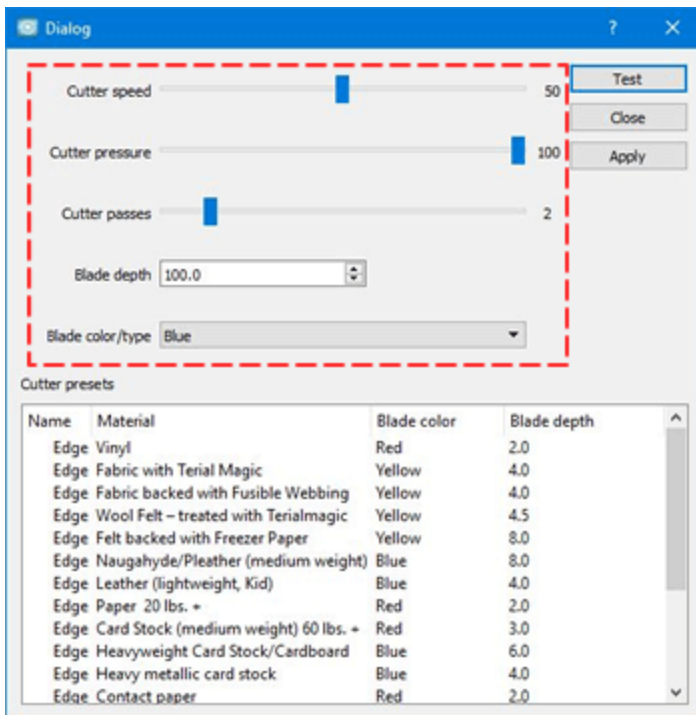
Width mm

Mit der Eigenschaft `width` können Sie die Schablonenbreite ändern. Der Standardwert ist 1,6 mm und derjenige, den Sie am häufigsten in Ihren Entwürfen verwenden. Der Mindestwert beträgt 0,5 mm und der maximale Wert 3,0 mm.



Je höher der Breitenwert ist, desto kleiner ist die Schablonenbrückenlücke. Wenn Sie die Breite auf 3,0 mm einstellen, wäre die Brücke winzig. Wenn Sie diese Schablonenbreite beibehalten möchten, aber die Brückenbreite erhöhen möchten, müssen Sie den Umriss der Form bearbeiten und die Brückenbreite manuell erhöhen.

Alle Optionen außer der "Breite" beziehen sich auf die Schnitteinstellungen. Einige Maschinen erlauben Ihnen nicht, einige dieser Werte durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch über das Bedienfeld der Maschine Anpassungen vornehmen. Diese Optionen stehen immer in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" zur Verfügung, da kein Plotter ausgewählt ist. Wenn Sie sehen möchten, welche Optionen Sie mit dem Plotter einstellen können, gehen Sie zu `Datei > Exportieren > Zu Schneideplottern` und wählen Sie im angezeigten Dialog den Schneideplotter, den Sie auf dem PC angeschlossen haben. Klicken Sie auf "Verbinden" und wählen Sie im nächsten Dialog "Test". Der Testdialog hat nur die Optionen aktiviert, die Sie für den angeschlossenen Plotter anpassen können. In diesem Dialog können Sie diese Einstellungen anpassen und sogar auf dem Plotter testen. Wenn Sie mit der von Ihnen ausgewählten Einstellung zufrieden sind, können Sie auf das Objekt "Übernehmen" klicken (die Eigenschaften-Symbolleiste wird automatisch aktualisiert).



Test Schnitt-Dialog

Plotter-Voreinstellungen

Mit der Schaltfläche "Plotter Voreinstellungen" können Sie basierend auf dem zu schneidenden Material und dem verwendeten Messer die Einstellungen für die Plotter -Einstellungen auswählen und sie auf das aktuell ausgewählte Objekt anwenden. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Plotter Einstellungen" klicken, erscheint ein DropDown Menue mit den verfügbaren Plotter Voreinstellungen. Die Plotter Voreinstellungen werden mit den folgenden Informationen aufgelistet: Name, Material, Klingenfarbe und Klingentiefe.

- Name: Listet den Namen des Plotters auf, für den die Vorlage erstellt wurde
- Material: Listet das Material auf, das Sie mithilfe der Voreinstellung ausschneiden können. Diese beziehen sich auf Strasssteine, hauptsächlich für Vinyl-Material.
- Klingenfarbe: Listet die Klingenfarbe auf, die Sie verwenden müssen, um das spezifische Material zu schneiden. Dies gilt für bestimmte Maschinen, die verschiedene Messer enthalten. Normalerweise ist jede Farbe zum Schneiden von verschiedenen Materialien. Weitere Informationen darüber, welche Klinge aus welchem Material besteht, finden Sie in der Bedienungsanleitung des Schneidgeräts.
- Klingentiefe: Listet die Klinge-Tiefe auf, die Sie auf der Messerklinge einstellen müssen. Normalerweise wird die Klingentiefe manuell eingestellt. Daher müssen Sie im Handbuch des Plotters nachlesen, wie Sie die Klingentiefe ändern können.

Cutter presets			
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	Leather (lightweight, Kid)	Blue	4.0
Edge	Paper 20 lbs. +	Red	2.0
Edge	Card Stock (medium weight) 60 lbs. +	Red	3.0
Edge	Heavyweight Card Stock/Cardboard	Blue	6.0
Edge	Heavy metallic card stock	Blue	4.0
Edge	Contact paper	Red	2.0
Edge	Crystal Template Material - Smooth	Blue	5.0
Edge	Crystal Template Material - Flocked	Blue	6.0
Edge	Stencil Plastic	Blue	10.0
Edge	Plastic	Red	5.0
Edge	Paint/Draw	None	0.0
Zing	25mil Rhinestone template	None	0.0
Zing	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Zing	Fabric backed with Fusible Webbing	None	0.0
CAMEO	25mil Rhinestone template	None	0.0
CAMEO	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
eCraft	25mil Rhinestone template	None	0.0
eCraft	18mil PVC Rhinestone Template	None	0.0
Foison	25mil Rhinestone template	None	0.0
REDSail	25mil Rhinestone template	None	0.0
GCC_Jaguar	25mil Rhinestone template	None	0.0

Um die gewünschte Voreinstellung anzuwenden, klicken Sie einfach darauf. Die Einstellungen der Eigenschaften-Symbolleiste werden entsprechend angepasst.

Schneidgeschwindigkeit

Cutter speed

Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der das Gerät das Design schneidet. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch über das Bedienfeld der Maschine Anpassungen vornehmen. Das Plotter Geschwindigkeitsfeld kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Schneiddruck

Cutter pressure

Wenn dieser Wert aktiviert ist, können Sie die Kraft angeben, die der Computer auf das Messer hinzufügt, um das Design zu schneiden, oder den Stift / Pinsel, um das Design zu zeichnen. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch Einstellungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Sie können die Einstellung für den Schneiddruck auf der Grundlage der Tiefe ändern, in der das Material geschnitten oder bemalt werden soll. Der Wert des Schneiddrucks variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material benötigt mehr Druck und dünner weniger. Das Schneiddruckfeld kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Durchgänge

Cutter passes

Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Design erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine erstellt wird.

Klingentiefe

Blade depth

Mit dieser Option können Sie die Klingentiefe des Messers einstellen. Dieser Wert variiert von Schneidemaschine zu Schneidemaschine und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch Anpassungen an der tatsächlichen Maschine vornehmen. Die Einstellung der Klingentiefe basiert auf der Tiefe, in der das Material geschnitten werden soll. Dieser Wert dient nur zu Ihrer Information, um Sie daran zu erinnern, dass Sie für dieses Objekt die Klingentiefe auf dem Gerät ändern müssen. Der Wert der Klingentiefe variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material braucht mehr Tiefe und dünnes weniger.

Klingenfarbe

Blade color 

In diesem Dropdown-Menü wird die Messer -Farbe angezeigt, die Sie verwenden müssen, um das spezifische Material zu schneiden. Dies gilt für bestimmte Maschinen, die verschiedene Messer mit unterschiedlichen Farben enthalten. Normalerweise ist jede Farbe zum Schneiden von verschiedenen Materialien. Weitere Informationen darüber, welche Klinge aus welchem Material besteht, finden Sie in der Bedienungsanleitung des Schneidgeräts. Zum Beispiel sind die Klingen für den Artistic Edge Plotter für folgende Verwendung geeignet:

- Blue Cap Blades eignet sich zum Schneiden dickerer Materialien
- Red Cap Blades dient zum Schneiden dünner Materialien
- Yellow Cap Blades ist zum Schneiden von Stoffen

Wählen Sie die Messer -Farbe aus, die Sie für das aktuell ausgewählte Objekt verwenden möchten, und während des Schneidevorgangs benachrichtigt Sie die Software, dass Sie die entsprechende Messer-Farbe verwenden müssen, um die Form zu schneiden.


Malen - Malvorlagen

Die Software bietet Ihnen die Möglichkeit, "Paint" -Designs zu erstellen, indem Sie einen Stift / Pinsel an Ihren Plotter montieren. Es ist eine völlig neue Art, Farbmuster auf Kleidungsstücken oder anderen Materialien zu erstellen. Es gibt verschiedene "Paint Füllung" -Typen und verschiedene "Paint Umriss" -Typen. Jedes Design wird auf das Material angewendet, indem das von Ihnen erstellte Farbmuster mit der Software gezeichnet wird. Der Plotter bewegt sich mit dem daran befestigten Stift/ Pinsel vor und zurück und zeichnet das von Ihnen erstellte Design Objekt für Objekt nach einer ähnlichen Aktionsfolge, die Sie normalerweise beim Schneiden eines Designs befolgen. Diesmal ändern Sie aber anstelle von Klingen die Farben.

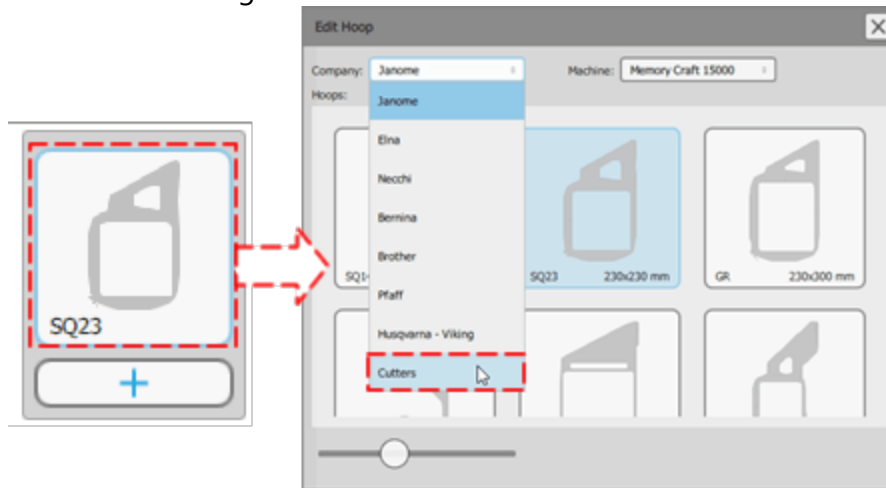


Um Farbdesigns zu erstellen, muss die "Paint" -Technik aktiviert sein.

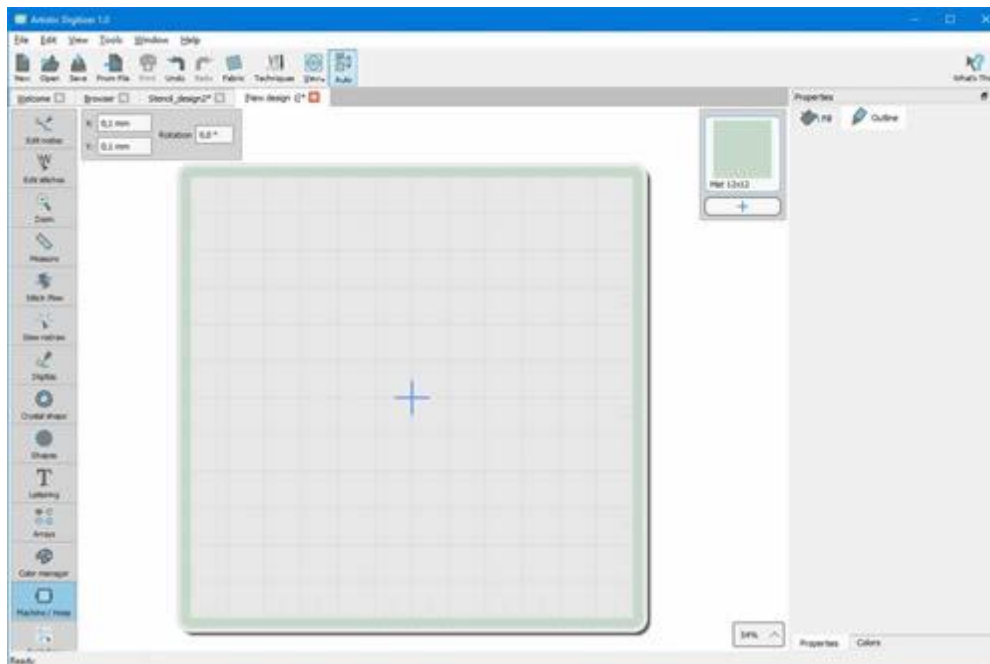
Erstellen Sie ein Farbdesign

1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Design, um mit einer leeren Leinwand zu beginnen.
2. Verwenden des Symbols "Techniken"  Stellen Sie sicher, dass nur die "Paint" -Technik aktiviert ist.
3. Wenn Sie Ihr Design auf einer Schneidematte in der Vorschau anzeigen möchten, drücken Sie die Option "Maschine / Rahmen" in der Werkzeugleiste und Sie sehen dann eine Rahmenleiste oben rechts im Designbereich. Doppelklicken Sie auf diesen Rahmen und der Dialog "Rahmen bearbeiten" erscheint. Erweitern Sie das Dropdown-Menü der Firma und es gibt eine Option "Plotter", dann können

Sie eine der verfügbaren Maschinen und deren Schneidmatten auswählen.

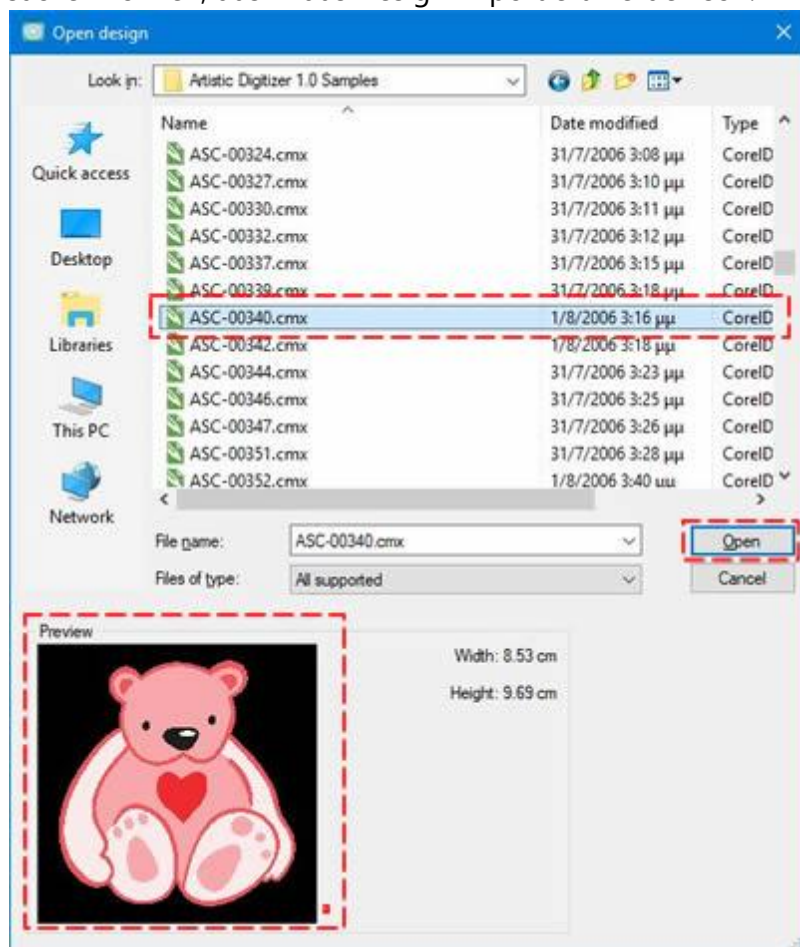


4. Wenn Sie dem Beispiel bis zu diesem Punkt gefolgt sind, sollten Sie ein leeres Design mit einer Schneidmatte in der Mitte haben.



