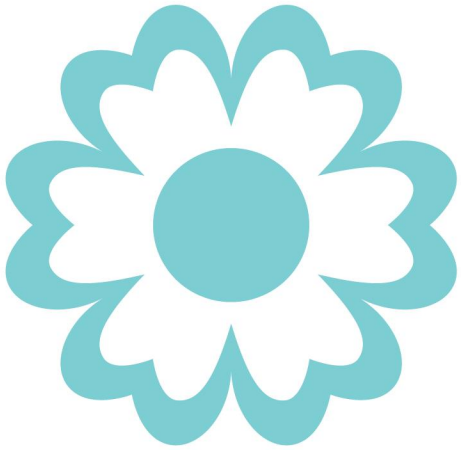


Benutzerhandbuch

Artistic DIGITIZER JANOME

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 Corporation (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. Die neuen Funktionen / Tools Sketch und Re-arrange sind zum Patenten angemeldet. 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 © 2025 DRAWSTITCH INTERNATIONAL Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Letzte Aktualisierung, Februar 2025

1. Erste Schritte 11

1.1 Installation ... 12
1.2 Instandhaltung ... 16
1.3 Softwareschlüssel ... 16
1.4 Software-Aktualisierung ... 17
1.5 Externe Geräte anschließen ... 18
1.6 Hilfe ... 21
1.7 Neue Funktionen ... 22
1.8 Arbeitsbereichstour ... 30
1.9 Techniken ... 35
1.10 Schnellstart ... 36
1.11 Übersicht Kurzbefehle ... 39

2. Mit Dateien arbeiten 44

2.1 Neues Muster erstellen ... 45
2.2 Muster öffnen ... 46
2.3 Browser ... 47
2.4 Grafik importieren ... 55
2.5 Vektorbilder importieren ... 56
2.6 Bitmap-Bilder importieren ... 57
2.6.1 Als Hintergrund öffnen ... 60
2.6.2 Automatisch digitalisieren - Umrisse nachzeichnen ... 62
2.6.3 Öffnen als Kreuzstich ... 65
2.6.4 Als Fotostich öffnen ... 66
2.6.5 Als PaintStitch öffnen ... 67
2.6.6 Als Skizze öffnen ... 70
2.6.7 Bitmap-Fülltypen bearbeiten ... 72
2.6.8 Bild von der Webcam ... 82
2.6.9 Bild vom Scanner ... 84
2.7 Stickdateien Importieren ... 85
2.8 Muster speichern ... 88
2.9 Muster drucken ... 90
2.9.1 Muster drucken ... 91
2.9.2 Grafik/Vorlage drucken ... 94
2.10 Muster exportieren ... 96
2.10.1 In Dropbox exportieren ... 96
2.10.2 Stickbild exportieren ... 101
2.10.3 Als SVG exportieren ... 103
2.10.4 Für das Quilten exportieren ... 104

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

2.10.5 An den Plotter exportieren ... 105
2.10.5.1 In Datei exportieren ... 107
2.10.5.2 Direkte Verbindung zum Plotter ... 108
2.10.5.3 Artistic Edge Wireless-Konfiguration ... 116
2.10.5.4 Druckvorlagen ... 121
2.11 Senden an die Maschine ... 125
2.12 Exportieren auf USB ... 128

3. Auswahlmöglichkeiten 129
3.1 Auswahl mit der Maus (klicken) ... 130
3.2 Auswahl mit Tastenkombinationen ... 132
3.3 Auswahl nach Stichart ... 133
3.4 Auswahl nach Farbe ... 134
3.5 Auswahl in Reihenfolge ... 135
3.6 Kristalle auswählen ... 135

4. Stickmuster anzeigen 139
4.1 Zoomwerkzeuge ... 140
4.2 Messen ... 142
4.3 Musteransicht ... 142
4.4 Dickenansicht ... 143
4.5 Überlappende Kristalle ... 144
4.6 Lichtquelle festlegen ... 144
4.7 Raster anzeigen ... 145
4.8 Ansicht Fadenkreuz ... 146
4.9 Rahmen anzeigen ... 147
4.10 Langsam Neuzeichnen ... 147
4.11 UI Farben anpassen ... 149
4.12 Hilslinien ... 150

5. Objekte erstellen 154
5.1 Werkzeuge - Digitalisieren ... 155
5.1.1 Umrissform ... 156
5.1.2 Freihandform ... 161
5.1.3 Zauberstab Werkzeug ... 163
5.2 Kristalle einfügen ... 164
5.3 Formen Zeichnen ... 165
5.3.1 Ellipse - Kreis ... 166
5.3.2 Kuchen (Kreiausschnitt) ... 167
5.3.3 Rechteck ... 170
5.3.4 Trapez - Parallelogramm ... 172

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5.3.5 Polygone ... 174
5.3.6 Stern ... 175
5.4 Werkzeug-Optionen ... 178
5.5 Anordnung (Rund-Rechteckig) ... 180
5.5.1 Im Rechteck anordnen ... 182
5.5.2 Im Kreis anordnen ... 188
5.6 Ränder ... 197

6. Objekte bearbeiten 200

6.1 Knoten bearbeiten ... 201
6.1.1 Knoten auswählen ... 203
6.1.2 Form bearbeiten ... 204
6.1.3 Knoten verbinden ... 208
6.1.4 Kontur teilen ... 209
6.1.5 Schablonenbrücke ... 209
6.2 Objekte positionieren ... 210
6.3 Kopieren - Duplizieren - Löschen ... 211
6.4 Objekte transformieren ... 212
6.4.1 Skalieren- Objektgröße ... 214
6.4.2 Objekte neigen ... 216
6.4.3 Objekte drehen ... 217
6.4.4 Objekte spiegeln ... 218
6.5 Neue Objekte als Klone hinzufügen ... 220
6.6 Ausrichten - Verteilen ... 221
6.7 Objektgröße automatisch ... 224
6.8 Objektformen ... 225
6.9 Gruppierung - Gruppierung aufheben ... 227
6.10 Kombinieren - Auseinanderbrechen ... 228
6.11 Umriss in Objekt umwandeln ... 229
6.12 Füllung in Mittellinie umwandeln ... 230
6.13 Rückgängig - Wiederherstellen ... 231
6.14 Überlappungen entfernen ... 231

7. Stiche bearbeiten 233

7.1 Auswahl im Sticheditor ... 235
7.2 Stiche bewegen ... 237
7.3 Fangen ... 238
7.4 Stiche einfügen ... 238
7.5 Stiche löschen ... 239
7.6 Knoten anzeigen / ausblenden ... 239

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Beschriftung / Text 240

8.1 Text hinzuzufügen ... 241
8.2 Textabkürzungen ... 243
8.3 Textform bearbeiten ... 247
8.4 Text auf Pfad ... 248
8.5 Texthülle ... 252
8.6 Monogramm ... 255
8.6.1 Monogramm bearbeiten ... 256
8.6.2 Monogramm Vorlage bearbeiten ... 257
8.6.3 Überlappende Bereiche ... 259

9. Mit Farben arbeiten 261

9.1 Standardfarben festlegen ... 266
9.2 Auswahl nach Farbe ... 267
9.3 Farbmanager ... 268
9.4 Harmonien ... 270

10. Muster neu anordnen 274

10.1 Objekte neu anordnen ... 275
10.2 Reihenfolge ... 276
10.3 Neu anordnen ... 282

11. Werkzeuge 287

11.1 Serientext erstellen ... 288
11.2 Symbol einfügen ... 291
11.3 Clipart-Bibliothek ... 292
11.4 Umwandeln ... 296
11.5 Ranken erstellen ... 299
11.6 Messer ... 304
11.7 EchoQuilten ... 305
11.8 Redwork ... 308

12. Anordnung 309

12.1 Anordnung bei Füllung ... 312
12.1.1 Rechteck ... 315
12.1.2 Kreisförmig ... 319
12.1.3 Kontur ... 322
12.1.4 Einzelne Linie ... 324
12.1.5 Anpassen - Form ... 325
12.1.6 Anpassen - Linien ... 327

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

12.1.7 Rankenfüllung ... 329
12.1.8 Raum füllen ... 338
12.1.9 Florale Füllung ... 341
12.2 Anordnung auf Linie ... 346
12.3 Anordnung und geklonte Objekte ... 351
12.4 Verschachtelte Anordnung ... 355

13. Stickerei - Stickmustern gestalten 358

13.1 Sticharten - Stickereitypen ... 359
13.2 Stoffauswahl ... 368
13.3 Eigenschaften ... 370
13.4 Eigenschaften - Füllung ... 372
13.4.1 Vorlage ... 374
13.4.2 Satinstich (Plattstich) ... 374
13.4.3 Steppstich ... 380
13.4.4 Reihenfüllung ... 387
13.4.5 Applikationen ... 392
13.4.6 Netzfüllung ... 396
13.4.7 Stippelfüllung ... 398
13.4.8 Gitter ... 401
13.4.9 Kreuzstich ... 402
13.4.10 Photo-Stich ... 403
13.4.11 Paint-Stich ... 405
13.4.12 Skizze ... 408
13.5 Eigenschaften - Kontur ... 412
13.5.1 Vorlage ... 412
13.5.2 Heftstich ... 412
13.5.3 Satinstich Linie ... 417
13.5.4 Cutwork / Lochstickerei ... 423
13.5.5 Vektor ... 430
13.5.6 Knopflöcher ... 431
13.6 Stichrichtung ... 433
13.7 Special functions ... 439
13.8 Mustereigenschaften ... 441
13.8.1 Allgemeines ... 441
13.8.2 Optimierer ... 442
13.9 Maschine / Rahmen ... 448
13.9.1 Mehrere Rahmen hinzufügen ... 456
13.10 Stickreihenfolge ... 462
13.10.1 Stickreihenfolge automatisch ... 462
13.10.2 Stickreihenfolge manuell ... 466

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

14. Kristalle - Kristallmuster erstellen 469

14.1 Einzelne Kristalle einsetzen ... 473
14.2 Muster mit Kristallen gestalten ... 474
14.3 Eigenschaften - Füllung - Kristall ... 479
14.3.1 Rechteckfüllung ... 484
14.3.2 Kreisfüllung ... 490
14.3.3 Konturfüllung ... 495
14.3.4 Einzelne Linie ... 498
14.3.5 Form angepasste Füllung ... 499
14.3.6 Linien angepasste Füllung ... 504
14.4 Kristalle auf Kontur ... 505
14.5 Überlappende Kristalle ... 509

15. Ausschneiden - Lochmuster erstellen 511

15.1 Lochmuster nach Vorlage erstellen ... 512
15.2 Eigenschaften - Ausschneiden ... 518
15.3 Drucken & Ausschneiden ... 522

16. Schablone - Schablonenmuster erstellen 527

16.1 Schablonenmuster erstellen ... 529
16.2 Schablonen Parameter ... 536

17. Malen (Farbe) - Malvorlagen 541

17.1 Arbeiten mit Malfarben ... 548
17.2 Pinselbreite ändern ... 550
17.3 Malen - Eigenschaften ... 551
17.3.1 Malen - Füllung ... 552
17.3.2 Malen - Kontur ... 558
17.4 Stichrichtung ... 561
17.5 Realistische Farbe ... 563

18. Softwareeinstellungen 565

18.1 Allgemein ... 566
18.2 Werkzeuge ... 567
18.3 Bildschirm ... 569
18.4 Ansicht ... 570
18.5 Drucken ... 571
18.6 Farbkarten Reihenfolge ... 572
18.7 Benutzerdefinierte Rahmen ... 574

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Index 576

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Erste Schritte

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 Digitizerkann noch mehr. Sie enthält Werkzeuge zum Erstellen von Schneid-, Zeichen- und Quiltdesigns. Darüber hinaus können Sie Schablonen und Muster 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 10 oder 11 mit den neuesten Updates

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	MacOS neueste und vorherige Version, verglichen mit dem Datum der Veröffentlichung dieser Software
CPU:	Intel Core i3/i5/i7/i9 or AMD Athlon X4, A10-Series, FX series, Ryzen 3/5/7/9, Apple's M1 and M2
RAM:	6 GB RAM
Festplatte:	1,5 GB freier, unkomprimierter Speicherplatz
Grafikkarte:	3D DirectX 11-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 Istallation

Stecken Sie das Installations-USB-Flash-Laufwerk in einen USB-Anschluss an Ihrem Computer. Es wird empfohlen, dass Sie alle laufenden Programme schließen, bevor Sie fortfahren.

Now open Windows Explorer and navigate to the installation flash drive labeled Artistic, and run the "setup.exe" program.

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 10/ 11-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. Der anfängliche Begrüßungsdialog der Installation wird angezeigt, ab diesem Punkt müssen Sie den Schritten des Assistenten folgen, um mit der Installation fortzufahren. Wenn zutreffend, lassen Sie Ihren

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

“Hardware-USB-Schlüssel” und den Cutter während der Installation der Software nicht angeschlossen. 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 Dateiendungen 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. Eine Nachricht wird angezeigt, die Sie darüber informiert, dass Sie “OK” drücken müssen, um den Software-Schlüssel und den Aktivierungscode einzugeben, den Sie mit der Software erhalten haben. Eine Internetverbindung ist erforderlich. Falls Sie einen USB-Schlüssel haben, stecken Sie Ihren USB-Schlüssel ein.
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

Stecken Sie das Installations-USB-Flash-Laufwerk in einen USB-Anschluss an Ihrem Computer. Das USB-Flash-Laufwerk wird automatisch gemountet und Sie erhalten ein Symbol namensArtisticauf Ihrem Desktop. Doppelklicken Sie auf das Laufwerk, um es zu öffnen, und der Ordner wird geöffnet, in dem Sie das Programm "Artistic.dmg", indem Sie darauf doppelklicken. Folgen Sie den Anweisungen ab Schritt 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Fortschritt des Downloads 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 das"Artistic.dmg"Datei. Sie erhalten eine Warnung, dass diese Software aus dem Internet heruntergeladen wurde, klicken Sie auf "Öffnen", um fortzufahren. Dies geschieht nur, wenn Sie die Anwendung zum ersten Mal ausführen.
4. Die heruntergeladene Datei ist ein Disk-Image und durch Klicken auf "Artistic.dmg" wird es auf Ihrem Mac eingebunden und Sie können seinen Inhalt sehen. Auf Ihrem Schreibtisch befindet sich ein Symbol für das eingebundene Disk-Image. Wenn Sie das Finder-Fenster versehentlich schließen, können Sie es mit einem Doppelklick auf das Symbol "Artistic Digitizer" auf Ihrem Desktop.
5. So führen Sie die Installation von "Artistic Digitizer"Sie müssen das Symbol auf das Symbol des Ordners "Programme" ziehen, das Sie sehen können.
6. Ziehen Sie die"Artistic.dmg"Anwendung auf das Symbol des Anwendungsordners.
   "Hinweis": Doppelklicken Sie nicht auf die Symbole, denn dadurch wird das Programm über den eingebundenen Datenträger ausgeführt und nicht installiert.
7. Die Installation ist abgeschlossen, und jetzt können Sie das Installationsmedium auswerfen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste aufArtistic Digitizerauf Ihrem Desktop und verwenden Sie die Option "Auswerfen".
8. Um die Software auszuführen, starten Sie den "Finder" und navigieren Sie zum Ordner "Programme" und suchen Sie"Artistic" Symbol.
9. Das Anmeldefenster "Softwareschlüssel" wird angezeigt. Nun 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 auf Aktivieren.
10. Nach erfolgreicher Aktivierung erhalten Sie die Meldung "Key updated successfully".
11. Jetzt sind Sie bereit, zu beginnen "Artistic Digitizer", gehen Sie zum Ordner "Anwendungen" und suchen Sie"Artistic" ein weiteres Mal. Doppelklicken Sie auf dieses Symbol, um die Software zu starten.
12. Sie sind bereit für die Verwendung derArtistic Digitizer.
13. Sie sind bereit, den Artistic Digitizer zu verwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

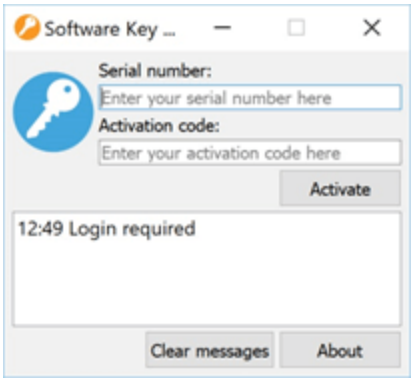
Wählen Sie die gewünschte Wartungsoption und klicken Sie auf "Weiter>", um fortzufahren. Befolgen Sie die Dialogschritte, um den Vorgang abzuschließen.

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.

Softwareschlüssel

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

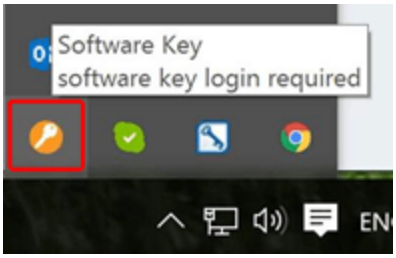
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

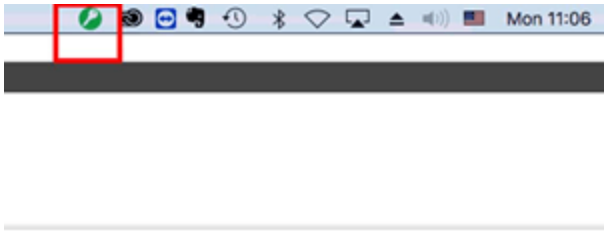
An dieser Stelle müssen wir erwähnen, dass der Softwareschlüssel ein Dienstprogramm ist, das auf Ihrem Computer installiert wurde und Sie können auf Ihrer Taskleiste darauf zugreifen. Falls die Software nicht gestartet werden kann, rufen Sie den Softwareschlüssel auf und überprüfen Sie den Status Ihres 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-Aktualisierung

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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".

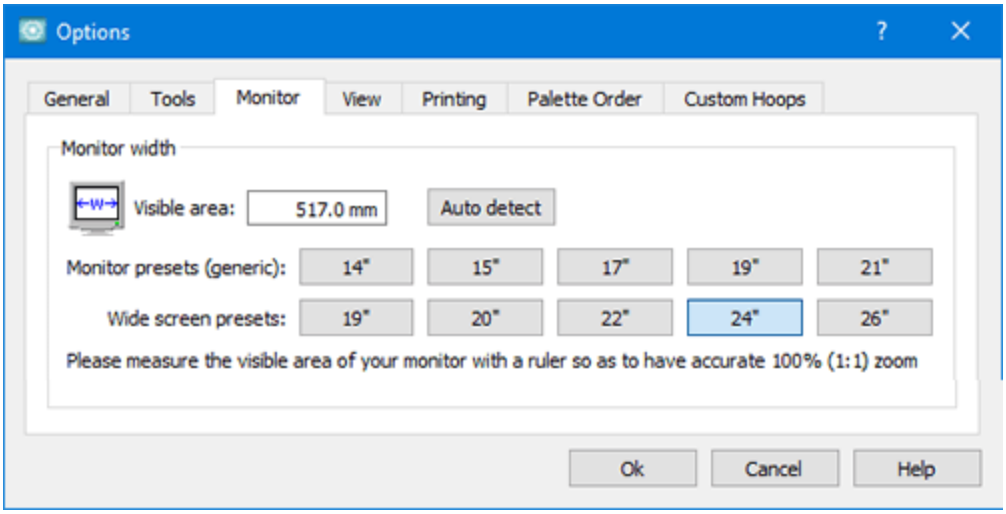
Externe Geräte anschließen

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.

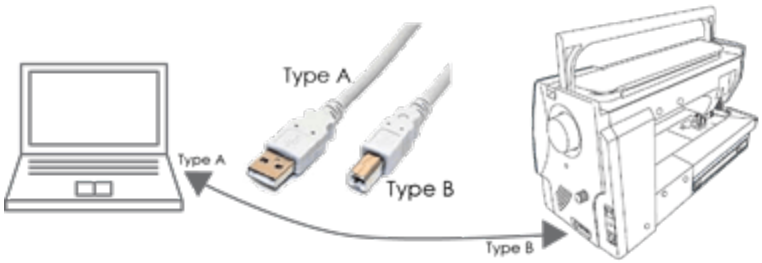
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie das nächste Mal die Ansichtseinstellung 100% auswählen, sehen Sie das Design in seiner tatsächlichen Größe auf dem Monitor.

Verbindung zur Stickmaschine

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 vonArtistic 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:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Machine	Direkte Verbindung	USB-Stick	WiFi
CM17	•	•	•
MC15000	•	•	•
MC14000	•	•	
MC12000	•	•	
MC11000	•	•	
MC9900		•	
MC9850		•	
SKYLINE S9, Atelier 9	•	•	•
MB-7	•	•	
MB-4S	•	•	
MB-4	•	•	
MC500E, MC550E	•	•	
MC450E		•	
MC400E		•	
MC350E		•	
MC200E		•	
NS-1, NS-a	•	•	

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 Digitizer 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 Digitizerunterstützt viele Plotter direkt oder durch die Verwendung einer Datei.

Sehen Sie sich die Liste der unterstützten Maschinen an:

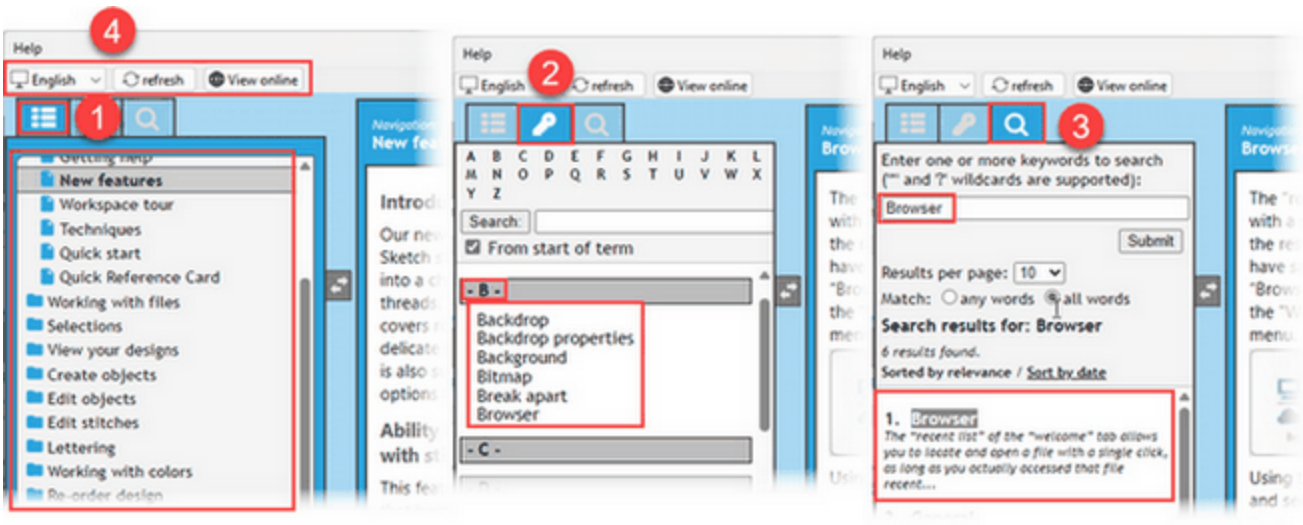
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

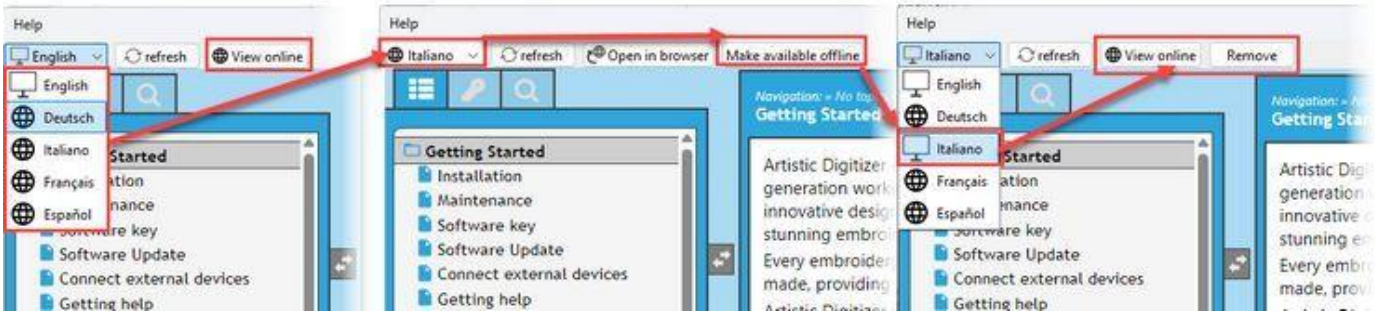
Sie finden das "Benutzerhandbuch" im Menü "Hilfe" der Software. Es heißt "Hilfethemen" und Sie können darauf zugreifen, indem Sie die Taste "F1" drücken, um durch diese Hilfe zu navigieren



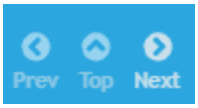
1. Inhaltsverzeichnis: Hier können Sie alle nach Themen geordneten Informationen sehen. Klicken Sie auf Einträge auf oberster Ebene, um Unterthemen anzuzeigen.
2. Index: Hier können Sie spezifische Begriffe oder Konzepte in alphabetischer Reihenfolge nachschlagen. Geben Sie ein Wort oder einen Ausdruck ein.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Suche: Damit können Sie den vollständigen Text der Hilfe nach einem bestimmten Wort oder einer bestimmten Wortgruppe durchsuchen
4. Bereich zur Sprachauswahl: Sie können eine andere Sprache für das Benutzerhandbuch auswählen und das Benutzerhandbuch auch herunterladen, um es offline verfügbar zu haben. Die Sprachen mit diesem Globus-Symbol werden online über das Internet angezeigt, während die Sprachen mit diesem Monitor-Symbol Versionen sind, die auch offline verfügbar sind. Für Sprachen, die online angezeigt werden, gibt es eine Option, um sie offline verfügbar zu mache.



Hinweis: Wenn Sie die Sprache der Software über das Menü "Extras", Registerkarte "Optionen", Abschnitt "Allgemein" ändern, werden Sie im Benutzerhandbuch aufgefordert, eine Übersetzung des Benutzerhandbuchs herunterzuladen, falls verfügbar.

5. Sie können auch mit den Navigationspfeilen 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 "zeige Hilfe an", 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 "zeige Hilfe an" 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

Einführung des neuen, zum Patent angemeldeten Sketch-Stichs

Unsere neueste Ergänzung zu unserer Sticksoftware ist die zum Patent angemeldete Skizzenstichtechnik. Mit Sketch kann ein Bitmap-Bild mit nur einem schwarzen Faden oder einer Auswahl grauer Fäden in eine Zeichnung in Kohle verwandelt werden. Die Technik eignet sich vor allem für weiße Stoffe und deckt etwa 20 % der Fläche ab, was sie vielseitig für Stickereien auf empfindlichen Materialien wie T-Shirts macht. Umgekehrte Versionen von Sketch auf dunklen Stoffen werden ebenfalls unterstützt. Diese zusätzliche Funktion erweitert die Palette der anpassbaren Optionen für unsere geschätzten Benutzer.**Mehr erfahren...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Fähigkeit, Bitmap-Formen, die mit Stichen gefüllt sind, zu drehen, zu neigen und in der Größe zu verändern

Mit dieser Funktion können Bitmap-Formen, die mit Stichen gefüllt wurden, gedreht, geneigt und in der Größe verändert werden, was Künstlern und Bastlern eine neue Flexibilität bietet, um originelle und individuelle Projekte zu erstellen. Mit dieser Funktion können auch schwierige Bereiche genäht oder die gewünschte Symmetrie im fertigen Produkt erreicht werden.**Mehr erfahren...**

Bitmap-Bilder, die mit Stichen gefüllt sind, im Knoteneditor bearbeiten

Mit dem Knoteneditor können nun Bitmap-Bilder, die Stichmuster enthalten, bearbeitet werden. Durch das Einfügen von Knoten und die Anpassung ihrer Positionierung kann der Benutzer die Form und das Design des Bildes wie gewünscht ändern. Diese neue Funktion bietet mehr Flexibilität und Anpassungsmöglichkeiten für Bitmap-Bilder mit Stichmustern und ermöglicht präzisere Bearbeitungsmöglichkeiten. Diese Funktion kann besonders nützlich sein, um das Bild in einer bestimmten Form oder einem bestimmten Bereich zu bearbeiten. Insgesamt bietet die Fähigkeit des Node-Editors, Bitmap-Bilder mit Stichen zu bearbeiten, spannende Möglichkeiten für visuelle Kreativität.**Mehr erfahren...**

Bilder mit Bitmap-Fülltypen - Beschneidungsbereich

Clipping ist jetzt für jeden Bitmap-Füllungstyp verfügbar, d. h. Kreuzstich, Fotostich, PaintStitch und Sketch. Standardmäßig decken diese Arten von Bildern einen rechteckigen Bereich ab. Jetzt sind die Benutzer nicht mehr durch die rechteckige Form eingeschränkt. Das Ausschneiden kann verwendet werden, um entweder eine andere Ausgabeform zu erzeugen, z. B. ein ovales PaintStitch-Bild, oder um Teile eines Bildes auszuschneiden, die dann für weitere Designs verwendet werden können.**Mehr erfahren...**

Zuschneiden und Schneiden auf Bitmap-Bilder anwenden

Eine weitere Möglichkeit zur Bearbeitung von Bitmap-Bildern ist die Verwendung der Werkzeuge Zuschneiden und Schneiden. Mit dem Werkzeug "Zuschneiden" kann der Benutzer beispielsweise Teile des Entwurfs zuschneiden und Löcher erstellen. Mit der Funktion "Schneiden" können auch mehrere Formen kombiniert werden, wobei nur der überlappende Bereich erhalten bleibt. Mit diesen Werkzeugen können die Benutzer ihre Bitmap-Bilder verbessern und einzigartige Stickmuster erstellen.**Mehr erfahren...**

Bitmap-Bilder, die mit Stichen gefüllt sind, ausschneiden und in Teile zerlegen

Bei der Arbeit mit Stickmustern ist es oft notwendig, ein Bitmap-Bild in mehrere Teile aufzuteilen, damit das Muster in die Stickbegrenzung der Maschine passt oder eine einzigartige, künstlerische Form entsteht. Das "Messer"-Werkzeug ermöglicht es dem Benutzer, ein Bitmap-Bild präzise in einzelne Teile zu zerschneiden. Diese Teile können dann einzeln und nach Bedarf innerhalb des Motivs verschoben werden.**Mehr erfahren...**

Transparenz im Beschneidungsbereich

Wenn ein PNG-Bild mit Transparenz importiert und in eine beliebige Bitmap-Füllung (Kreuzstich, PaintStitch, Sketch) konvertiert wird, erzeugt die Software Stiche nur im nicht-transparenten Bereich des Bildes. In diesem Fall gibt es im Menü "Konvertieren" die zusätzliche Option "Transparenz in Beschneidungsbereich umwandeln", wodurch der transparente Bereich des Bildes beschnitten wird.**Mehr erfahren...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Bilder mit Transparenz in Stiche umwandeln, ohne die transparenten Bereiche zu füllen

Artistic Digitizer v.2.0unterstützt PNG-Dateien mit Transparenz und erzeugt nur Stiche im nicht-transparenten Bereich des Bildes. Dadurch wird sichergestellt, dass das fertige Produkt saubere Linien hat und kein Garn oder Stoff durch das Ausfüllen unnötiger Bereiche verschwendet wird.**Mehr erfahren...**

Überlappende Objekte erzeugen Löcher in Bitmap-Bildern

Diese Funktion ist sehr hilfreich, da sie Stiche entfernt, die nicht sichtbar sind, wenn sich Objekte mit Bitmap-Bildern überlappen. Wenn ein Objekt über eine Bitmap-Füllung gelegt wird, wird ein Loch in der gewünschten Form erzeugt. Diese Funktion funktioniert mit allen Stichtypen, einschließlich Kreuzstich, Fotostich, PaintStitch und Sketch. Die Überlappungsfunktion erstreckt sich auch auf Objekte unterhalb der Bitmap-Füllung, bei denen alle überlappenden Bereiche entfernt werden, wodurch ein schlankeres Design entsteht. Diese Funktion verbessert das Gesamterscheinungsbild der Entwürfe und spart Zeit bei der Bearbeitung.**Mehr erfahren...**

Array-Füllung mit Bitmap-Fülltypen

Das neue Array-Werkzeug ermöglicht es dem Benutzer, einen Bereich mit einem Bitmap-Bild zu füllen. Dies führt zu verblüffenden Effekten mit Kreuzstich, Photostitch, PaintStitch und Sketch, die jedes Designprojekt auf die nächste Stufe heben können. Die Verwendung dieser Funktion ist wirklich einfach und ermöglicht es dem Benutzer, mühelos mit verschiedenen Mustern zu experimentieren, um jedes Mal einzigartige Ergebnisse zu erzielen.**Mehr erfahren...**

Neuer Füllungstyp in Array, Florale Füllung

"Blumenfüllung" ist ein spezieller Array-Füllungstyp, der automatisch beeindruckende florale Designs erzeugt, indem er Ihre eigenen Blumen zum Füllen des Arrays verwendet. Es ist eine Kombination aus "Blumenranke" und "Raumfüllung", die wunderschöne und einzigartige Stickmuster erzeugt. **Mehr erfahren...**

Verwenden Sie Bitmap-Bilder für Ihre rechteckigen oder kreisförmigen Anordnungen

Bitmap-Bilder in einer rechteckigen oder kreisförmigen Anordnung können jedem Projekt eine neue Dimension verleihen. Egal, ob es sich um ein Kreuzstichdesign, Photostitch, PaintStitch oder Sketch handelt, diese Arrays ermöglichen einzigartige Muster und Symmetrie. Es ist wirklich einfach, diese Arrays zu erstellen, indem Sie ein beliebiges Bitmap-Bild in einer ausgewählten Array-Form verwenden. Größe und Platzierung sind vollständig anpassbar. Das Ergebnis ist ein visuell auffälliges Design, das sicherlich beeindrucken wird.**Mehr erfahren...**

Revolutionäres neues Werkzeug zum Hinzufügen von Start-/Ausstiegspunkten und gleichzeitigen Neuanordnen von Objekten.