5. Verwenden Sie das Design-Icon "Öffnen" oder "Import- von Datei", um das zu importierende Design auszuwählen.

6. Das Dialogfeld "Design öffnen" wird angezeigt, in dem Sie nach einer Bitmap oder einem Vektorbild suchen können, das in das Design importiert werden soll.



7. Navigieren Sie zum Ordner "Dokumente" und suchen Sie den Ordner "Stickdesigns". In diesem Ordner finden Sie einen Ordner mit verschiedenen Beispielen. Unter den Beispielen finden Sie viele Vektor-Designs, die Sie einfach importieren und in ein Farbdesign umwandeln können. Wählen Sie eine von ihnen und klicken Sie auf "Öffnen".

Das importierte Design wird im Designbereich angezeigt, und da nur die "Paint" -Technik aktiviert ist, konvertiert die Software das importierte Design mithilfe von Malfarben. Sie können eine bessere Vorschau des Farbeffekts erhalten, indem Sie Realistische Farbe aktivieren.

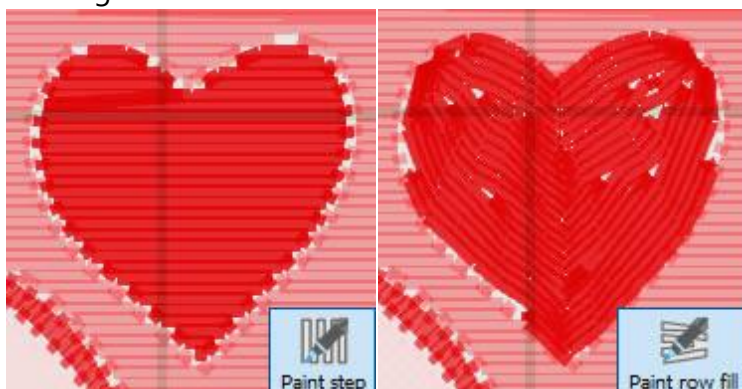


Importiertes Design



Realistische Farbenansicht

9. Wählen Sie eines der Design-Teile und in der "Eigenschaften" -Leiste können Sie sehen, dass die "Füllung" - oder "Umriss" -Typen automatisch angewendet wurden. Jedes Mal, wenn Sie ein Objekt auswählen, werden seine Eigenschaften in der Leiste "Eigenschaften" angezeigt. Sie können mehrere Objekte auswählen, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und auf die Objekte klicken, die Sie der Auswahl hinzufügen möchten.
10. Wählen Sie zum Beispiel das Herz aus, da Sie sehen können, dass "Paint" der automatisch ausgewählte Typist. Sie können den Fülltyp einfach ändern, indem Sie auf einen anderen Fülltyp klicken, z. B. "Füllungsfarbe füllen".



11. Mit den verfügbaren Bearbeitungswerkzeugen führen Sie verschiedene Umwandlungen der Grafik durch. Aber an dieser Stelle werden wir nur auf die Verwendung der "Eigenschaften" eingehen. Für jeden der Farbtypen gibt es verschiedene Eigenschaften. Zum Beispiel können Sie für die "Paint Linienfüllung" der vorherigen Abbildung die Bewegungen "Dichte" und / oder "Kurz/ Lang" einstellen.



Anfangsobjekt

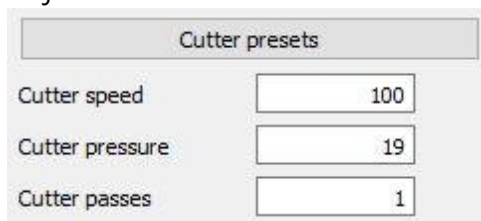


Deaktivieren Sie kurz / lang

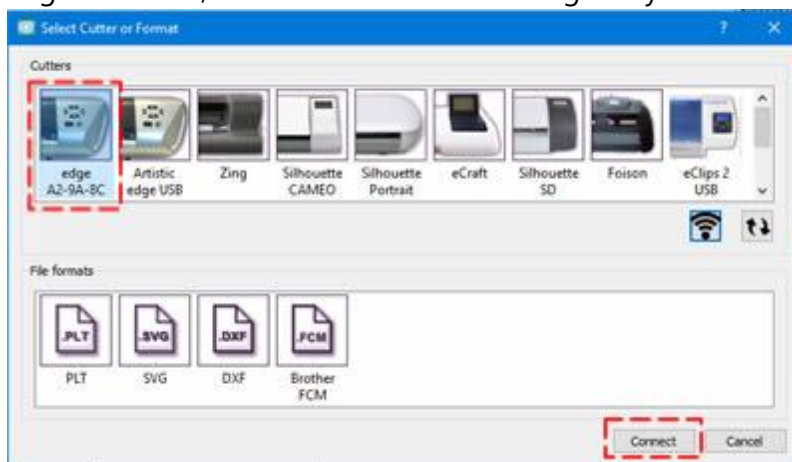


Erhöhte Dichte

12. An dieser Stelle sollten wir über die Einstellungen für den Plotter erwähnen, nehmen wir an, dass Sie den Plotter "Artistic Edge" besitzen und Ihr Design nur Farbobjekte enthält. Wählen Sie alle Objekte aus und wählen Sie unter "Plotter Voreinstellungen" die Voreinstellung "Edge - Paint". Die ausgewählten Schneidoptionen (Schneidgeschwindigkeit, Druck, Durchgänge) werden auf alle ausgewählten Objekte angewendet. Dieser Satz von Einstellungen eignet sich nur für das Malen von Objekten.

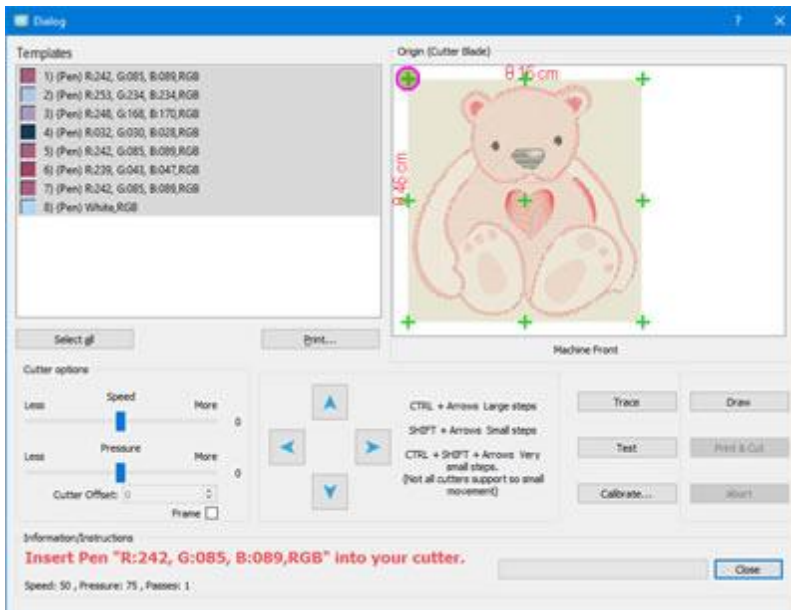


13. Wenn Sie mit dem Design fertig sind und Sie bereit sind, die Teile mit Ihrem Plotter zu "malen" (der Plotter muss die Platzierung eines Pinsels anstelle des Messers unterstützen), verwenden Sie die "zum Plotter" Option im "File" Menü, "Export" Untermenü. Aus dem erscheinenden Dialog müssen Sie einen der "Plotter" zum Verbinden auswählen oder ein "Dateiformat", wenn Sie in eine Datei exportieren und manuell in Ihren Plotter importieren möchten. In diesem Beispiel verwenden wir den "Artistic Edge" -Plotter, klicken auf das "Artistic Edge" -Symbol und dann auf "Verbinden", um fortzufahren.



Sie sollten das Design immer im Dateiformat ".draw" speichern, um es später zur Referenz zu behalten.

14. Der Dialog "Exportiere zum Plotter" erscheint. In diesem Dialog können Sie ein beliebiges Konstruktionsteil auf Ihren Plotter ziehen. Wenn der Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren.



Wenn Sie eine Pinsel-Palette auf die Farben dieses Designs anwenden, sollten Sie an diesem Punkt die Farbe des ausgewählten Pinsels und die Vorschau der tatsächlichen Farben der Pinsel-Palette sehen, ausgewählt für das Design. Einige Farben wurden möglicherweise durch die in der Pinselpalette am nächsten liegenden Farben ersetzt.

15. Bevor Sie fortfahren, müssen Sie die Schneidematte mit dem Material beladen haben, auf das der Plotter zeichnen soll.

Wenn Sie dieses Material oder den Pinsel noch nie auf Ihrem Plotter verwendet haben, sollten Sie zunächst einen "Test" durchführen, um zu überprüfen, ob der Stift / Pinsel auf dem aktuellen Material wie gewünscht gezeichnet wird. Weitere Informationen zur Einstellung der Testfunktionalität finden Sie in einem separaten Thema.

16. Um fortzufahren und die Konstruktionsteile auf ein papierähnliches Material oder auf einen Stoff zu zeichnen, müssen Sie alle Objekte aus dem Bereich Vorlagen auswählen und einen Ursprung auswählen. Der Ursprung ist der Punkt, von dem aus der Schneideplotter beginnen soll.
17. Setzen Sie dann den entsprechenden Stift auf den Klingenhalter auf Ihren Plotter und positionieren Sie den Kopf des Plotters auf dem Bereich, den Sie zeichnen möchten. Genauer gesagt müssen Sie den Kopf nahe an der Kante des oberen linken Teils des Materials entsprechend dem ausgewählten Ursprung platzieren. Bewegen Sie den Kopf mit den Pfeiltasten auf die gewünschte Position. Wenn Sie die Position des Kopfes feineinstellen möchten, können Sie die Tasten "Strg", "Shift" auf Ihrer Tastatur verwenden, um den Bewegungsschritt anzupassen.

- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung klein zu halten.

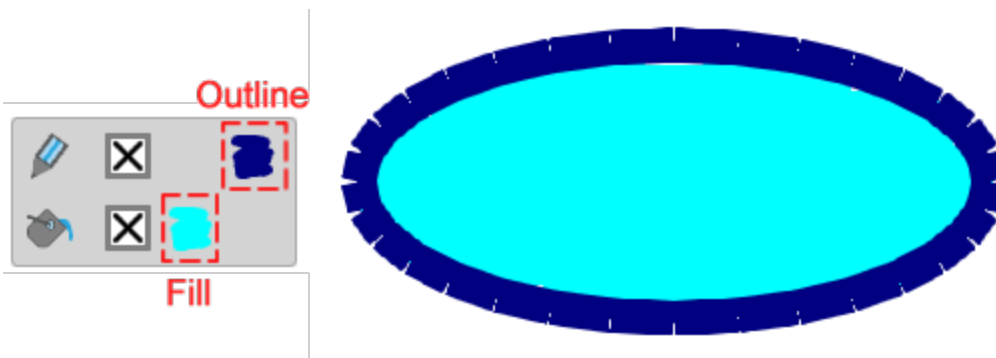
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt (für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen großen Bewegungsschritt zu haben.
- Verwenden Sie "Strg" (Cmd) und "Shift" Tasten zusammen, um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.

Sie können auch den Bereich "nachzeichnen", den das Design benötigt, um sicherzustellen, dass es in das Material passt, das Sie platziert haben.

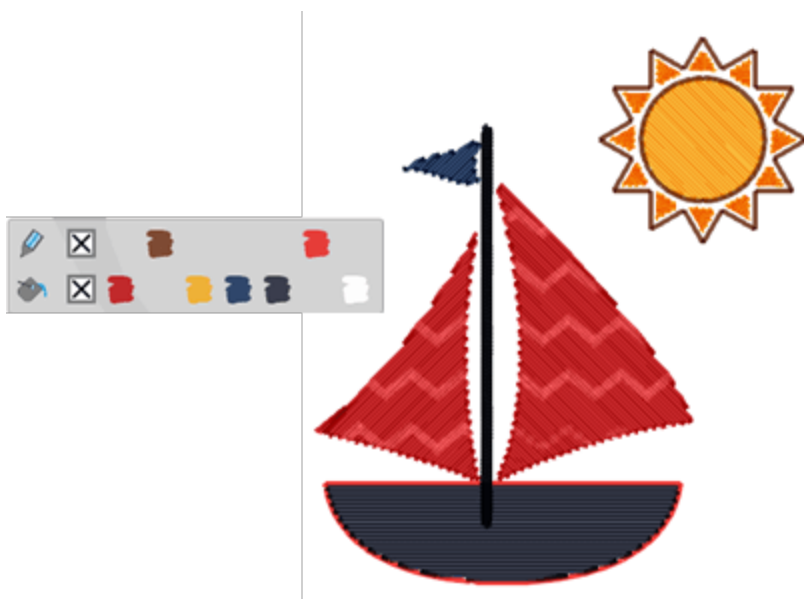
18. Drücken Sie abschließend "Draw", um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten. Wenn der Teil des ersten Stiftes fertig ist, stoppt der Plotter und Sie werden aufgefordert, den nächsten Stift / Pinsel auf den Stifthalter zu legen.


Arbeiten mit Malfarben



In diesem Abschnitt zeigen wir, wie Sie mit Farben für Ihre Paint-Projekte arbeiten. In den folgenden Themen gehen wir davon aus, dass Sie nur die "Paint" -Technik aktiviert haben, um zu zeigen, wie Sie mit Farben für Ihre Designs umgehen. Wenn Sie ein neues leeres Design erstellen, ist die Leiste "Gebrauchte Farben", die sich im unteren Teil der Anwendung befindet, standardmäßig leer. Wenn Sie ein Objekt erstellen, wird automatisch die Standardfarbe "Füllung" und "Umriss" angewendet und Sie können sie in der Leiste "Benutzte Farben" sehen. Da Sie nur die "Paint" -Technik aktiviert haben, ist das Farbsymbol wie ein "Pinsel" wie in der folgenden Abbildung.

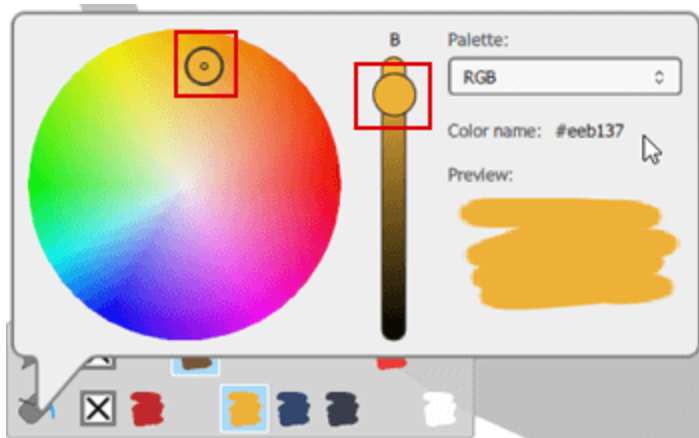


Diese Leiste enthält alle Farben, die bereits in diesem Design verwendet werden, und Sie können jedem Objekt eine beliebige Farbe zuweisen, Füllungen oder Umrisse entfernen, eine neue Farbe auswählen und eine beliebige Farbe bearbeiten. Die obere Reihe enthält die "Umriss" -Farben und die untere Reihe die "Füllungs" -Farben. Wenn Sie ein Design mit mehreren Objekten öffnen, können Sie alle verwendeten Umriss-Farben in der oberen Reihe und alle verwendeten Füllfarben in der unteren Reihe sehen. Wenn ein Objekt ausgewählt ist, werden die Farben dieses Objekts hervorgehoben. Wenn Sie auf eine andere Farbe (Füllung oder Umriss) klicken, als auf die bereits auf dieses Objekt angewendete Farbe, wird die Farbe, auf die Sie klicken, automatisch auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie ein Design erstellen, bei dem nur die "Paint" -Technik aktiviert ist, werden alle verwendeten Farben "Mal" -Farben sein, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.

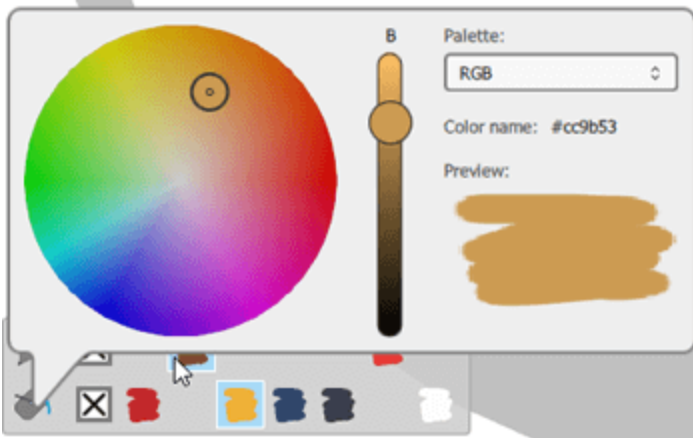


Klicken Sie auf die Farbe "keine"  (Füllung- Umriss), um die Füllung oder den Umriss vom ausgewählten Objekt zu entfernen.

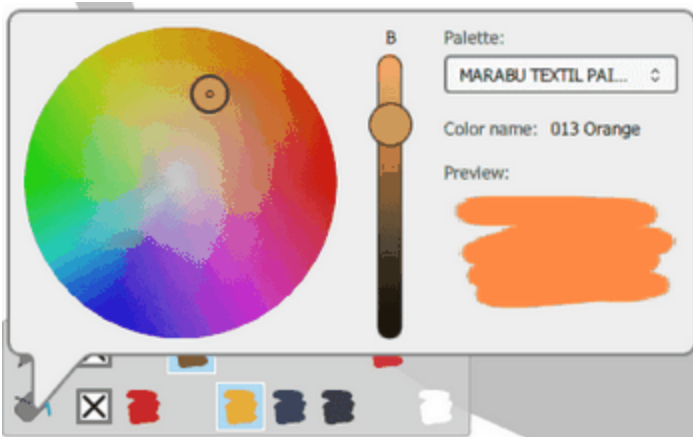
Sie können eine neue Farbe für das ausgewählte Objekt festlegen, indem Sie auf "Füllen" klicken.  oder "Umriss"  Symbole. Der "Farbwähler" scheint eine neue Farbe für das ausgewählte Objekt auszuwählen. Wenn Sie auf eine der verwendeten Farben klicken, können Sie auch die Farbe bearbeiten. Der "Farbwähler" erscheint und Sie können die Farbe ändern. Die neue Farbe wird automatisch auf alle Objekte angewendet, die die vorherige Farbe verwenden. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Farbe klicken und die Option "Farbe bearbeiten" verwenden, um die Farbe zu bearbeiten.



Mit "Farbauswahl" können Sie den kleinen Kreis innerhalb des Farbkreises verschieben, um eine andere Farbe auszuwählen, und Sie können auch die Helligkeit der Farbe anpassen, indem Sie die Spurleiste neben dem Farbrad verwenden. Wenn Sie diesen Griff nach oben ziehen, wird das Objekt heller. Sie können jederzeit eine Vorschau der ausgewählten Farbe im Vorschaubereich sehen.



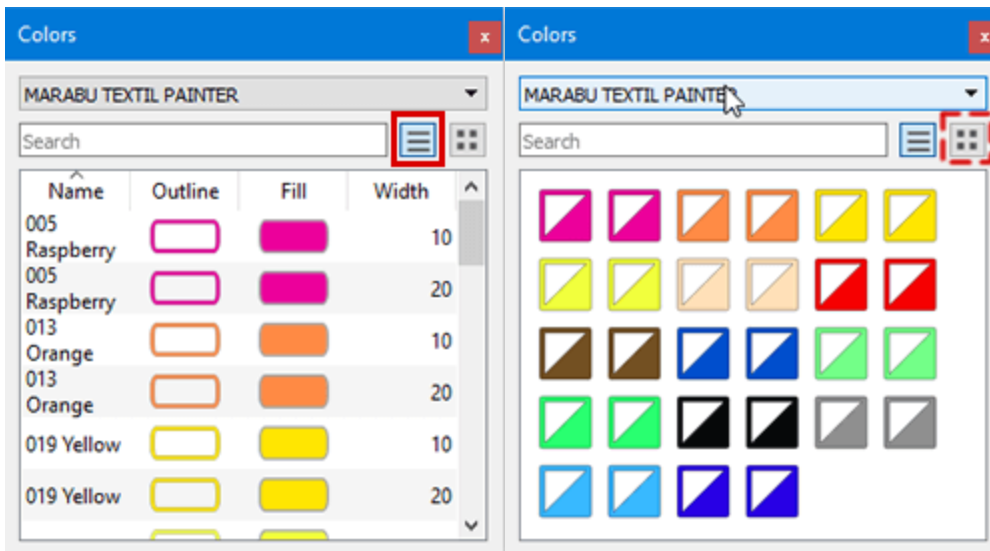
Standardmäßig ist die RGB-Palette geladen, aber wenn Sie eine Palette aus den Paletten des Pinsel-Herstellers auswählen, können Sie während der Verwendung des "Farbselektors" die "Codes" der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette sehen.



Eine Sache, die Sie beachten sollten, ist, dass die Paletten "Garn/ Pinsel" generell eine begrenzte Anzahl von Farben haben. Wenn ein Design zu viele Farben aufweist, kann das Programm nicht immer alle Farben mit einer identischen Farbe aus der Garn / Pinsel-Palette übereinstimmen. Es gibt einen Mechanismus, der die Designfarben mit dem nächsten übereinstimmt, der in der ausgewählten Farbpalette verfügbar ist.

Registerkarte Farben

Auf der rechten Seite der Anwendung, neben den "Eigenschaften" gibt es eine Registerkarte "Farben". Auf dieser Registerkarte können Sie alle Farben anzeigen, die für eine ausgewählte Pinselpalette verfügbar sind, und diese Farben auf die Designobjekte anwenden. Zunächst müssen Sie eine der Paletten des Pinsel-Herstellers auswählen, indem Sie das Dropdown-Menü verwenden, das im oberen Bereich verfügbar ist. Sie können nach einer beliebigen Farbe der Palette suchen, indem Sie ihren Codenamen eingeben. Sie können die Farben in der Listenansicht oder in einer Symbolansicht anzeigen, indem Sie die entsprechenden Symbole drücken.



- Wenn Sie in der Listenansicht sind, können Sie auf die Farbe klicken, die Sie mögen, in der Spalte "Umriss", wenn Sie für Umrissfarbe verwenden möchten, oder "füllen", wenn Sie als Füllfarbe festlegen möchten. In dieser Ansicht können Sie sehen die Farbcodes neben jeder Farbe.
- Wenn Sie sich in der Symbolansicht befinden, können Sie Farbsymbole in einem Raster sehen. Jedes der Farbsymbole ist in zwei Dreiecke aufgeteilt. Wenn Sie auf das obere linke Dreieck klicken, wird diese Farbe als Umrissfarbe für das ausgewählte Objekt festgelegt.


Wenn die Registerkarte "Farben" nicht sichtbar ist, können Sie sie immer mit der Option "Farben" von "Ansicht - Symbolleisten" anzeigen

Sie können auch "Farbmanager" Verwalten und Reduzieren der Designfarben oder der "Harmonien" um die Farben des Designs mit verschiedenen Techniken automatisch zu ersetzen. Wenn Sie die Standardfarbe wählen, dann wird die RGB-Farbe als die Standardfüll- oder Umrissfarbe nicht nur für die Maltechnik für alle Techniken festgelegt. Endlich kannst du machen Auswahl nach Farbe um mehrere Farben auszuwählen.

Maleigenschaften

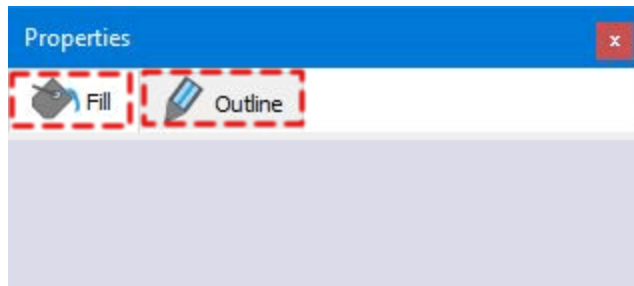
Die Eigenschaftenleiste enthält die "Eigenschaften" für alle verfügbaren Objekttypen. Es gibt verschiedene Arten von Stickerei, Kristall und Farbe. In diesem Kapitel stellen wir die "Paint" -Technik vor, damit wir die Eigenschaften der verfügbaren Paint-Typen kennenlernen. Die Farbtypen sind in Typen unterteilt, die zum

Füllen eines Bereichs verwendet werden (Füllen tab ) und Typen, die auf die Objekte Umriss (Umriss tab

) . Wenn die Leiste "Eigenschaften" nicht sichtbar ist, können Sie sie über das Menü "Ansicht" oder mit der Tastenkombination "Alt + Enter" öffnen. Mit den bereitgestellten Optionen können Sie den Füll- oder Umrisstyp eines beliebigen Konstruktionsteils ändern, indem Sie einfach auf den gewünschten Typ klicken.

Die "Paint" -Technik muss für das aktuelle Design aktiviert sein, um die verfügbaren Paint-Typen anzuzeigen.

Farbe füllen

Umriß
zeichnen

Klicken Sie auf jede Registerkarte im obigen Bild, um ihre Optionen anzuzeigen.

Die Paint-Fülltypen, die in der Paint-Technik hinzugefügt werden, sind "ZigZag", "Paint-Schritt", "Zeilenfüllung" und "Paint Netzfüllung" und die Paint-Konturtypen sind ZigZag und Linie. Mit den verfügbaren Paint-Typen können Sie die Methode auswählen, mit der Ihre Objekte gezeichnet werden. Jeder von ihnen verwendet eine andere Methode, um eine Form zu malen, die es Ihnen ermöglicht, den Malzeichnungen, die Sie erstellen, ein Stickgefühl zu verleihen.

Malen-Füllung

Gemäß den aktivierten Techniken kann es in der Fülleiste verschiedene Fülltypen geben. Stickerei", "Kristalle" oder "Paint" -Typen. An dieser Stelle werden wir nur die Maltypen vorstellen, die durch die "Paint" -Technik ermöglicht wurden. Wenn die "Paint" -Technik auf der Registerkarte "Füllung" aktiviert ist, werden die Füllfarben hinzugefügt. Die Farbfüllungstypen haben einen Pinsel in ihren Symbolen, um zu zeigen, dass es sich um Farbtypen handelt. Die verfügbaren Fülltypen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Design oder dem gesamten Design auswählen. Wenn ein Vektor-Design importiert wird und wir nur die "Paint" -Technik aktiviert haben, wird das Design automatisch mit Maltypen gefüllt. Sie können jede Farbfüllung manuell auf das Design anwenden, indem Sie ein Objekt auswählen und dann auf die gewünschte Füllung klicken ("Paint Zig Zag" , "Malschritt" , "Malen Reihenfüllung" , "Paint Netzfüllung" .


Der standardmäßig angewendete Farbfüllungstyp ist der "Malschritt" .



Alle Paint-Fülltypen weisen möglicherweise einige allgemeine Eigenschaften auf, z. B. Plottereinstellungen und Überlappungen entfernen, die am Ende dieses Themas beschrieben werden.

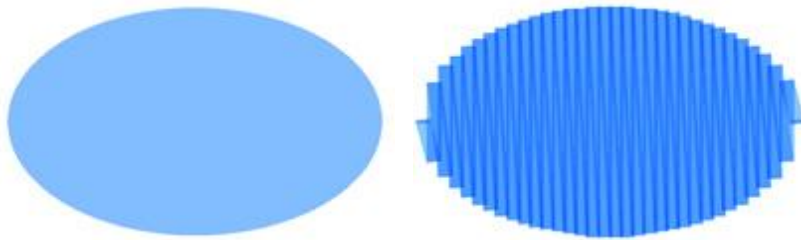
Zick-Zack malen

Dieser Maltyp ist ein spezieller Fülltyp, bei dem Pinsellinien zwei Punkte von einer Seite des Objekts mit der anderen verbinden. Diese Punkte sind wie eng angeordnete Zickzacklinien entlang der Form des Objekts ausgebildet. Die Richtung des Objekts definiert den Winkel der Stiche. Wir können den Winkel des

"Zickzacks" mit dem Werkzeug "Richtungen"  im Abschnitt "Stichrichtung" der Symbolleiste "Werkzeuge"

leicht einstellen. Im Allgemeinen werden kleine und längliche Objekte automatisch mit ZigZag Paint Typ gefüllt.


Durch Auswahl einer "Plotter Voreinstellung" oder durch Anpassung der Schneideparameter (Plotter Geschwindigkeit, Druck und Durchgänge) werden zusätzlich die Parameter eingestellt, die vom Plotter zur Herstellung dieses Teils verwendet werden.



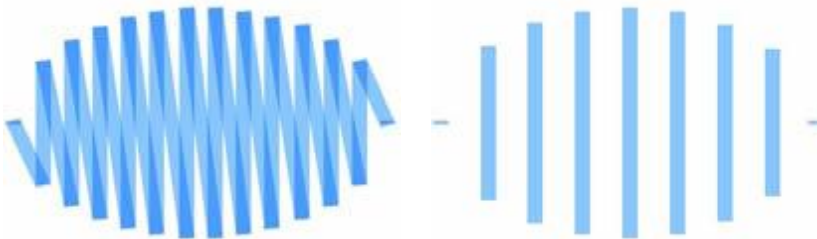
Artwork

Zick-Zack malen

Wenn Sie die Eigenschaft "Dichte" aktivieren, können Sie den Abstand zwischen den Pinsellinien des Zickzacks definieren. In diesem numerischen Feld können Sie die Dichte der Pinsellinien angeben, die Sie

hinzufügen. Sie können die Dichte auch durch Drehen des Mausekkrads anpassen  wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Entwurfsbereich angezeigt und können angezeigt werden, wenn Sie außerhalb des Dichtefelds klicken. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet.

Wenn Sie die Dichte über 5 mm erhöhen, ändert sich die ZigZag-Farbe in einzelne Linien, die nicht mit einer diagonalen Linie verbunden sind. Dies bedeutet, dass wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 2,5 mm breit sind, der ZigZag zu einzelnen Linien wechseln wird.

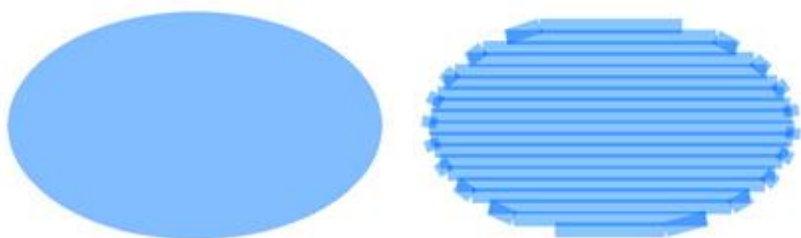


Zickzackdichte 3.00mm

Zickzackdichte 5.00mm


Malschritt

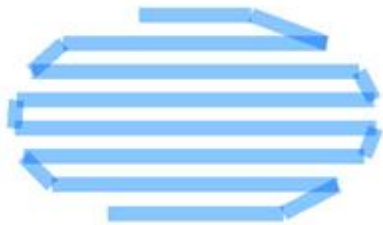
Der Typ "Malschritt" ist eine Reihe von Pinsellinien, die häufig zum Füllen großer Flächen verwendet werden. Sie können verschiedene Füllmuster erstellen, indem Sie den Winkel und die Dichte der Pinsellinien ändern. Meistens sind die großen Objekte mit dem Fülltyp "Malschritt" gefüllt. Dies ist die Standardfarbe für jedes Objekt, das mit einer Pinselfarbe gefüllt wird.



Artwork

Malschritt

Wenn Sie die Eigenschaft "Dichte" aktivieren, können Sie den Abstand zwischen den Pinsellinien des "Malschritts" definieren. In diesem numerischen Feld können Sie die Dichte der Pinsellinien angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch durch Drehen des Malschritts anpassen  wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Entwurfsbereich angezeigt und können angezeigt werden, wenn Sie außerhalb des Dichtefelds klicken. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet. Wenn Sie die Dichte über 5 mm erhöhen, ändert sich die Füllfarbe in einzelne Linien, die nicht miteinander verbunden sind. Dies bedeutet, dass wenn zwei aufeinander folgende Linien weiter als 2,5 mm breit sind, der Füllfarben-Typ zu einzelnen Linien wechselt.