Mit dem neuen, zum Patent angemeldeten Werkzeug zum Neuanordnen können Benutzer mühelos Entwurfssequenzen, Trimmpunkte und Start-/Ausstiegspunkte auf einmal ändern. Es arbeitet innerhalb einer einfarbigen Ebene, zeigt die gesamte Sequenz grafisch an und ermöglicht einfache Ziehvorgänge, um Änderungen intuitiv vorzunehmen. Die Benutzer können darüber hinaus Beschnitte hinzufügen oder entfernen und Start- und Austrittspunkte mühelos anpassen. Dieses innovative Werkzeug rationalisiert den Entwurfsprozess, spart Zeit und verbessert die Effizienz.**Mehr erfahren...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Neuer Fülltyp in Array, Leerzeichenfüllung

Bei dieser innovativen Space Fill-Schrift werden Kopien der inneren Form verwendet, um einen einzigartigen, aussagekräftigen Look für den äußeren Formbereich zu schaffen. Die Kopien werden nach dem Zufallsprinzip skaliert und gedreht, um dem Design Dimension und Textur zu verleihen. Diese Füllung kann auf vielfältige Weise verwendet werden, auch für große Formen, um das visuelle Interesse zu steigern.**Mehr erfahren...**

Anzeigen - Ausblenden von Objekten während der Bearbeitung

Dieses Werkzeug dient dazu, Objekte vorübergehend vom Bildschirm auszublenden, um die Bearbeitung von Designs mit mehreren Ebenen zu erleichtern, z. B. Füllflächen, Formen und Rahmen, die übereinander gestapelt sind. Das Werkzeug hilft dem Benutzer praktisch dabei, darunter liegende Formen und Ebenen zu fokussieren und zu bearbeiten, ohne die oberen Ebenen verschieben zu müssen, und hält sie gleichzeitig aus dem Weg. Dadurch wird die Bearbeitung übersichtlicher, die Erstellung komplizierter Designs wird einfacher und effizienter.**Mehr erfahren...**

Zufallsstiche (Satin - Satin seriell)

Satin - Serienstiche aus Satin können einem Stickmuster Tiefe und Struktur verleihen, aber wenn sie in einem zufälligen Muster platziert werden, können sie eine ganz neue Ebene des visuellen Interesses erreichen. Diese Technik ermöglicht eine größere Flexibilität bei der Komposition eines Musters sowie ein unkonventionelles und unvorhersehbares Aussehen. Die zufällige Platzierung bringt Bewegung und Energie in das Design und macht es jedes Mal zu einem einzigartigen Stück. Zufällige Satinstiche können jedes Stickereiprojekt aufwerten und ihm einen wirklich einzigartigen Charakter verleihen.**Mehr erfahren...**

Unterstützung für vertikalen Text

Artistic Digitizer v.2.0bietet Unterstützung für die vertikale Textplatzierung. Diese Funktion erzeugt automatisch Stiche, die den vorgesehenen Textbereich ausfüllen, und ermöglicht so eine nahtlose Integration von vertikalen Schriftzügen in die Motive. Dieser Zusatz bietet eine größere Designflexibilität und ermöglicht einzigartige visuelle Elemente in Stickereiprojekten.**Mehr erfahren...**

Präzise Textabstände zwischen den Zeichen

Die Buchstabenabstände beim Sticken können jetzt einfach mit numerischen Werten eingestellt werden. Je nach Design führt ein kleinerer Wert zu engeren Abständen, während ein größerer Wert zu einem geringeren Abstand zwischen den Buchstaben führt. Diese Einstellungen können nach dem Geschmack des Anwenders angepasst werden, was eine maximale Anpassung der Designs ermöglicht.**Mehr erfahren...**

Glatte Knoten - Feinabstimmung der Vektorform

Artistic Digitizer v.2.0entfernt automatisch alle überflüssigen Knoten und erhöht so die Qualität der nach dem Tracen (Auto-Digitalisieren) erstellten Muster. Da Höckerknoten von diesem automatischen Werkzeug nicht entfernt werden sollen, wird empfohlen, die Höckerknoten vor der Anwendung des Werkzeugs in glatte Knoten umzuwandeln.**Mehr erfahren...**

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Automatisches Einpassen des Stickmusters in den Stickrahmen

Artistic Digitizer v.2.0bietet die Option "An den Stickrahmen anpassen", eine einzigartige Funktion, mit der sich jedes Motiv bequem in den Stickrahmen einpassen lässt. Die Software skaliert das Motiv automatisch so, dass es in den Stickbereich des Stickrahmens passt. Kein manuelles Einstellen oder Raten der korrekten Größe mehr - die Software übernimmt das für Sie.**Mehr erfahren...**

Ändern Sie die Dichte von Stichmustern (.dst, .pes, .jef, .vip usw.)

Artistic Digitizer v.2.0ermöglicht die Einstellung der Stichdichte in Stickdateien wie .dst, .pes, .jef, .vip usw. innerhalb eines Bereichs von 25 %. Durch die Veränderung der Dichte werden bestimmte Merkmale hervorgehoben oder die Stichzahl für empfindlichere Stoffe reduziert. Diese Feinabstimmung kann auch hilfreich sein, um Änderungen im Maßstab des Musters zu kompensieren.**Mehr erfahren...**

Anwendung von Sonderfunktionen (Trimmen und Stoppen) auf Objekte über den Sequenzmanager

Der Sequenzmanager ermöglicht eine bessere Anpassung der Designs. Die Funktion "Beschneiden" löst ein Fadenbeschneiden vor einem bestimmten Objekt aus und ermöglicht so mehr Kontrolle über den Designprozess. Die Funktion "Stop" hält die Stickmaschine vor dem Sticken des ausgewählten Objekts an und bietet die Möglichkeit, die Garnfarbe zu ändern oder Verzierungen hinzuzufügen. Diese zusätzliche Funktion im Sequenzmanager ermöglicht noch präzisere und kreativere Stickmuster.**Mehr erfahren...**

Fadenkreuz hinzugefügt, das sich über den gesamten Bildschirm erstreckt

Das Fadenkreuz-Werkzeug wurde auf beide Bildschirme ausgeweitet, um eine bessere und genauere Design-Erstellung bei der Verwendung von Digitalisierungswerkzeugen zu ermöglichen. Das Fadenkreuz bietet eine klarere visuelle Referenz, die es einfacher macht, Objekte innerhalb eines Projekts genau auszurichten.**Mehr erfahren...**

Automatisches Hinzufügen von Fix-/Lockstichen, falls erforderlich, in Stichmustern (.dst, .pes, .jef, .vip usw.)

Die richtige Stabilisierung der Stickerei ist von entscheidender Bedeutung, damit sie sich nicht auflöst oder verzerrt. Das istArtistic Digitizer v.2.0fügt Rohstichmustern wie .dst, .pes, .jef, .vip usw. bei Bedarf automatisch Fix- und Verriegelungsstiche hinzu. Das spart nicht nur Zeit und Mühe, sondern sorgt auch für hochwertige Ergebnisse bei jedem Entwurf.

Fix: kleine Stabilisierungsstiche am Anfang eines Objekts hinzugefügt, um es zu stabilisieren

Verriegelung: kleine stabilisierende Stiche, die am Ende eines Objekts angebracht werden, um ein Aufdröseln zu verhindern.**Mehr erfahren...**

Ersetzen des Docks Farben durch ein intelligentes Bearbeitungsfeld und Farbfelder

Das alte Farbdock wurde durch ein effizienteres und benutzerfreundlicheres, intelligentes Bearbeitungsfeld für die Benennung oder Eingabe von Farbcodes in Verbindung mit einer erweiterten Farbmusteranzeige ersetzt. Das Bearbeitungsfeld ermöglicht den schnellen Zugriff auf bestimmte Farben, während die erweiterte

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Farbfeldanzeige alle verfügbaren Farben auf einen Blick zeigt. Diese neue Einrichtung rationalisiert den Designprozess und verbessert die allgemeine Benutzerfreundlichkeit.**Mehr erfahren...**

Finden Sie eine bestimmte Farbe, indem Sie mit einem Hex-Farbcode oder einem bestimmten Namen/einer bestimmten Nummer der Garnfarbe suchen.

Die Suche im Farben-Dock ist jetzt über einen Hex-Code möglich, der auch als Hex-Tripel bezeichnet wird. Durch die Eingabe der sechsstelligen Buchstaben- und Zahlenkombination können genaue Farbtöne ausgewählt werden. Alternativ kann ein bestimmter Faden der aktuellen Fadenpalette durch die Suche mit dem jeweiligen Fadenfarbnamen oder der Nummer gefunden werden. Noch nie war es so einfach, eine Farbe zu finden.**Mehr erfahren...**

Neues Hilfesystem

Das neue Hilfesystem verwendet HTML für einfache Aktualisierungen und ermöglicht eine bessere Zugänglichkeit zu den Sprachen. Das Herunterladen sprachspezifischer Dateien entfällt, da das Online-Repository einen sofortigen Zugriff auf die Hilfeinhalte in jeder unterstützten Sprache ermöglicht. Für diejenigen, die den Offline-Zugriff bevorzugen, bleibt das Herunterladen der Datei eine Option. Dieses System vereinfacht nicht nur die Benutzererfahrung, sondern ermöglicht auch schnelle Aktualisierungen und Verbesserungen, ohne dass ein Software-Update erforderlich ist.**Mehr erfahren...**

Verbesserungen im manuellen Modus

Der manuelle Modus wurde erheblich verbessert inArtistic Digitizer v.2.0so dass erfahrene Benutzer mehr Kontrolle darüber haben, wie die Software Stickereien erzeugt. Wenn Sie von "Auto" auf "Manuell" umschalten, trennt die Software automatisch Füllungen von Umrissen, ordnet die Elemente neu an, um Farbänderungen zu vermeiden, und schneidet alles Notwendige ab, falls ein Objekt von hinten nach vorne verschoben wird, um eine Veränderung des Designs zu vermeiden.**Mehr erfahren...**

Im manuellen Modus sind alle Verbindungsstiche sichtbar.

Im manuellen Modus sind alle Verbindungsstiche zwischen den Objekten sichtbar. Die Software bestimmt anhand des Abstands zwischen dem Ende eines Objekts und dem Anfang des nächsten, ob der Stich abgeschnitten werden soll oder nicht. Dies kann jedoch vom Benutzer außer Kraft gesetzt werden. Wenn ein Verbindungsstich beschnitten wird, werden am vorherigen Objekt Verriegelungsstiche und am nächsten Objekt Fixierstiche hinzugefügt. Dies ermöglicht eine präzisere Kontrolle über das Nähen und trägt dazu bei, qualitativ hochwertige Endprodukte zu gewährleisten.**Mehr erfahren...**

Objekte im manuellen Modus haben entweder Füllung oder Stift - nicht beides.

Im manuellen Modus haben Objekte jetzt entweder eine Füllung oder einen Umriss (Stift), anstatt beides. Diese Änderung bietet eine intuitivere Benutzererfahrung, unkomplizierte Farbänderungen und eine bessere Übereinstimmung mit herkömmlicher Digitalisierungssoftware, die mehr Kontrolle über einen Entwurf bietet.**Mehr erfahren...**

Wenn Sie eine Stichdatei oder eine Grafikdatei laden, hat das neue Muster denselben Namen

Beim Laden einer Stich- oder Grafikdatei inArtistic Digitizer v.2.0übernimmt das neue Muster automatisch den Namen der Datei. Dies ermöglicht eine einfachere Organisation, einen schnellen und effizienten Zugriff

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

auf die Entwürfe und minimiert den Verwaltungsaufwand. Eine Umbenennung des Musters während des Speichervorgangs ist jederzeit möglich.**Mehr erfahren...**

Automatic color selection in photostitch depending on the fabric color

Bei dunklen Stoffen wird PhotoStitch automatisch mit weißer Farbe gefüllt und umgekehrt. Diese Funktion wird auf einfarbige PhotoStitch-Motive angewandt, spart Bearbeitungszeit und sorgt dafür, dass die Motive hervorstechen.**Mehr erfahren...**

Erhöhte unterstützte Größe für PaintStitch / Sketch, um größere Rahmen abzudecken

Größere "PaintStitch"- und "Sketch"-Designs sind jetzt möglich, was die Auflösung und Klarheit des gestickten Ergebnisses erhöht. Neue Stickmaschinen mit größeren Stickrahmen können diese Funktion nutzen, wodurch größere Stickmuster zur neuen Norm werden.**Mehr erfahren...**

Neu gestaltete Objekteigenschaften

Die neu gestalteten Objekteigenschaften inArtistic Digitizer v.2.0ermöglicht eine optimierte Benutzererfahrung. Durch die Verlagerung von Eigenschaften in den Entwurfsbereich und die integrierte 3D-Beschleunigung ist es einfacher, nicht benötigte Elemente schnell zu verkleinern oder auszublenden, um eine verfeinerte Ansicht zu erstellen. Da alle Eigenschaften durch Berührung zugänglich sind, sind keine Registerkartenansichten mehr erforderlich. Der Bereich "Eigenschaften" wird automatisch ausgeblendet, wenn ein Werkzeug verwendet wird, das keine Auswahl zulässt. Insgesamt sorgen diese Änderungen für einen reibungsloseren und effizienteren Entwurfsprozess.**Mehr erfahren...**

3D-Anpassungen

Es wurden 3D-Anpassungen vorgenommen, um die optische Breite der Fäden zu gewährleisten und eine falsche Darstellung der Stichdichte zu vermeiden. Es wurde besonders darauf geachtet, dass die Fäden nicht zu schmal erscheinen, so dass der Eindruck entsteht, die Nähte seien nicht dicht genug. Daher wurden sorgfältige Anpassungen vorgenommen, um das Design in seiner wahren Form darzustellen. Diese Anpassungen ermöglichen eine technologisch möglichst präzise Darstellung des Designs, was wiederum den Designprozess verfeinert und ein Maß an Details hinzufügt, das für eine vertrauenswürdige und angenehme Stickerfahrung notwendig ist.**Mehr erfahren...**

Unterstützung für weitere Stickmaschinen und Stickrahmen

Die Unterstützung zusätzlicher Maschinenmodelle wurde hinzugefügt, wodurch die Palette der Maschinen und damit der Anteil des Stickereimarktes, der von den Funktionen der Software profitieren kann, erweitert wurde.Artistic Digitizer v.2.0. Es wird auch eine größere Vielfalt an Rahmengrößen unterstützt, was eine größere Designvielfalt und Flexibilität bei der Auswahl der Benutzer ermöglicht.**Mehr erfahren...**

Überschreiben der Standardmaschinenauswahl bei Stichdateien .pes, .jef.jef+oder .jpxgeladen sind

Für diejenigen, die häufig zwischen Maschinen wechseln, ist die Option "Standardmaschinenauswahl aus Stichdateidaten überschreiben" ein wertvolles Hilfsmittel. Wenn Sie diese Funktion einschalten, wird die Standardmaschine automatisch auf der Grundlage der importierten Stichdatei geändert. Wenn also zum

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Beispiel eine .pes-Datei geladen wird, wechselt die Maschine zu einem Brother-Modell. Das spart Zeit und macht das manuelle Anpassen der Einstellungen vor dem Sticken überflüssig.**Mehr erfahren...**

Barcode-Unterstützung in Ausdrucken

Die Funktion Ausdrucken vonArtistic Digitizer v.2.0enthält einen Barcode, so dass Stickmaschinen, die diese Funktion unterstützen, Designs schnell laden können, indem sie den Barcode-Code auf dem Ausdruck der Software scannen. Dies rationalisiert den Produktionsprozess, spart Zeit und erhöht die Effizienz industrieller Stickereibetriebe. Zusätzlich zu den Musterinformationen kann der Barcode auch Stichzählungs- und Farbwechseldaten enthalten, was eine noch vielseitigere Verwendung ermöglicht.**Mehr erfahren...**

Konvertieren Sie vektorbasierte Objekte in Rohstiche für eine präzise Stichbearbeitung

Die Fähigkeit, vektorbasierte Objekte in Rohstiche umzuwandeln, ermöglicht eine präzisere Bearbeitung, wenn z. B. die Stiche eines Musters an die Spannung des Stoffes angepasst werden, was zu besseren Ergebnissen beim Endprodukt führt.**Mehr erfahren...**

Unterstützung der Markerbreite in der Farbauswahl für Paint-Typen hinzugefügt

Das "Malen"-Werkzeug unterstützt jetzt die Markierungsbreite bei der Farbauswahl und ermöglicht so die Wahl einer bestimmten Pinselbreite für detailliertere und genauere Ergebnisse. Es gibt keine Unstimmigkeiten mehr in der Malvorschau, da die Pinselbreite für jede verwendete Farbe entsprechend ihrer tatsächlichen Breite angepasst werden kann. Diese zusätzliche Funktion verbessert das Malen insgesamt und ermöglicht es den Anwendern, ihre Visionen wirklich zum Leben zu erwecken.**Mehr erfahren...**

Verbesserungen in der Funktionsweise der Digitalisierungsfunktion

Neue Objekte, die während des Digitalisierens eingefügt werden, werden automatisch an der gewünschten Stelle platziert und übernehmen die Farbeinstellungen der zuvor digitalisierten Objekte. Dies rationalisiert den Prozess des Einfügens kleiner Abschnitte (Heften von Abschnitten), erhöht die Produktivität und verbessert die Benutzerfreundlichkeit.**Mehr erfahren...**

Verbesserungen in der Funktionsweise der Funktion "Objekt löschen

Wenn ein Objekt gelöscht wird, wird automatisch das nächste Objekt in der Sequenz ausgewählt. Auf diese Weise können sowohl der Sequenzmanager als auch der Benutzer den Fokus auf die aktuelle Position richten, was den Arbeitsablauf rationalisiert und Produktionszeit spart.**Mehr erfahren...**

Kunstwerke können Löcher in die Stickerei reißen

Beim Sticken eines Motivs kann es oft hilfreich sein, einige Bereiche offen zu lassen, während andere genäht werden. Hier kommen Grafikobjekte ins Spiel - sie können in bestimmten Bereichen platziert werden, um Löcher in der Stickerei zu erzeugen, ohne dass die booleschen Operationen (Zuschneiden, Schnittpunkt schweißen) verwendet werden müssen. Wählen Sie einfach ein Kunstwerkobjekt oder eine Form aus und positionieren Sie es über dem gestickten Muster. Dadurch werden die Stiche unter dem abgedeckten Bereich entfernt, während der Rest des Motivs intakt bleibt. Artwork-Objekte sind eine schnelle und einfache Lösung, um Öffnungen in einem Stickmuster zu erstellen, ohne das mit Stichen gefüllte Artwork zu beeinträchtigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Verbesserte Hi DPI-Unterstützung für Windows mit mehreren Monitoren

Aktualisierungen fürArtistic Digitizer v.2.0hi DPI-Unterstützung, speziell für größere hi DPI-Bildschirme, wie z.B. 4k-Displays, verbessern sowohl die Kompatibilität als auch die Benutzerfreundlichkeit unter Windows 10/11, unabhängig von der Größe oder Konfiguration der Benutzereinrichtung.

Unterstützung der nativen ARM-Erstellung für neue Macs mit M1/M2-Prozessoren

Die jüngste Veröffentlichung der M1- und M2-Prozessoren von Apple hat in der Tech-Industrie für Aufregung gesorgt, da sie eine verbesserte Leistung und Energieeffizienz bieten. Da Macs weiterhin auf diese neuen Prozessoren umgestellt werden, ist es wichtig, mit dem Wandel Schritt zu halten, indem ARM-native Builds unterstützt werden, d. h. Code wird so optimiert, dass er direkt auf dem Prozessor ausgeführt werden kann und nicht durch Emulation oder Übersetzung. Native ARM-Builds können die Geschwindigkeit und Effizienz für Endbenutzer verbessern und potenziell neue Möglichkeiten innerhalb des Systems eröffnen. Wenn wir mit neuen Technologien auf dem Laufenden bleiben, gewährleisten wir eine optimale Erfahrung fürArtistic DigitizerBenutzer.**Mehr erfahren...**

Unbegrenzte Rückgängigmachungsstufen

Die Benutzer können nun praktisch unbegrenzt Rückgängig machen. Dies ermöglicht es dem Benutzer, Optionen frei zu erforschen und mit Designs zu experimentieren, ohne Angst haben zu müssen, den Fortschritt zu verlieren, was die kreative Freiheit erhöht. **Mehr erfahren...**

Unterstützung von Unterschneidungspaaren in vordigitalisierten Schriften für die Erstellung präziser Schriftentwürfe

Die Unterstützung von Kerning-Paaren in vordigitalisierten Schriften ermöglicht eine genaue und dennoch ästhetisch ansprechende Platzierung der Buchstaben, indem der Abstand zwischen den Buchstaben angepasst wird. Dies ist eine dynamische Funktion, die zu einer glatteren und feineren Schrift führt und sicherstellt, dass jedes Stickmuster genau so ausfällt, wie es beabsichtigt ist.**Mehr erfahren...**

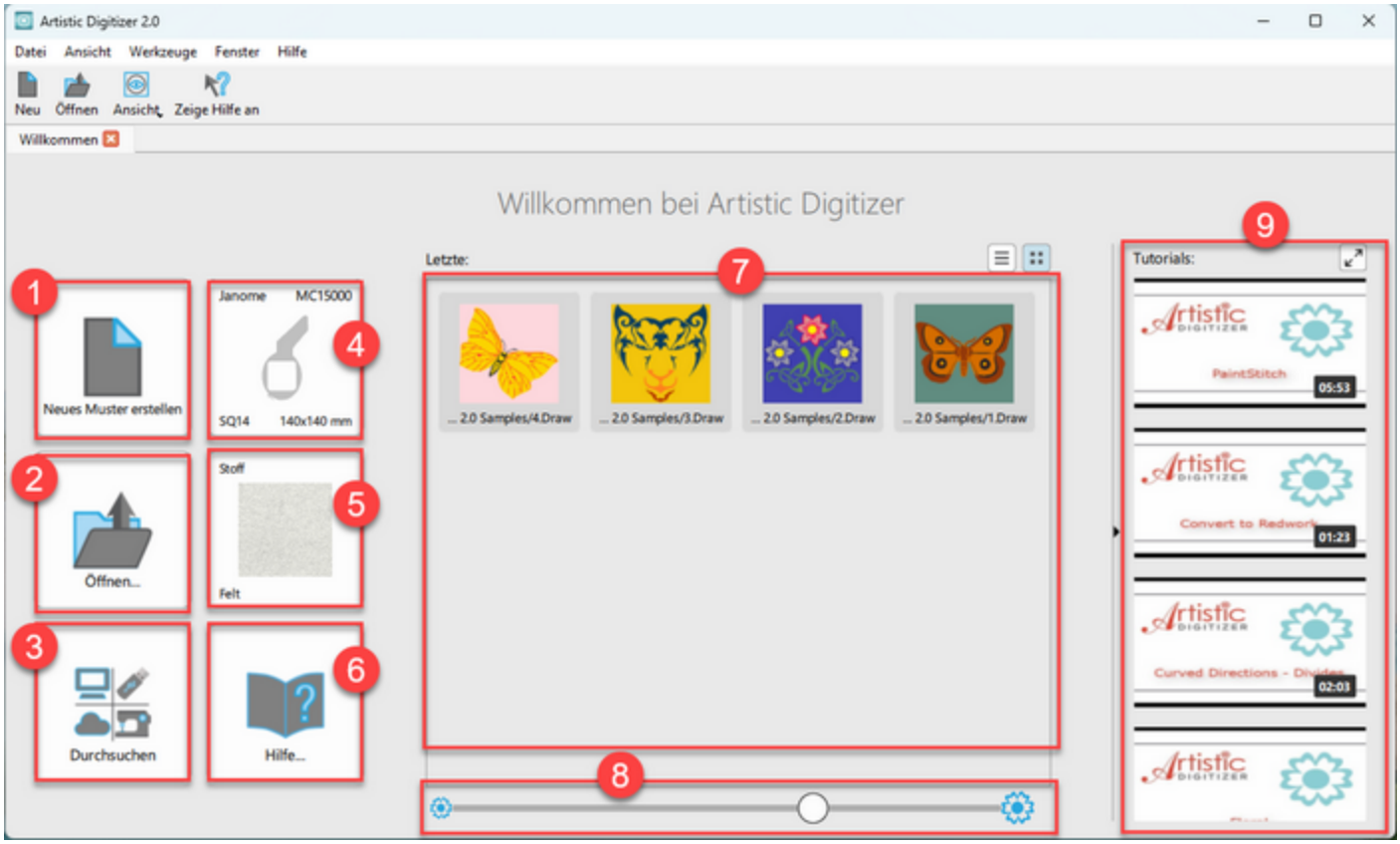
Arbeitsbereichstour

Das Hauptanwendungsfenster besteht aus einer Vielzahl von Menüs, Symbolleisten und verschiedenen Eigenschaftsleisten. Alle zusammen mit den Muster-Registerkarten werden als Arbeitsbereich bezeichnet. Ein Arbeitsbereich ist eine beliebige Kombination der oben genannten Komponenten. Die Art und Weise, in der die Arbeitsbereichs-Komponenten und Fenster platziert werden, ist vollständig anpassbar. Wenn Sie die Anwendung zum ersten Mal öffnen, werden alle Werkzeuge standardmäßig so platziert, dass Sie sich auf Ihre Aufgabe konzentrieren können (Erstellen, Bearbeiten und Anzeigen von Mustern). Ordnen Sie Ihre Arbeitsbereichs-Komponenten so an, dass er Ihren persönlichen Vorlieben entspricht. Weitere Informationen zum Anpassen des Arbeitsbereichs finden Sie später in diesem Kapitel. Nehmen Sie sich Zeit, um alle verfügbaren Arbeitsbereichs-Komponenten kennzulernen. Wenn Sie sich mit den Werkzeugen und deren Verwendung vertraut machen, verbessern Sie Ihre Produktivität. Sehen wir uns die Werkzeuge und ihre Standardplatzierung an.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die verfügbaren Komponenten ändern sich dynamisch gemäß den Techniken, die wir für ein Muster verwenden. Es gibt 5 verfügbare Techniken: Schablone, Stickerei, Ausschneiden, Kristalle, Farbe.Entsprechend den aktivierten Techniken ändern sich die verfügbaren Arbeitsbereichs-Komponenten. Bedenken Sie 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 Muster erstellen", "Öffnen eines bestehenden Musters" oder den Browser"Durchsuchen". Sie können auch alle vorher geöffneten Muster über das Auswahlfenster schnell wieder öffnen. Sie können hier Ihre Stickmaschine und einen Rahmen als Standart für alle zukünftigen Muster festlegen. Dies geht auch bei der Stoffauswahl und Farbe. Zu guter Letzt könne SIe hier das Handbuch zu dieser Software und zahlreiche Anwendungsvideos öffnen.

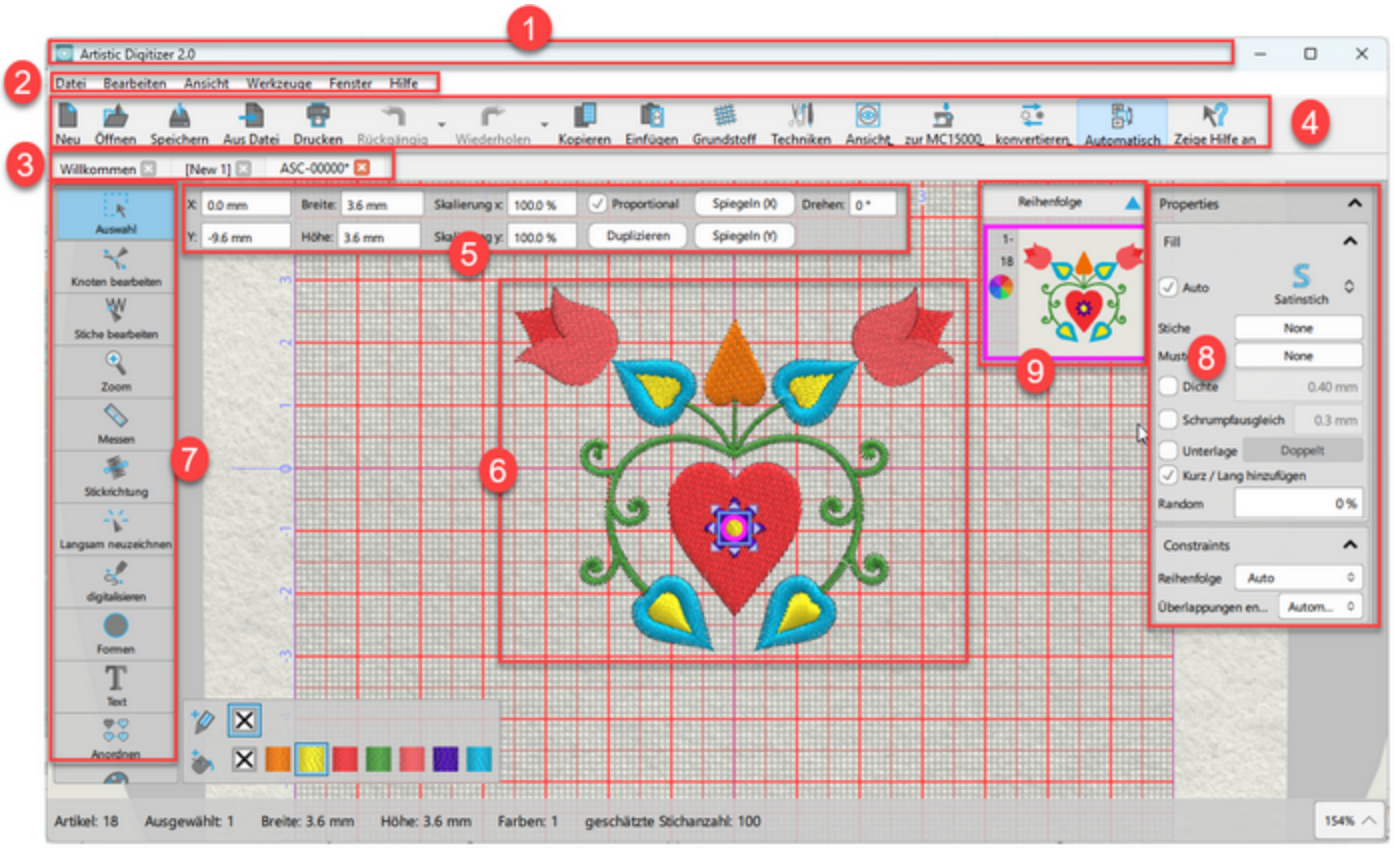


1. Neues Muster erstellen
2. Öffnen eines bestehenden Designs
3. Durchsuchen des Browsers
4. Auswahl von Maschine und Rahmen
5. Stoff und Farbe auswählen
6. Hilfe
7. zuletzt genutzen Muster öffnen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Regler für die Vorschaugröße zueletzt geöffneter Dateien
9. Anwendungsvideos / Tutorials

Wir beschreiben nun die verfügbaren Arbeitsbereich-Komponenten und die Möglichkeiten, sie anzupassen. Im oberen Bereich des Anwendungsfensters sehen Sie die „Titelleiste“, das „Hauptmenü“, die „Standard-Symbolleiste“ und die "Werkzeug Optionsleiste". Auf der linken Seite sehen Sie die "Werkzeuge" in einer Leiste. Die Leiste "Verwendete Farben" und der "Status" ist im unteren Bereich des Fensters zusehen. On the right side of the design area you can see Properties tab and the Sequence. Die Eigenschaftenleiste stellt kontextsensitiv die Eigenschaften für ein ausgewähltes Objekt bereit. Jedes Objekt kann abhängig von seiner Größe und Form unterschiedliche Eigenschaften haben. Sehen wir uns nun 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.