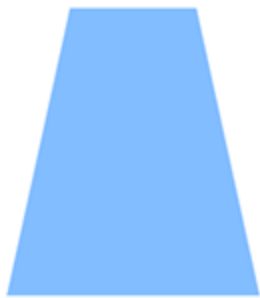
Dichte 3,00 mm



Dichte 5.00mm

Reihenfüllung


Der "Reihenfüllungs" -Typ ist ein Fülltyp, der dem "Malschritt" -Typ ähnelt. Es sind Längslinien von einer Seite zur anderen, die senkrecht zur definierten Richtung verlaufen und automatisch von der Software definiert werden. Reihenfüllung wird häufig für wasserwellenähnliche Formen verwendet. Der Reihenfüllungs-Typ kann in jedem Winkel und mit unterschiedlichen Dichten abgelegt werden.



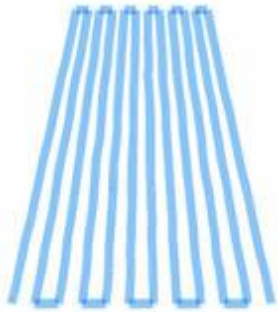
Artwork



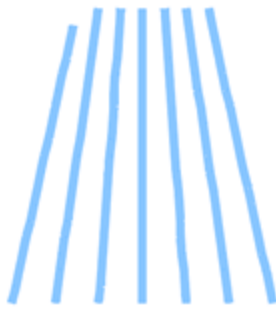
Reihenfüllung

Wenn Sie die Eigenschaft "Dichte" aktivieren, können Sie den Abstand zwischen den Pinsellinien der "Reihenfüllung" definieren. In diesem numerischen Feld können Sie die Dichte der Pinsellinien angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch durch Drehen des Malschritts anpassen  wenn es eines gibt.

Änderungen werden sofort im Entwurfsbereich angezeigt und können angezeigt werden, wenn Sie außerhalb des Dichtefelds klicken. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet. Wenn Sie die Dichte über 5 mm erhöhen, ändert sich die Füllung "Reihenfüllung" in einzelne Linien, die nicht miteinander verbunden werden. Das heißt, wenn zwei aufeinander folgende Linien weiter als 2,5 mm breit sind, wird die Zeilenfüllung auf einzelne Linien umgeschaltet.

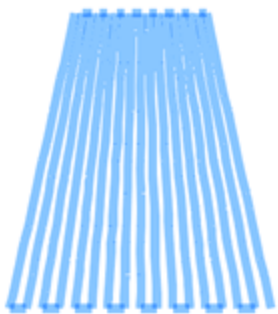


Dichte 3mm

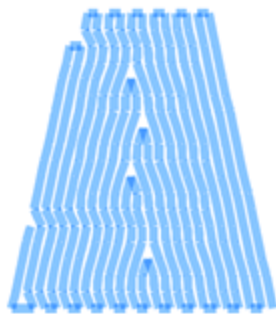


Dichte 5m

Es gibt auch eine zusätzliche Option, "Verwenden Sie kurz / lang", mit der Sie das Objekt mit Füllstichen füllen können, die die Dichte basierend auf der Form anpassen, in der sie platziert sind. Dieser Parameter hat mit den Pinsellinien zu tun, die über die dicken oder dünnen Teile des Musters gemalt werden. Wenn Sie in allen Teilen der Zeilenfüllung dieselbe Dichte beibehalten möchten, sollten Sie diesen Parameter aktivieren. Auf diese Weise wird es weniger Pinselstriche geben, die von den schmalen Teilen der Reihenfüllung und mehr Striche von den dicken Teilen ausgehen.



Dichte 3mm



Dichte 5m

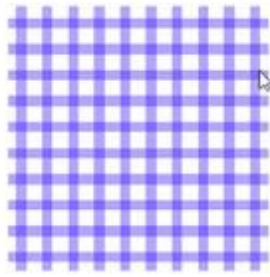
Wenn dieser Parameter deaktiviert ist, wird die gleiche Anzahl von Pinsellinien von allen Teilen der Reihenfüllung übergeben. Daher können in einigen engen Bereichen der Form zu viele Pinsellinien gemalt werden und die Qualität des Ergebnisses ist möglicherweise nicht die erwartete. Wenn dieser Parameter aktiviert ist, versucht der Reihenfüllungstyp dagegen, die Form auf die bestmögliche Weise zu füllen, indem vermieden wird, Bereiche zu zeichnen, die bereits durch kurze / lange Pinselbewegungen mit Farbe bedeckt wurden

Netzfüllung

Das "Netzmalen" ist ein spezieller Malentyp, der zwei Linien hinzufügt, die sich mit parallelen Farblinien kreuzen. Diese zwei Linien bilden ein Netz von Farblinien. Mit den verfügbaren Eigenschaften können Sie die Größe der Zellen und den Winkel des Netzes anpassen und schließlich einen Umriss hinzufügen.



Vektor-Objekt



Netzfüllung

Die Netzfüllung enthält einige Optionen, mit denen Sie die Art und Weise anpassen können, die auf das ausgewählte Objekt angewendet wird. Diese Optionen sind die folgenden:

"Zellengröße": Mit dieser Option können Sie die Größe jedes Quadrats des Netzes angeben. Wenn Sie beispielsweise die Zellengröße auf 2,0 mm einstellen, haben alle Quadrate des Netzes eine Seitengröße von 2,0 mm. Der maximale Wert, den die Zellengröße haben kann, ist 9,9 mm und das Minimum ist 0,5 mm. Um den Wert der Option Zellengröße zu ändern, müssen Sie entweder einen neuen Wert eingeben und dann die Eingabetaste auf der Tastatur drücken. Sie können den Wert auch erhöhen oder verringern, indem Sie in das Feld Zellengröße klicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Indem Sie diesen Wert ändern, können Sie ein Netz mit großen Quadraten oder kleinen Quadraten nach Ihren Wünschen erstellen.

"Winkel": Mit dieser Option können Sie den Winkel ändern, in dem die Netzfüllung angewendet wird. Beispiel: Wenn der Winkel auf 0 Grad eingestellt ist, wird die Netzfüllung auf der X- und Y-Achse ausgerichtet, wodurch rechte Winkel entstehen. Wenn Sie den Winkelwert auf 30 ° ändern, wird die Netzfüllung um 30 ° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und ändert vollständig ihre Richtung. Die Winkelwerte, die Sie einstellen können, liegen zwischen 0 ° und 360 °. Um den Winkelwert zu ändern, geben Sie entweder den genauen Wert ein und drücken dann die Eingabetaste auf der Tastatur oder klicken Sie in das Winkelfeld und ändern Sie den Wert mit dem Mausrad. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet. Indem Sie den Winkel der Netzfüllung ändern, können Sie ihn anhand der Form, auf die er angewendet wird, ausrichten. Mit dieser Fähigkeit können Sie bessere und schönere Ergebnisse erzielen.

"Umriss": Mit dieser Option können Sie den Abstand, Innen oder Außen, angeben, um die Netzfüllung zu verschieben. Beispiel: Wenn Sie den Umriss-Wert auf 3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen außerhalb der ursprünglichen Kontur vergrößert. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen innerhalb des ursprünglichen Umrisses verkleinert. Der maximale Wert, den der Umriss haben kann, ist 9,0 mm und das Minimum ist -9,0 mm. Um den Umriss-Wert zu ändern, geben Sie entweder den genauen Wert ein und drücken dann die Eingabetaste auf der Tastatur oder klicken Sie in das Feld "Umriss" und ändern Sie den Wert mit dem Mausrad. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Design angewendet.

Plotter-Voreinstellungen

Alle Farbobjekte werden erzeugt, indem Sie einen Pinsel / Stift auf Ihren digitalen Schneideplotter legen und das Design dann zum Schneideplotter exportieren. Beim Export von Paint-Designs muss der Plotter angewiesen werden, niedrigere Geschwindigkeit und weniger Druck zu verwenden, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dies sind einige Einstellungen, die Sie für jedes Objekt anpassen müssen, hier in "Eigenschaften", mit den folgenden Eigenschaften (Schneidedruck, Geschwindigkeit, Durchgänge) oder im "Export zum Plotter

"-Dialog. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen entsprechend dem Material und der Art des Vorgangs zu helfen, haben wir verschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Plotter Voreinstellungen" und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Zum Beispiel für Malaufgaben für Benutzer, die einen Artistic Edge Plotter besitzen, können Sie den voreingestellten Edge, Paint, auswählen. Nachdem Sie die Voreinstellung ausgewählt haben, werden sich die Werte der folgenden Eigenschaften ändern (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchgänge).

"Schneidegeschwindigkeit": Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der der digitale Schneideplotter das Design erstellt. Dieser Wert nimmt Werte von 0 - 100 an, 100 ist die maximale Geschwindigkeit, die jeder digitale Schneideplotter unterstützen kann. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Die Auswahl der Geschwindigkeit durch diese Eigenschaft wird während der Produktion möglicherweise nicht angewendet.

"Schneiddruck": Mit diesem Wert können Sie den Druck angeben, den der Schneideplotter auf seinem Kopf verwendet. In unserem Fall werden wir einen Pinsel / Stift an unserem Plotter verwenden, um ein Design zu malen, so dass der Druck geringer sein muss, als wenn wir tatsächlich ein Messer verwenden. Dieser Wert nimmt Werte von 0 - 100 an, 100 ist der maximale Druck, den jeder Plotter unterstützen kann. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Der Wert, den Sie ausgewählt haben, kann daher ignoriert werden. Der Wert des Drucks variiert von Material zu Material, dickeres Material benötigt mehr Druck und dünnes weniger.




"Durchgänge": Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Design erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine erstellt wird.

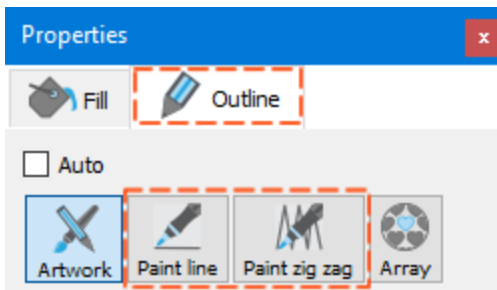
Überlappungen entfernen:

Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Pinselfarbe, die auf den Stoff oder ein anderes verwendetes Material aufgebracht wird. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: Automatisch, Nie und Immer. Die Option Automatisch ist die Standardoption, die zum Erstellen der bestmöglichen Ergebnisse für das Design verwendet wird. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die überlappenden Objekte nicht aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden, normal gezeichnet werden und der Stoff mit der Farbe des spezifischen Objekts gefärbt wird. Die entgegengesetzte Option ist Immer. Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, abgeschnitten. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht mit Farbe dargestellt werden. Die Software verwendet dieses Tool, um Ihr Design effizienter und effektiver zu gestalten. Das Trimmwerkzeug muss immer vorsichtig oder nach der Einstellung "Überlappungen entfernen" auf "Nie" angewendet werden.

Umriss zeichnen

Gemäß den aktivierten Techniken können auf dem Gliederungsreiter verschiedene Arten vorhanden sein. Stickerei, "Kristalle", "Schnitt", "Schablone" oder "Paint" -Typen. An dieser Stelle werden wir nur die Maltypen vorstellen, die durch die "Paint" -Technik ermöglicht wurden. Wenn die "Paint" -Technik auf der Registerkarte "Umriss" aktiviert ist, werden die Typen "Paint Linie" und "Paint Zig Zag" hinzugefügt. Die Farbtypen haben einen Pinsel in ihren Symbolen, um zu zeigen, dass es sich um Farbtypen handelt. Die verfügbaren Konturtypen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Design oder dem gesamten Design auswählen. Sie können einen beliebigen Umrissbemalungstyp anwenden, indem Sie ein Objekt

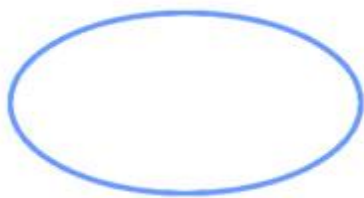
auswählen und dann auf die gewünschte Füllung klicken (Malstrich , Malen Sie Zickzack ). Wenn ein Linien-Vektor-Design importiert wird und wir nur die Paint-Technik aktiviert haben, malt das Programm automatisch Typen. Standardmäßig ist der Umriss auf Linie (Linie ). Für Designs, die keinen Rahmen haben, ist die Option Umriss nicht verfügbar.



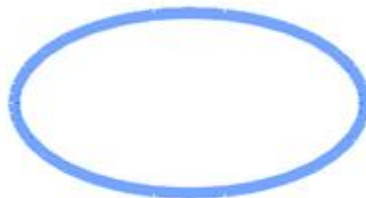
Klicken Sie im obigen Bild auf jedes Stichtyp-Symbol, um zu sehen, wie es angewendet wurde.

Linie malen

Der "Paint" -Typ besteht aus einer einzelnen Pinsellinie zwischen zwei Punkten. Es wird hauptsächlich für Umrisse, feine Details und komplette Designs oder für die Erstellung von Redwork-Liniengrafiken verwendet. Das Programm setzt "Strichlinie" automatisch auf Strichzeichnungen und dünne Objektkonturen. Für alle "Paint Linien" -Objekte können Sie den "Umriss" und verschiedene Plotter-Parameter einstellen.

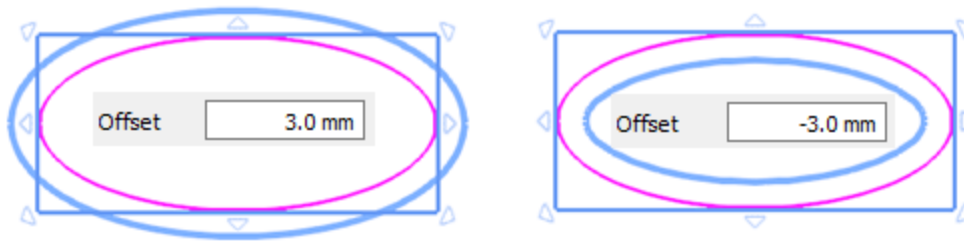


Artwork Umriss



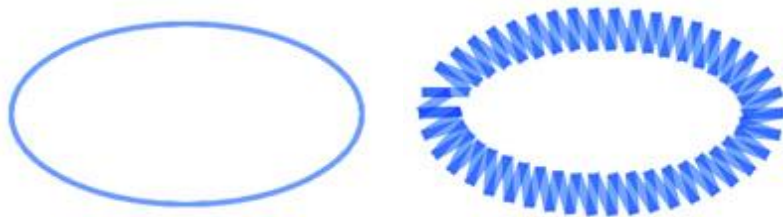
Linienumriss zeichnen

Wenn Sie einen "Umriss" -Wert eingeben, wird die "Mal-Linie" entsprechend der ursprünglichen Umriss-Position auf den definierten Abstand platziert. Wenn der Wert negativ ist, bewegt sich die "Mal-Linie" zum inneren des Umrisses und wenn sie positiv ist zum äußeren. Der Standard-Umriss-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Konstruktion in der Vorschau angezeigt. Sie können einen beliebigen Wert eingeben und durch Drücken von "Enter" wird der Umriss angewendet. Zusätzlich können Sie auf das Feld klicken und dann das Mausexplorer drehen, falls vorhanden. Der Umriss kann Werte von -15 mm bis 15 mm annehmen.



Malen Sie Zickzack


Dieser Paint-Typ wird auf dicke Umrissobjekte angewendet, indem eng angeordnete Zick-Zack-Pinsellinien entlang der Linie gezogen werden. Es wird allgemein verwendet, um Grenzen zu füllen und Artwork zu zeichnen. Im Allgemeinen werden alle dicken Strichzeichnungen und Objektkonturen mit dem ZigZag Paint-Typ gefüllt. In diesem Paint-Typ können Sie die Dichte anpassen und das Design, das Sie mit dem Pinsel malen möchten, erzeugen.

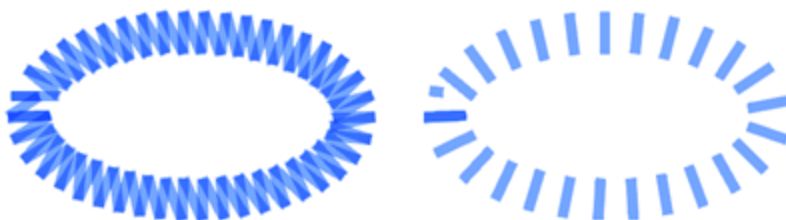


Artwork

Malen Sie Zickzack

Mit der Eigenschaft "Dichte" können Sie den Abstand zwischen den Pinsellinien des "Paint ZigZag" -Umrisses einstellen. Sobald Sie die Dichte-Option aktiviert haben, können Sie einen Dichtewert eingeben und "Enter"

drücken, um zu übernehmen. Sie können auch in das Feld klicken und das Mausexplorer drehen  wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds festgelegt werden. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet. Wenn Sie die Dichte über 4 mm erhöhen, ändert sich die ZigZag-Farbe in einzelne Linien, die nicht mit einer diagonalen Linie verbunden sind. Dies bedeutet, dass wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 2,5 mm breit sind, der ZigZag zu einzelnen Linien wechseln wird.



Dichte 3mm

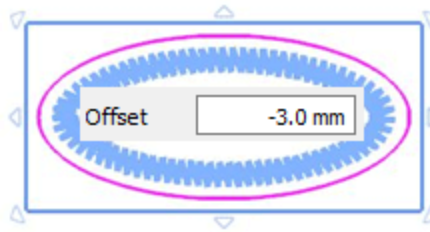
Dichte 5mm

Wenn Sie einen "Umriss" -Wert eingeben, wird der "Paint Zig Zag" auf die definierte Entfernung entsprechend der ursprünglichen Umrissposition platziert. Wenn der Wert negativ ist, bewegt sich der "Malzickzack" zum inneren des Umrisses und wenn er positiv ist, zum äußeren. Der Standard-Offset-Wert ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Konstruktion in der Vorschau angezeigt. Sie können einen beliebigen Wert eingeben und

durch Drücken von "Enter" wird der Umriss angewendet. Zusätzlich können Sie auf das Feld klicken und dann das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Umriss kann Werte von -15 mm bis 15 mm annehmen.



Farblinien-Umriss



Malen Sie Zickzack-Umriss

Plotter-Voreinstellungen

Alle Farbobjekte werden erzeugt, indem Sie einen Pinsel / Stift auf Ihren digitalen Schneideplotter legen und das Design dann zum Schneideplotter exportieren. Beim Export von Paint-Designs muss der Cutter angewiesen werden, niedrigere Geschwindigkeit und weniger Druck zu verwenden, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dies sind einige Einstellungen, die Sie für jedes Objekt anpassen müssen, hier in "Eigenschaften", mit den folgenden Eigenschaften (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchgänge) oder im "Export zum Plotter" -Dialog. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Einstellungen entsprechend dem Material und der Art des Vorgangs zu helfen, haben wir verschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Plotter Voreinstellungen" und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Zum Beispiel für Malaufgaben für Benutzer, die einen Artistic Edge Cutter besitzen, können Sie den voreingestellten Edge, Paint, auswählen. Nachdem Sie das Voreinstellungen ausgewählt haben, werden sich die Werte der folgenden Eigenschaften ändern (Schneiddruck, Geschwindigkeit, Durchgänge).

"Schneidegeschwindigkeit": Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der der Schneideplotter das Design erstellt. Dieser Wert nimmt Werte von 0 - 100 an, 100 ist die maximale Geschwindigkeit, die jeder Schneideplotter unterstützen kann. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Die Auswahl der Geschwindigkeit durch diese Eigenschaft wird während der Produktion möglicherweise nicht angewendet.

"Schneiddruck": Mit diesem Wert können Sie den Druck angeben, den der Schneideplotter auf seinem Kopf verwendet. In unserem Fall werden wir einen Pinsel / Stift an unserem Plotter verwenden, um ein Design zu malen, dass der Druck geringer sein muss, als wenn wir tatsächlich ein Messer verwenden. Dieser Wert nimmt Werte von 0 - 100 an, 100 ist der maximale Druck, den jeder Plotter unterstützen kann. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld der Maschine vornehmen. Der Wert, den Sie ausgewählt haben, kann daher ignoriert werden. Der Wert des Drucks variiert von Material zu Material, dickeres Material benötigt mehr Druck und dünnes ist weniger.

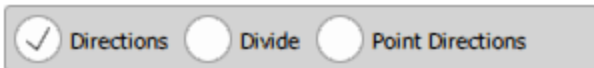
"Durchgänge": Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Design erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine erstellt wird.

Überlappungen entfernen:

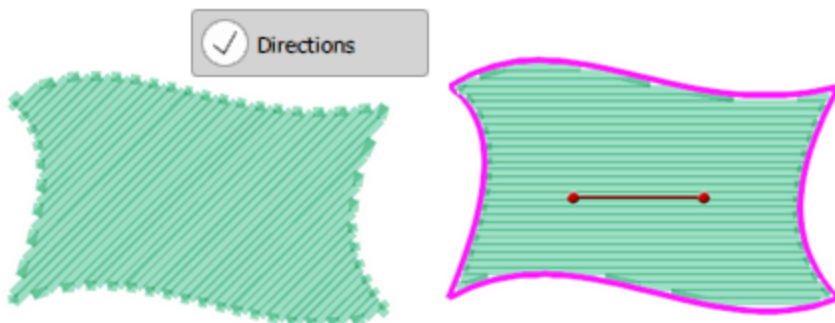
Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Pinselfarbe, die auf den Stoff oder ein anderes verwendetes Material aufgebracht wird. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: Automatisch, Nie und Immer. Die Option Automatisch ist die Standardoption, die zum Erstellen der bestmöglichen Ergebnisse für das Design verwendet wird. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt die überlappenden Objekte nicht aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden, normal gezeichnet werden und der Stoff mit der Farbe des spezifischen Objekts gefärbt wird. Die entgegengesetzte Option ist Immer. Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, abgeschnitten. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht mit Farbe dargestellt werden. Die Software verwendet dieses Tool, um Ihr Design effizienter und effektiver zu gestalten. Das Trimmwerkzeug muss immer vorsichtig oder nach der Einstellung "Überlappungen entfernen" auf "Nie" angewendet werden.

Richtungen und Teilungen

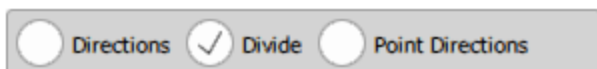
Der Stichfluss ist ein spezieller Betriebsmodus, der Werkzeuge bereitstellt, um die Richtungen von Farblinien anzupassen und Objekte in Abschnitte zu unterteilen. Mit den verfügbaren Stichrichtung-Werkzeugen können Sie das Aussehen Ihrer Designs verbessern. Wenn Sie die Stichrichtung für jedes Objekt starten, auf das Sie klicken, werden im oberen Teil des Entwurfsbereichs die verfügbaren Stichrichtungs-Optionen angezeigt. Wenn Sie beispielsweise auf ein Paint-Zick-Zack- oder Paint Reihenfüllobjekt klicken, stehen drei Funktionen zur Verfügung: Richtungen, Teilung und Punktrichtung.

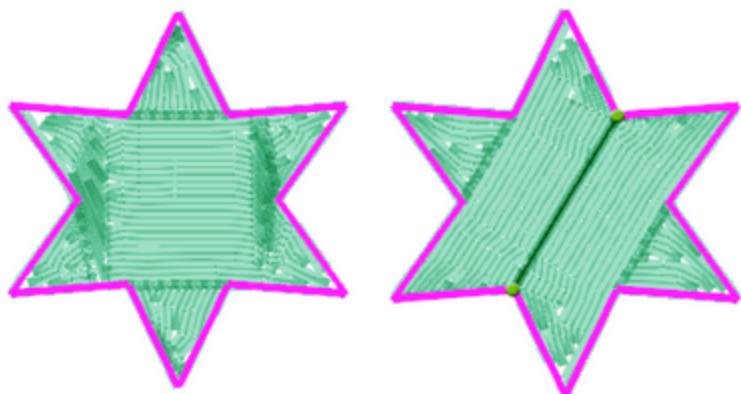


Wenn Sie auf ein Paint Schritt-Objekt klicken, wird nur die Option "Richtungen" angezeigt. Wenn Sie z. B. die Stichrichtung starten und auf ein Paint Schritt-Objekt wie das folgende Bild klicken, haben Sie nur die Option Richtungen, und Sie müssen klicken und ziehen, um eine Linie zu zeichnen, welche die Richtung von Farblinien definiert. Sobald Sie die Maus loslassen, wird die Richtung automatisch angewendet.

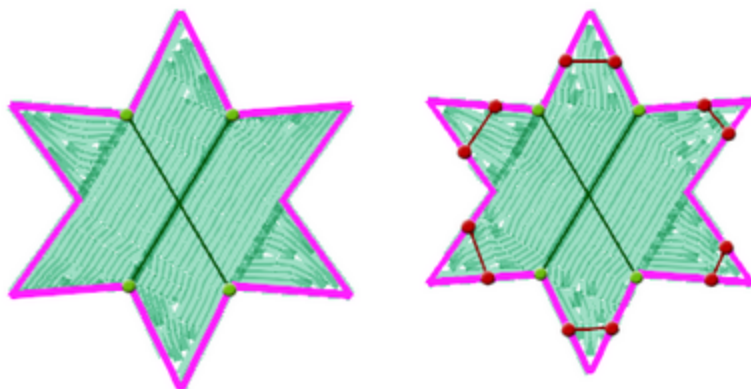
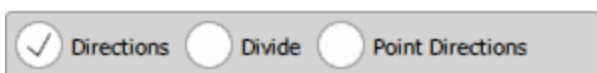


Wenn Sie auf eine Reihenfüllung wie das folgende Bild klicken, stehen Ihnen alle Stich-Richtungs-Optionen zur Verfügung. Klicken Sie hier, um auszuwählen, welche Sie verwenden möchten. Verwenden wir "Teilen".

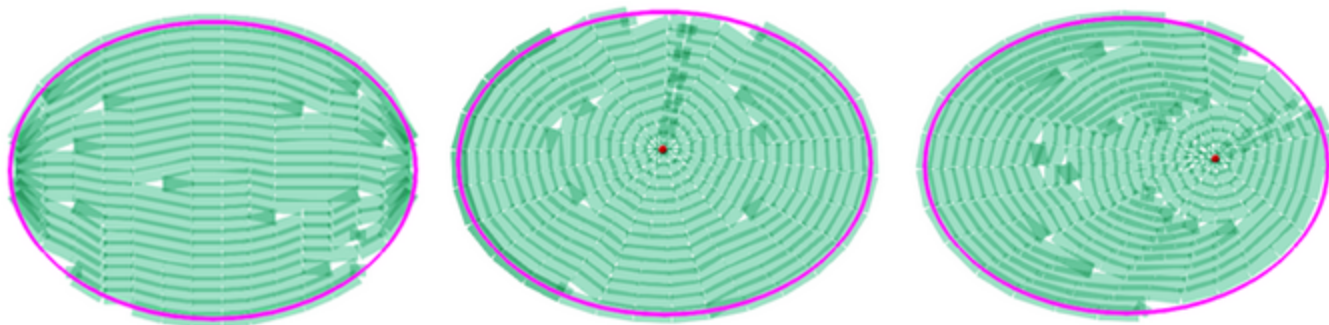
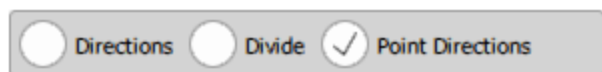




Jetzt können Sie weiterhin Trennlinien hinzufügen oder zu einem anderen Werkzeug wechseln. Wenn Sie das Werkzeug Richtung starten, können Sie eine oder mehrere Richtungslinien hinzufügen, bevor Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln.

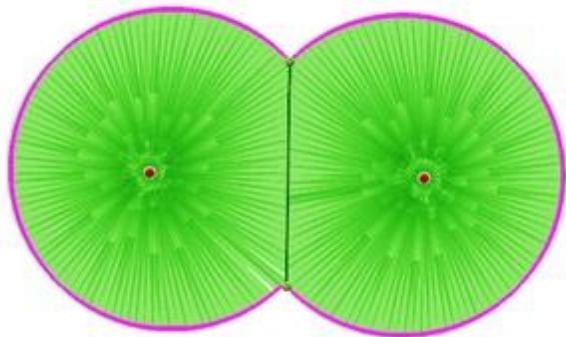


Die dritte Option aus dem Stichrichtungs-Werkzeug ist "Punktrichtung" und wird nur bei den Stichtypen "Zickzack malen" und "Reihenfüllung" angezeigt. In diesem Modus können Sie einen Punkt für ein Objekt angeben, und dieses Objekt wird mit Farblinien gefüllt, die von seiner äußeren Kante in Richtung des ausgewählten Punkts beginnen.



Richtung bei Reihenfüllstichen angeben

Sie können auch mehr als eine Punkt-Richtung auf ein Objekt anwenden, jedoch nur, wenn Sie das Objekt in zwei oder mehr Abschnitte unterteilt haben.

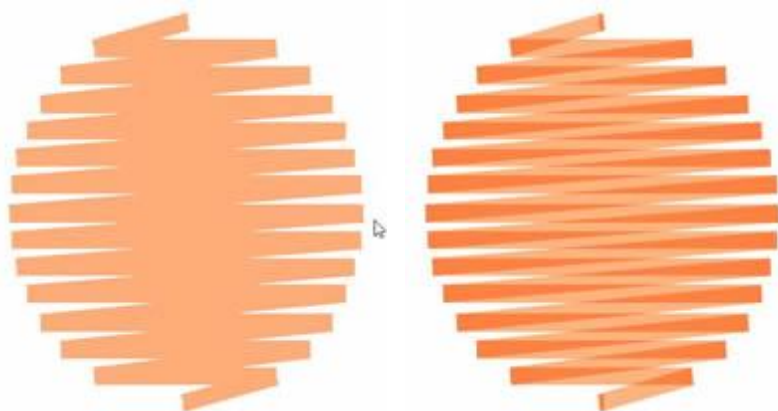


Sie können das Werkzeug "Richtungen" mit der Tastenkombination Strg+Umschalt+D (mac OS Cmd+Umschalt+D) starten.

Sie können den "Teilen"-Modus mit der Umschalt+D-Tastenkombination (mac OS Shift+D) starten.

Realistische Farbe

Sie können die Option "Realistische Farbe" im Menü "Ansicht" aktivieren oder deaktivieren. Wenn Sie die Option Realistische Farbe aktivieren, versucht die Software, eine realistischere Vorschau des von Ihnen erstellten Paint-Designs zu erstellen. Die Pinsellinien werden so transparent, dass die überlappenden Bereiche die Farbe dunkler erscheinen lassen. Dies gibt Ihnen eine genauere Vorschau des Endergebnisses. Auf der anderen Seite, wenn Sie die Realistische Farbe Option deaktivieren, erhalten Sie eine einheitliche Farbabdeckung, die auch die Standardmethode ist, wie die Objekte mit Pinsellinien gefüllt werden. Dies ist eine sehr nützliche Option, die Ihnen eine bessere Vorschau des endgültigen Paint-Ergebnisses ermöglicht.



Realistische Farbe deaktiviert Realistische Farbe aktiviert

Softwareeinstellungen

In diesem Abschnitt werden wir den "Optionen" -Dialog vorstellen und wie man Voreinstellungen für verschiedene Aspekte der Software einstellt. Sie können den Dialog "Optionen" über "Optionen" im Menü "Extras" oder durch Drücken der Tastenkombination Strg + T starten. Für Mac OS Benutzer wählen Sie "Artistic" - "Preferences" oder verwenden Sie "Cmd +" Tasten. Im angezeigten Dialogfeld können Sie die Eigenschaften in den einzelnen Menü-Registerkarten anpassen.



Klicken Sie auf jede Registerkarte im obigen Bild, um ihre Optionen anzuzeigen.