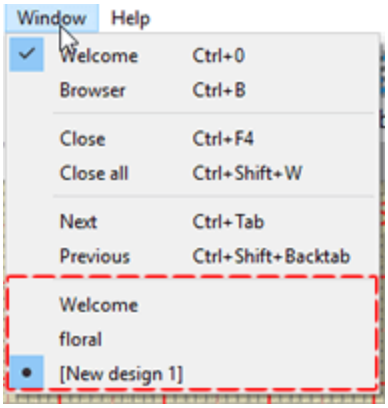
2. Hauptmenüleiste

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, um die enthaltenen Menübefehle anzuzeigen. (z. B. Datei, Bearbeiten, Ansicht, Werkzeuge)

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Entwurfsregisterkarten

Wenn Sie eine Registerkarte anklicken, dann können Sie das Muster auswählen. Eine andere Möglichkeit, das Muster 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 wie die meisten Windows-Anwendungen. Wenn Sie mit einer Windows-Anwendung vertraut sind, dann kennen Sie Werkzeuge wie neues Muster, Muster öffnen, Speichern, Ausschneiden oder Einfügen. Neben diesen grundlegenden Dateioperationen können Sie Formwerkzeuge verwenden (Schweißen, Zuschneiden und Schnittmenge), Gewebe auswählen und die Ansichtsoptionen anpassen.

5. Werkzeug Optionsleiste

Der Werkzeugoptionsbereich ist eine kontextsensitive Symbolleiste. Abhängig von dem Werkzeug, das Sie in der Werkzeugleiste ausgewählt haben, ändert sich die Eigenschaftsleiste entsprechend. Er enthält auch Steuerelemente, mit denen Sie die Eigenschaften des ausgewählten Objekts verändern 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, und während des Entwicklungsprozesses werden nützliche Funktionen bereitgestellt. Der Designbereich ist der rechteckige Bereich innerhalb des Anwendungsfensters. In diesem Bereich werden Muster erstellt und bearbeit. Jedes Werkzeug, das Sie aus einer beliebigen Symbolleiste verwenden, wirkt sich auf die Erstellung im Designbereich aus. Es können viele Muster im selben Fenster geladen sein. Jedes Muster hat seinen eigenen Designbereich. Mehrere Muster können in verschiedenen Tabs geladen werden. Durch Anklicken einer Registerkarten wählen Sie aus, welches Design sichtbar sein soll.

7. Werkzeugleiste

Diese Symbolleiste enthält Verknüpfungen für die meisten Anzeige- und Entwurfswerkzeuge sowie Auswahlmodi (Rechteck und Lasso)Umformpunkte bearbeiten,ANzeigeoptionen (Hineinzoomen, Zoom zurück, Alles zoomen, Schieben/Bewegen), Langsam Neuzeichnen,Freihandformen erstellen oder Formen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

einfügen,Text,Anordnen-Werkzeug (Rund, Rechteckig)und den "Farbmanager". Die Werkzeuge und ihre Verwendung werden später einem separaten Abschnitt beschrieben.

8. Eigenschaften.

Der Eigenschaftenbereich enthält alle Eigenschaften, die im Stickdesign des Musters angepasst werden können. Mit den angebotenen Optionen können Sie den Stich Typ des Musters einfach ändern, indem Sie darauf klicken. Der Eigenschaftenbereich enthält alle verfügbaren Parameter für jeden stich Typ. 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 Stich Typ hat einen anderen Parametersatz. Die verfügbaren Parameter und die richtige Art, sie zu beeinflussen, werden später in diesem Handbuch beschrieben.

9. Reihenfolge

Dieses Werkzeug bietet eine grafische Darstellung der Stickfolge. Es gibt Zeichen, um die verschiedenen Arten von Objekten zu unterscheiden (Stickerei, Applikation). Es ist oft notwendig, diese Reihenfolge zu ändern, um die Stickqualität zu verbessern. Alle Elemente, die Sie in der Reihenfolge auswählen, werden im Arbeitsbereich ausgewählt. Die besondere Fähigkeit dieses Werkzeugs besteht darin, die Stickreihenfolge für das aktuelle Muster neu anzuordnen und Objekte auswählen zu können. Daher können Sie die Reihenfolge der Stickerei 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 andere Optionen, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Designobjekt klicken, als wenn Sie im Modus Knoten 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.

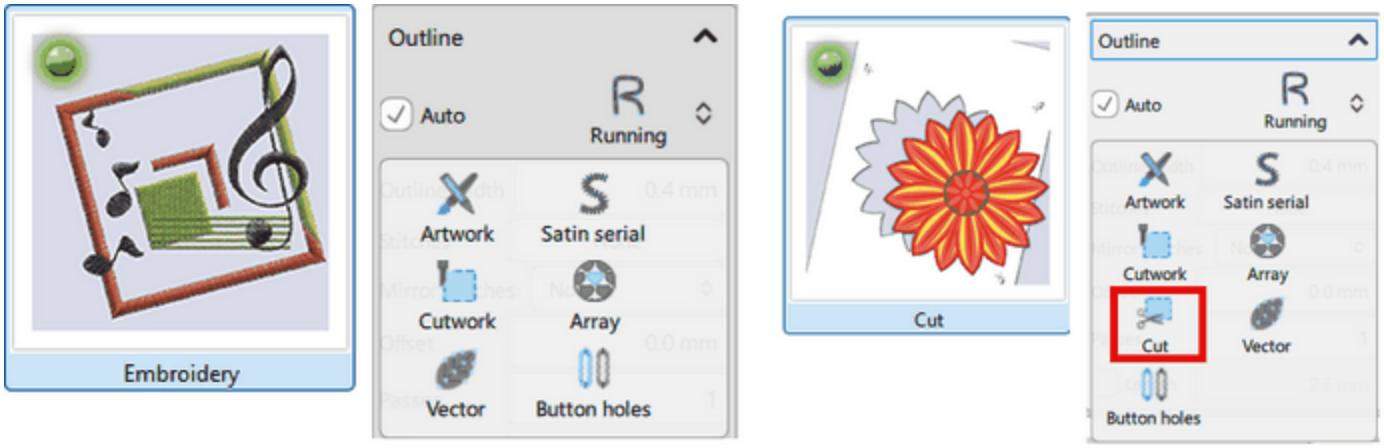
Statusleiste

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Techniken

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



Schablone:

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

Stickerei

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

Ausschneiden

Wenn die Technik Ausschneiden ausgewählt ist, wirden Schneidelinie in verschiedenen Variationen angezeigt. Mit dieser Technik können Sie jeden Designteil von Ihrem Plotter schneiden lassen. Entwerfen Sie ein Motiv und schneiden es mit Ihrem Plotter.

Kristalle

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

Malen

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

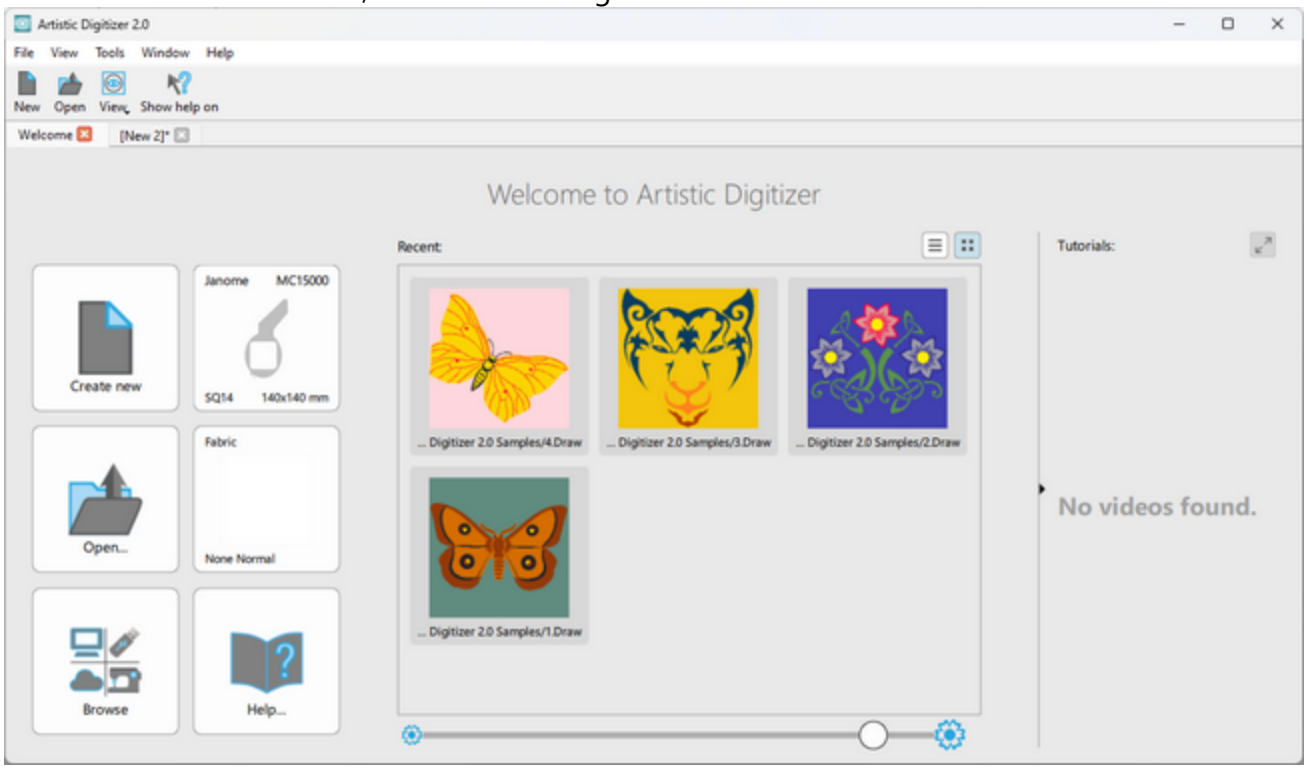
Standardmäßig verwendet die Software beim Erstellen eines Musters die Techniken, die für das letzte Muster aktiviert wurden. Wenn Sie Ihre Meinung ändern und zusätzliche Werkzeuge verwenden möchten, die nicht in den aktivierten Techniken enthalten sind, können Sie zusätzliche Techniken mit dem Symbol "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, ein rote Glühbirne in ihrer oberen linken Ecke haben und wir sie nicht deaktivieren können, solange ihre Werkzeuge im Muster verwendet werden.

Die aktivierten Techniken, die nicht bereits aktiv im Muster verwendet werden, haben eine grüne Glühbirne und die Techniken, die nicht aktiviert sind, haben eine 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 Technik werden für dieses Muster angezeigt.

Schnellstart

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

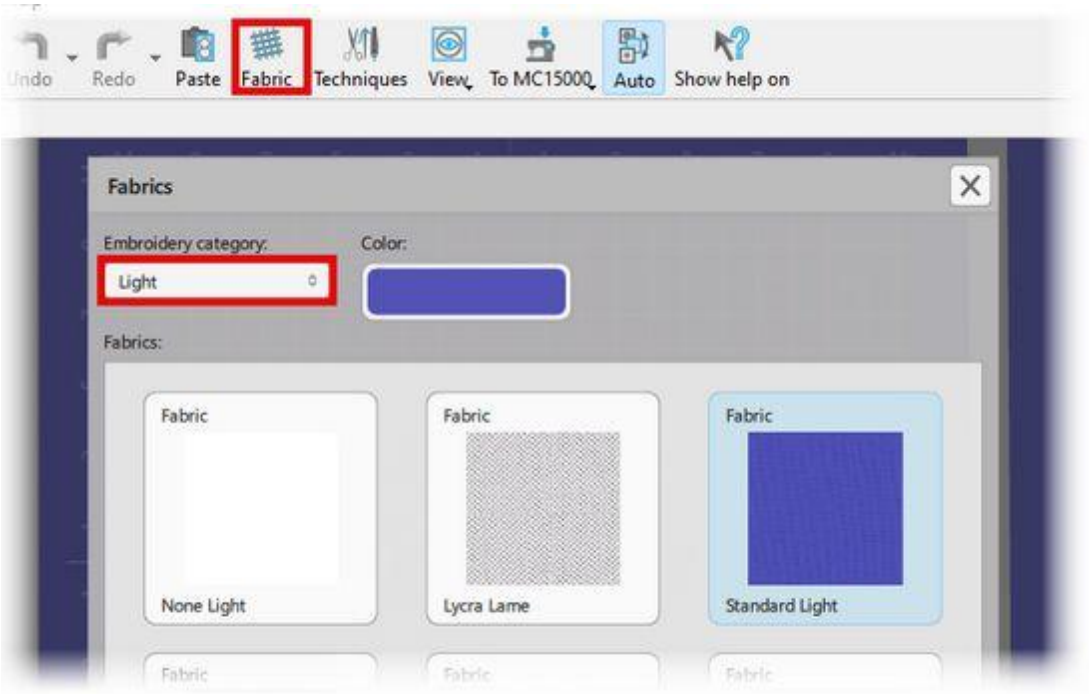
1. Wählen Sie auf der "Willkommen" -Seite eines der "Zuletzt" verwendeten Muster aus oder klicken Sie auf die Schaltfläche "Öffnen ...", um eines Ihrer eigenen Stickmuster auszuwählen.



2. Das Muster 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 "Stickerei Kategorie" auf "Glatt" ein und

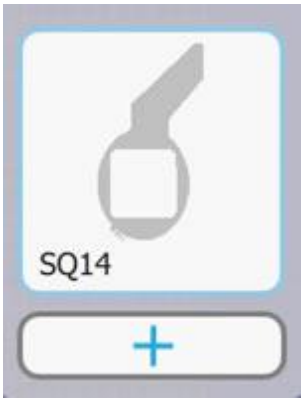
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ändern bei Bedarf die Stofffarbe.

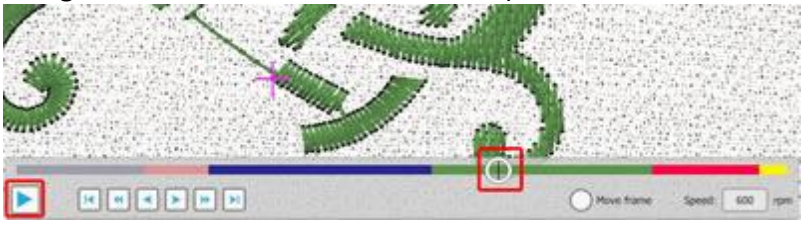


3. Wählen Sie den "Rahmen", den Sie verwenden möchten, indem Sie auf das Icon "Maschine / Rahmen" in der "Werkzeug" -Leiste klicken.

4. Reihenfolge ändert sich in "Rahmen Manager". Doppelklicken Sie auf den aktuellen "Rahmen", um ihn zu ändern.

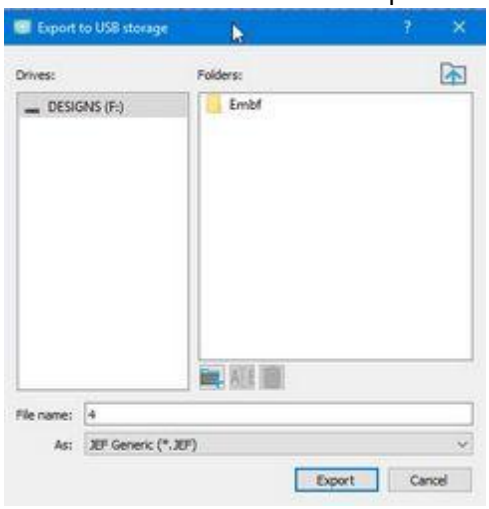


5. Nachdem Sie den Rahmen festgelegt haben, klicken Sie in der "Werkzeug" -leiste auf die Option "Langsam Neuzeichnen", um den Stickprozess zu simulieren, bevor Sie das Muster an die Maschine senden.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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



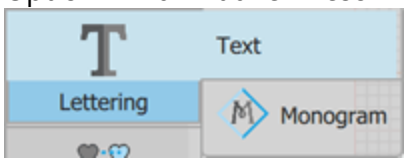
10. Sie können mit dem Sticken beginnen!

Schriftmuster erstellen

Nach dem Sticken Ihres ersten Musters können Sie nun Ihr erstes Schriftmuster erstellen. Das Erstellen von Schriftmuster ist sehr einfach so als würde man Text in ein Dokument schreiben. Veränderungen wie der Winkel und die Wölbung des Textes, können sofort vorgenommen werden.

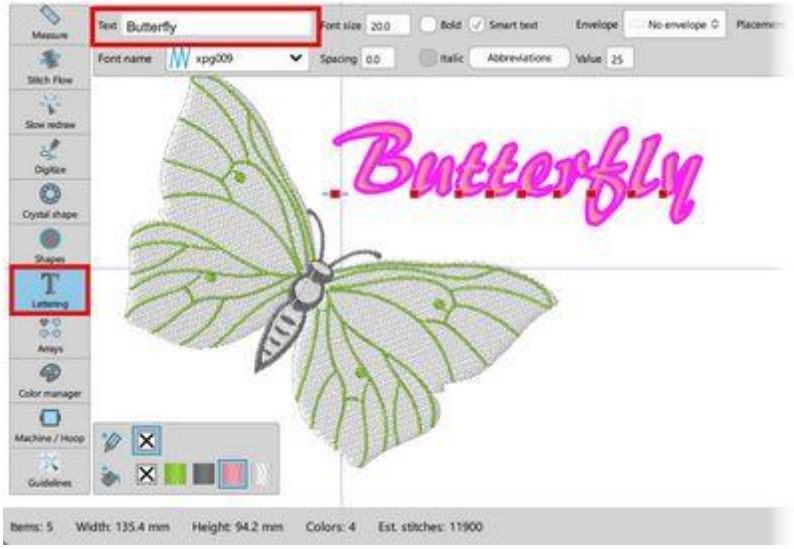
Gehen Sie folgendermaßen vor, um ein Textmuster zu erstellen:

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

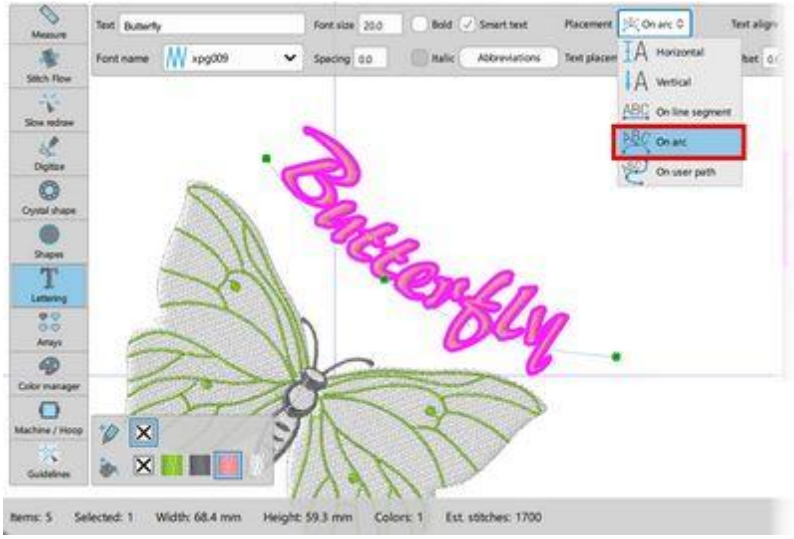


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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



4. Um den Text auf einer Kurve / Bogen zu platzieren, müssen Sie im Dropdown-Menü "Platzierung" die Option "Bogen" auswählen.
5. Die Kurve / Bogen, auf dem der Text platziert werden soll, verändern Sie durch klicken und ziehen der Umformpunkte der Kurve.
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 Muster absticken.

Übersicht Kurzbefehle

Allgemein		
	MS Windows	**MAC OS**
Neues Dokument	Ctrl+N	Cmd+N

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Allgemein		
Dokument öffnen	Ctrl+O	Cmd+O
Dokument speichern	Ctrl+S	Cmd +S
Als Dokument speichern	Ctrl+Shift+S	Cmd +Shift+S
Dokument drucken	Ctrl+P	Cmd +P
Als Bild exportieren	Ctrl+Shift+E	Cmd +Shift+E
Als 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
Object oben	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**
Rückgängig	Ctrl+Z	Cmd+Z
Zurückkehren	Ctrl+Shift+Z	Cmd+Shift+Z
Stoff auswählen	Ctrl+F	Cmd+F
Optionen	Ctrl+T	Cmd+T
Optimierungsoptionen	Ctrl+Shift+J	Cmd+Shift+J
letzte Änderung wiederholen	Ctrl+R	Cmd+R
Gruppe	Ctrl+G	Cmd+G
Gruppierung aufheben	Ctrl+U	Cmd+U
Kombinieren	Ctrl+L	Cmd+L
Aufbrechen	Ctrl+K	Cmd+K
In Umformpunkte umwandeln	Ctrl+Q	Q

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Änderungen		
Zum Anfang	PgUp	PgUp
Zum Ende	PgDn	PgDn
Vor das Muster	Ende	Ende
Hinter das Muster	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	Schritt zurück	Schritt zurück

Langsames Neuzeichnen		
	MS Windows	**MAC OS**
Start des Designs	Startseite	Fn + Pfeil nach links
Vorheriges Objekt	Pfeil nach oben	Pfeil nach oben
Nächstes Objekt	Pfeil nach unten	Pfeil nach unten
Nächste Naht	Pfeil nach rechts	Pfeil nach rechts
Vorheriger Stich	Linker Pfeil	Linker Pfeil
Ende des Entwurfs	Ende	Fn + Pfeil nach rechts

Entwerfen		
	MS Windows	**MAC OS**
Symbol einfügen	Ctrl+F11	Cmd+F11
Clipart einfügen	Ctrl +I	Cmd + F11
Objekte löschen	Löschen	Löschen
Knoten Bearbeiten	F10	F10
Stiche bearbeiten	Shift +F10	Shift +F10
Freihand	F5	F5
Umriss	Ctrl+F5	Cmd+F5
Rechteck	F6	F6

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Entwerfen		
Trapez	Shift+F6	Shift+F6
Ellipse	F7	F7
Kreissegment	Shift+F7	Shift+F7
Polygon	Y	Y
Stern	S	S
Text	F8	F8

Leiste 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**
Hineinzoomen	Z	Z
Zoom zurück	F3	F3
Zoom alles	Shift + F4	Shift + F4
Zoom Muster	F4	F4
Verschieben	H	H
Messen	F9	F9
Überlappende Kristalle	O	O
Crosshair	Ctrl + H	Cmd + H

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

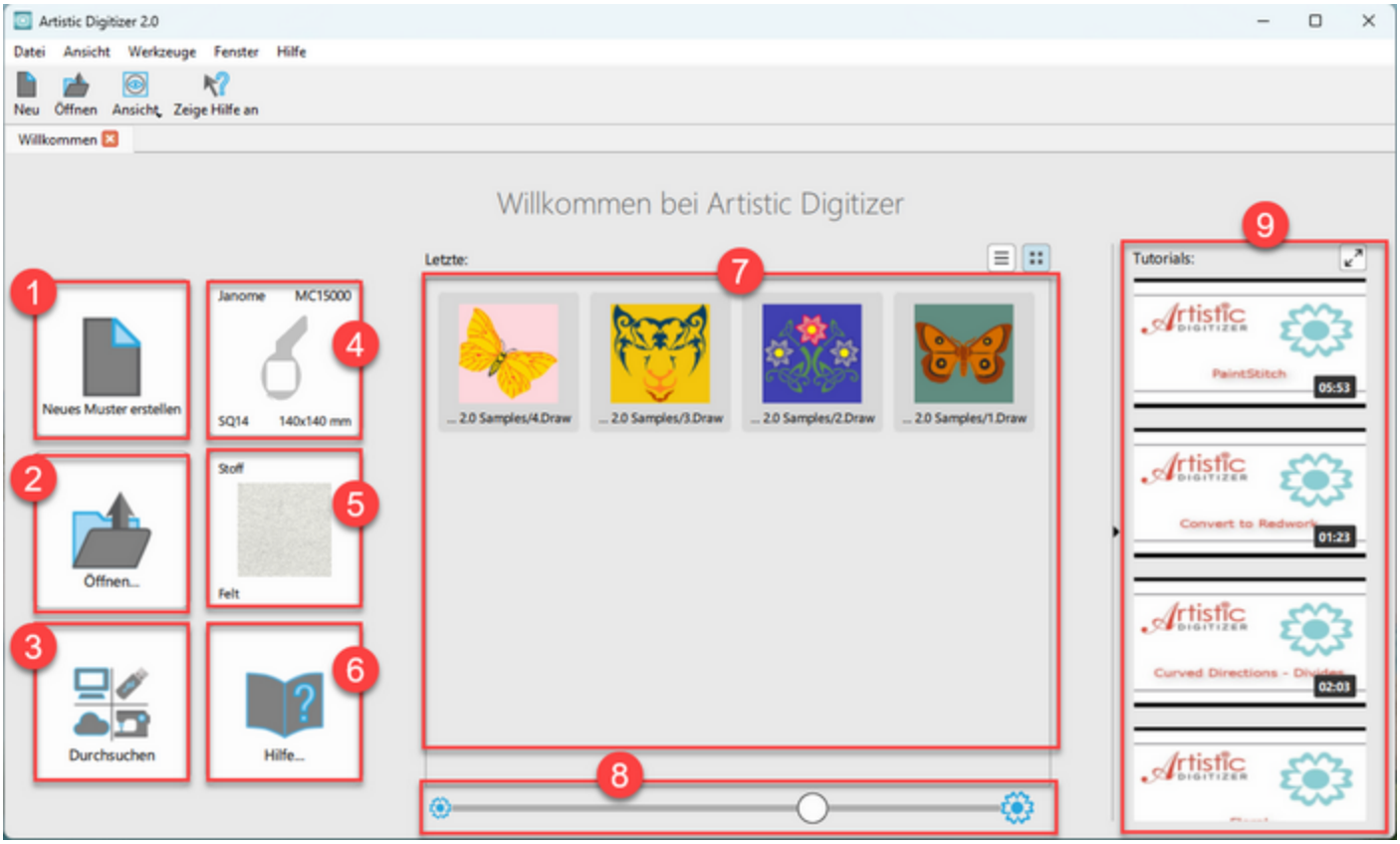
Hintergrund		
	MS Windows	**MAC OS**
Verbergen	Alt+1	Alt+1
Unter der Stickerei	Alt+2	Alt+2
Kante verbessern	Alt+3	Alt+3
Über der Stickerei	Alt+4	Alt+4

Moderne Laptops und Computer haben unter Umständen eine Mehrfachbelegung der Funktionen. Diese Schlüsseltasten können spezielle Funktionen wie Lautstärke, Helligkeit, Abspielen etc. regeln. 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 jedes Mal mit gedrückt halten müssen, wenn Sie eine Funktion ausführen möchten. Zum Beispiel, wenn Sie Ctrl+F5 benötigen (mac OS Cmd+F5), müssen Sie hier Ctrl+Fn+F5 (Cmd+Fn+F5) drücken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mit Dateien arbeiten

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



1. Neues Muster erstellen
2. Öffnen . . .
3. Browser durchsuchen
4. Auswahl Maschine / Rahmen
5. Auswahl Stoff / Farbe
6. Handbuch öffnen / Hilfe
7. Zuletzt benutzte Datei öffnen
8. Regler zum Anpassen der Vorschaugröße vorheriger Dateien
9. Anwendungsvideos / Tutorials

Neues Muster erstellen

Wenn Sie die Software starten, können Sie über den Begrüßungsbildschirm mit der Option "Neues Muster erstellen" ein neues Stickmuster erstellen. Auf dem Begrüßungsbildschirm können Sie auch die Maschine und einen Rahmen für das erstellte Muster definieren, Zusätzlich können Sie den zu bestickenden Stoff und eine

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Farbe dafür auswählen. Wenn Sie "Neues Muster erstellen" anklicken, wird eine leere Arbeitsfläche mit dem ausgewählten Stickrahmen und Stoff erstellt. Sie können ein neues Muster auch an jeder beliebigen Stelle erstellen, indem Sie die Option "Neu" im Menü "Datei" verwenden oder auf das Symbol "Neu" auf der Standard-Symbolleiste klicken. Sie können auch die Tasten Strg + N verwenden, um ein neues Muster zu starten (Mac OS verwendet Cmd + N). Jetzt können Sie ein komplett neues Muster erstellen, indem Sie die Entwurfswerkzeuge anwenden oder Grafiken importieren.

Muster öffnen

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

> Sie können eine Datei auf verschiedene Weise öffnen: mit der Option "Öffnen" auf dem Willkommensbildschirm, mit der Option "Öffnen" im Menü "Datei", mit der TastenkombinationStrg+O (unter macOS mit Cmd+N) oder durch Drücken des Symbols "Design öffnen" in der Standardsymbolleiste. Sie können auch Dateien öffnen, die Sie im "Datei-Explorer" (Windows) oder im "Finder" (Mac OS) gefunden haben, indem Sie die Datei (Grafik oder Stickerei) einfach auf den Designbereich ziehen, um sie in dieses Design zu importieren, oder auf den Bereich der Design-Tabs, um sie in ein neues Design zu importieren.

Wenn Sie die Option "Öffnen" verwenden, wird ein Dialogfeld angezeigt, in dem Sie durch die verschiedenen Ordner und Speicherorte auf Ihrem Computer navigieren können. Die Ordner, durch die Sie navigieren, können verschiedene Dateien enthalten, aber Sie können nur die Dateien sehen, die unterstützt werden, d. h. die Dateien, die die Software öffnen kann. Sie können die sichtbaren Dateien filtern, indem Sie einen Dateityp auswählen. Wenn Sie z. B. ein ".CMX"-Bild importieren möchten, können Sie die entsprechende Option im Dropdown-Menü "Dateityp" auswählen und sehen dann beim Navigieren nur ".CMX"-Bilder. Auf die gleiche Weise können Sie nach einer Dateikategorie filtern. Wenn Sie zum Beispiel Stickereidateien importieren möchten, können Sie die Option "Alle Stickereien" auswählen, und dann werden nur die unterstützten Stickereiarten aufgelistet. Wenn Sie eine beliebige Datei auswählen, wird im unteren Teil des Dialogs eine Vorschau angezeigt.

> Sie können mehrere Dateien mit der "Strg" (auf Mac OS "Cmd") oder "Shift" Taste auswählenund die Designs erscheinen in separaten Tabs.

Die Software kann auch verschiedene andere Typen öffnen, die in Wirklichkeit in ein neues Design importiert werden. Sie können "Grafikdateien" oder "Stickereidateien" öffnen, aber dies ist eine Konvertierungsaufgabe. Wenn Sie eine .pes-Datei speichern, um sie an eine Stickmaschine zu senden, enthält dieses Format nur die Stichinformationen, aber keine Informationen über die Vorlage. Wenn Sie also z. B. eine .pes-Datei öffnen, die eine Stickdatei ist, wird sie in ein neues Muster importiert, aber dieses Muster enthält keine Informationen über die Formen, es zeigt nur Stiche. Wenn Sie die Größe ändern möchten, sind die Ergebnisse möglicherweise nicht wie erwartet, und Sie können keinen neuen Stil anwenden oder die Sticheigenschaften bearbeiten. Wenn Sie jedoch die ursprüngliche .draw-Datei laden, aus der diese .pes-Datei exportiert wurde,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

haben Sie alle Optionen zur Verfügung. Jeder Dateityp, den Sie öffnen, muss also möglicherweise anders behandelt werden. Wenn Sie ein Vektorgrafikbild öffnen, wird es automatisch in ein Stickmuster konvertiert, aber wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, muss das Bild konvertiert werden, so dass eine Liste von Konvertierungsoptionen angezeigt wird.