Allgemeines

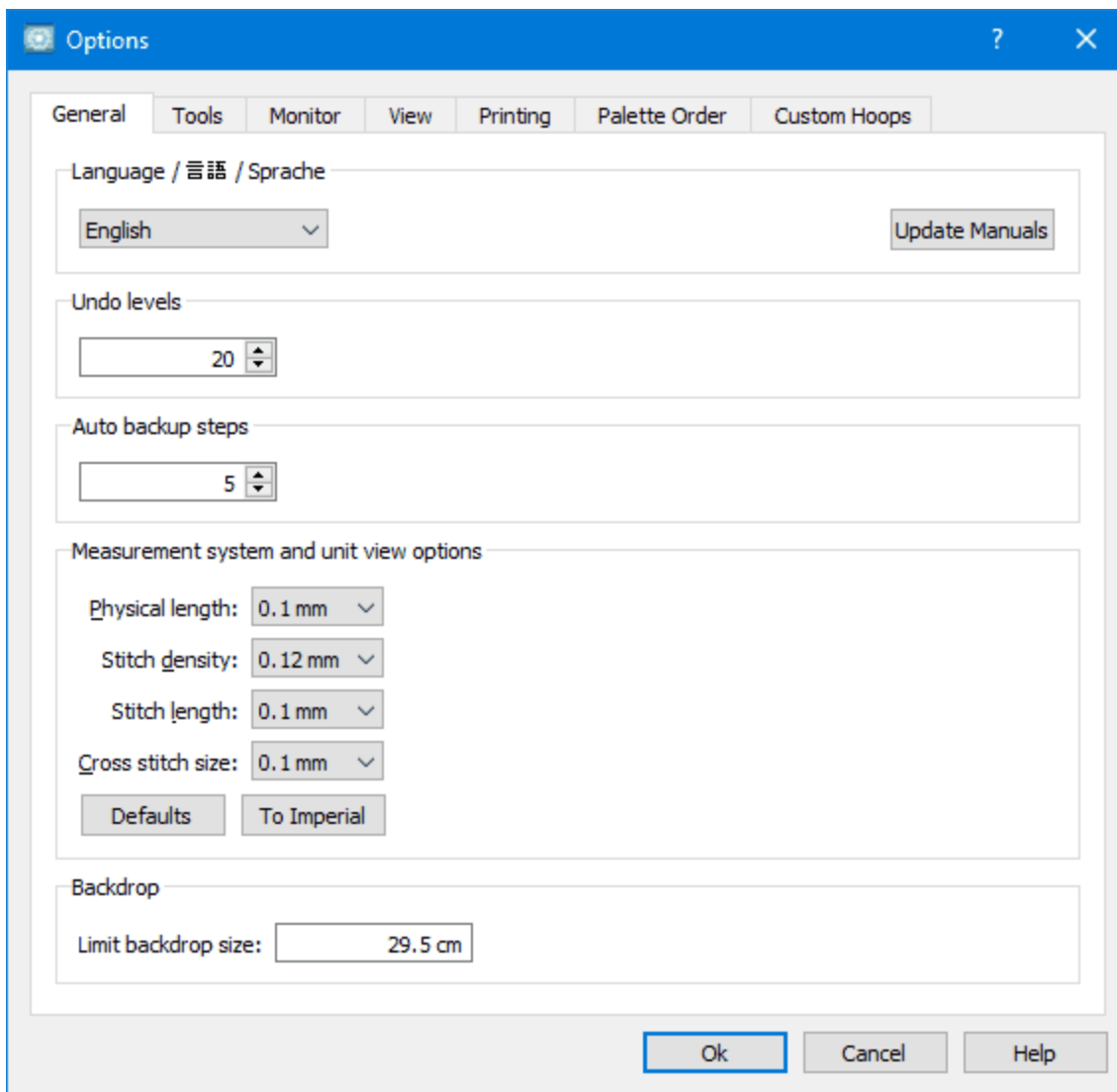
In der Registerkarte "Allgemein" des Dialogs "Optionen" können Sie eine Sprache für die Benutzeroberfläche auswählen, Sie können die "Rückgängig-Ebenen" und "Automatische Backup-Schritte" verwalten und schließlich das Messsystem und seine Optionen auswählen. Sie können die Programme "Undo level" entsprechend Ihren Bedürfnissen erhöhen oder verringern. Die von Ihnen definierte Anzahl ist die Anzahl der Vorgänge, die Sie rückgängig machen können.

Beachten Sie, dass hohe Undo-Levels mehr Systemspeicher erhalten.

Mit der Option "Autobackup-Schritte" können Sie festlegen, nach wie vielen Ihrer Aktionen ein Autobackup durchgeführt wird. Wenn Autobackup-Schritte beispielsweise auf 5 festgelegt ist, erstellt die Software alle 5 Änderungen, die Sie an Ihrem Entwurf vornehmen, eine Sicherung.

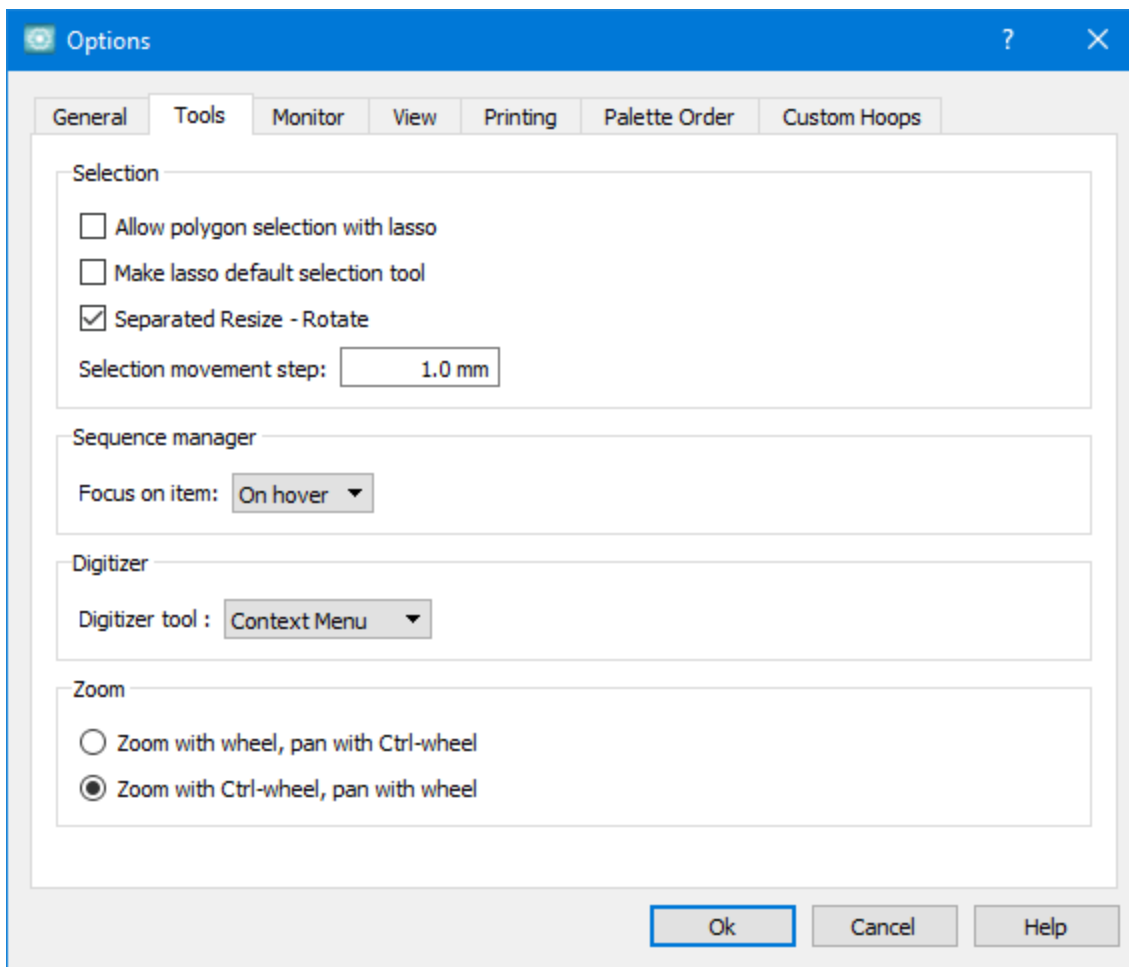
Schließlich können Sie das "Messsystem" des Programms auswählen, standardmäßig zeigt das Programm alle Messwerte in metrisch (mm) an. Wenn Sie in "Inches" anzeigen möchten, können Sie die Schaltfläche "To imperial" verwenden, um die Anzeige aller Maße in Zoll zu ändern.

Sie können die "Hintergrundgröße begrenzen" anpassen, indem Sie einen neuen Wert eingeben. Dieser numerische Wert gibt die maximale Breite oder Höhe eines importierten Bildes an. Wenn eine der importierten Bildabmessungen (Breite oder Höhe) größer als die standardmäßige "Hintergrundgrößenbeschränkung" (29,5 cm) ist, werden die Auflösungswerte (Breite, Höhe und dpi) automatisch angepasst, um diesem Limit zu entsprechen.



Werkzeuge

In der Registerkarte "Werkzeuge" können Sie einige Optionen zu den Auswahlwerkzeugen, den Fokusstatus des Sequenzmanagers und die Auswahl eines Modus für das Digitalisierwerkzeug ändern.



Auswahl


- Wenn Sie die Option "Polyгонаuswahl mit Lasso zulassen" aktivieren, aktivieren Sie eine zusätzliche Funktion des Lasso-Werkzeugs. Mit dieser Funktion können Sie Segmente mit geraden Kanten eines Auswahlrahmens zeichnen. Um einen Auswahlrahmen mit geradem Rand zu zeichnen, starten Sie das Lasso-Werkzeug. Wenn Sie eine Linie während der Lassoauswahl erstellen möchten, müssen Sie zweimal klicken, um den Startpunkt der Linie und den Endpunkt der Linie zu definieren. Wenn die letzte gerade Kante Ihrer Auswahl den Anfangspunkt erreicht, wird Ihr Auswahlpolygon erstellt, wobei alle umgebenden Designobjekte aktiviert werden.
- Sie können das "Lasso" als Standard-Auswahlwerkzeug festlegen, indem Sie "Make Lasso Default Selection Tool" verwenden.
- Die Software verfügt über 2 Betriebsarten für Veränderungen am Motiv. Der Standardwert ist "Getrennte Größe ändern - drehen". Dies bedeutet, dass standardmäßig bei der Auswahl eines Objekts "Größenskalierung" -Regler vorhanden sind und Sie auf das Objekt klicken müssen, um zu "Rotieren" -Reglern zu wechseln. Weitere Informationen sind zum Thema verfügbar Objekte verändern.
- Im Feld "Auswahlbewegungsschritt" können Sie mit jedem Drücken der "Pfeiltaste" auf der Tastatur die Entfernung angeben, um die ein Objekt bewegt werden soll. Die Standardschrittbewegung ist 1 mm.

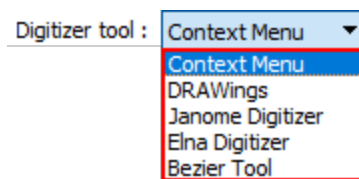
Sequenzmanager

Über das Dropdown-Menü "Fokus auf Objekt" können Sie festlegen, wann die Objekte im Arbeitsbereich bei der Arbeit mit dem Sequenzmanager fokussiert werden. Um diese Option anzuwenden, klicken Sie im Dialogfeld auf OK und starten Sie die Software neu.

- Bei Hover: Wenn Sie diese Option auswählen, wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt im Sequenz-Manager bewegen, wird dieser sofort fokussiert (hervorgehoben und zentral im Ansichts-Port der Software).
- Beim Klicken: Wenn Sie diese Option auswählen, wenn Sie im Sequence-Manager auf ein Objekt klicken, wird es sofort fokussiert (hervorgehoben und zentral im Ansichtsfenster der Software).
- Nie: Durch Auswahl dieser Option wird die Fokusooption deaktiviert.

Digitizer

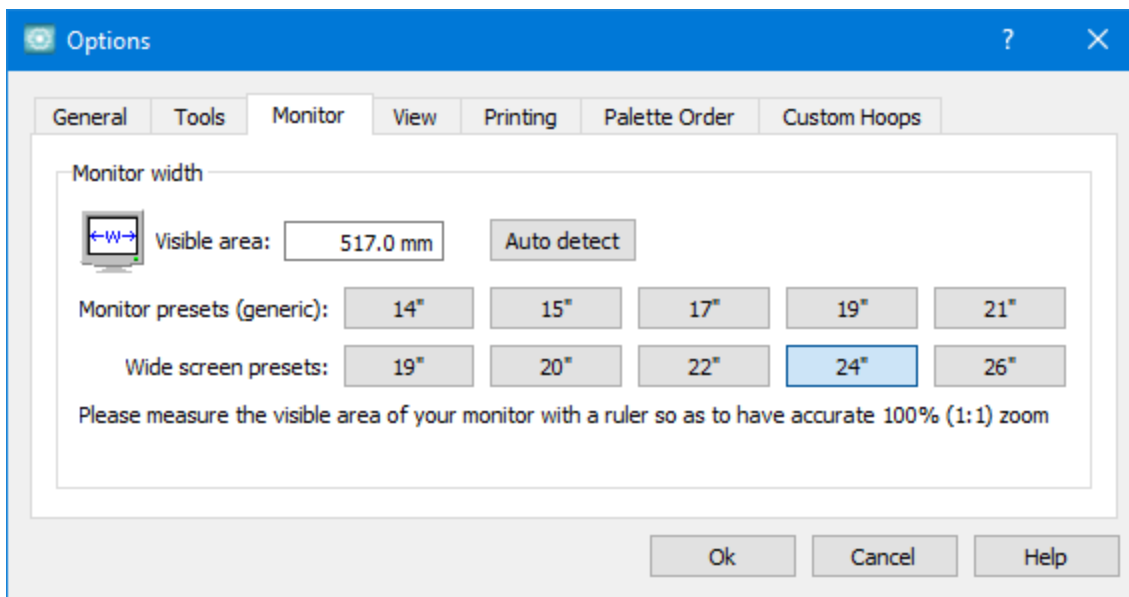
Im Allgemeinen können Sie mit dem "Umrissformen"  Werkzeug verbundene Kurven- oder Linienobjekte erstellen. Da dies das meistverwendete Digitalisierungswerkzeug ist, werden hier verschiedene Betriebsmodi zur Verfügung gestellt. So ist es für Benutzer, die an unterschiedliche Entwurfssoftware, (wie zum Beispiel ein Vektorentwurfsprogramm) gewöhnt sind, leichter, mit der Verwendung dieses Werkzeugs vertraut zu werden. Über das Dropdown-Menü "Digitalisierwerkzeug" können Sie einen Betriebsmodus für das Konturenwerkzeug auswählen. Alle Betriebsmodi haben die gleichen Fähigkeiten, der Unterschied liegt in der Art des Digitalisierens, mehr Informationen zu den Betriebsmodi und deren Nutzung sind verfügbar. UmrissformenThema.



Schließlich enthält der Adv.Scanner-Optionsschalter spezielle Einstellungen für den Scanner. Bitte ändern Sie diese Optionen nicht. Diese Optionen müssen nur zu besonderen Anlässen von erfahrenem Personal bearbeitet werden.