> Hinweis: Wenn Sie eine Datei öffnen, die in eine neue Datei importiert werden soll, benennt die Software das neue Muster nach dem geöffneten Muster.

Auf dem Begrüßungsbildschirm befindet sich eine Liste der letzten Dateien, die gespeichert oder kürzlich geöffnet wurden. 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 Musterzu 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

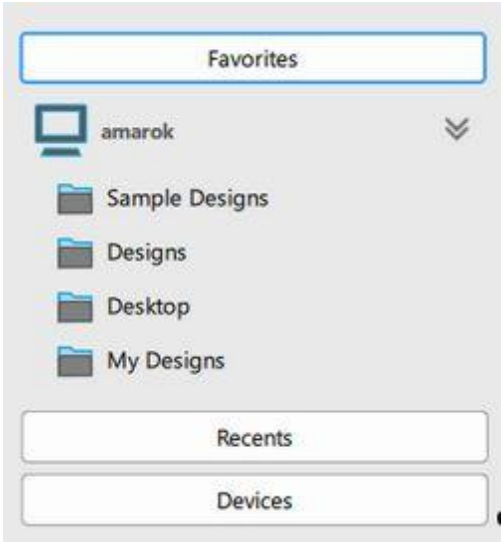
Die Liste der zuletzt bearbeiteten Muster ermöglicht es, mit einem Klick, ein Muster zu öffnen. Für alle anderen Dateien können Sie ganz einfach den Browser verwenden. Sie können den Browser über "Durchsuchen..." auf der Willkommen-Seite starten oder den Browser im Windows Menü.

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Navigationsbereich:

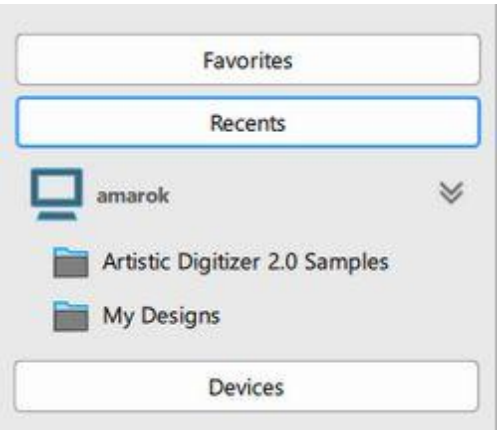
Suchen in Favoriten



Auf den Inhalt Ihres Favoriten-Ordners können sie zugreifen, indem Sie ihn einfach anklicken. Einen Ordner löschen Sie aus der Favoritenliste durch anklicken mit der rechten Maustaste.

Auch der Zugriff auf die "zuletzt benutzten Dateien" erfolgt durch anklicken des jeweiligen Tabs.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

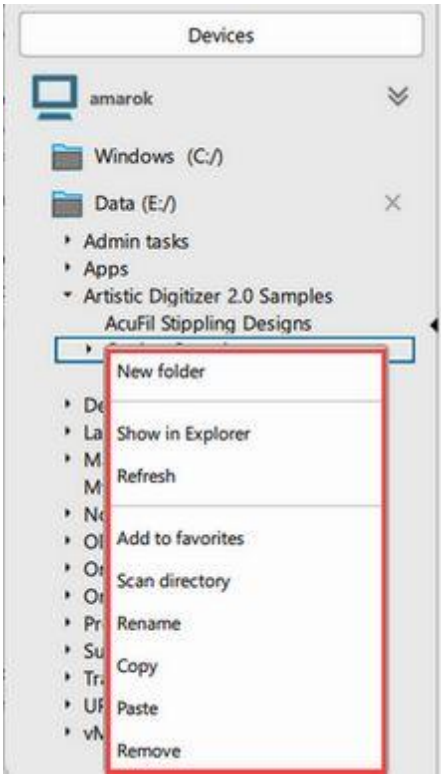


Die zuletzt benutzten Ordner werden automatisch einer Liste hinzugefügt und Sie können mit einem Klick auf sie zugreifen. Der Browser wird den Inhalt im "Ordner-Inhalt" Bereich anzeigen.

Bei Speichermedium können Sie auf alle Speichermedien zugreifen, die auf Ihrem Computer vorhanden sind, wie USB Stick, Interne und externe Speichermedien oder WiFi für Stickmaschinen, die dies unterstützen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mehr Funktionen sind über den Rechtsklick auf einen Ordner verfügbar.



Die meisten Funktionen vom "Explorer" (Windows) oder "Finder" (MAC) sind im Browser integriert. Wenn Sie auf eine Datei rechts Klicken, dann erscheinen die folgenden Optionen

- Neuer Ordner
- Neuen Ordner im Explorer/Finder öffnen
- Ordnerinhalt Aktualisieren

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Ordner zu Favoriten hinzufügen
- Ordnerstruktur Scannen und Unterpfade hinzufügen
- Umbenennen
- Ordner kopieren
- Ordner löschen

Mit einfachen Klick-and-Drag Ordner in andere Ordner verschieben

2. Adresszeile / Speicherpfad

Von der Adresszeile / Speicherpfad können Sie:

- Navigieren Sie durch die Ordner, indem Sie auf den Namen des Ordners klicken und einen anderen Ordner aus dem Dropdown-Menü auswählen.

- Klicken Sie auf das Symbol Bearbeiten/Stift und geben Sie einen bestimmten Ordnerpfad ein oder fügen Sie ihn ein.

- Aktualisieren den aktuellen Ordner
- Kopieren der aktuellen Ordnerpfad
- Einfügen weiterer Ordnerpfad
- Mit dem Pfeil vor oder zurück gehen

3. Suchen

Sie können im aktuellen Ordner nach einem bestimmten Muster suchen, indem Sie auf die Schaltfläche Suchen .

Sie können Ihre Muster nach "Dateiname", "Änderungsdatum", "Stichzahl" und "Farbzahl" suchen. Jeder Parameter kann noch weiter verfeinert werden, um noch spezifischere Ergebnisse zu erhalten. Nachdem Sie die Suchbegriffe festgelegt haben, tippen Sie auf die Schaltfläche Suchen, um den Suchvorgang zu starten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Einige der Suchkriterien (Geändert, Anzahl der Stiche und Anzahl der Farben) sind für Maschinenordner möglicherweise nicht verfügbar.

Wenn Sie numerische Werte ändern wollen, müssen Sie in das Feld tippen und entweder den gewünschten Wert eingeben oder das Symbol nach links oder rechts schieben, um den Wert zu erhöhen oder zu verringern.

Auch die Zeichensuche zielt auf Ordner- und Dateinamen ab.

Dateiname: Suche in den Dateinamen.

- alle: Suche in allen Dateien
- enthält: sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld an beliebiger Stelle in den Dateinamen.
- ist gleich: sucht nach einer exakten Übereinstimmung des angegebenen Textes im Textfeld an einer beliebigen Stelle in den Dateinamen.
- beginnt mit: sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld am Anfang der Dateinamen.
- endet mit: sucht nach dem angegebenen Text im Textfeld am Ende der Dateinamen.

Geändert:

- all: sucht nach allen Mustern.
- ist: sucht nach den Mustern, die an einem bestimmten Datum geändert wurden.
- is before: sucht nach den Mustern, die vor dem angegebenen Datum geändert wurden.
- is after: sucht nach den Mustern, die nach dem angegebenen Datum geändert wurden.
- between: sucht nach den Mustern, die zwischen den angegebenen Daten geändert wurden.

Anzahl der Stiche:

- alle: sucht nach allen Mustern.
- ist gleich: sucht nach Mustern, deren Stichzahl gleich der angegebenen Stichzahl ist.
- ist größer als: sucht nach Mustern, deren Stichzahl größer als die angegebene ist.
- ist kleiner als: sucht nach Mustern, deren Stichzahl kleiner als die angegebene ist.
- zwischen: sucht nach Mustern mit einer Stichzahl zwischen den angegebenen.

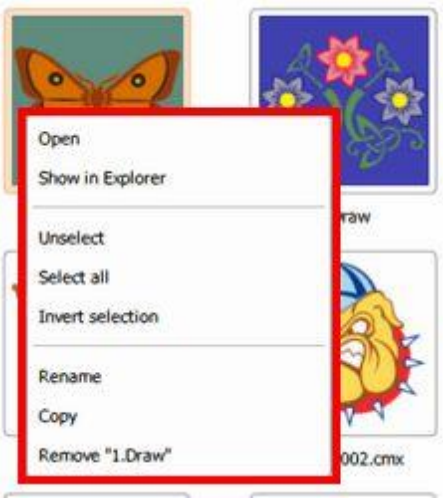
Anzahl der Farben:

- alle: sucht nach allen Mustern.
- ist gleich: sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben gleich der angegebenen ist.
- ist größer als: sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben größer als die angegebene ist.
- ist kleiner als: sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben kleiner ist als die angegebene.
- zwischen: sucht nach Mustern, deren Anzahl der Farben zwischen den angegebenen liegt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Ordner Inhalt

Den Inhalt jedes Ordners ansehen und entsprechend handeln. 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

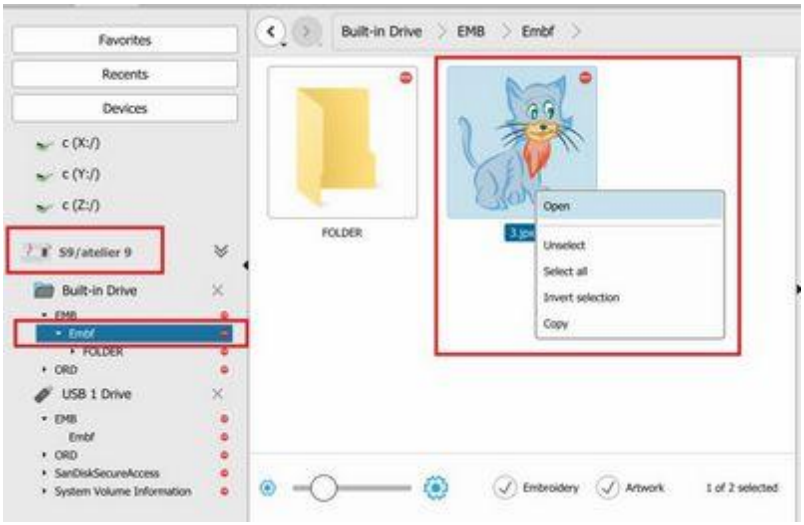
Wenn Sie auf einem freien Raum rechtsklicken, haben Sie folgende Optionen:

- Neuer Ordner
- Ordner im Explorer öffnen
- Ordner zu den Favoriten hinzufügen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Durchsuchen Sie den Ordner auf Ordner, die bestimmte Dateien enthalten und fügen Sie diese zu den Favoriten hinzu
- Alle Ordner und Dateien auswählen

Sie können Dateien direkt in der verbundenen Stickmaschine öffnen



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

Zu guter Letzt können Sie mehrere Muster 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 auf der rechten Seite des Browsers, erscheint eine Vorschau auf das Muster. Das können Sie durch ziehen an der linken Seite vergrößern oder verkleinern oder durch Klicken auf den Pfeil links verbergen.

6. Zoom

Mit dem Schieberegler zur Größenverstellung können Sie die Größe der angezeigten Icons veränden.

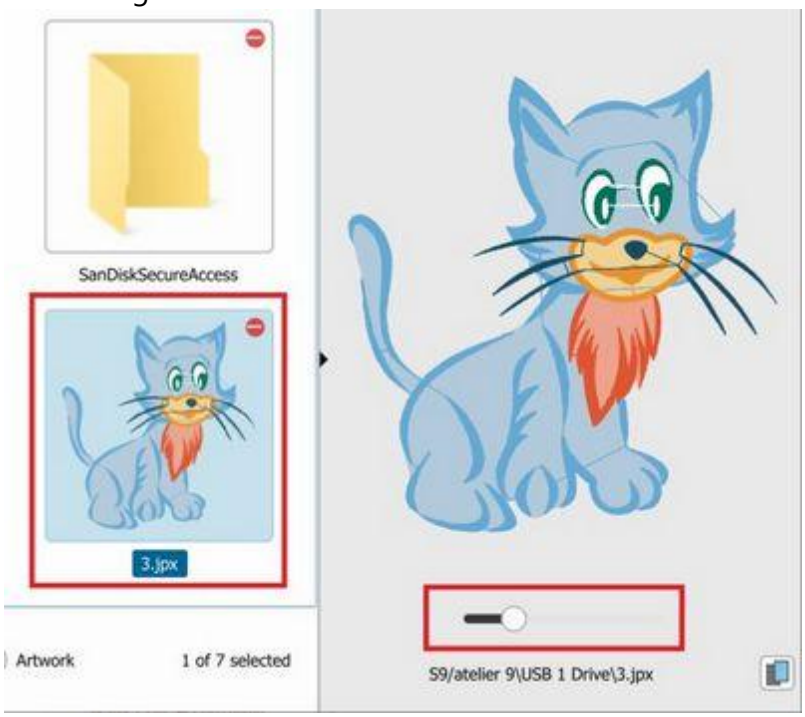
7. Filter Ansicht

Sie können sich die Muster nach den Kategorien Stickerei oder Bilder / Vorlagen anzeigen und filtern lassen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

8. Größenveränderung

Auf der rechten Seite des Vorschaubereiches ist die Möglichkeit die Größe des Musters über den Schieberegler einfach zu verändern.



9. Ansicht ändern

In der unteren Leiste befindet sich eine Schaltfläche , mit der Sie die Ansicht der Entwürfe im Design-Browser ändern können.

- Minimal : Zeigt nur den Entwurf an
- Normal : Zeigt den Namen des Entwurfs über dem Entwurf an.
- Details : Der Name des Musters wird oberhalb des Musters angezeigt und weitere Details wie Abmessungen, Anzahl der Farben und Anzahl der Stiche werden darunter angezeigt.

Grafik importieren

Die Software kann Dateien importieren, die in anderen Anwendungen erstellt wurden, und diese in Muster-Grafiken umzuwandeln. Es gibt viele Dateitypen, die unterstützt werden. Wir können die unterstützten Dateien in drei Kategorien unterteilen: Stickereidateien, Grafikdateien und verschiedene Designdateien. Mit der Option "Aus Datei" im Menü "Datei-Importieren" erscheint ein Auswahlmenü, dort 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 sehen Sie nur ".JPG" -Bilder. Auf die gleiche Weise

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

können Sie nach einer Kategorie von Dateien filtern. Wenn Sie beispielsweise eine Stickdatei importieren möchten, können Sie die Option "Alle Stickereien" auswählen und dann werden nur die unterstützten Stickformate aufgelistet. Wenn Sie eine Datei auswählen, erscheint eine Vorschau im unteren Teil des Dialogfelds. Je nach Art der Vorlage reagiert die Software möglicherweise unterschiedlich.

Grafik / Vorlage

Bei Grafik/Vorlagenunterscheiden wir zwei Haupttypen von Bilddateien, "Vektor" -Bilder und "Bitmap" -Bilder. Vektorgrafiken verwenden mathematische Gleichungen, um Entwürfe zu zeichnen. Mathematische Gleichungen werden in Punkte umgewandelt, die entweder mit Linien oder Kurven verbunden sind. Diese Vektorpfade erzeugen 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), (* .AI) und (* .PDF) sind Vektorbildtypen.

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

Stickerei

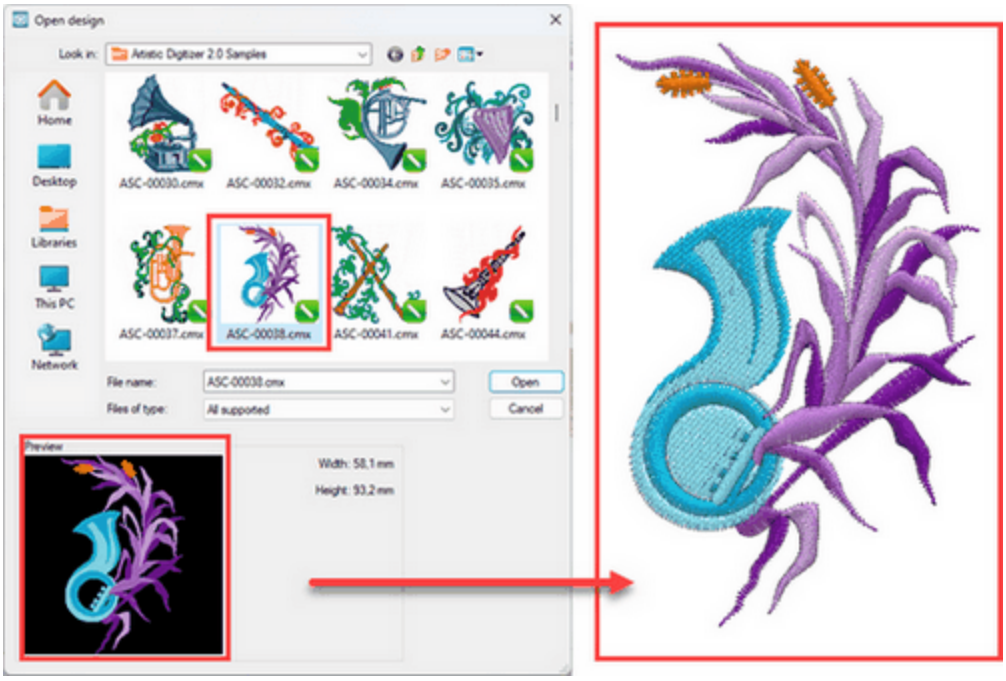
Bei Stickdateien muss erwähnt werden, dass die Software die meisten verfügbaren Stickdateiformate importieren kann. Wählen Sie ein beliebiges Stickformat (".dst", ".pes", ".jef" usw.), und es wird unverändert in das Muster importiert. Das Muster wird nicht umgewandelt, es wird einfach in das bestehende Muster eingefügt und Sie können Teile hinzufügen oder entfernen, um dann das Muster wieder zu sticken. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, das Vorlage des Musters im Umrisse umzuwandeln und so in ein Vektordesign zuerzeugen, dass dann als Muster vollständig verändert werden kann.

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

Vektorbilder importieren

Sie können Vektorbilder einfach importieren und direkt in ein Stickmuster konvertieren. Wenn Sie eine Vektordatei mit dem Öffnen-Dialog oder mit der Option "Aus Datei" im Menü "Datei-Import" auswählen, erkennt und visualisiert die Software automatisch alle mathematischen Formeln der Vektordatei, die die Position, Länge und Richtung der Linien bestimmen, die die Formen bilden, die gezeichnet werden. Sobald Sie auf "Öffnen" klicken wird die importierte Vektordatei direkt in ein Umrissmuster konvertiert.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



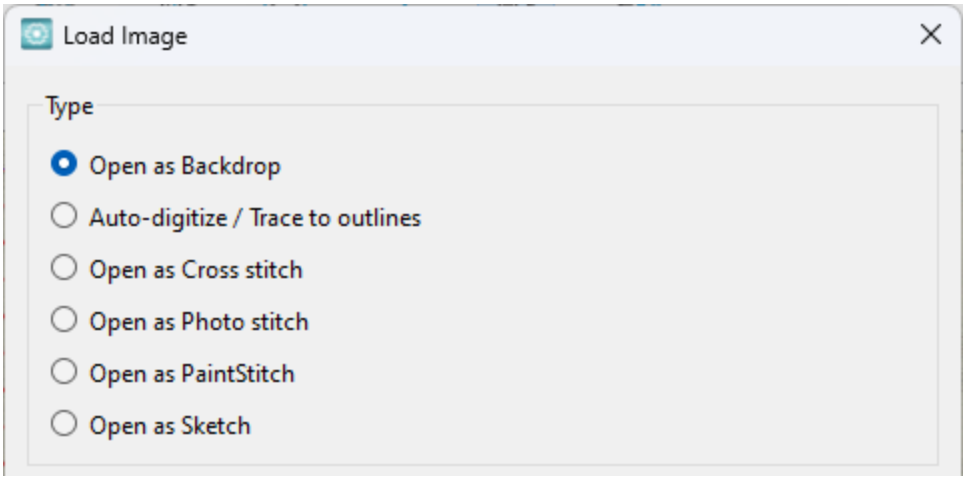
Anmerkung: Wenn Sie mit dem "Explorer" (Windows) or "Finder" (MAC) eine Datei öffnen wollen, so können Sie sie einfach auf die Arbeitsfläche mit Drag und Drop ziehen und öffnen.

Bitmap-Bilder importieren

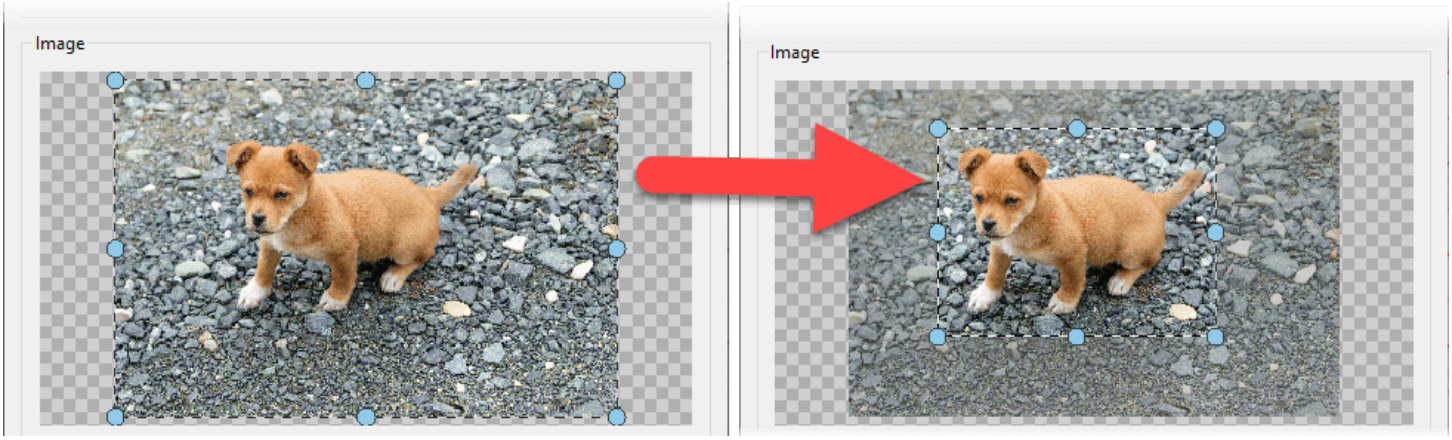
Bitmap-Bilder sind die Bilder, die wir mit einer Kamera aufnehmen oder die man normalerweise im Internet findet. Bitmap-Bilder sind eigentlich aus Farbpunkten aufgebaut. Wenn Sie Bitmap-Bilder (.jpg, .png, .png, .bmp und .tiff) importieren, müssen diese während des Importvorgangs konvertiert werden. Im Dialogfeld "Bild laden" können Sie den Konvertierungstyp auswählen. Sie können auch die Auflösung des Bildes ändern oder einen Teil des Bildes auswählen, der importiert werden soll.Die verfügbaren Konvertierungsoptionen sind: "Als Hintergrund öffnen", "Automatisch digitalisieren / Umriss nachzeichnen", "Als Kreuzstich öffnen", "Als Fotostich öffnen", "Als PaintStitch öffnen" und "Als Skizze öffnen".

Die verfügbaren Bearbeitungsoptionen werden in separaten Themen beschrieben. verwendenAls Kulisse öffnenwird das Bild auf dem Hintergrund des Entwurfsbereichs platziert und Sie können einen Entwurf von Grund auf erstellen, indem Sie das Bild als Leitfaden verwenden. Die Verwendung des "Automatisch digitalisieren - Umrisse nachzeichnen" wird das Bild in ein Kunstwerk umgewandelt.Zu den OptionenÖffnen als Kreuzstich, Als Fotostich öffnen, Als PaintStitch öffnen, Als Skizze öffnenDas importierte Bild wird importiert und die Software fügt automatisch dekorative Stiche darüber hinzu (Kreuz, Foto, PaintStitch, Sketch). Wir werden diese 4 Arten von Füllungen nennen,Bitmap-FülltypenJedes dieser importierten Bilder ist ein anderer Fülltyp, und Sie können ganz einfach von einem Typ zu einem anderen wechseln, indem Sie einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaftsleiste auswählen.

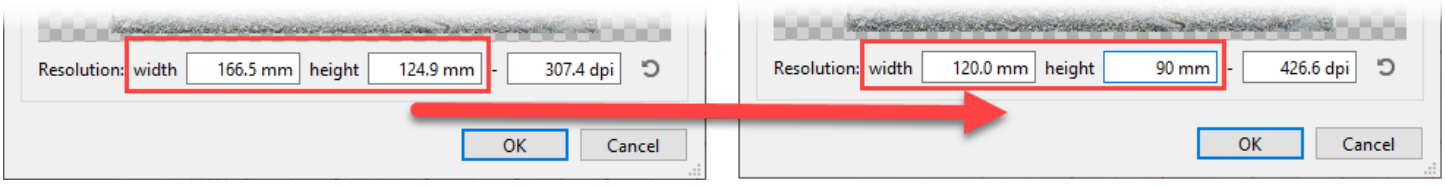
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Unter den Konvertierungstypen wird eine Vorschau der ausgewählten Grafikdatei angezeigt. Sie können oben auf die Vorschau klicken und ziehen, um einen Teil des Bildes für den Import auszuwählen. Mit den Kreispunkten können Sie die Größe des ausgewählten Teils ändern oder die Auswahl sogar verschieben. Wenn Sie mit der ursprünglichen Auswahl nicht zufrieden sind, können Sie den Dialog mit dem Kreissymbol zurücksetzen.



Sie können die "Auflösung" des importierten Bildes ändern, indem Sie die Werte "Breite", "Höhe" oder "dpi" bearbeiten. Ändern Sie einen Wert, werden die anderen automatisch berechnet. Die Auflösung des Bildes ändert sich proportional dazu. Wenn eine der Abmessungen des importierten Bildes (Breite oder Höhe) größer ist als der Standardwert für die "Hintergrundgröße" (29,5 cm), werden die Auflösungswerte (Breite, Höhe und dpi)wird automatisch an diesen Grenzwert angepasst.



Sie können das "Backdrop-Größenlimit" auf der Registerkarte "Allgemein" in den Einstellungen der Software anpassen (Menü Extras - Optionen, Windows OS undArtistic Digitizer- Voreinstellungen, mac OS).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Hinweis: Für die Option "Als PaintStitch öffnen" können Sie maximal eine "Breite" oder "Höhe" einstellen.295mm. Auch wenn Sie einen höheren Wert einstellen, wird die Software nach dem Klicken auf die Schaltfläche "OK" die größere Seite des Bildes auf295mm.

Transparenz

Die Software unterstützt jetzt PNG-Dateien mit Transparenz und erzeugt nur Stiche im nicht-transparenten Bereich des Bildes. Dadurch wird sichergestellt, dass das fertige Produkt saubere Linien hat und kein Garn oder Stoff durch das Ausfüllen unnötiger Bereiche verschwendet wird. Bilder mit transparenten Bereichen werden beim Durchpausen anders behandelt als bei der Anwendung von Bitmap-Füllungen. Beim Durchpausen eines Bildes wird der transparente Bereich zu einer einfarbigen Grafikfarbe, während er bei Bitmap-Füllungen und "Als Hintergrund öffnen" transparent ist.

Überlappende Objekte erzeugen Löcher in Bitmap-Bildern - Überlappungen automatisch entfernen.

Die Software verfügt über einen automatischen Filter, der Objekte oder Teile davon erkennt, die sich überlappen, und die Teile entfernt, die sich unter anderen befinden. Wenn also ein großes Objekt über der Bitmap-Füllung platziert wird, erzeugt es ein Loch in der Bitmap-Füllung. In ähnlicher Weise erzeugt das Bitmap-Objekt Löcher (entfernt Überlappungen) in den darunter liegenden Objekten. Diese Funktion ist sehr hilfreich, da sie Stiche entfernt, die nicht sichtbar sind, wenn sich Objekte mit Bitmap-Bildern überlappen. Legen Sie einfach ein Objekt über die Bitmap-Füllung, und es wird ein Loch in der gewünschten Form erzeugt. Diese Funktion funktioniert mit allen Stichtypen, einschließlich Kreuzstich, Fotostich, Malstich und Skizze. Die Überlappungsfunktion erstreckt sich auch auf Objekte unterhalb der Bitmap-Füllung - alle überlappenden Bereiche werden entfernt, wodurch ein schlankeres Design entsteht. Diese Funktion verbessert das Gesamterscheinungsbild Ihrer Entwürfe und spart Zeit bei der Bearbeitung.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Als Hintergrund öffnen

Wie bereits erwähnt, können Sie beim Importieren von BIldern die Option "Als Hintergrundbild öffnen" auswählen. So können Sie das Bild als Vorlage benutzen um ein Muster darauf zu entwerfen. Dies ist nützlich bei sehr komplexen Vorlagen, die nicht gut automatisch umwandelbar sind oder wenn nur ein Teil des Motives gestickt werden soll. So können Sie das Muster exakt nach Ihren Wünschen erstellen. Gerade profesionelle 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 das Erste gelöscht wurde.

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 die verschiedenen Bilder einen Bildeditor 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 der Optionen, z.B. "Hintergrund", im Menü "Ansicht" auswählen.

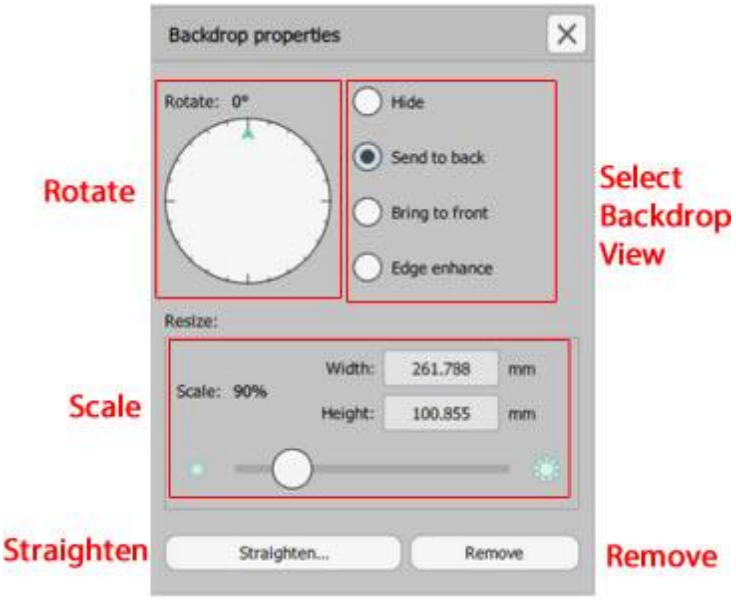
- Zeigen - Verstecken - Sie den Hintergrund mit der Option "Versteckt" oder drücken Sie die Tastenkombination Alt + 1 - So können Sie das Hintergrundbild vorübergehend ausblenden. Mit der Option Ausblenden können Sie das erstellte Stickdmuster anzeigen, ohne es mit dem Hintergrundbild auf der Rückseite zu verwechseln.
- Hinter der Stickerei - mit dieser Option können Sie den Hintergrund sichtbar machen und ihn unter dem zuerstellenden Muster platzieren. 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.
- Rand verbessen - Wenn diese Ansicht ausgewählt wird, erscheinen die Hintergrundfarben verwaschen und die Software verbessert die Ränder im Hintergrundbild. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds verblassen und die Ränder verbessert werden. Das 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.
- Über dem Stickmuster - Mit dieser Option können Sie die Hintergrundfarben ausgewaschen erscheinen lassen. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds verblasst sind. Dies ist sehr hilfreich, so können

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie das Hintergrundbild anzeigen und die Objekte entwerfen, die auf einem größeren Objekt liegen, das Sie bereits entworfen haben. Sie können diese Option auch aktivieren, indem Sie die Tastenkombination Alt + 4 auf der Tastatur drücken.