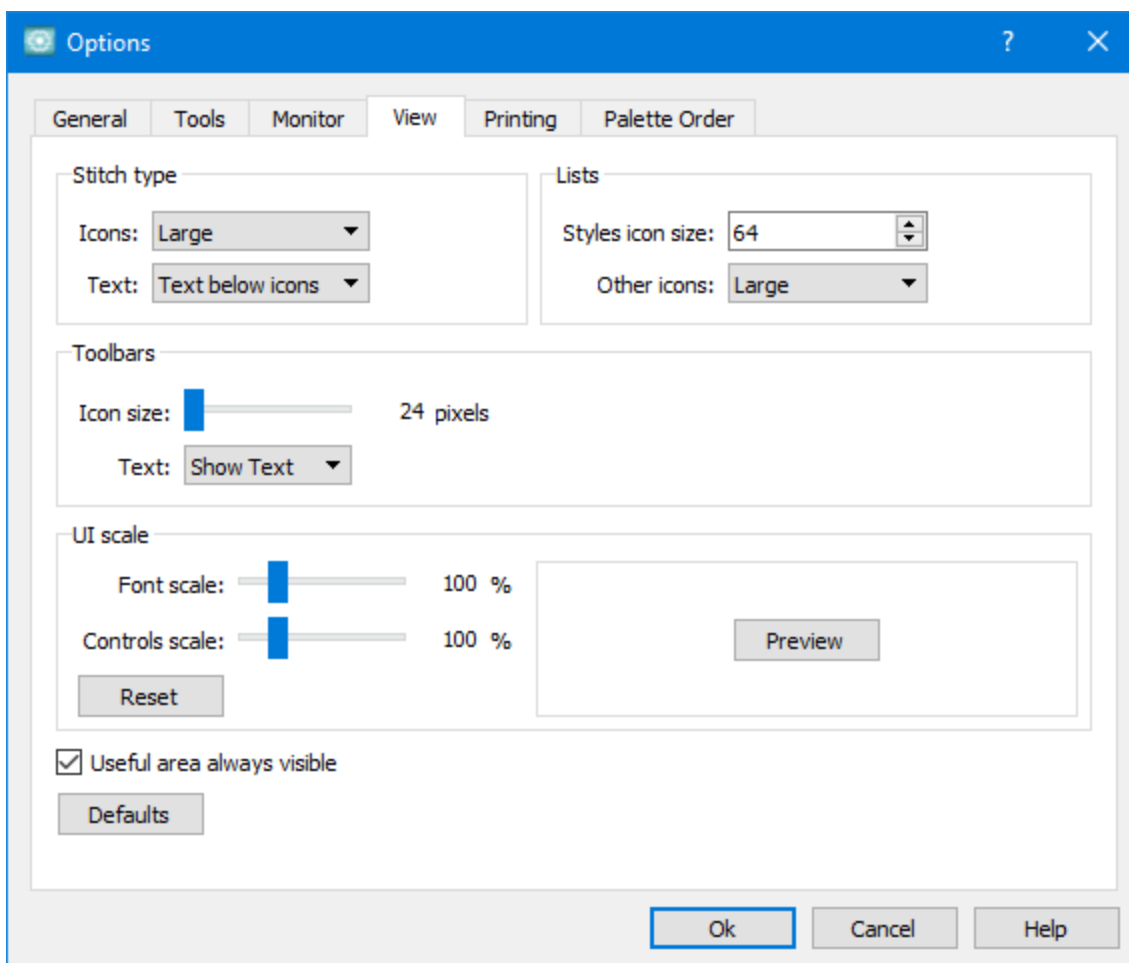
Monitor

In der Registerkarte "Monitor" können Sie die tatsächliche Breite Ihres Monitors festlegen. Dies ist wichtig, wenn Sie Ihre Stichmuster in ihrer tatsächlichen Größe anzeigen möchten, wenn Sie aus der Standardwerkzeugleiste auf 100% Zoomauswahl klicken. Um die Breite Ihres Monitors zu ermitteln, können Sie den sichtbaren Bereich mit einem Lineal messen. Das Ergebnis Ihrer Messung muss im Textfeld "Sichtbarer Bereich" im richtigen metrischen Format eingegeben werden. Eine weitere Möglichkeit, die Breite Ihres Monitors zu definieren, besteht darin, die Größe Ihres Monitors in Zoll zu kennen und einfach auf die entsprechende Schaltfläche für die Monitor-Voreinstellungsgröße zu klicken. Das Programm wird automatisch die Breite Ihres Monitors einstellen. Mit der Option "Auto Detect" versucht das Programm automatisch die Größe Ihres Monitors zu erkennen. Um Ihre Änderungen zu aktivieren, müssen Sie im Dialogfeld "Optionen" auf "OK" klicken. Wenn Sie das nächste Mal versuchen, Ihr Stichdesign in einem 100% -Zoom anzuzeigen, ist die Größe Ihres Entwurfs die tatsächliche Größe.



Aussicht


In der Registerkarte "Ansicht" können Sie die Ansicht von Werkzeugleisten anpassen. Sie können die Größe der Symbole "Stichtyp", die "Stilsymbole" und die Symbole der Werkzeugleiste "Standard" und "Werkzeuge" ändern. Sie können auch auswählen, ob "Label" -Text angezeigt werden soll oder nicht und die Position des Etiketts.



Stichart

- **Symbole:** In diesem Dropdown-Menü können Sie auswählen, ob die Stichtyp-Symbole der Leiste "Eigenschaften" klein oder groß sein sollen. Um es zu aktivieren, müssen Sie auf das Dropdown-Menü klicken und eine der beiden Optionen auswählen.
- **Text:** In diesem Dropdown-Menü können Sie auswählen, ob die Symbole "Stichtyp" einen Beschriftungstext und die Position des Etiketts anzeigen sollen. Der Beschriftungstext der Symbole kann "neben" dem Symbol, "unter" dem Symbol oder nicht angezeigt werden. Daher können Sie die bevorzugten Einstellungen vornehmen, um die Symbole und Beschriftungen in der von Ihnen bevorzugten Weise anzuzeigen.

Listen

- **Symbolgröße für Formatvorlagen:** In diesem numerischen Feld können Sie die Größe der "Stil" -Symbole der Werkzeugleiste "Eigenschaften" festlegen. Die Nummer dieses Felds zeigt die Pixelgröße der Symbole an. Sie können die gewünschte Größe eingeben oder die Größe anpassen, indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen  wenn es einen gibt. Die Größe des Symbols "Stile" darf nicht mehr als 64 Pixel betragen.
- **Andere Symbole:** In diesem Dropdown-Menü können Sie die anderen Symbole der Eigenschaften-Symbolleiste "Klein" oder "Groß" anzeigen. Um es zu aktivieren, klicken Sie auf das Dropdown-Menü und wählen Sie eine der beiden Optionen, klicken Sie auf OK und starten Sie die Software neu.

Werkzeugleisten

Über den Schieberegler "Symbolgröße" können Sie die Größe der Symbole für die Symbolleiste "Standard" im oberen Bereich der Anwendung und für die Werkzeugleiste "Werkzeuge" im linken Bereich der Anwendung festlegen. Die von Ihnen definierte Zahl ist die Größe des Symbols in Pixel. Zusätzlich können Sie auswählen, ob der Beschriftungstext neben jedem Symbol angezeigt werden soll oder nicht.

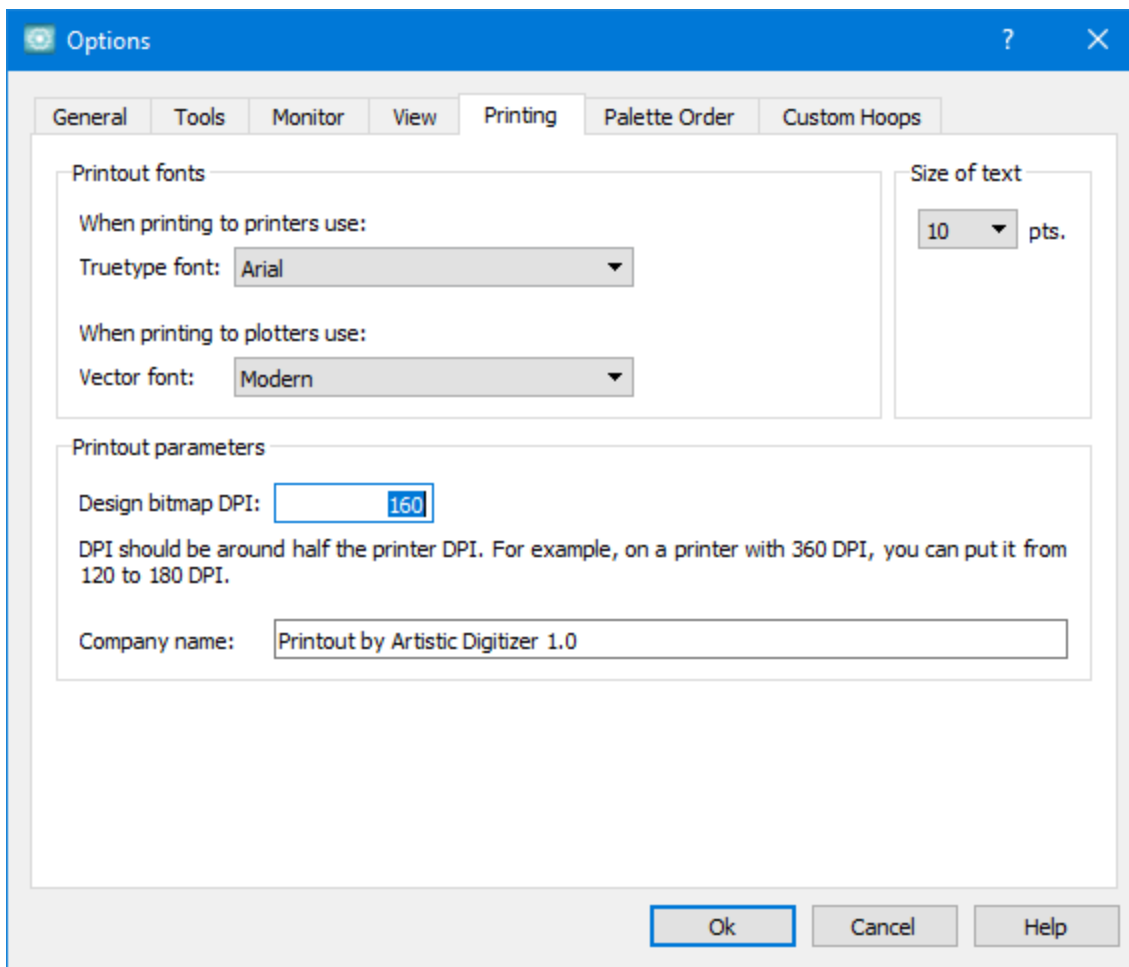
Ui Maßstab

Mit den Schieberegler "Schriftskalierung" oder "Controls scale" können Sie die sichtbaren "Schriften" oder die "Controls" der Software im Allgemeinen skalieren. Mit der Schaltfläche "Zurücksetzen" können Sie den Standard-UI-Maßstab wiederherstellen.

Schließlich können Sie mit der Schaltfläche "Defaults" die Standardwerte auf der Registerkarte "Ansicht" wiederherstellen, außer von der "UI Scale", die eine separate "Reset" -Option hat. Um alle vorgenommenen Anpassungen zu übernehmen, klicken Sie im Dialog "Optionen" auf die Schaltfläche "OK" und starten die Software neu. Wenn Sie das nächste Mal die Software starten, werden alle von Ihnen vorgenommenen Änderungen sofort wirksam.

Drucken

Auf der Registerkarte Drucken können Sie die Druckschriftarten, die Größe des Textes und die Ausdruckparameter einstellen.



Schriftarten zum Ausdrucken

In der Option "Schriftarten ausdrucken" können Sie festlegen, welche "TrueType-Schriftart" der Drucker zum Drucken verwendet und welche "Vektorschriftart" der Drucker zum Drucken verwendet. Auch in der Option "Textgröße" können Sie die Größe der Schrift im Ausdruck angeben. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü und wählen Sie eine Größe.

Ausdrucksparameter

In den "Ausdruck-Parametern" können Sie die "DPI" (Punkte pro Zoll) des Ausdrucks und den "Namensslogan" definieren, die auf dem Ausdruck hinzugefügt werden. Für die Druckqualität ist es wichtig, die "DPI" des Ausdrucks zu definieren. Der DPI-Wert, der in das Feld "Design-Bitmap-DPI" eingegeben werden muss und ungefähr die Hälfte des DPI-Werts betragen sollte, zu dem der Drucker in der Lage ist. Auf einem Drucker mit 360 dpi können Sie beispielsweise den Wert zwischen 120 und 180 dpi einstellen. Im Feld "Firmenname" können Sie den Namen der Firma oder einen Slogan, der im Ausdruck angezeigt werden soll, hinzufügen.

Farblistenreihenfolge

Über die Registerkarte "Farblistenreihenfolge" können Sie auswählen, welche der verfügbaren "Garntabellen" sichtbar sein soll und die Reihenfolge ändern, in der sie in der Farbliste "Farbmanager" erscheinen.

Verwenden Sie das Kontrollkästchen neben den verfügbaren Tabellen des Garnherstellers, um auszuwählen, welche in der Farbliste des Farbmanagers oder der Registerkarte Farbe verfügbar sein sollen.

Palette order

	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	AMANN ISALON 40	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>

Zusätzlich können Sie eine der verfügbaren Tabellen auswählen und an eine andere Position in der Liste ziehen. So können Sie die am häufigsten verwendeten Garntabellen in die praktischste Position verschieben.

Palette order

	Name	Visible
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>
5	JANOME	<input type="checkbox"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>
7	JANOME	<input checked="" type="checkbox"/>
8	ANGELKING 5 FEEL SOFT	<input type="checkbox"/>

Festlegen der Standard-Garntabelle

Sie können auch die Standard-Herstellertabelle auswählen, die für jedes neue Design verwendet wird, indem Sie das Kombinationsfeld "Standard" verwenden. Wenn Sie mit RGB-Farben arbeiten möchten, können Sie die Option "RGB als Standard" im unteren Teil des Dialogfelds aktivieren.

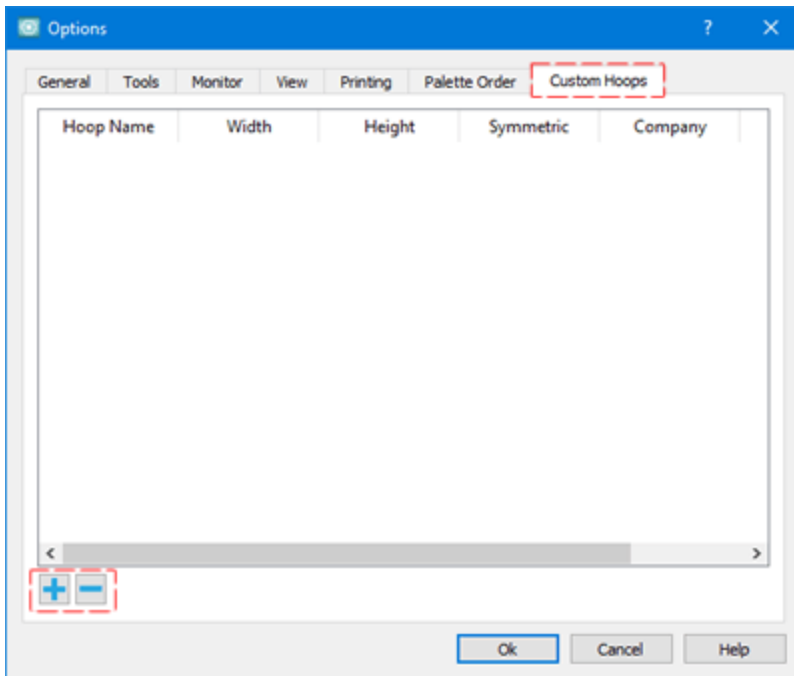
Palette order

	Name	Visible	Default
1	ACKERMANN ISACORD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
2	ACKERMANN ISAFIL	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
3	ACKERMANN ISALON	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
4	ACKERMANN ISAMET	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="radio"/>
5	AMANN ISALON 40	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
6	ANGELKING	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

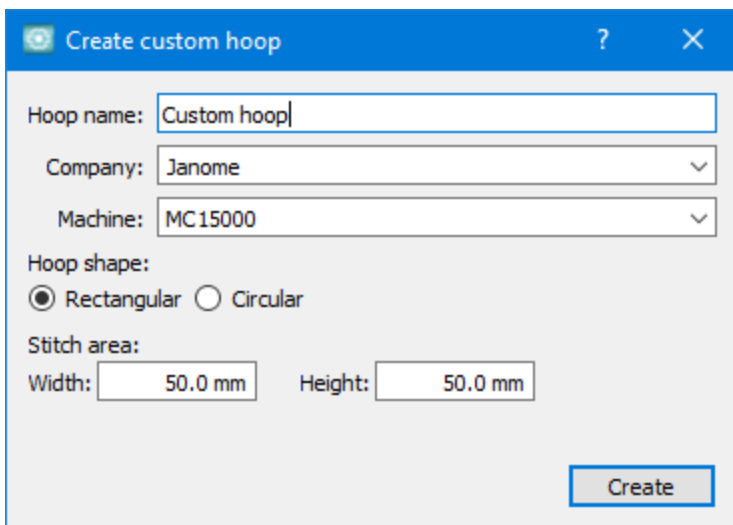
RGB as Default ☐

Benutzerdefinierte Rahmen

Auf der Registerkarte "Benutzerdefinierte Rahmen" des Dialogfelds "Optionen" erstellen Sie benutzerdefinierte Rahmen, wenn Sie einen Rahmen verwenden, der nicht in der Rahmenliste verfügbar ist. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Plus" klicken, wird der benutzerdefinierte Rahmen-Dialog angezeigt, in dem Sie einen neuen benutzerdefinierten Rahmen mit den von Ihnen bevorzugten Abmessungen definieren können. Der Rahmen, den Sie erstellen, wird zur Liste der Rahmen für den ausgewählten Computer hinzugefügt, sodass Sie ihn so oft wie gewünscht wiederverwenden können. Die Maße, die Sie eingeben, müssen die Abmessungen sein, die der Hersteller des Rahmens für den bestimmten Rahmen angibt.



Um einen benutzerdefinierten Rahmen zu erstellen, müssen Sie die gewünschten Abmessungen festlegen, den Maschinenhersteller und das Maschinenmodell auswählen, die Form des Rahmens auswählen und einen Namen definieren und ihn dann zur Rahmenliste hinzufügen, indem Sie auf "Hinzufügen" klicken.



- **Rahmen Name - Beschreibung:** Die erste Option, die Sie haben, ist die Eingabe vom Rahmennamen in dem jeweiligen Feld. Der Name, den Sie in dieses Feld eingeben, ist der Name, den Sie in der Liste

angezeigt bekommen. Wählen Sie einen Rahmen im Dropdown-Menü. Wenn Sie vergessen, dieses Feld auszufüllen, werden Sie von der Software dazu aufgefordert. Es ist auch sinnvoll, immer eine Beschreibung des Rahmens (Oval, Abgerundetes Rechteck etc.) und die Abmessungen davon in dem Rahmenname - Feld einzutragen, damit Sie leichter entscheiden können, welchen Rahmen Sie verwenden müssen.

- Maschinenhersteller: Wählen Sie den Hersteller der Maschine, auf der Sie diesen Rahmen verwenden.
- Maschinen-Modell: Wählen Sie das Modell der Maschine, der Rahmen wird dann in der Liste der verfügbaren Rahmen der ausgewählten Maschine hinzugefügt.
- Rahmen-Form: Wählen Sie, ob der neue Rahmen rechteckig oder kreisförmig sein soll.
- Breite: In dem Feld "Breite" können Sie die Breite des Stickrahmens eingeben, den Sie erstellen möchten.
- Höhe: In dem Feld "Höhe" können Sie die Höhe des Stickrahmens eingeben, den Sie erstellen möchten.

Nachdem Sie die Optionen angepasst haben, können Sie den Stickrahmen speichern, indem Sie auf die Schaltfläche "Erstellen" klicken. Hiermit wird der Stickrahmen zur Liste der Stickrahmen der ausgewählten Maschine hinzugefügt. Um den Rahmen zu verwenden, den Sie erstellt haben, müssen Sie wählen einen Rahmen aus über die Registerkarte "Willkommen" oder über das Symbol "Maschine / Rahmen" in der Werkzeugleiste.

- A -

Abkürzungen 205
 Abkürzungen bearbeiten 208
 Abkürzungen erstellen 208
 Abkürzungen verwenden 207
 Allgemein 372
 Allgemeine - Designeigenschaften 372
 Als Hintergrund öffnen 59
 Ändern Sie den Rahmen 379
 Anorden Füllmuster 266
 Anordnen 264
 Kreisförmig 147
 Ranke 283
 Rechteckig 147
 Anordnen
 Auf Objekturnriss 292
 Verschachteltes Anordnen 301
 Anordnen auf Füllung 266
 Anordnen -Füllmuster
 Einzelne Linie 278
 Form Anpassung 279
 Kreisförmige Füllung 272
 Linienanpassung 281
 Anordnen und Klone 297
 Anordnen-Füllmuster
 Kontur füllen 276
 Rechteck füllen 269
 Ansicht
 3D Vorschau 113
 Stiche 113
 Stichpunkte 113
 Umriss 113
 Ansicht - Umformpunkte ausblenden 201
 Ansicht der Dicke 114
 Anzahl der Strahlen eines Sterne 142
 Applikation Rahmen Abstand 373
 Applikationen
 Sequenz 333
 Arbeitsbereich 22
 Artistic Edge
 Artistic Edge 88
 Zum Plotter exportieren 88
 Aufbrechen 191
 Ausrichten 184
 Auswahl im Sequenzmanager 106
 Auswahl nach Farbe 105, 228
 Auswahl nach Kristall 106
 Auswahl per Einzelklick 197
 Auswahl umkehren 103

Auswahlmöglichkeiten 101
 Automatische Sticksequenz 387
 Automatische Umrandung 161
 Automatischer Umriss 161

- B -

Bearbeiten Sie die Beschriftung 217
 Bearbeiten Sie die Textform 210
 Bearbeiten Sie Monogramm Vorlage 218
 Bearbeiten Sie Umformpunkte 165
 Benutzerhandbuch 19
 Beschriftung 204
 Bewegen Sie die Stiche 199
 Bild von der Kamera 49
 Bitmap 40
 Bitmap vom Scanner importieren 48
 Bitmaps importieren 40
 Breite 145
 Browser 52

- C -

Clipart-Bibliothek 247

- D -

Dateiformate 61
 Dateimanager 96
 Design Eigenschaften 373
 Design laden 51
 Design speichern 61
 Design Werkzeuge 123
 Designbrowser 52
 Designeigenschaften 372
 Designeigenschaften Optimierer
 Endpunkte bei engster Verbindung, auch bei Trimmungen 373
 Designs öffnen 51
 Dickenansicht 114
 Digitalisierungswerkzeuge 123
 Digitalisierungswerkzeuge
 Umrissformen 124
 Digitalisierungswerkzeuge
 Freihandformen 129
 Doppelte Durchgang 348
 DRAW-Datei öffnen 51
 Dropbox 68
 Druckdesign 63
 Drucken & Schneiden 445
 Druckereinstellungen 63

Index

Druckgrafik 67
DXF 77, 79

- E -

EchoQuilten 259
Editor Umformpunkte 165
Eigenschaften
 Applikationen 333
Einfügen 175
Einstellungen 488
einzelne Kristalle 132
Ellipsen 134
Ellipsen erstellen 134
Erstellen Sie automatische Formen 131
Erstellen Sie Designs mit Kristallen 399
Erstellen Sie Schnittdesign von Grund auf neu 436
Export
 Zu Dropbox 68
Export des Designs 77
Export zur Dropbox 68

- F -

Farbauswahl 228
Farben ändern 226
Farbmanagement 223, 471
Farbmanager 228
Fett 205
Formen 133
 Schneiden 188
 Verschweissen 188
 Zuschneiden 188
Formen einfügen 133
Füllen 226
Füllfarbe festlegen 226
Füllung 316, 475

- G -

Gleiche Breite 187
Gleiche Breite erstellen 187
Gleiche Größe 187
Gleiche Größe erstellen 187
Gleiche Höhe 187
Gleiche Höhe erstellen 187
Grafikobjekte Farbe 226
Größe 178
Gruppe 190
Gruppierung aufheben 190

- H -

Harmonie 231
Heftstich
 Dicke 348
 Dreifacher Durchgang 348
 Einfacher Durchgang 348
 Stile 348
Hilfe 19
Hilfslinien 119
Hilfslinien hinzufügen 119
Hinter das Design 235
Hintergrund 332, 337
Hintergrund 59
Hintergrundeigenschaften 59
Hinzufügen - Umformpunkte löschen 167
Höhe 145
Holen Sie sich ein Bild von der Kamera 49
Hülle 215

- I -

Import von Stickdateien 47
Importieren
 Bitmap 38
 Stickerei 38
 Vector 38
In Umformpunkte konvertieren 47
In Vektordatei exportieren 76
Installation 11

- K -

Keine Fadenschnitte innerhalb kombinierter Objekte 373
Keine Füllung 317
keine Kontur 348
Klone 183
Kombinieren 191
Kontur teilen 172
Konvertieren
 Automatische Umrandung 251
 Echo Quilten 251
 Füllung aus Formen erstellen 251
 Füllung zu Mittellinie konvertieren 251
 In Umformpunkte konvertieren 251
 Messer 251
 Ranken erstellen 251
 Umriss in Objekt konvertieren 251
 Umrisslinien aus Formen erstellen 251

Index

Kopieren 175
 Kreisförmiges Anordnen 153
 Kreuz 332, 337
 Objekteigenschaften 332, 337
 Kreuzstich
 Hintergrund 332, 337
 Kreuzstich 332, 337
 Zellgröße 332, 337
 Kreuzstich Typen 305
 Kristall Umriss, Stift 429
 Kristall-Designs 399
 Kristalle 394
 Fügen Sie Kristallformen ein 397
 Kristalle einfügen 132
 Kristalle exportieren 79
 Kristalle überlappen 433
 Kristallfüllmuster
 Einzelne Linie 422
 Form-Fit 423
 Kontur 419
 Kreisförmig 414
 Linienanpassung 428
 Rechteck 409
 Kristallfüllparameter 404
 Kristallfüllung 404
 Kristallumrissfüllung 429
 Kristallumstiftfüllung 429
 Kursiv 205
 Kurve bearbeiten 167
 Kurzübersicht 32

- L -

Länge 348
 Langsames Neuzeichnen
 Bewegen Sie sich durch Objekte - Stiche 117
 Simulation 117
 Laufstichtypen 305
 Lichtquelle 115
 Löschen 175

- M -

Malumwandlungen 474
 Manuelle Sticksequenz 389
 Messer 258
 Messwerkzeug 112
 Minimierung von Farbwechseln 373
 Mit Dateien arbeiten 37
 Monogramm 215
 Bearbeiten Sie die Beschriftung 217

Bearbeiten Sie Monogramm Vorlage 218
 Überlappende Bereiche 220
 Muster exportieren 68
 Stickerei Bild 74
 Vektordatei 76

- N -

Nach beliebiger Farbe auswählen 228
 Nach Füllfarbe auswählen 228
 Nach hinten 235
 Nach Stiftfarbe auswählen 228
 Nach vorne 235
 Neigung 179
 Netzfüllung 343
 Neue Objekte als Klone 183
 Neue Objekte als Klone hinzufügen 183
 Neuordnen 235
 Nichts ausgewählt 103

- O -

Objekt teilen 258
 Objekte automatische Größe 187
 Objekte bearbeiten 165
 Objekte erstellen 123
 Objekte neu ordnen 235
 Objekte spiegeln 182
 Objekte verschieben 174
 Objekteigenschaften 315
 Füllung 316, 475
 Heftstich 348
 Keine Füllung 317
 Keine Kontur 348
 Plattstich Serial 351
 Reihenfüllung 327
 Satinstich 317
 Steppstich 322
 Umriss 347, 481
 Optimierer 372
 Optimierungsstrategie 373
 Optimierungstrategie 373
 Optionen
 Allgemeines 488
 Ansicht 492
 Drucken 493
 Farblistenreihenfolge 494
 Monitor 491
 Werkzeuge 489
 Outline
 Plattstich Serial 351

Index

- P -

Paint 465
 Paint- Malvorlagen 465
 Paint-Stich 339
 Parallelogramme 139
 Parallelogramme erstellen 139
 Pfad 40
 Photostich 338
 Plattstich Serial
 Dichte 351
 Muster 351
 Unterlagen 351
 Verzugsausgleich 351
 Polygone 141
 Polygone erstellen 141

- Q -

Quilt 77
 Export in Dxf 77
 Export in Quilt 77
 Quilten
 Quilt block 259
 Quiltprojekte. 346

- R -

Ranke 253
 Blatt skalieren 283
 Blumen skalieren 283
 Ranke drehen 283
 Zweige drehen 283
 Ranken
 Hinzufügen von Formen als Blatt 253
 Hinzufügen von Formen als Blume 253
 Ranken editieren 253
 Ranken erstellen 253
 Raster 116
 Raster anzeigen 116
 Realistische Farbe 486
 Rechtecke 137
 Rechtecke erstellen 137
 Rechteckiges Anordnen 148
 Redwork 262
 Reihenfüllstichtypen 305
 Reihenfüllung
 Dichte 327
 Länge 327

Muster 327
 Sequenz 327
 Stile 327
 Überlappungen entfernen 327
 Richtungswerkzeug 366
 Richtungs-Werkzeug 484
 Rotieren 181
 Rückgängig 194
 Rundheit 137

- S -

Satinlinientypen 305
 Satinstich
 Dichte 317
 Muster 317
 Sequenz 317
 Stile 317
 Überlappungen entfernen 317
 Unterlage 317
 Verzugsausgleich 317
 Satinstichtypen 305
 Schablone 452
 Schablonendesign 453
 Schablonenbrücke 173
 Schablonenparameter 459
 Schneiden 175
 Schnitt 436
 Aufbrechen 441
 Lauflinie 441
 Lauflinie vorher 441
 Netzfüllung 441
 Nicht nutzbarer Teil 441
 Satinlinie 441
 Umriss 441
 Umriss schneiden 441
 Schnitt drucken 92
 Schnitt-Design von Grund auf neu erstellen 436
 Schnitteigenschaften 441
 Schnittvorlagen drucken 92
 Schräge Trapeze 139
 Schräglage 179
 Schriftartname 205
 Schriftgröße 205
 Seitenanzahl der Polygone 141
 Sequenzbeibehaltung, auch bei Trimmungen 373
 Sequenzmanager 236
 Serientext 243
 Skalieren 178
 Snap-Bewegung 200
 Software key 15

Index

Speichern 61
 Speichern als 61
 Spiegelbreite 182
 Spiegelhöhe 182
 Standardfarben festlegen 226
 Standardfüllfarben 226
 Standardumrissfarben 226
 Startwinkel des Stern 142
 Startwinkel Polygon 141
 Startwinkel Tortenstück 135
 Stellen Sie die Lichtquelle ein 115
 Steppstich
 Dichte 322
 Länge 322
 Muster 322
 Sequenz 322
 Stile 322
 Überlappungen entfernen 322
 Unterlage 322
 Verzugsausgleich 322
 Steppstich-/Webstichtypen 305
 Sterne 142
 Sterne erstellen 142
 Stichart 104
 Sticharten 305
 Stiche auswählen
 Alles auswählen 197
 Auswahl umkehren 197
 Nichts auswählen 197
 Rechteckauswahl 197
 Stiche 197
 Stiche bearbeiten 197
 Stiche einfügen 200
 Stiche löschen 201
 Sticheditor 197
 Stickbild exportieren 74
 Stickerei 305
 Stickerei glatt 313
 Stickerei leicht 313
 Stickerei Normal 313
 Stickerei Normal leicht 313
 Stickerei schwer 313
 Stickerei Ultra leicht 313
 Stickrahmen 117
 Stickrahmen anzeigen 117
 Sticksequenz 386
 Stift 226
 Stiftfarbe festlegen 226
 Stipple Füllung 346
 Stippling 346
 Stoffauswahl 313

Stopwinkel Tortenstück 135
 Strahlenlänge des Sterns 142
 SVG 76, 79
 Symbol 246
 Symbol einfügen 246
 Symbolleiste
 Abmessen 112
 System Anforderungen 11

- T -

Technik 27
 Teilen - Werkzeug 366
 Teilen-Werkzeug 484
 Text 204
 Text auf einer Linie 210
 Text bearbeiten 204
 Text hinzufügen 204
 Textfarbe 226
 Tortenstück 135
 Tortenstück erstellen 135
 Trapeze 139
 Trapeze erstellen 139
 Trimmabstand zwischen Objekten 373
 Trimming Abstand im Kreuzstich 373

- U -

Überlappende Bereiche in Monogrammen 220
 Überlappende Kristalle 115, 433
 Überlappungen entfernen 194
 Umformpunkte auswählen 166
 Umformpunkte bearbeiten 165
 Umformpunkte verbinden 172
 Umriss 226, 347, 481
 Umriss in Objekt konvertieren 192
 Umriss schließen 167
 Umriss zu Objekt 192
 Umrissdicke 145
 Unten nach oben
 Aussen nach Innen 373
 Innen nach aussen 373
 Klein bis groß 373
 Klein nach Groß 373
 Links nach rechts 373
 Oben nach unten 373
 Optimierungsoptionen 373
 Rechts nach links 373
 Update 16

Index

- V -

Vector 39
 Vektor 363
 Verändern 165, 176
 Verschieben Sie Umformpunkte 167
 Verteilen 184
 Vom Scanner 48
 Vor das Design 235
 Vorgefertigt 133

- W -

Wählen Sie Alle 103
 Wählen Sie einen Grundstoff 313
 Wählen Sie mit der Maus
 Einfacher Klick 101
 Lasso 101
 Rechteck 101
 Wählen Sie nach Stichart 104
 Was ist Neu 20
 Werkzeuge anzeigen 111
 Werkzeugleiste
 Druck 63
 Werkzeug-Optionen 145
 Wiederholung 332
 Wiederherstellen 194
 Wiederholungen 337
 Wireless Konfiguration 88

- X -

X Achse 145

- Y -

Y Achse 145

- Z -

Zauberstab 131
 Zellgröße 332, 337
 Zoom
 Schwenken 111
 Zoom in 111
 Zoom vorher 111
 Zu DXF
 HPLG 79
 Zu HPGL 79

Zu SVG 79

Zu Plotter exportieren 77
 Zu Redwork konvertieren 262
 Zum Plotter exportieren 80
 Zur Kurve 167
 Zur Linie 167