Eigenschaften Hintergrund

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 dargestellt werden soll.
  - Als erstes können Sie den Hintergrund vorübergehend "Ausblenden" (Alt + 1).
  - Mit "Nach hinten senden" wird der Hintergrund hinter der Stickerei platziert, die Sie erstellen. Diese Option ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie ein Bitmap-Bild als Hintergrund importieren und es unter das Stickmuster positionieren. Sie können diese Option auch mit der Tastenkombination "Alt + 2" auf der Tastatur anwenden.
  - Mit der "Nach Vorne senden" - Option können Sie die Hintergrundfarben ausgewaschen erscheinen lassen. Dies bedeutet, dass die Farben des Hintergrunds verblassen. 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 verwenden. Mit der Option "Nach vorne senden" können Sie das Hintergrundbild so positionieren, dass es vor dem von Ihnen erstellten Stickmuster liegt. Dies ist sehr hilfreich, um das Hintergrundbild anzuzeigen und die Objekte zu entwerfen, die über größeren Objekten liegen, die Sie bereits entworfen haben.
  - Rand verbessern: Bei Auswahl dieser Ansicht werden die Hintergrundfarben ausgeblendet und die Software verbessert die Ränder des Hintergrundbildes. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie versuchen, eine Form (mit einem der verfügbaren Zeichenwerkzeuge) zu zeichnen, die dieselbe Farbe wie das

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

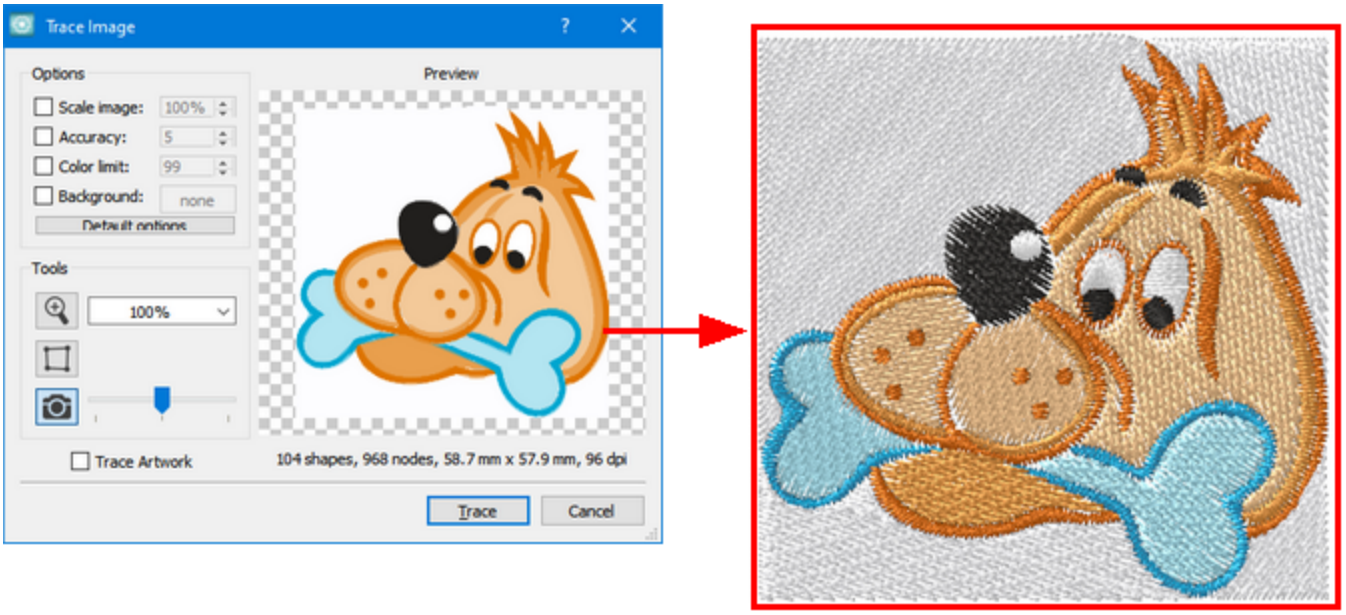
Hintergrundbild hat. Sie können diese Option auch anwenden, indem Sie die Tastenkombination Alt + 3 auf der Tastatur drücken.

- Drehen: mit diesem Werkzeug können Sie das Bild frei drehen, indem Sie den Pfeil in eine der beiden Richtungen klicken und ziehen. Mit diesem Werkzeug können Sie Ihr Hintergrundbild ausrichten, bevor Sie mit dem Stickmuster 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 Stickmuster zu zeichnen.
- Bitmap skalieren, mit Skalierungs-Track-Leiste können Sie die Größe des Hintergrundbilds ändern. Ziehen Sie den Schieberegler nach links, um das Bild zu verkleinern, und nach rechts, um es zu vergrößern. Sie können auch einfach die neue Höhe oder Breite eintippen und die Enter-Taste drücken um die Werte zu veränden. Das Skalierungstool ist sehr hilfreich, wenn Sie die Größe des Hintergrundbildes ohne die Anwendeung anderer Software ändern möchten. Daher benötigen Sie keine Bitmap Bearbeitungssoftware, um die Größe Ihrer Hintergrundbilder anzupassen.
- Ausrichten, mit dieser Option können Sie den Hintergrund begradigen. Klicken Sie die Option Ausrichten an und klicken und ziehen Sie eine virtuelle Gerade, auf der sich Ihr Muster ausrichten wird. Wenn Sie beispielsweise eine diagonale gerade Linie auf dem Bitmap ziehen, wird das Bitmap gedreht und die diagonale Linie in eine horizontale Linie verwandelt. Sie können die Option Bitmap so oft wie nötig anwenden, um das Hintergrund-Bitmap in eine gerade Position zu bringen.
- Hintergrund entfernen: Drücken Sie diese Taste, um den importierten Bitmap-Hintergrund zu entfernen.

Automatisch digitalisieren - Umrisse nachzeichnen

Die erste der verfügbaren Konvertierungsoptionen besteht darin, das Bild automatisch zu digitalisieren. Die Software ist in der Lage, Bitmap-Bilder in Kurven mit dem integrierten leistungsstarke Trace-Werkzeug umzuwandeln, die dann automatisch in ein Stickmuster umgewandelt werden. Die Umwandlung eines Bildes ist nicht einfach, die Qualität des umgewandelten Bildes hängt von der Qualität der Vorlage ab. Die erstellten Kurven können je nach Komplexität des Bildes Tausende von Umformpunkten enthalten. daher kann die tatsächliche Umwandlung eines solchen Bildes eine Weile dauern, und bei sehr komplexen Objekten kann die Nachkonvertierung für Ihren Computer schwierig sein. Ein Vorschaufenster, das Ihnen einen schnellen Überblick über das endgültige Ergebnis geben kann, befindet sich auf der rechten Seite.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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

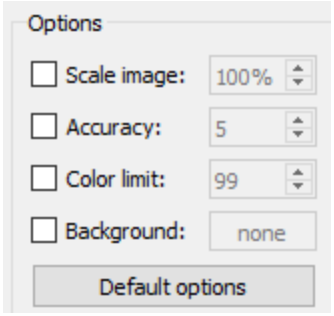


Bild skalieren:

Beim automatischen Digitalisieren eines Bildes wird das Vektordesign immer mit den Standardeinstellungen 100% - der ursprünglichen Vorlagengröße geöffnet. Um die Größe des erstellten Musters zu vergrößern oder 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 (für eine schnelle Änderung halten Sie die Taste gedrückt). Egal wie Sie es tun, die Skalierung wird immer proportional zu allen Dimensionen des Musters sein: Ein 35 mm x 60 mm Muster wird ein 70 mm x 120 mm Muster, während Sie es in Bild vektorisieren anpassen. Jede Änderung der Werte wird in der Vorschau automatisch geändert und angezeigt.

Genauigkeit:

Mit der Option "Genauigkeit" können Sie auswählen, wie viele Details der Originalvorlage in Ihrem endgültigen Stickmuster 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 Stickmuster als Grafik angezeigt wird, klicken Sie auf einen Wert bis zu 8 - der höchste Grad an Genauigkeit. Hinweis zur Vorsicht: Je nach Muster kann ein Wert 8 aufgrund exzessiver Details nicht die besten Ergebnisse für die Stickerei liefern. Am

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

anderen Ende der Genauigkeitsskala hat der Wert 1 möglicherweise nicht genügend Details. Sie werden feststellen, dass der Genauigkeitswert bei Bitmap-Bildern stark variiert. Daher müssen Sie verschiedene Genauigkeitswerte ausprobieren, um das beste Ergebnis zu erhalten. Jedes Mal, wenn Sie einen Wert ändern, sehen Sie es in der Vorschau.

Maximale Anzahl Farben:

Im Feld "Max. Anzahl Farben" können Sie auswählen, wie viele Garnfarben Sie in Ihrem Muster verwenden möchten. Klicken Sie auf das Kästchen. Es öffnet sich immer mit einem Wert der maximalen Anzahl 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 die Vorlage in Vektoren konvertiert wird. In der Vorschau können Sie alle Wertänderungen sehen. Eine weitere Option: Sie können Ihr Vektormuster mit 20 Farben erstellen und dann die Farben mit "Farbmanager" reduzieren. Mit einer Datei aller 20 Farben haben Sie die Möglichkeit, Ihr Muster später gewerblich zu sticken, wenn Sie eine eigenen Großstickmaschine haben sollten, dann haben Sie die Dateien dafür!

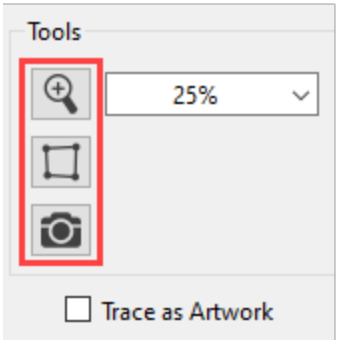
Hintergrund:

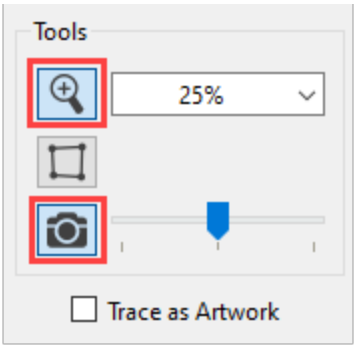
Mit der Option "Hintergrund" können Sie die Farbe / das Objekt, das Sie aus dem Vorschaubereich auswählen und transparent machen. Dies ist eine einfache Möglichkeit, eine bestimmte Farbe / ein bestimmtes Objekt aus dem Bitmap-Bild zu entfernen. Um diese Option zu bearbeiten, klicken Sie auf das Kontrollkästchen daneben. Bewegen Sie den Mauszeiger über die Vorschau und er wird automatisch zu einem Pipettenwerkzeug. Die Farbe, die Sie mit dem Pipettenwerkzeug aus dem Vorschaubereich auswählen, wird automatisch transparent und füllt das Farbkästchen neben der Option Hintergrund aus. Nur ein Farbobjekt im Muster kann transparent werden. Wenn Sie eine andere Farbe mit der Pipette aus dem Muster auswählen, dann können Sie diese Farbe transparent machen.

While adjusting the scale options, the preview is somehow recalculated after each change. You can use the mouse wheel to have a better view of this preview.

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten und mit dem Mausrad nach innen oder außen blättern, können Sie an der Cursorposition hinein- oder herauszoomen. Wenn Sie stark zoomen, so dass Sie nur einen Teil des Bildes sehen können, können Sie mit dem Mausrad zum Rest des Bildes blättern. Wenn Sie einen Bildlauf durchführen, sehen Sie, wie sich die Vorschau nach oben oder unten bewegt. Halten Sie die Umschalttaste gedrückt und blättern Sie nach innen oder außen, um die Vorschau nach links oder rechts zu bewegen.

Zusätzlich gibt es im Bereich Werkzeuge einige Optionen, die während des Konvertierungsprozesses helfen können. Es gibt 3 Optionsschaltflächen, die beim Drücken aktiviert werden.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie dieses Lupensymbol aktivieren können Sie durch Klicken und Ziehen einen Ansichtsbereich festlegen. Sie können auch eine prozentuale Ansicht aus dieser Dropdown-Liste auswählen.

Sie können die Ansicht von nachgezeichneten Knoten und Umrissen aktivieren oder deaktivieren.

Sie können auch die Anzeige des Originalbildes aktivieren oder deaktivieren und passen Sie die Überblendung mit dem nachgezeichneten Bildmaterial mithilfe der Spurleiste neben dem Symbol an.

Mit der Option "Als Grafik nachzeichnen" wird das Bild schließlich in Grafikobjekte umgewandelt, ohne dass Stickereiarten angewendet werden. Auf diese Weise können Sie ein Kunstwerkdesign erstellen, die Teile, die Ihnen gefallen, behalten und dann manuell für Füll- und Konturtypen entscheiden.

Öffnen als Kreuzstich

Wie bereits erwähnt auf Bitmap-Bilder importieren Wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, müssen Sie im Dialogfeld "Bild laden" auswählen, wie das Bild behandelt werden soll. Bei den Optionen "Als Kreuzstich öffnen", "Als Fotostich öffnen", "Als PaintStitch öffnen" und "Als Skizze öffnen" wird das Bild importiert und die Software fügt automatisch dekorative Stiche hinzu (Kreuz, Foto, PaintStitch, Skizze). Die Anwendung ist also einfach: Erstellen Sie ein neues Motiv, suchen Sie ein Bild, verwenden Sie die Option "Aus Datei" und im Dialog "Bild laden" die Option "Als Kreuzstich öffnen".

Das ausgewählte Bild wird in ein Kreuzstichmuster umgewandelt und in Ihrem Designbereich platziert.

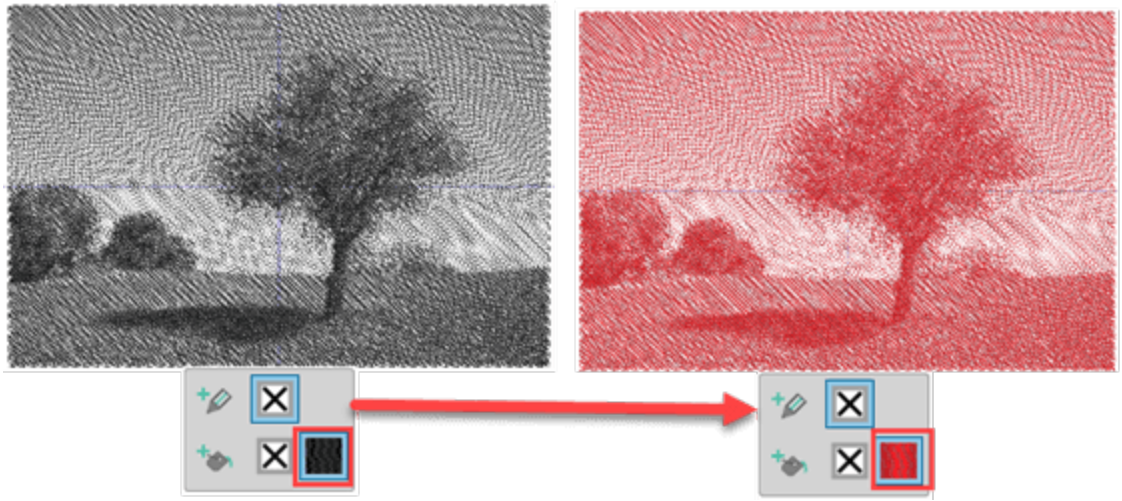
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können die Kreuzstich Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften oder Sie können das Bild auf verschiedene Arten bearbeiten, wie unter Bitmap-Fülltypen bearbeiten Thema. Sie können das eigentliche Bitmap-Bild nicht bearbeiten, aber Sie können die Größe und Position des Kreuzstichmusters ändern. Wenn Sie das eigentliche Bitmap-Bild bearbeiten möchten, müssen Sie eine Bitmap-Bearbeitungssoftware verwenden und dann das bearbeitete Bitmap-Bild wieder importieren, um das Ergebnis zu betrachten. Durch die Bearbeitung der Bitmap können Sie die Qualität des Stickergebnisses verbessern. Sie können auch die Detailgenauigkeit des Kreuzstichmusters erhöhen, indem Sie die Bitmap vergrößern oder die Größe der Kreuze verringern. Das Ergebnis ist ein sehr detailliertes Kreuzstichmuster, das der tatsächlichen Bildansicht näher kommt.

Als Fotostich öffnen

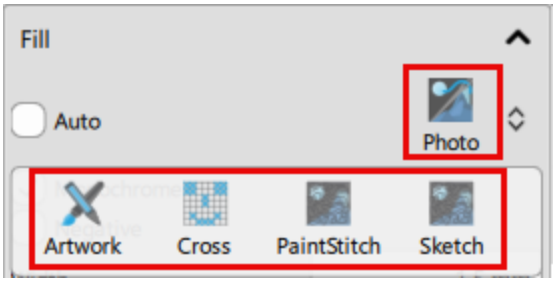
Wie bereits erwähnt auf Bitmap-Bilder importieren Wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, müssen Sie im Dialogfeld "Bild laden" auswählen, wie das Bild behandelt werden soll. Eine der verfügbaren Optionen ist "Als Fotostich öffnen". Der Typ "Fotostich" ist ein automatisch generierter Typ, der automatisch dekorative Stiche über jedes importierte Bild hinzufügt. Nachdem Sie ein Bild zum Importieren ausgewählt und "Als Fotostich öffnen" gewählt haben, analysiert die Software das Bild automatisch, folgt der Farbabstufung des Bildes und erstellt Schichten von Satinstichen. Auf diese Weise wird das Bild einfach in ein Fotostichmuster umgewandelt. Der Fotostich wird im Designbereich geöffnet und Sie können die Einstellungen vornehmen.

Standardmäßig wird der Fotostich monochrom erstellt. Wenn der ausgewählte Stoff dunkel ist, wird der Fotostich automatisch mit weißer Farbe gefüllt und umgekehrt, wenn der Stoff eine helle Farbe hat.Diese Funktion wird nur bei einfarbigen PhotoStitch-Motiven während des Importierens/Öffnens angewendet.Alle satinierten Balken sind standardmäßig schwarz. Wenn Sie die Farbe in der Leiste "Verwendete Farben" bearbeiten, können Sie den Fotostich in jeder beliebigen Farbe erstellen.



Fotostich ist ein Bitmap-Füllungstyp (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), alle Bitmap-Füllungstypen fügen dekorative Stiche auf einem Bild hinzu und Sie können leicht von jedem Typ zu einem alternativen Typ wechseln, indem Sie einfach einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaftsleiste auswählen. Klicken Sie auf das Foto-Symbol oder das Doppelpfeil-Symbol im Bereich Füllen der Eigenschaften-Symbolleiste und wählen Sie aus den erscheinenden Optionen einen alternativen Bitmap-Füllungstyp aus.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sie können den Fotostich mit den verfügbaren Fotostich Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften. An dieser Stelle sei nur erwähnt, dass Sie CMYK-Fotostichmuster (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz) erstellen können, wenn Sie die Option Monochrom deaktivieren.

Jede Fadenfarbschicht ist eine des CMYK-Farbmodells (Cyan, Magenta, Gelb und Schwarz). Zuerst wird die Magenta-Farbe gestickt, dann die Cyan-Farbe, dann folgt die gelbe Farbe und schließlich die schwarze Farbe. Diese Farben können nicht geändert werden, und Sie müssen sie genau so verwenden, wie sie gestickt sind, wenn Sie genaue Fotostichergebnisse erzielen wollen. Sie können das eigentliche Bitmap-Bild nicht bearbeiten, aber Sie bearbeiten das Fotostichbild wie inBitmap-Fülltypen bearbeiten Thema.

Sie können das Stickergebnis des Fotostichmotivs verbessern, indem Sie den Bildkontrast einstellen. Wenn Sie den Kontrast des Bildes erhöhen, erhalten Sie dickere Satinstreifen in den dunkleren Bereichen der Fotos, und die endgültige Stickerei erhält mehr Details. Möglicherweise sind auch einige Anpassungen an der Bildgröße erforderlich, um mehr Details in Ihrem Fotostich zu erhalten. Um die Größe der Bitmap zu erhöhen, müssen Sie das Fotostickmuster auswählen und dann die Größe ändern, indem Sie auf die Eckgriffe der Bitmap oder die Griffe in der Mitte jeder Seite klicken und ziehen. Die Bitmap wird neu skaliert und der Fotostich wird neu kalkuliert. Indem Sie die Bitmap vergrößern, vergrößern Sie automatisch den Bereich, der von den Satinstäben abgedeckt wird, was zu einer Erhöhung der Detailgenauigkeit führt.

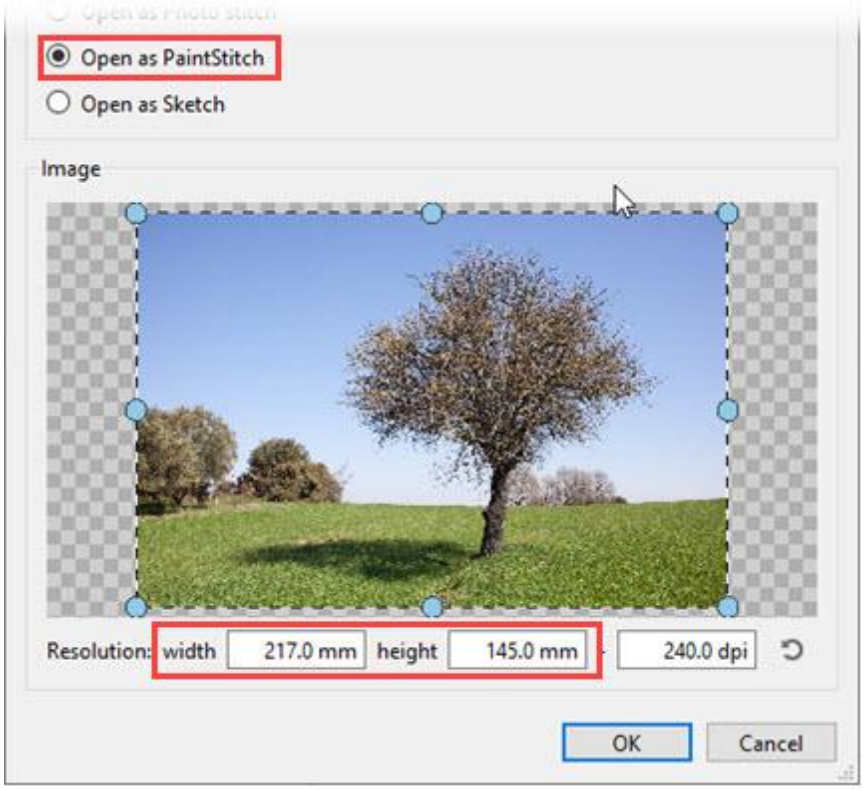
Als PaintStitch öffnen

Wie bereits erwähnt auf Bitmap-Bilder importieren Wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, müssen Sie im Dialogfeld "Bild laden" auswählen, wie das Bild behandelt werden soll. Eine der verfügbaren Optionen ist "Als PaintStitch öffnen". Der PaintStitch-Typ ist ein automatisch generierter Typ, der jedem importierten Bild automatisch dekorative Stiche hinzufügt. Nachdem Sie ein Bild zum Importieren ausgewählt und "Als PaintStitch öffnen" gewählt haben, erhalten Sie fotorealistische Stickereiergebnisse mit Hilfe der fortschrittlichen Algorithmen, die zu diesem Zweck implementiert wurden. Die Konvertierung erfolgt automatisch, aber Sie können die PaintStitch ergibt sich aus den Optionen, die Sie in der Symbolleiste Eigenschaften finden, wenn das Muster ausgewählt ist.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können jedes Bitmap-Bild in PaintStitch umwandeln, indem Sie wie folgt vorgehen:

1. Wählen Sie im Menü "Datei" die Option "Öffnen".
2. Suchen Sie das Bitmap-Bild (.jpg, .png, .png, .bmp usw.), das Sie in PaintStitch konvertieren möchten, und öffnen Sie es.
3. Das folgende Dialogfeld wird angezeigt, in dem das von Ihnen ausgewählte Bild und die verfügbaren Konvertierungsoptionen angezeigt werden. Wählen Sie die Option "Als PaintStitch öffnen".

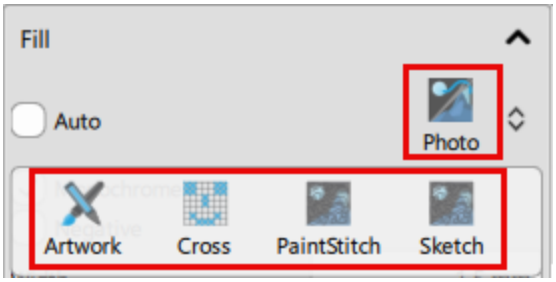


4. In diesem Dialogfeld können Sie auch die Auflösung des zu öffnenden Bildes einstellen. Für PaintStitch ist die maximale "Breite" oder "Höhe", die Sie einstellen können, nicht mehr als460mm. Auch wenn Sie einen höheren Wert einstellen, wird die Software nach dem Klicken auf die Schaltfläche "OK" die größere Seite des Bildes auf460mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Klicken Sie auf "OK", um fortzufahren, und das Bild wird in PaintStitch umgewandelt.

Sie können die PaintStitch mithilfe der verfügbaren Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften. PaintStitch ist ein Bitmap-Fülltyp (Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), alle Bitmap-Füllungstypen fügen dekorative Stiche auf einem Bild hinzu und Sie können leicht von jedem Typ zu einem alternativen Typ wechseln, indem Sie einfach einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaften-Symbolleiste auswählen. Klicken Sie auf das PaintStitch-Symbol oder das Doppelpfeil-Symbol im Bereich Füllen der Eigenschaften-Symbolleiste und wählen Sie aus den erscheinenden Optionen einen alternativen Bitmap-Füllungstyp aus.

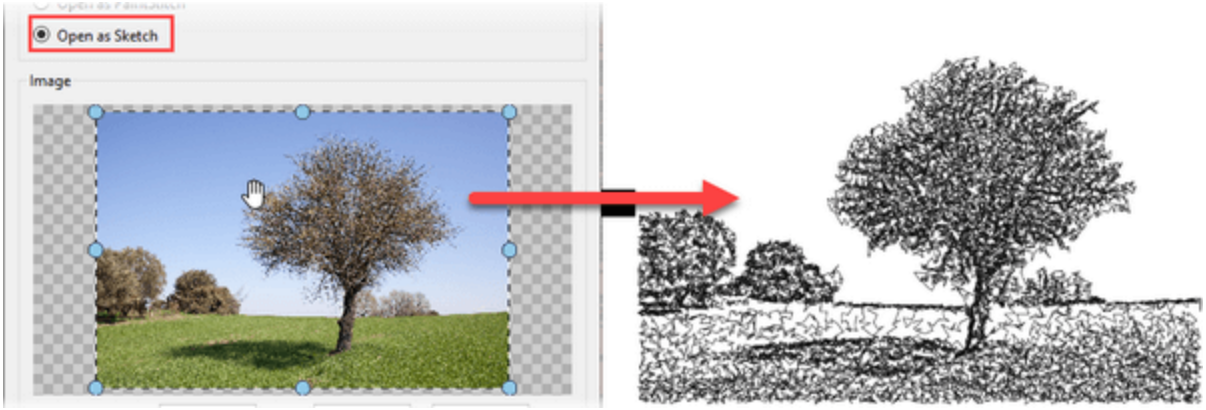


Außerdem können Sie mit dem Werkzeug "Stichfluss" den Motivbereich des Bildes auswählen. Der Algorithmus zur Farbreduzierung versucht, Farben zu wählen, die den Motivbereich genauer wiedergeben als das Bild außerhalb des Motivbereichs. Klicken und ziehen Sie dazu auf das Motiv. Das Gesamtmotiv wird auf der Grundlage Ihrer Stichflussanleitung neu berechnet. Sie können die Größe der Hilfslinie vergrößern oder verkleinern, indem Sie auf die Griffe des Kreises klicken und ziehen, und Sie können die Hilfslinie löschen, indem Sie auf das X klicken, das in ihrer Mitte erscheint.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Als Skizze öffnen

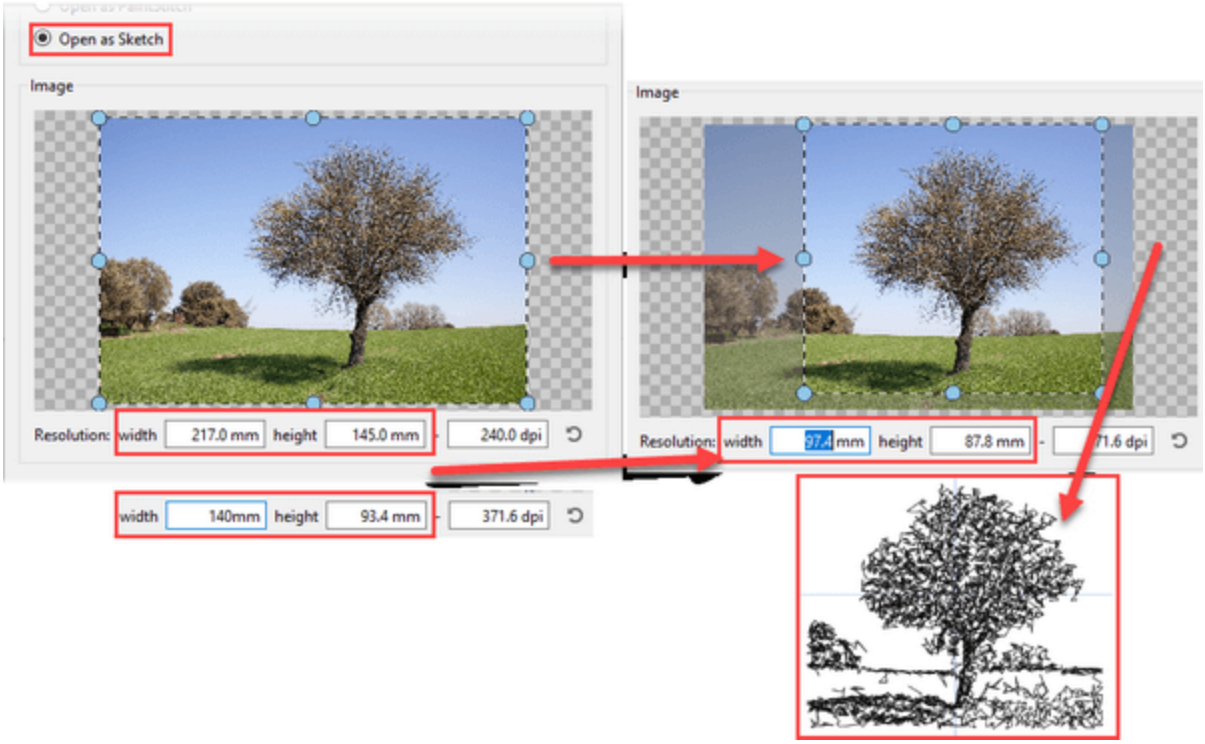
Wie bereits erwähnt auf Bitmap-Bilder importieren Wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, müssen Sie im Dialogfeld "Bild laden" auswählen, wie Sie das Bild verarbeiten möchten. Wenn Sie "Als Skizze öffnen" verwenden, können Sie das importierte Bild in ein SketchStitch-ähnliches Stickereimuster umwandeln. Der große Vorteil von SketchStitch besteht darin, dass es für die Arbeit auf weißem Stoff ausgelegt ist und fast 20 % der Fläche mit Stichen bedeckt. Auf diese Weise kann das Motiv auf empfindliche und dehnbare Stoffe wie T-Shirts gestickt werden, wobei der bestickte Stoff flexibel bleibt. Auf diese Weise erhält man eine künstlerische Interpretation eines Bildes mit wenigen Farben, wenigen Stichen und einer sehr flexiblen Stickerei, die von jedem mit minimalen Mitteln und minimaler Zeit ausgeführt werden kann. Für den Skizzenstich werden schwarzes Garn und einige Grautöne benötigt. Die Anwendung ist einfach: Erstellen Sie ein neues Design und suchen Sie ein Bild, indem Sie die Option Aus Datei verwenden. Sie können auch einen leeren Entwurf nur mit dem Bild beginnen, indem Sie die Option Öffnen auf der Registerkarte Willkommen verwenden und das gleiche Bild auswählen. Das Dialogfeld Bild laden wird angezeigt. Verwenden Sie die Option "Als Skizze öffnen".



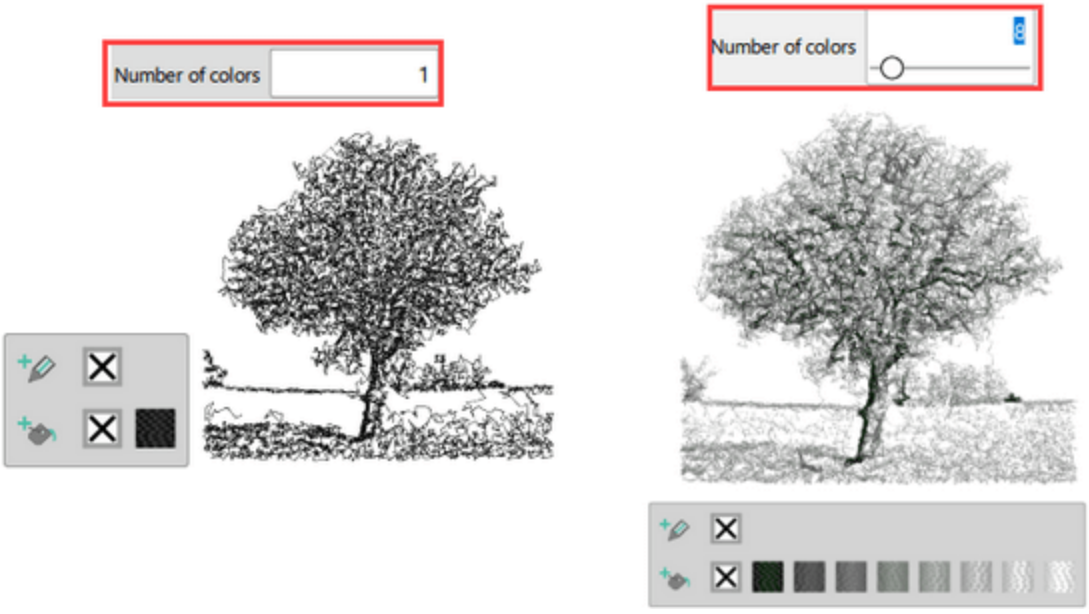
Unter den Konvertierungsoptionen wird eine Vorschau des importierten Bildes angezeigt. Sie können oben auf die Vorschau klicken und ziehen, um einen Teil des Bildes für den Import auszuwählen. Mit den

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

kreisförmigen Punkten können Sie die Größe des ausgewählten Teils ändern oder die Auswahl sogar verschieben. Sie können auch die Größe des importierten Bildes oder des ausgewählten Teils anpassen, indem Sie die Werte für "Breite" oder "Höhe" ändern, so dass es in Ihren Stickrahmen oder in den gewünschten Teil des Designs passt. Wenn Sie zufrieden sind, wenden Sie die Konvertierung an. Jetzt sehen Sie das ausgewählte Bild, das in dieses schwarze, skizzenhafte Design umgewandelt wurde.



Es gibt einige Eigenschaften, die Sie für den Skizzentyp einstellen können. Zuallererst können Sie die Anzahl der Farben ändern. Standardmäßig wird die Skizze mit einer Farbe ausgeführt, so dass die Stickerei leicht ist, weniger Schichten von Stichen, einfacher zu produzieren. Wenn Sie die Anzahl der Farben erhöhen, wird das Ergebnis realistischer, aber Sie haben mehr Farbwechsel und eine größere Anzahl von Stichen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie eine Fadenhersteller-Palette auswählen, ändert sich die Skizzenvorschau. Dies geschieht, weil die verfügbaren Grautöne der Palette verwendet werden. Einige Paletten können mehr Grautöne haben, andere weniger, so dass eine Skizze in einer Palette besser aussehen kann als in einer anderen.

Sie können auch den Abstand zwischen den Skizzenlinien über die Dichte einstellen.

Durch Glätten werden die Skizzenlinien glatter. Die Software entscheidet automatisch, welche Teile geglättet werden sollen.

Mit Blending können Sie steuern, wie stark die Farben überblendet werden. Standardmäßig wird ein mittlerer Grad der Überblendung auf die Farben des Entwurfs angewendet.

- Wenn Sie Keine wählen, wird keine Überblendung zwischen den Farben des Musters vorgenommen. In diesem Fall überschneiden sich die Ränder zwischen den verschiedenen Farben und Formen nicht.
- Bei geringer Überblendung wird eine geringe Menge an Überblendung auf die Farben des Musters angewendet, was zu minimalen Überschneidungen zwischen den verschiedenen Farben und Formen führt.
- Bei der Verwendung von Hoch überlagern wird eine große Menge an Überlagerungen zwischen den Farben des Musters angewendet, was zu einer starken Überlappung zwischen den verschiedenen Farben und Formen führt.
- Schließlich wird bei der Verwendung von "Voll" die maximal mögliche Menge an Übergängen zwischen den Farben des Musters angewendet.

Mit Helligkeit können Sie die Helligkeit des Bildes einstellen. Da Sketch Stitch automatisch Bildteile erkennt, kann die Erhöhung oder Verringerung der Helligkeit das Ergebnis verbessern. Der Wert kann von -48 bis 47 eingestellt werden.

Das Gleiche gilt für den Kontrast, jede Veränderung des Kontrasts kann auch die Skizze verbessern.

Mit der Pinselbreite schließlich können Sie die Breite der Skizzenlinien einstellen.

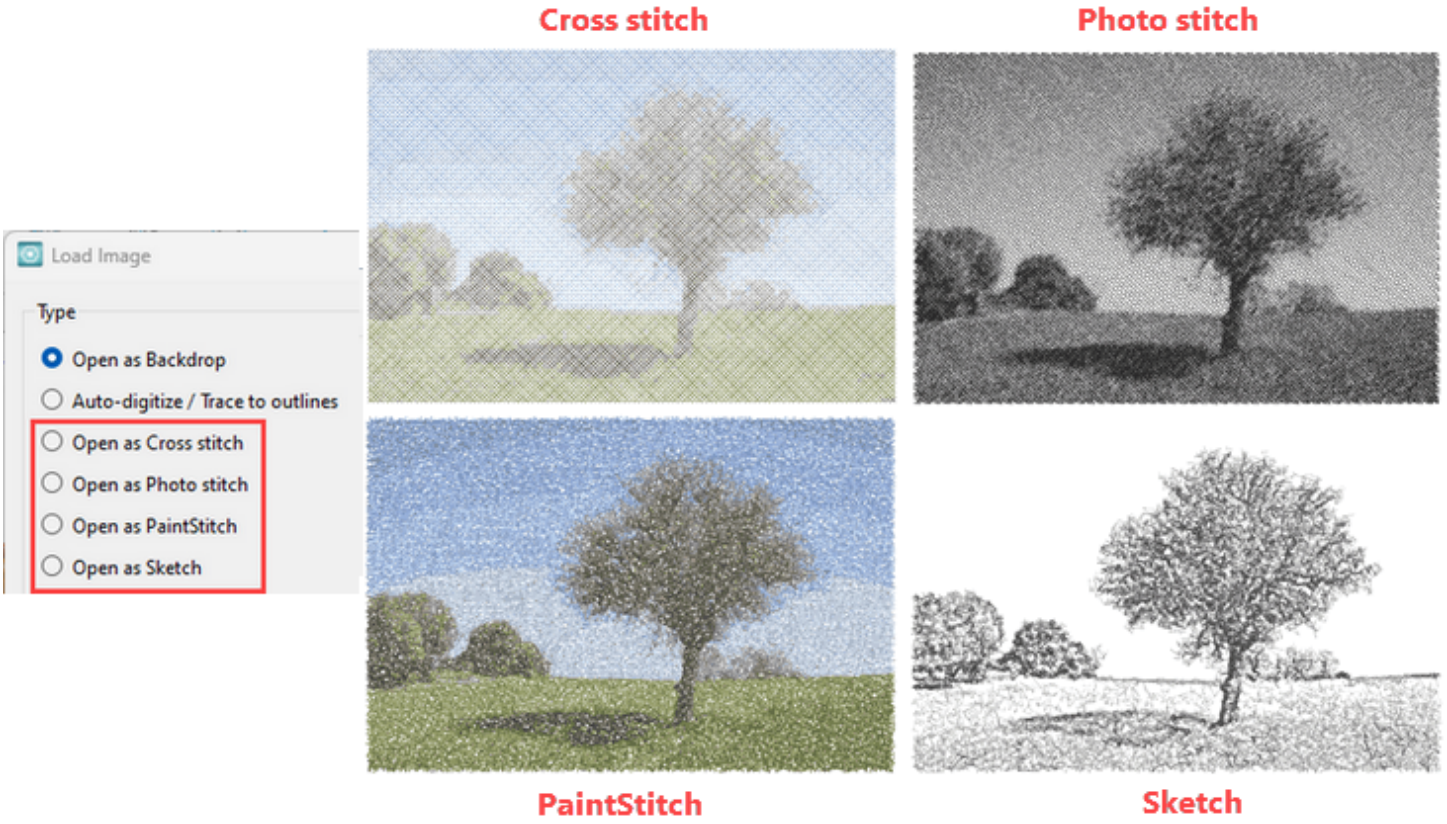
Vorsicht beim Verringern der Breite, dies kann zu mehr Stichen führen.

Das war alles über Sketch Stitch, an dieser Stelle müssen wir darauf hinweisen, dass Sie jeden anderen Bildtyp leicht anwenden können, indem Sie eine Alternative aus der Eigenschaftenleiste auswählen.

Bitmap-Fülltypen bearbeiten

Wie bereits erwähnt auf Bitmap-Bilder importieren Wenn Sie ein Bitmap-Bild importieren, müssen Sie im Dialogfeld "Bild laden" auswählen, wie das Bild behandelt werden soll. Mit "Als Hintergrund öffnen" wird das Bild in den Hintergrund des Entwurfs importiert und Sie können den Entwurf darauf erstellen. Mit der Option "Automatisch digitalisieren / Umriss nachzeichnen" wird das Bild in eine Druckvorlage umgewandelt. Bei den Optionen "Als Kreuzstich öffnen", "Als Fotostich öffnen", "Als PaintStitch öffnen" und "Als Skizze öffnen" wird das importierte Bild importiert und die Software fügt automatisch dekorative Stiche darüber hinzu (Kreuz, Foto, PaintStitch, Skizze). Jedes dieser importierten Bilder ist ein anderer Füllungstyp, und Sie können leicht von einem Typ zu einem anderen wechseln, indem Sie einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaftsleiste auswählen. Wir werden diese 4 Fülltypen Bitmap-Füllungen nennen und in diesem Thema einige der verfügbaren Bearbeitungen - Transformationen - vorstellen, die Sie auf sie anwenden können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



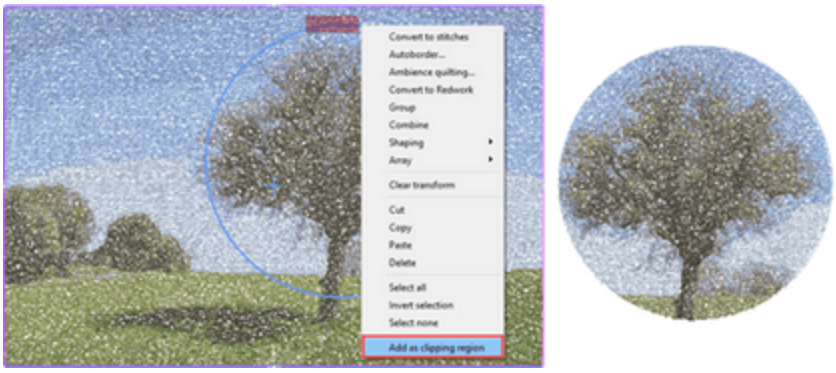
Bitmap-Füllungen - Beschneidungsbereich

Wenn ein Bild importiert und in einen beliebigen Bitmap-Füllungstyp (Kreuzstich, Fotostich, PaintStitch, Skizze) konvertiert wird, können Sie auf das Bild einen Ausschnitt anwenden. Standardmäßig werden bei dieser Art der Bildverwendung Stiche in einem rechteckigen Bereich erzeugt. Aber wie wäre es, wenn Sie einen ovalen Teil eines PaintStitch-Bildes oder vielleicht nur einen Teil des Bildes haben. Das können Sie jetzt ganz einfach tun. Nehmen wir an, Sie haben dieses Paintstitch-Bild. Starten Sie das Ellipse-Werkzeug und klicken und ziehen Sie, um eine Ellipse auf den Bereich des Bildes zu zeichnen, den Sie behalten möchten.

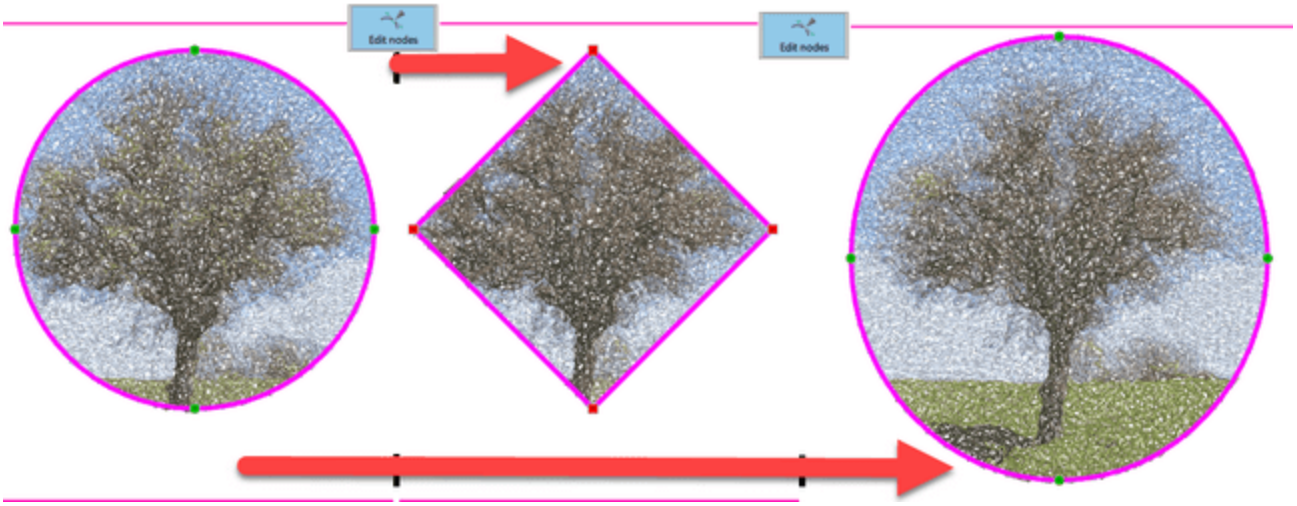
Wählen Sie den Paintstitch-Teil und die Ellipse zusammen aus. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Auswahl und wählen Sie im erscheinenden Optionsmenü die Option "Als Beschneidungsbereich hinzufügen".

Jetzt ist nur noch der Teil des Bildes sichtbar, der von der Ellipse verdeckt wurde.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



An dieser Stelle müssen wir auch erwähnen, dass dies nicht der letzte Schritt dieses Beschneidungsverfahrens ist. Im Modus "Knoten bearbeiten" können Sie den Beschneidungsbereich und die Form vollständig ändern. Sie können sie zum Beispiel in eine Raute verwandeln, indem Sie die Kurven in Linien umwandeln oder was auch immer Sie wollen, indem Sie einen Knoten oder eine Kurve verschieben. Sie können Ihre Form vergrößern, indem Sie Knoten auswählen und die Griffe zur Größenänderung verwenden, oder Sie können sie innerhalb des Fotobereichs verschieben, um einen anderen Teil des Bildes zu zeigen. Auf die gleiche Art und Weise können Sie die Form auch leicht drehen oder schräg stellen. Die Möglichkeiten sind nur durch Ihre Inspiration begrenzt, Ihr Ausschnittsbereich kann alles werden, was Sie wollen.



Bitmap-Füllungen - Transformationen

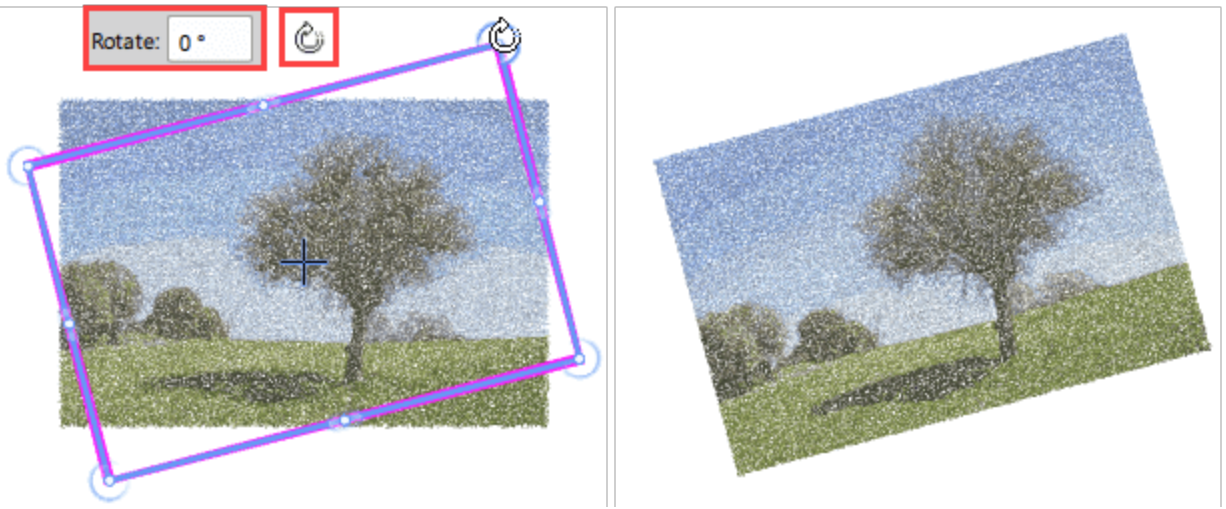
Wenn ein Bild importiert und in eine beliebige Bitmap-Füllung (Kreuzstich, Photostitch, PaintStitch, Sketch) umgewandelt wird, können Sie die Bitmap-Füllform drehen, neigen und in der Größe verändern.Die Möglichkeit, Bitmap-Formen, die mit Stichen gefüllt wurden, zu drehen, zu neigen und in der Größe zu verändern, bietet Künstlern und Bastlern eine neue Ebene der Flexibilität. Diese Funktion ermöglicht eine größere Anpassungsfähigkeit und Originalität im Design, was die Erstellung einzigartiger und individueller Projekte ermöglicht. Darüber hinaus kann diese Funktion auch dazu beitragen, Schwierigkeiten beim Nähen bestimmter Bereiche oder beim Erzielen der gewünschten Symmetrie im fertigen Produkt zu beseitigen.

Standardmäßig erzeugen alle Bitmap-Füllungen Stiche in einem rechteckigen Bereich. Diese Art von Bitmap-Füllung kann nun wie jedes normale Objekt transformiert werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

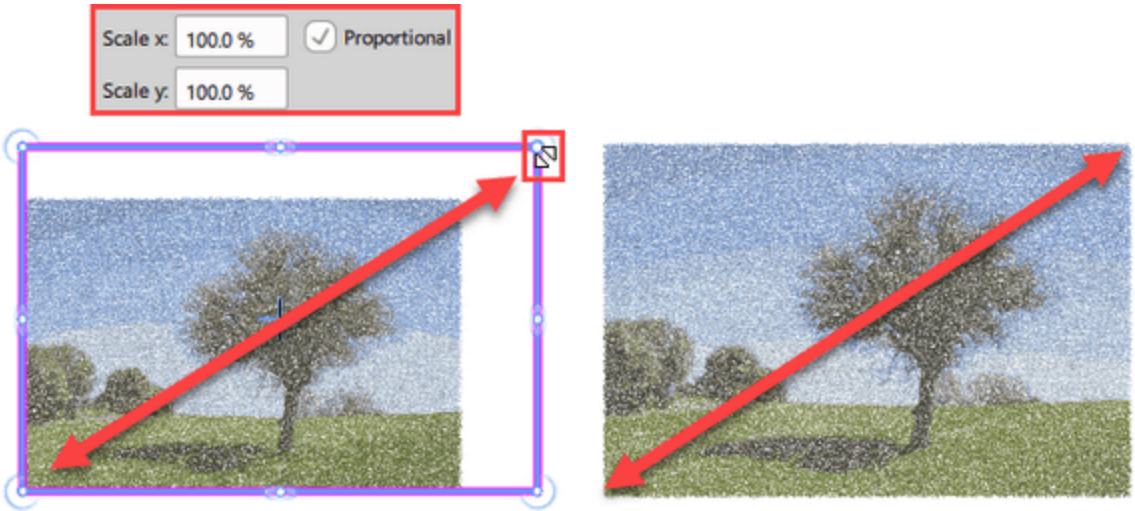
Drehen Sie das Bild

Mit den Drehgriffen, die an den Ecken des Objekts verfügbar sind, können Sie die Bitmap-Füllung drehen. Sie können das Bild auch mit numerischen Werten drehen. Wählen Sie dazu die Bitmap-Füllung aus und geben Sie einen Drehwert in das Drehfeld ein, das in der Symbolleiste der Werkzeugoptionen verfügbar ist.



Proportionale Größenanpassung

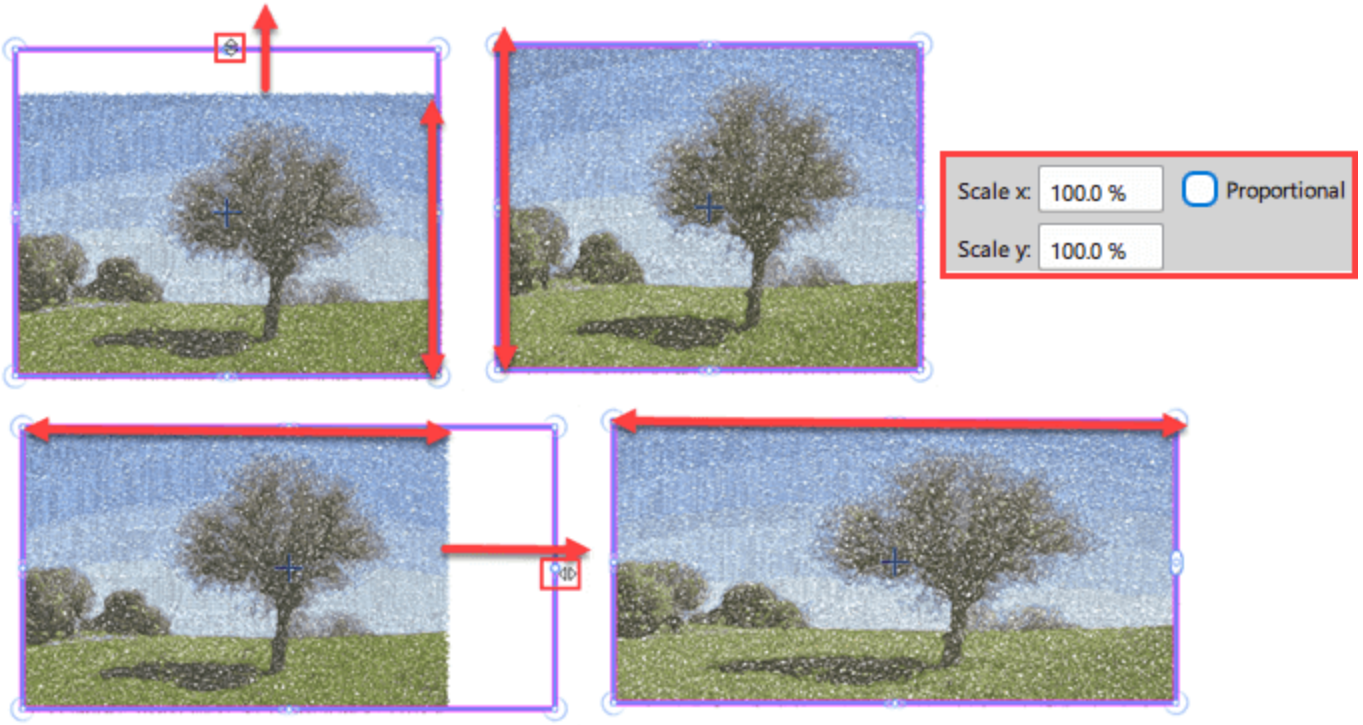
Mit den Griffen an den Ecken des Objekts können Sie die Größe des Bildes proportional anpassen. Sie können die Größe auch proportional ändern, indem Sie einen Prozentsatz in eines der Felder Skalierung x oder Skalierung y eingeben, wenn "Proportional" aktiviert ist.



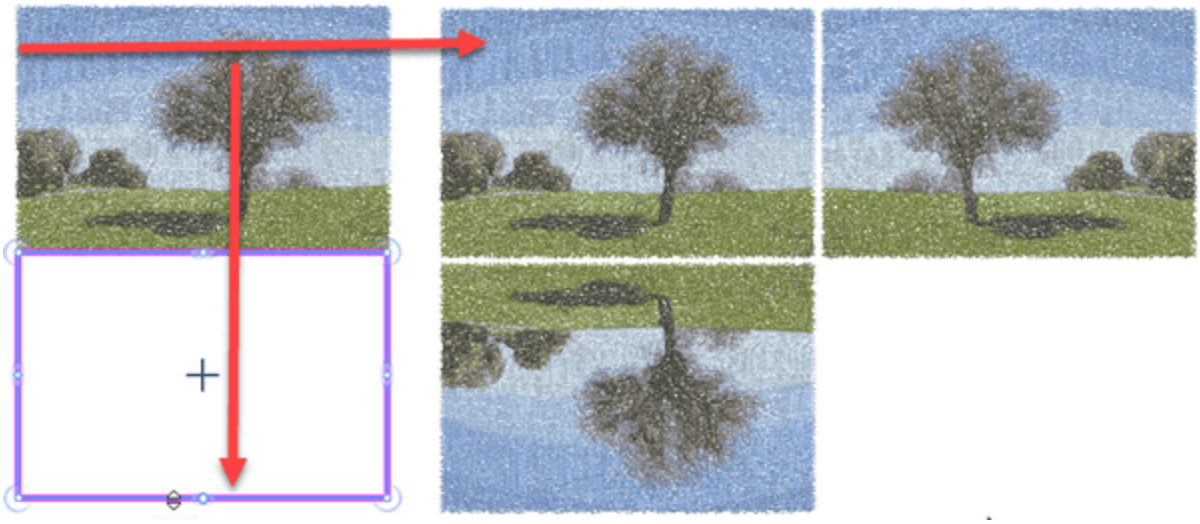
Dehnen - Spiegeln

Mit den Griffen in der Mitte der Seiten können Sie die Größe einer Dimension ändern und das Objekt strecken. Sie können auch die Größe einer nicht proportionalen Dimension ändern (strecken), indem Sie einen Prozentsatz in die Felder "Skalieren x" oder "Skalieren y" eingeben, wenn "Proportional" deaktiviert ist.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



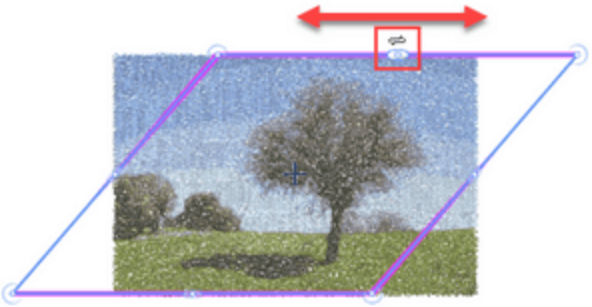
Wenn Sie bei der Größenänderung mit einem beliebigen Steuergriff in die entgegengesetzte Richtung gehen und das Bild verlassen, führen Sie tatsächlich eine gespiegelte Skalierung durch, und wenn Sie einmal die Taste D drücken, können Sie ein skaliertes, gespiegeltes Duplikat erstellen.



Schräglage - Neigung

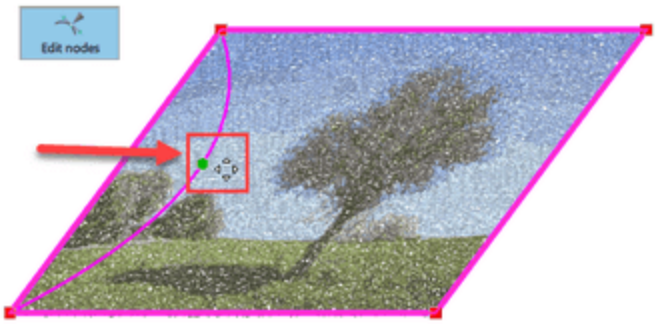
Mit der Schrägstellung können Sie ein Objekt zu einer Seite hin schräg stellen. Um ein Objekt zu neigen, müssen Sie auf das Objekt klicken, um die Neigungsgriffe anzuzeigen, und einen der Neigungsgriffe in eine beliebige Richtung ziehen. In der Mitte jeder Seite befindet sich ein Schrägstellungsgriff.

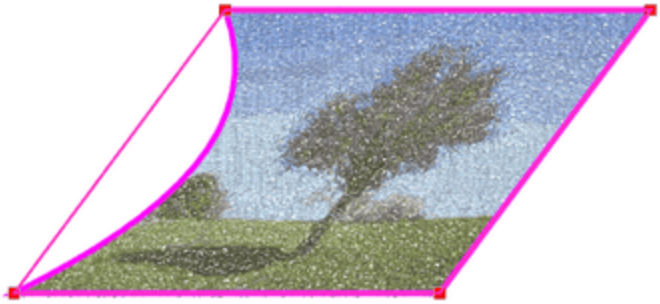
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Die Transformation wird auf das ursprünglich importierte Bild angewandt, so dass Sie immer die Möglichkeit haben, eine der Bitmap-Füllungen (Kreuzstich, Photostich, PaintStitch, Skizze) auf das transformierte Bild nach der Transformation anzuwenden.

Hinweis: Sie können auch die Form des Bildes bearbeiten, wie in einem der folgenden Abschnitte ausführlich beschrieben wird.

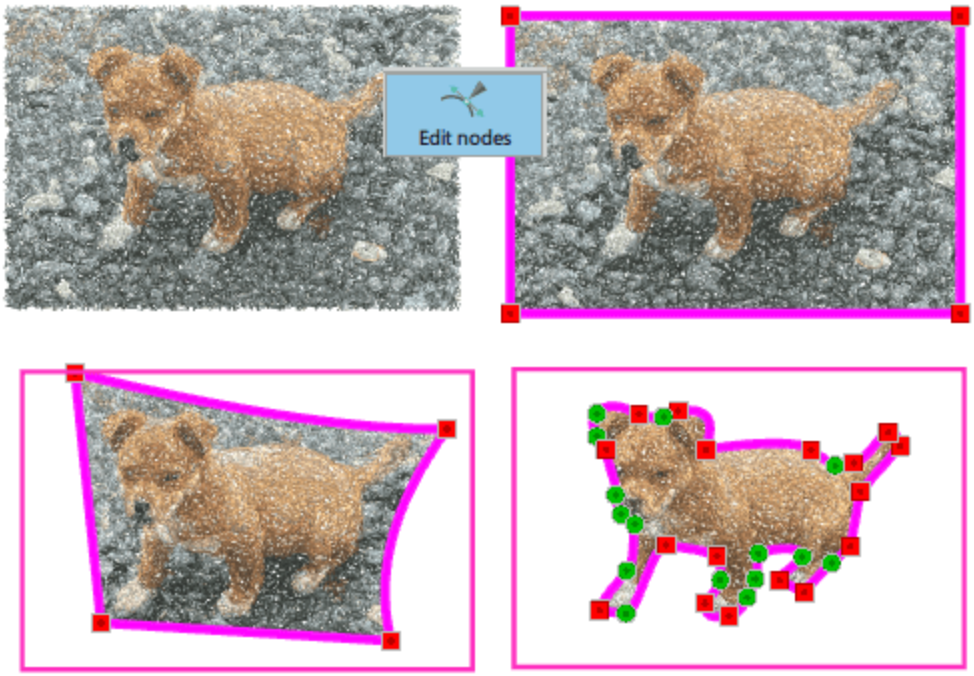




Bitmap-Füllungen - Bildform bearbeiten

Wenn ein Bild importiert und in eine beliebige Bitmap-Füllung konvertiert wird (Kreuzstich, Photostitch, PaintStitch, Sketch), wird es standardmäßig automatisch in einen rechteckigen Bereich eingerahmt. Aber was ist, wenn man eine andere Form des Rahmens oder nur einen Teil des Bildes haben möchte? Mit dem Knoteneditor können Sie nun die Form von Bitmap-Füllbildern bearbeiten. Durch das Einfügen von Knoten und die Anpassung ihrer Positionierung kann der Benutzer die Form und das Design des Bildes nach Belieben verändern. Diese neue Funktion bietet mehr Flexibilität und Anpassungsmöglichkeiten für Bitmap-Bilder mit Stitching und ermöglicht präzisere Bearbeitungsmöglichkeiten. Diese Funktion kann besonders nützlich sein, um das Bild in eine bestimmte Form oder einen bestimmten Bereich einzupassen. Insgesamt bietet die Fähigkeit des Knoteneditors, Bitmap-Bilder mit Stichen zu bearbeiten, spannende Möglichkeiten für visuelle Kreativität. Im Modus "Knoten bearbeiten" können Sie die Form des Bildes nach Belieben verändern. Nehmen wir an, Sie haben dieses Paintstitch-Bild, dann können Sie das ganz einfach tun. Verschieben Sie die Knoten in der Nähe des Hundes, so dass ein Teil mit dem Hund erhalten bleibt. Sie können die Kurven so bearbeiten, dass sie eine besondere Art von Rahmen bilden, oder Sie können sogar zusätzliche Knoten hinzufügen und sie so verschieben, dass der äußere Bereich des Bildes nur die Form des Hundes hat.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

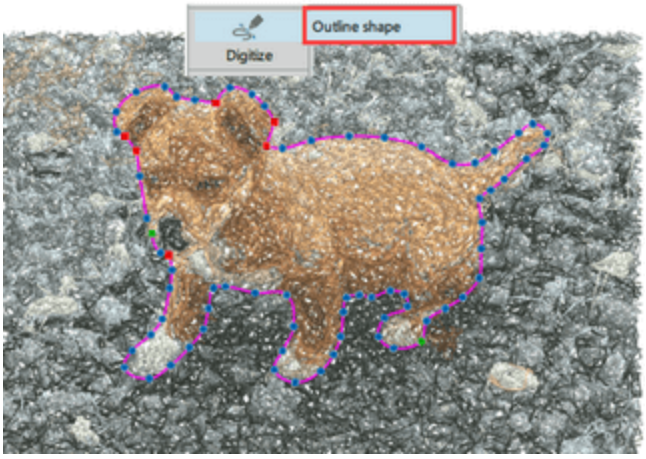


Bitmap-Bilder - Formgebungswerkzeuge (Schweißen, Trimmen - Schneiden)

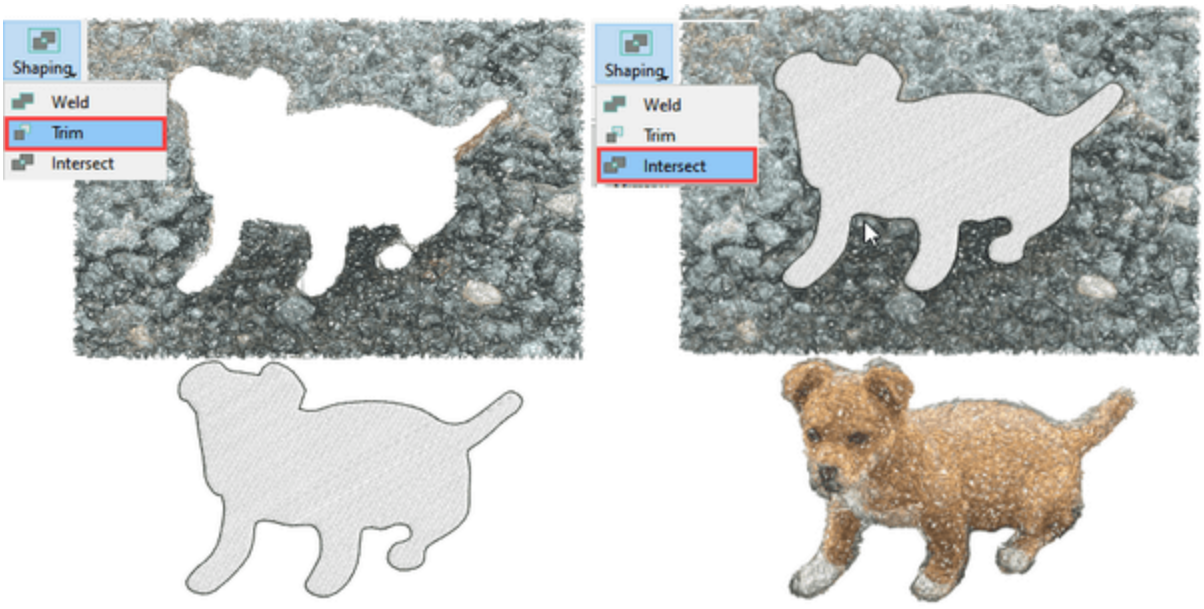
Wenn ein Bild importiert und in einen beliebigen Bitmap-Füllungstyp (Kreuzstich, Photostitch, PaintStitch, Sketch) konvertiert wird, wird es standardmäßig automatisch in einen rechteckigen Bereich eingerahmt. Was aber, wenn Sie einen Teil des rechteckigen Bereichs entfernen möchten? Das können Sie ganz einfach mit den Formgebungswerkzeugen tun. Mit den Formwerkzeugen (Zuschneiden, Schneiden) können Sie Teile des Bildes zuschneiden und spezielle Formen oder Löcher erzeugen. Nehmen wir an, Sie haben dieses Paintstitch-Motiv und möchten beispielsweise einen leeren Bereich für einen Slogan erstellen. Sie können einen rechteckigen Bereich erstellen, indem Sie die Form Rechteck verwenden und sogar die Ecken abrunden. Wählen Sie dann das Bild zusammen mit einer beliebigen Form aus, die Sie erstellt haben, und wenden Sie mit den Formwerkzeugen die Option Beschneiden an. Löschen Sie die Form, die für das Zuschneiden des Bildes verwendet wurde, und Sie haben ein Loch im Bild, das die Form Ihrer Form hat.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können eine Form erstellen, die Ihnen gefällt, oder Sie können den Bereich, den Sie digitalisieren möchten, um eine unregelmäßige Form zu erstellen, überlagern. Zum Beispiel können Sie diese Form des Hundes mit dem Werkzeug "Umrissform" aus den Digitalisierungswerkzeugen erstellen.

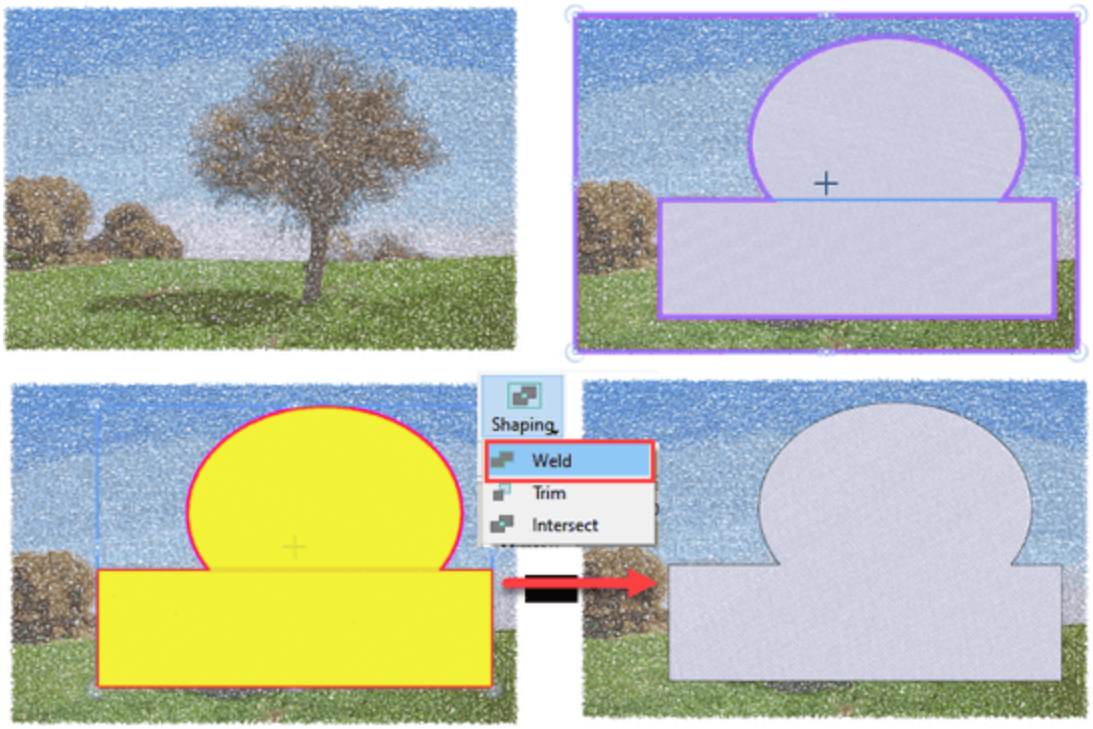


Mit der Option "Zuschneiden" können Sie Teile des Bildes zuschneiden und Löcher oder unregelmäßige Formen erstellen, und mit der Option "Schneiden" können Sie einfach nur gemeinsame Teile des Bildes und beliebige Formen beibehalten. Mit der Option "Zuschneiden" können Sie also ein Loch wie diese Hundeform erstellen und mit der Option "Überschneiden" können Sie ein neues Malstichbild erstellen, das nur die Form des Hundes enthält.

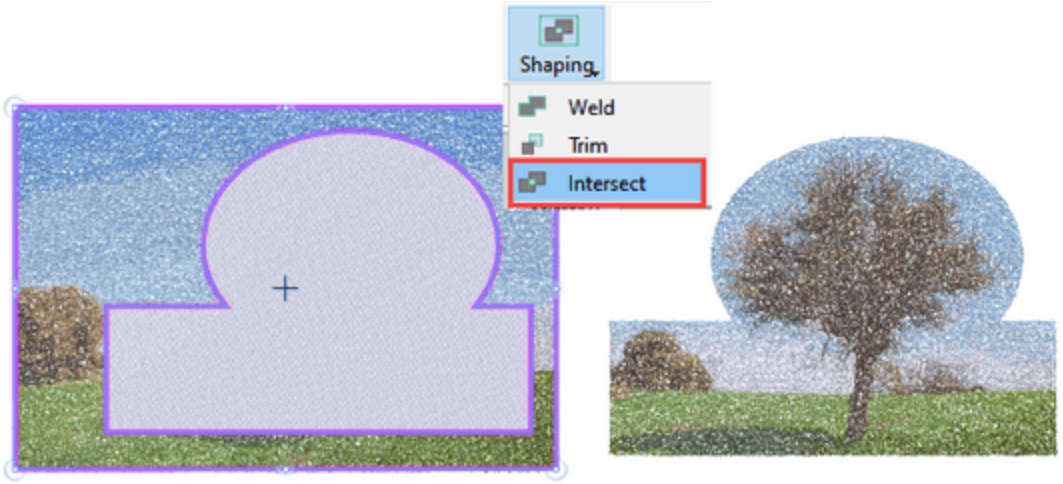


Mit der Funktion "Verschweißen" können Sie separate Formen zu einer einzigen Form zusammenfügen. Sie können also auch Formen über einem Bild verschweißen, um jede beliebige bizarre Form zu erstellen. So können Sie z. B. bei diesem Malstichmuster eine Elipse über den Baum und ein Rechteck über einen Teil des Grases zeichnen. Wählen Sie beide Formen aus und schweißen Sie sie zusammen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wählen Sie nun die geschweißte Form aus und verwenden Sie dann die Strg-Taste und den Malstich für die Auswahl. Verwenden Sie bei den Formwerkzeugen dieses Mal das Schnittwerkzeug.

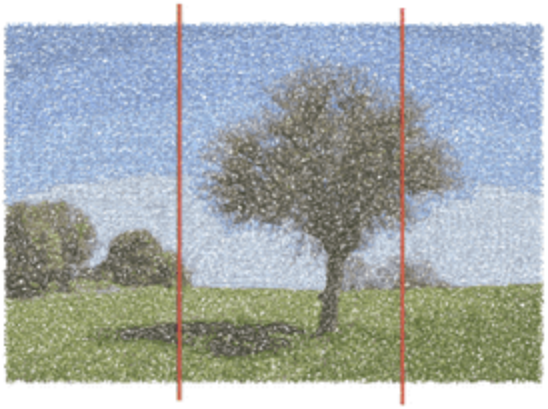


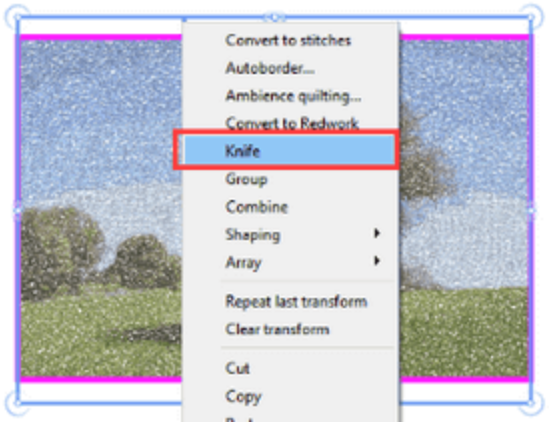
Bitmap-Füllung - Teilen mit dem Messerwerkzeug

Wenn ein Bild importiert und in eine beliebige Bitmap-Füllung konvertiert wird (Kreuzstich, Photostitch, PaintStitch, Sketch), können Sie das Bild mit dem Messerwerkzeug in mehrere Teile aufteilen. Auf diese Weise können Sie ein Bitmap-Füllbild in mehrere Teile aufteilen und das Design auf besondere Weise anpassen oder eine einzigartige künstlerische Form erstellen. Mit dem "Messer"-Werkzeug können Sie ein Bitmap-Bild präzise in einzelne Teile zerschneiden. Diese Teile können dann einzeln verschoben und innerhalb des Designs nach Bedarf neu angeordnet werden. Experimentieren Sie mit verschiedenen Schnitten, um das Design Ihres Produkts zu verbessern und es auf die nächste Stufe zu heben. Nehmen wir zum Beispiel an, Sie haben dieses Bild, das Sie in drei Teile aufteilen möchten. Starten Sie das Werkzeug "Umrissform" im Bereich "Digitalisieren" und zeichnen Sie die gewünschte Schnittlinie oder -linien. Wählen Sie nun die erstellten Linien

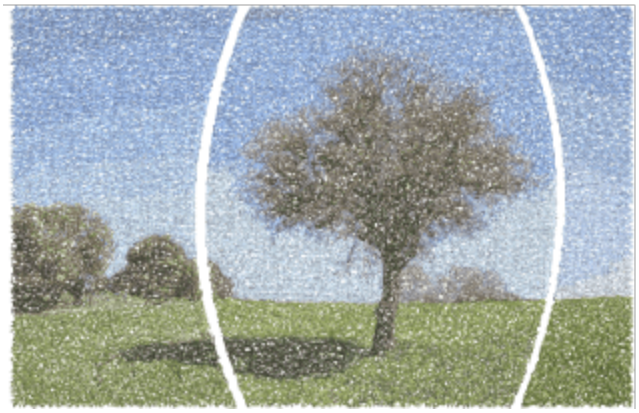
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Messer". Auf diese Weise werden die erstellten Linien wie ein Messer wirken und die Bitmap-Füllung schneiden.





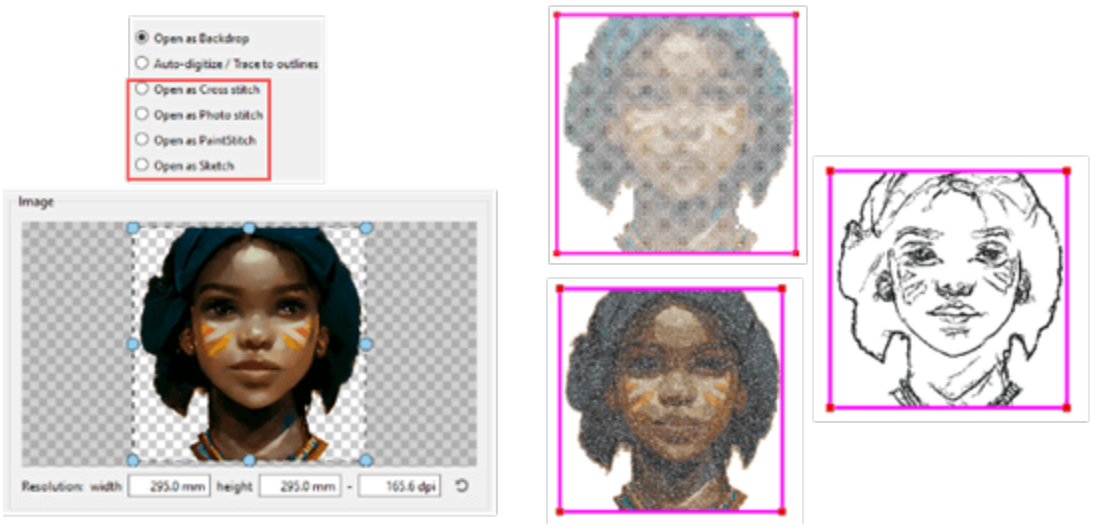
Die geschnittenen Linien können gekrümmt sein oder eine komplexere Form oder sogar sich kreuzende Linien haben. Eine Sache, die Sie bedenken sollten, ist, dass die Linien zuerst kombiniert werden müssen, wenn sie nicht alle zusammen in einem Objekt digitalisiert wurden.



Transparenz im Beschneidungsbereich

Wenn ein Bild importiert und in eine beliebige Bitmap-Füllung (Kreuzstich, PaintStitch, Sketch) konvertiert wird, wird es standardmäßig automatisch in einen rechteckigen Bereich eingerahmt. Wenn Sie jedoch PNG-Dateien mit Transparenz importieren, erzeugt die Software Stiche nur im nicht-transparenten Bereich des Bildes.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



In diesem Fall gibt es im Menü "Konvertieren" die zusätzliche Option "Transparenz in Beschneidungsbereich umwandeln", so dass der transparente Bereich des Bildes beschnitten wird.

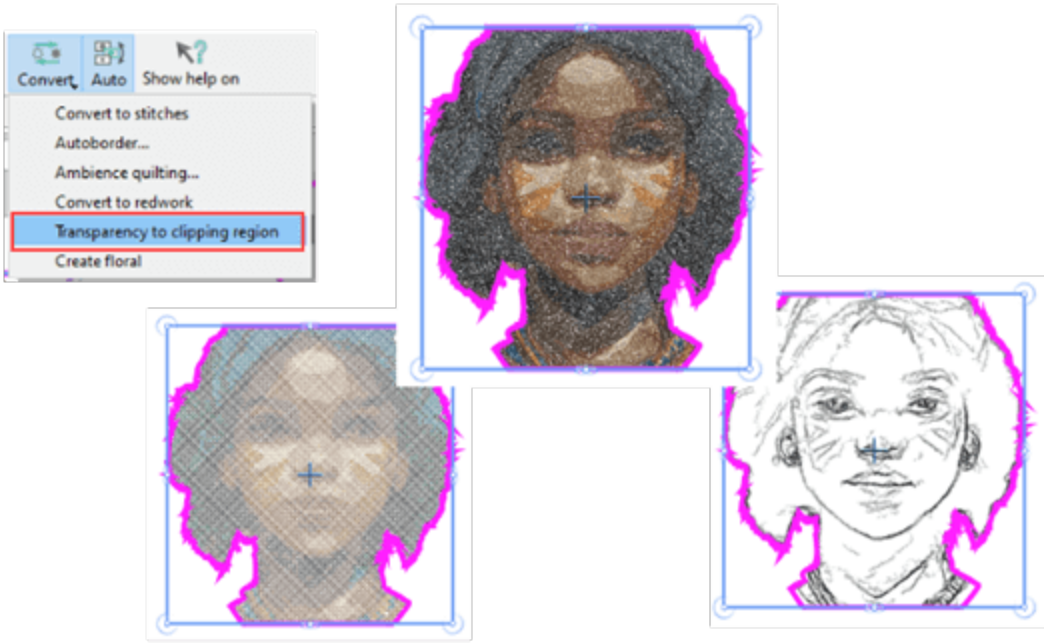
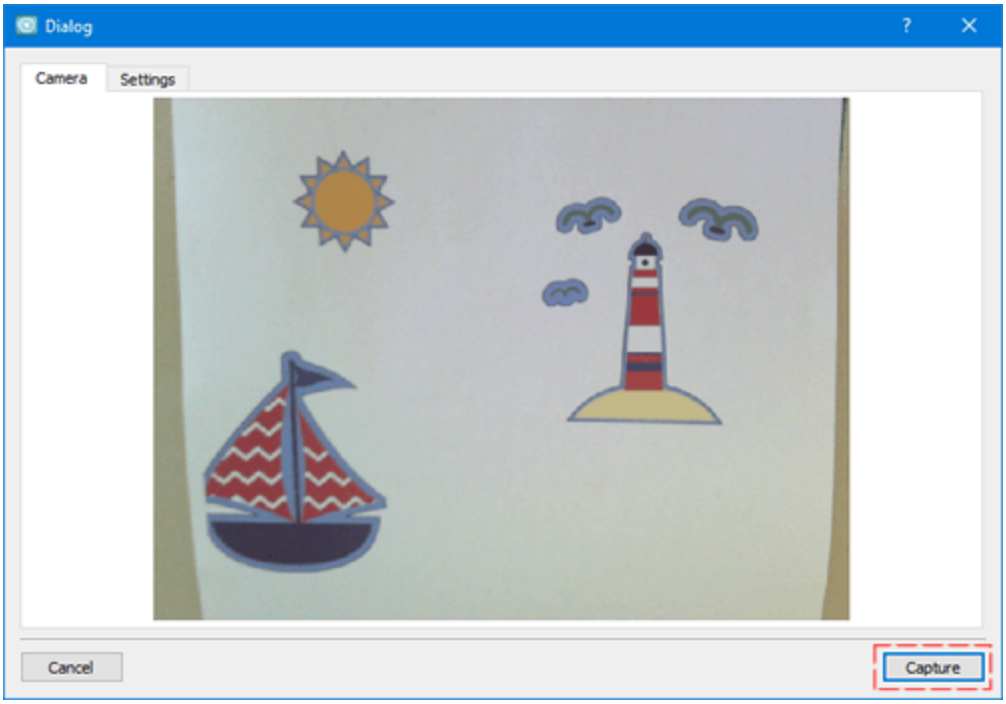


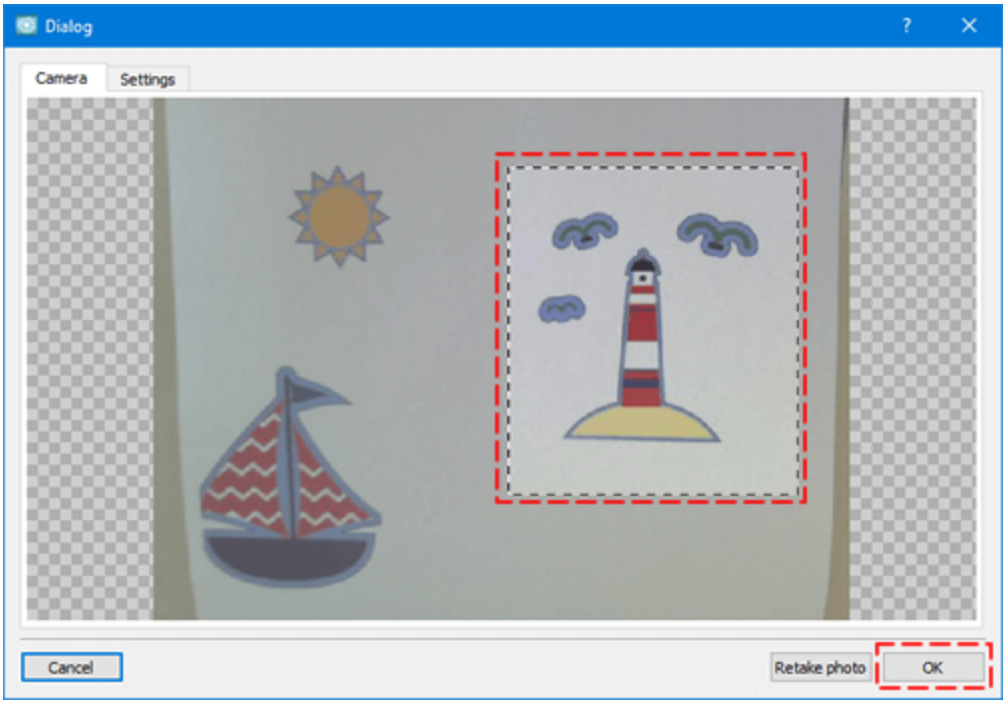
Bild von der Webcam

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sobald Sie im Vorschaubereich auf "Aufnahme" klicken, können Sie das aufgenommene Bild anstelle der Live-Vorschau sehen. Jetzt können Sie "Foto wiederholen" anklicken, wenn das aufgenommene Bild nicht das ist, was Sie wollten, 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 nur einen Teil des zu speichernden Bildes auszuwählen, und durch "OK" wird das aufgenommene Bild als Bitmap-Bild gespeichert. Durch das Speichern, wird es automatisch importiert und Sie werden aufgefordert, auszuwählen, wie es behandelt werden soll. Die verfügbaren Optionen zum Umwandeln sind dieselben wie beim Importieren von Bitmap-Bildern.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

uf der Registerkarte "Einstellungen" können Sie eine Kamera auswählen, wenn mehrere angeschlossen sind und die Bildqualität , durch bewegwn des Schiebereglers "Bildqualität" anpassen.

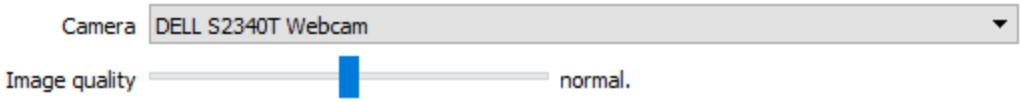
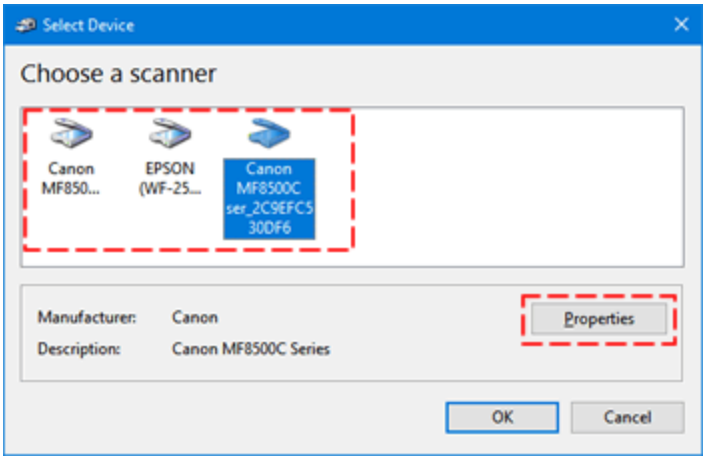


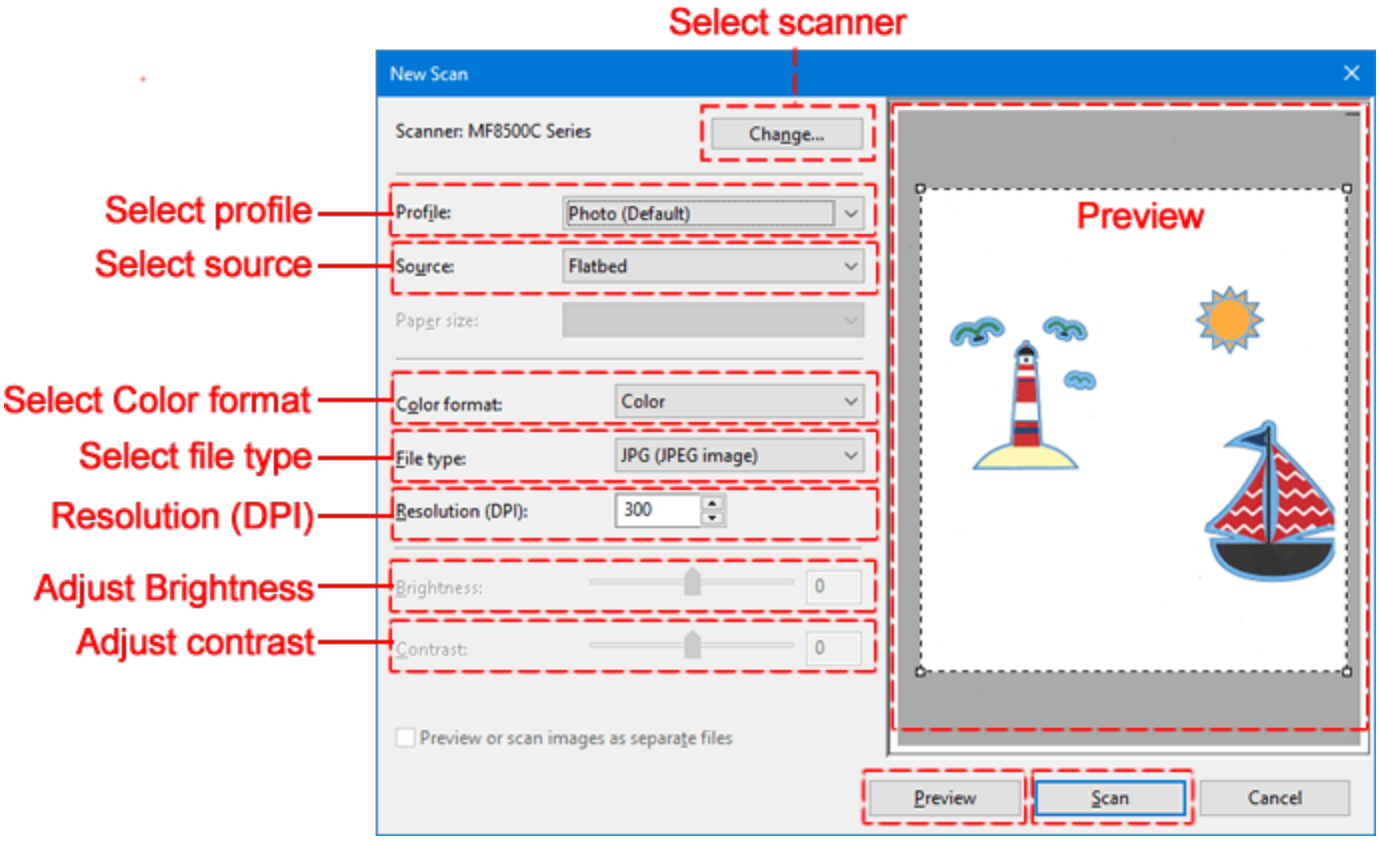
Bild vom Scanner

Die Software enthält einen Mechanismus, mit dem Sie ein Bild mit Ihrem Scanner einscannen können. Sie können verschiedene Bilder aus gedrucktem 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 "Neuer 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 den falschen ausgewählt haben. Je nach den Funktionen der Scannersoftware sind einige Optionen in diesem Dialogfeld deaktiviert. Für den Scanner, den wir verwendet haben, gibt es verschiedene Scan-Profile, andere Scanner können verschiedene Profile haben. Sie müssen das zu scannende Papier entweder auf dem Flachbett des Scanners oder in den Vorlageneinzug legen 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

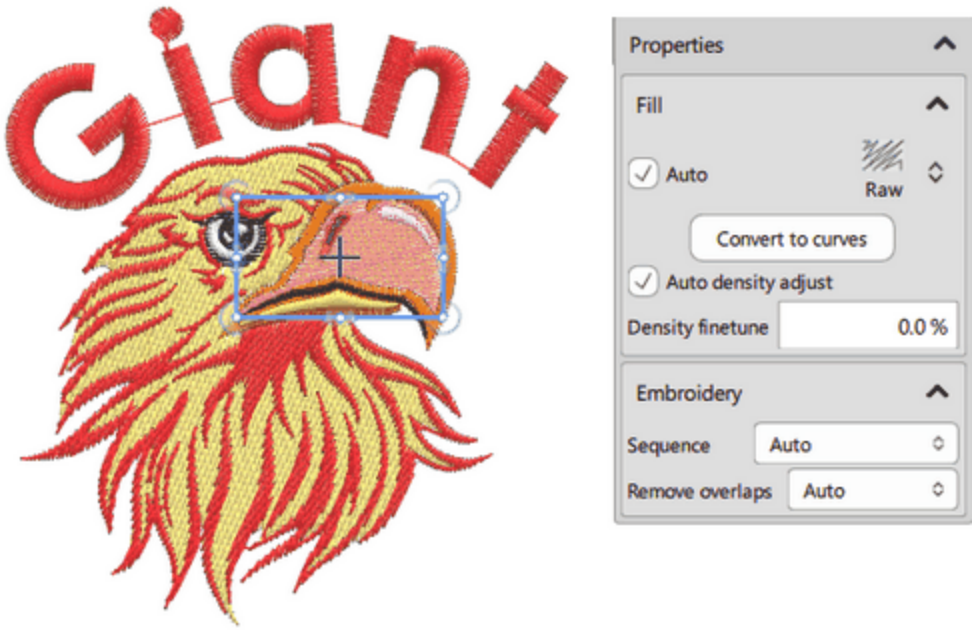


An dieser Stelle müssen Sie auf die Schaltfläche "Vorschau" klicken, um einen Vorschau-Scan durchzuführen, und Sie sehen eine Vorschau des gescannten Bildes. Sie können "Helligkeit" einstellen, um das Bild heller oder dunkler zu machen, oder "Kontrast", um das Bild zu schärfen, und wenn Sie die Vorschau wiederholen, erhalten Sie eine aktualisierte Vorschau. Sie können auch das Farbformat ändern, zum Beispiel von Farbe zu Graustufen und in der Vorschau die Veränderungen 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. Nun 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, und Sie können entschieden, wie das "Bitmap-Bild" verwendet werden soll.

Stickdateien Importieren

Wenn Sie auswählen, dass eine Stickdatei importiert werden soll, dann wird die Datei unverändert in den 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 Musters unverändert übernommen werden. Sie können den Stichtyp nicht ändern oder einen Stil anwenden. Wenn Sie die importierten Stickerei 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 die neue Größe an.

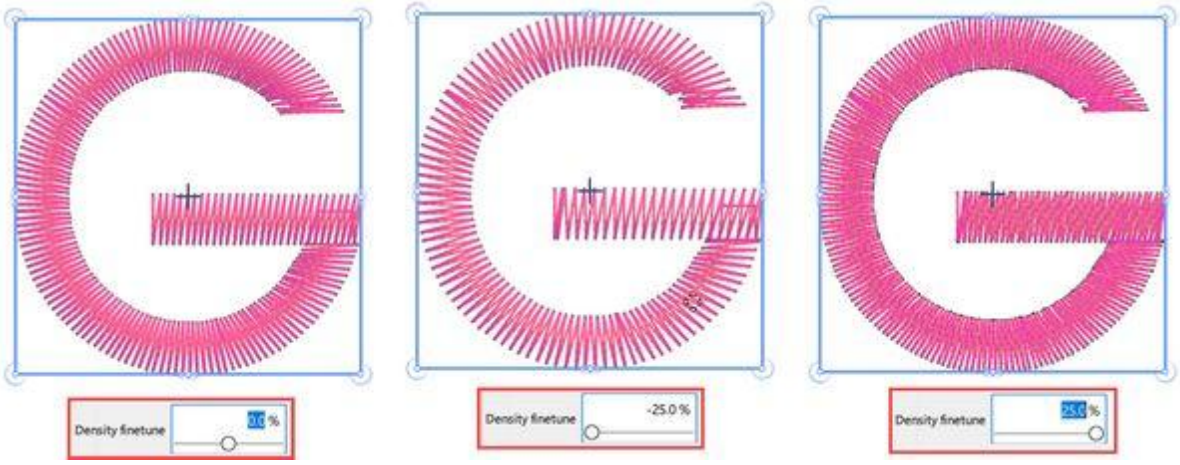
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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.

Dichte ändern (Dichte-Feinabstimmung)

Sie können die Dichte eines Abschnitts leicht anpassen, auch in Stickdateien. Wählen Sie ein oder mehrere Teile aus der Stickdatei aus und verwenden Sie die Option "Dichte-Feinabstimmung" in der Symbolleiste "Eigenschaften" für den Füllbereich. Der zulässige Bereich für die Dichteanpassung beträgt ±25 %. Die Feinabstimmung der Dichte wird natürlich zu dem hinzugefügt, was aufgrund der Skalierung des Musters erforderlich ist.



In Vektormuster umwandeln

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 Kurven konvertieren"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

verwenden. Sie können die entsprechende Schaltfläche auf "Eigenschaften" anklicken oder die gleiche Option über das Rechtsklick-Menü verwenden. Es gibt auch eine Tastenkombination Strg + Q. Wenn Sie in "In Kurven konvertieren", haben Sie volle Bearbeitungsmöglichkeiten. Das Stickmuster wird automatisch in eine voll editierbare Vektorgrafiken umgewandelt. Sie können auch nur ein oder zwei Objekte konvertieren und haben Stichobjekte zusammen mit Vektorobjekten in derselben Datei. Sie können bestimmte Teile des Stickmusters 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 Muster 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.

Stickdatei Importieren

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.

Automatisches Hinzufügen von Fix-/Lockstichen in Stichmustern, falls erforderlich

Beim Sticken ist es wichtig, dass jedes Muster richtig stabilisiert wird, um ein Auflösen oder Verziehen zu verhindern. Deshalb fügt diese neue Funktion in unserer Software Rohstichmustern wie .dst, .pes, .jef, .vip usw. automatisch Fixier- und Feststellstiche hinzu, falls erforderlich. Das spart dem Benutzer nicht nur Zeit und Mühe, sondern gewährleistet auch hochwertige Ergebnisse bei jedem Entwurf.

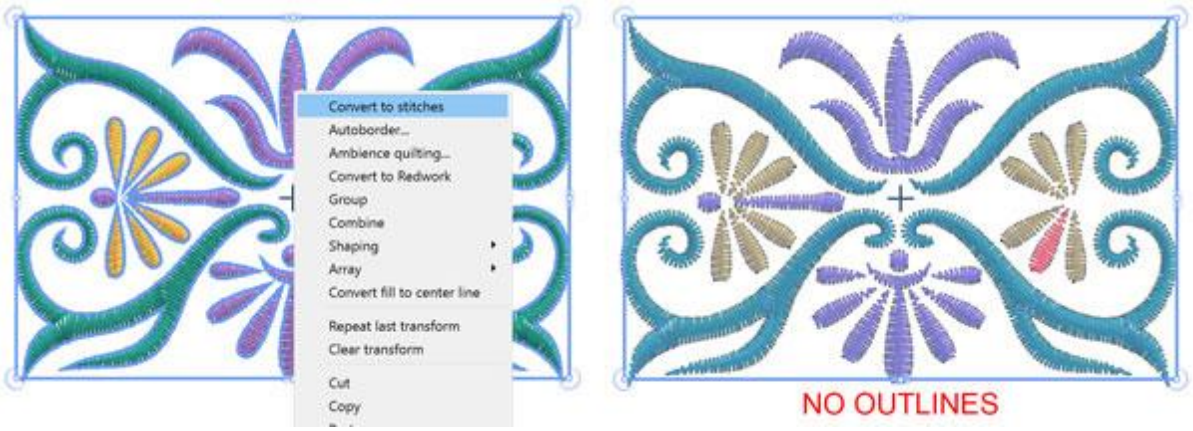
Sperre:sind kleine stabilisierende Stiche, die am Ende eines Objekts angebracht werden, um ein Ausfransen zu verhindern.

Reparieren:sind kleine Stabilisierungsstiche, die am Anfang eines Objekts angebracht werden, um es zu stabilisieren.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Konvertieren Sie vektorbasierte Objekte in Rohstiche für eine präzise Stichbearbeitung

Eine der Herausforderungen beim Sticken ist die Anpassung der Stiche an die Spannung des Stoffes. Um diese Anpassungen vornehmen zu können, ist es oft notwendig, die Vorlage aus dem Design zu entfernen und nur mit den Rohstichen zu arbeiten. Deshalb ist die Möglichkeit, vektorbasierte Objekte in Rohstiche zu konvertieren, eine wichtige Funktion jeder Stickereisoftware. Dies ermöglicht eine präzisere Bearbeitung und führt zu besseren Ergebnissen beim fertigen Produkt.



Sie können jedes Objekt in Stiche umwandeln, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und dann die Option "In Stiche umwandeln" wählen. Sie können die gleiche Option auch über die Schaltfläche "Konvertieren" in der oberen Leiste auswählen. Die Umrisse werden automatisch entfernt. Dies hat zur Folge, dass jede Stichbearbeitung, die Sie (im Modus "Stiche bearbeiten") vornehmen, bei der Größenänderung erhalten bleibt.

Muster speichern

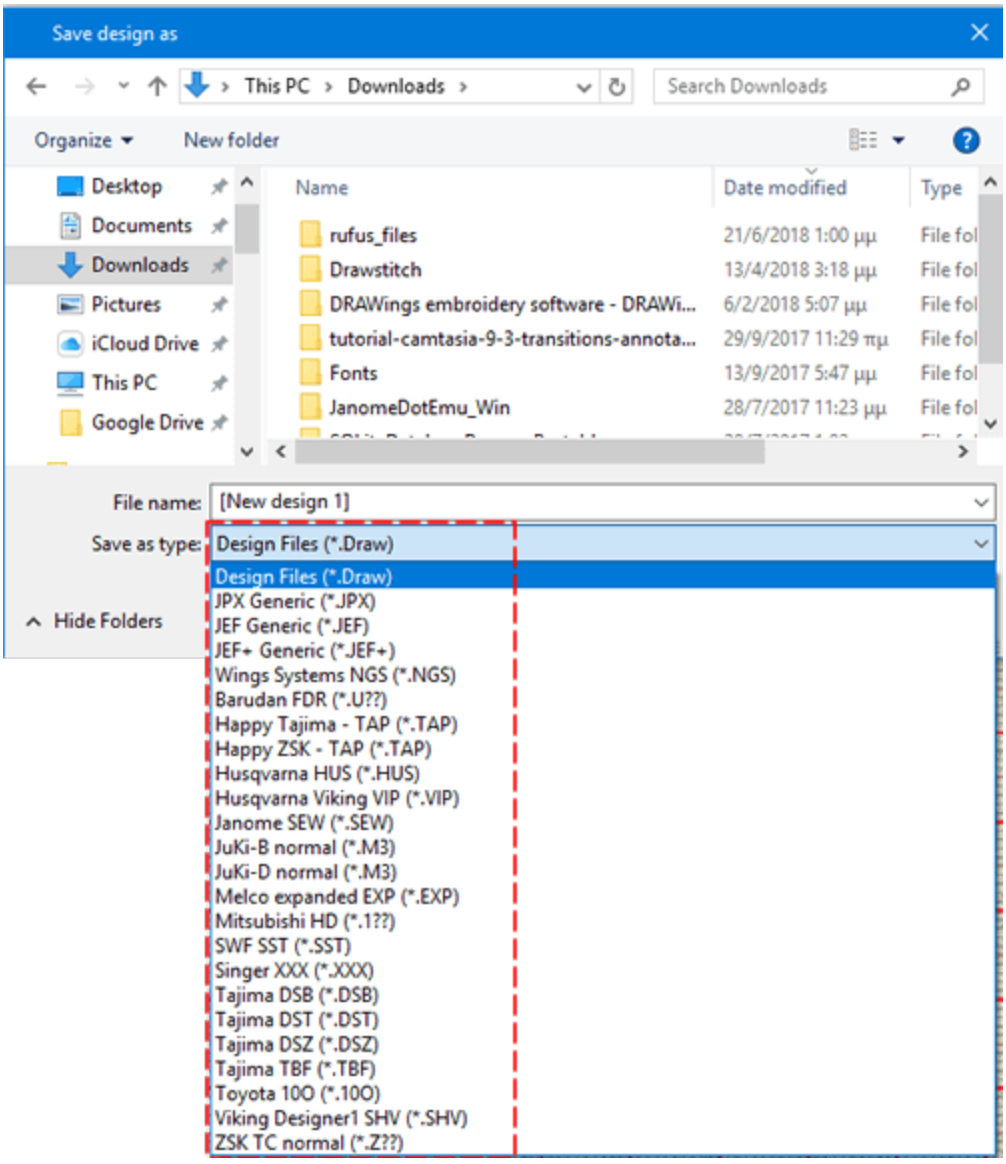
Ihre Muster sollten immer in 2 Formaten gespeichert werden:

- Das "DRAW" ist das Standardformat der Software und es ist das einzige Format, das alle Musterinformationen (Grafik und Eigenschaften) enthält. Wenn Sie eine "DRAW" -Datei laden, können Sie von der zueletzt gespeicherten Version des Musters andere Variationen des Musters erstellen. Dies ist das einzige verlustfreie Format.
- Dann müssen Sie es in einem StickFormat speichern, die Ihre Stickmaschine unterstützt. Die Software unterstützt auch viele Stick- oder Maschinenformate wie JEF, SEW, DST, EXP und andere.

Sie können ein Muster mit dem "Speichern" -Symbol in der Standard-Werkzeugleiste speichern, indem Sie die "Speichern" oder "Speichern unter" -Option des "Datei" -Menüs oder "Strg + S" -Tasten verwenden (für

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 unterstützenJanome-Maschinen (".jef", ".jpx", ".jef +")

Im Allgemeinen unterstützt die Software folgende Dateiformate:

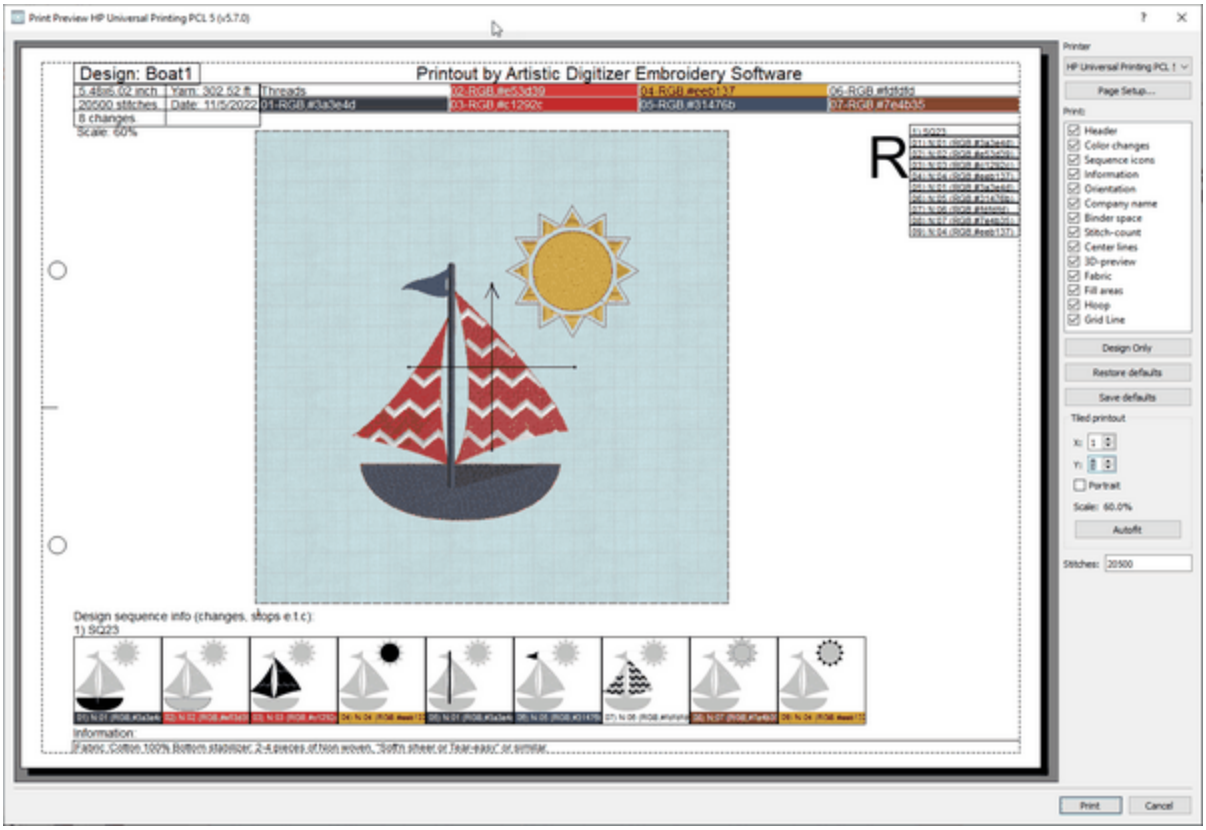
Tajima (".dst", ".dsz", ".dsb")	Janome/elna (".jef", ".sew",".jpx")
Tajima TBF (".tbf")	Janome/elna JEF+ (".jef+")

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

SEF xp (".sef")
SWF (".sst")
Pfaff (".ksm",".pcs", ".pcm")
Singer (".xxx")
Happy (".tap")
Melco expanded (".exp")
Brother/Baby Lock/Bernina (".pec", ".pes")
Husqvarna (".hus")
Husqvarna Viking (".vip")
Husqvarna Viking/Pfaff (".vp3")
Viking Designer 1(".shv")
Juki(".M3")
Toyota(".10O")
Laesser (".mst")
QuiltCAD (".hqf")
PC Quilter (".txt")
Statler Stitcher(".qli")
CompuQuilter (".cqp/", ".cmd")
Mitshubishi HD (".1??")
Barudan FDR (".U??")
ZSK TC(".Z??")

Muster drucken

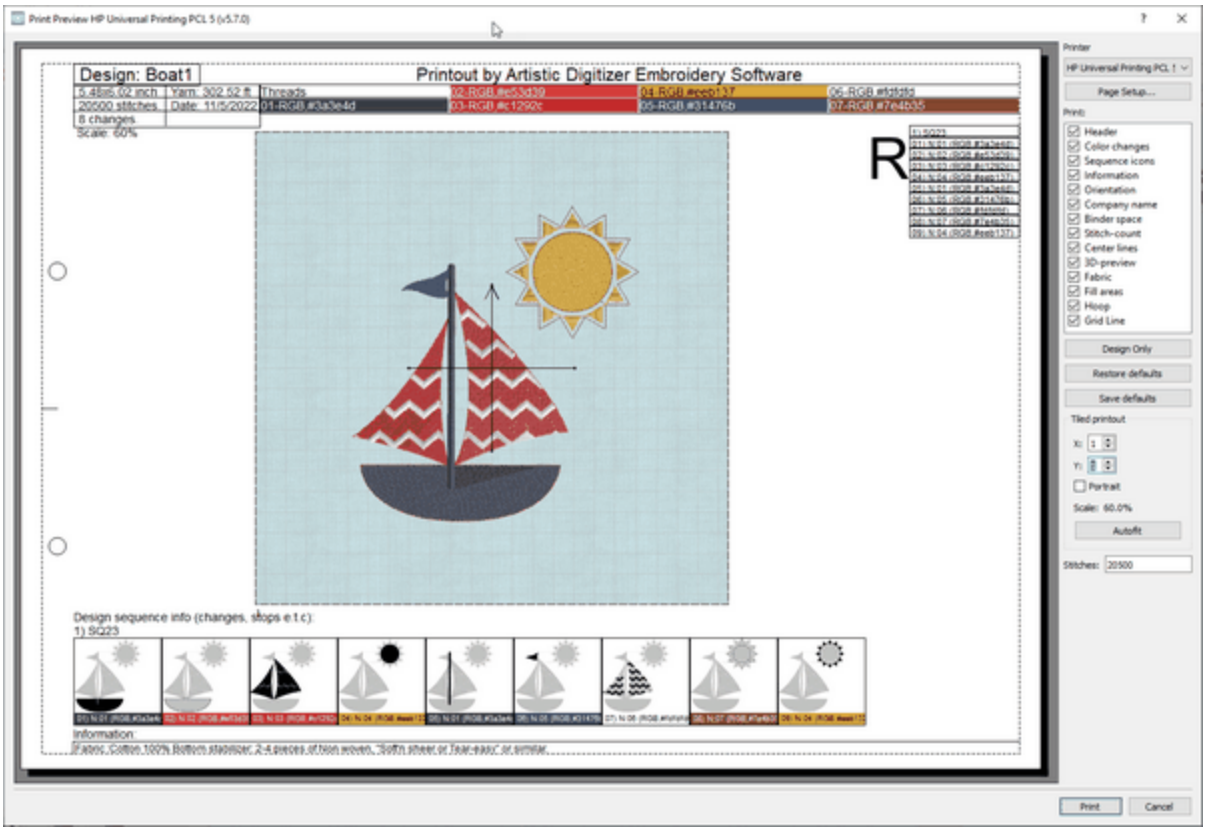
Ein wichtiger Schritt zur Überprüfung eines Musters vor der Produktion ist der "Ausdruck". Durch das Drucken eines Musters erhalten Sie wertvolle Informationen über Ihr Muster, Stickinformationen, Stickreihenfolge, Farbwechsel, Garnfarben oder Codes. Sie können das Muster zusammen mit vielen Informationen,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



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Muster drucken

Der Ausdruck des Entwurfs liefert wichtige Informationen zur Bewertung vor dem Versenden für die Produktion oder an einen Kunden, um zu sehen, ob es ihm gefällt. Zum drucken eines Musters, Klicken Sie Drucken 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 Musterausdrucks sehen.



Im Fenster Druckvorschau sehen Sie eine Vorschau des Musters zusammen mit den bereitgestellten Informationen. Auf der rechten Seite können Sie den Ausdruck anpassen, also die Teile auswählen, die gedruckt werden sollen, und die Druckoptionen anpassen.

- Mit der Schaltfläche "Setup" können Sie einen Drucker auswählen und die Druckoptionen anpassen.
- Sie können den Ausdruck als Bilddatei speichern, dazu verwenden Sie "Im JPG speichern", falls Sie das Muster jetzt nicht drucken, aber später für 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 das Design" erstellen Sie einen schnellen Ausdruck des Musters.
- Wenn Sie die Druckobjekte angepasst haben und rückgängig machen möchten, verwenden Sie "Standard ReDo", um zum Standardausdruck zurückzukehren.
- Wenn Sie möchten, dass diese Auswahl der sichtbaren Elemente als Standard für jedes Muster verwendet wird, können Sie die Schaltfläche "Standard speichern" verwenden.

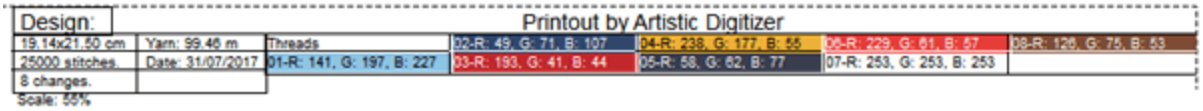
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Im Abschnitt "Ausdruck teilen" können Sie einige Aspekte des Drucks, wie die Anzahl der Seiten, die Ausrichtung und dieSkalierung anpassen.

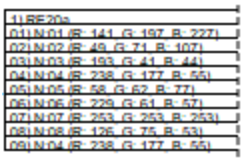
Artikel drucken

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 links von der Beschreibung klicken. Wenn das Element aktiviert ist, dann werden die Änderungen im Vorschaubereich angezeigt.

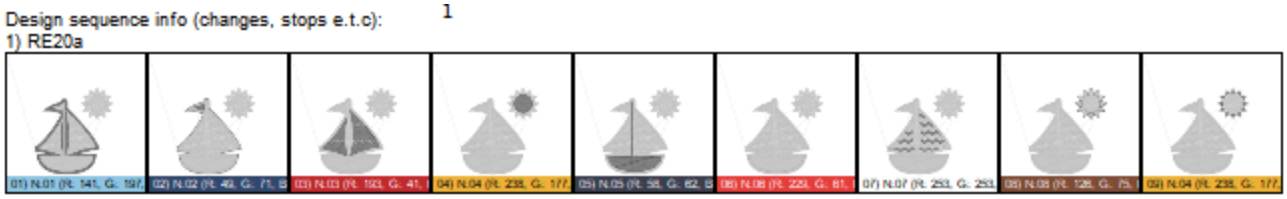
- Kopfzeile: Die Kopfzeile befindet sich oben auf der Seite und zeigt die Größe, die Farbwechsel, die Stichzahl, den Garnverbrauch, die Farben des Musters und ihre Position an.



- Name as a barcode: By checking this option the name of the design will appear as a barcode. Embroidery machines that are capable of reading barcodes can now quickly load designs by scanning the code on the Printout. You have the ability to change the barcode type from "Werkzeuge > Optionen > Ansicht" tab.
- Farbwechsel: Die Box zeigt die Reihenfolge der Farbwechsel an. Diese Information ist wirklich nützlich, falls das Muster in einem Dateiformat gespeichert wird, das "stop" anstelle des Farbwechselbefehls verwendet.



- Reihenfolge Symbole (Blocksequenz): Die Reihenfolge Symbole befinden sich am unteren Rand der Seite. Sie können die Teile des Musters mit nach speziellen Funktion wie Farbwechsel, Applikation oder Stopp aufteilen. Außerdem werden unter dem Symbol der Name oder die Farbnummer, die verwendet werden soll, und Kommentare angezeigt.

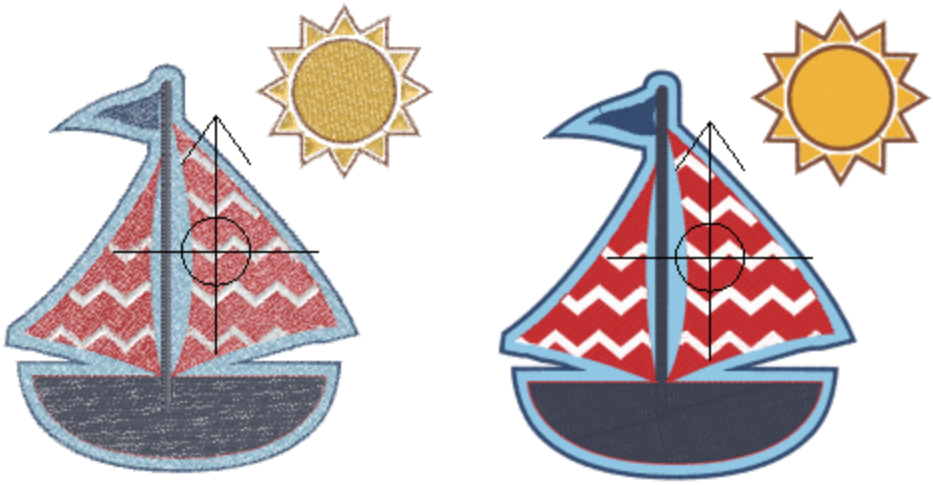


- Information: Informationen stehen am Ende der Seite. Der Informationsbereich listet und beschreibt die Komponenten Ihres Stickmusters. Die Informationen werden vom Programm an die von Ihnen ausgewählten voreingestellten Komponenten gesendet.
- Firmenname: Der Firmenname, der sich oben auf dem Ausdruck 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.

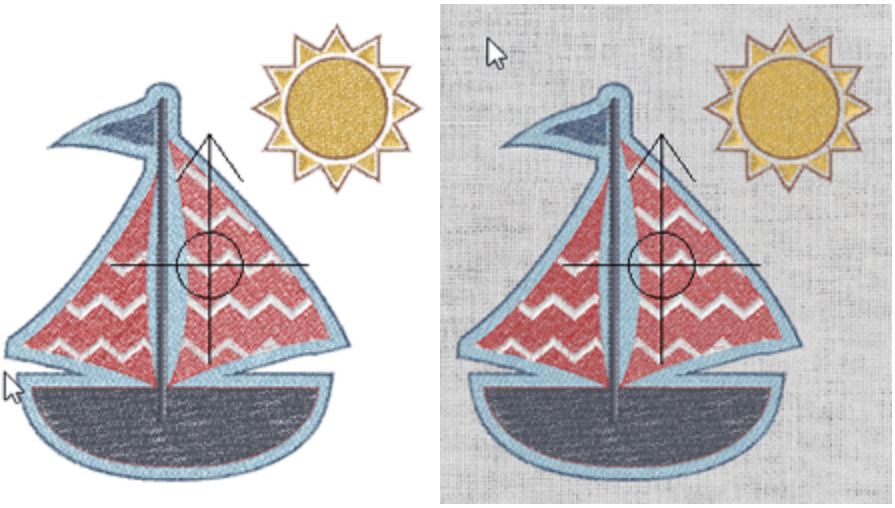
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Einzug: Diese Option schafft den erforderlichen Rand (links auf der Seite) für den Fall, dass Sie den Ausdruck in einem Ordner ablegen möchten.
- Stichzahl: Die Anzahl der Stiche in Ihrem Muster steht in der Kopfzeile des Ausdrucks. Diese Stichzahl ist wichtig für den gewerblichen 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: Verbirgt oder zeigt den Stoff auf dem gestickt werden soll.



- Bereiche ausfüllen: Sie können jetzt nur die Umrisse des Musters drucken und alle Objekte darin ausblenden. Dies eignet sich hervorragend zur Erstellung von Vorlagen und zur schnellen Visualisierung der endgültigen Platzierung eines Entwurfs.
- Rahmen: Blendet den Stickbereich (gestrichelte Linie) des ausgewählten Rahmens um das Muster herum ein oder aus. Wenn sich Ihr Muster außerhalb dieser Linie befindet, bekommen Sie Probleme beim

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sticken des Stickmusters in einen Rahmen mit diesen Abmessungen (Sie könnten Ihre Stickmaschine beschädigen).

- Rasterlinie: Der Ausdruck ist mit einem Raster versehen, das eine genaue Messung und Platzierung der Motive ermöglicht. Bei der Herstellung komplizierter Muster, die viele Umreifungen und Musterplatzierungen erfordern, ist dies eine enorme Zeitersparnis. Das Raster wird nur sichtbar, wenn die Option Stoff oder 3D-Vorschau nicht aktiviert ist.

Ausdruck teilen

Dieser Abschnitt zeigt, 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 Muster kann mit den Pfeilen rechts davon oder mit dem Mausrad geändert werden. Die vorgenommenen Änderungen werden sofort in der Druckvorschau angezeigt.

Die Option Hochformat legt fest, wie das Muster 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 den 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.

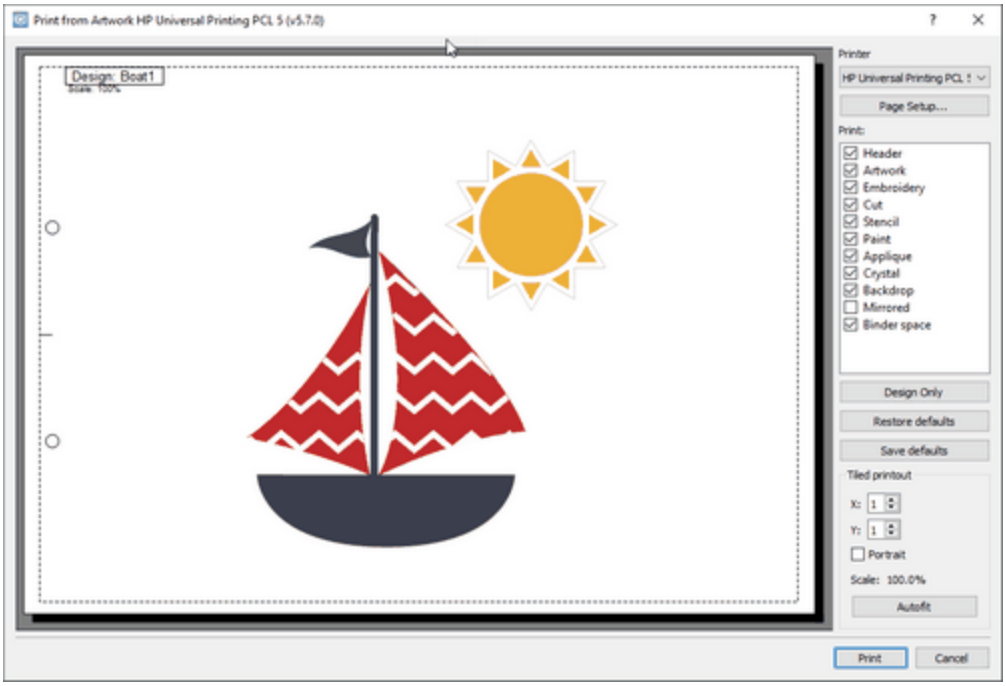
Um die zu Beginn dieses Prozesses angegebenen Parameter automatisch wiederherzustellen, klicken Sie auf die Registerkarte "Autom anpassen". Wenn Ihr Entwurf auf mehr als einer Seite in der Vorschau angezeigt wird, können Sie ihn ausdrucken, den Rand der Seite, die bereits markiert ist, abschneiden und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

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

Grafik/Vorlage drucken

Mit "Vorlage drucken" haben Sie die Möglichkeit, nur die Vorlage Ihres Musters zu drucken. Sie können diese Option verwenden, wenn Sie auf Spezialpapier für Textildruck drucken möchten, das Sie dann auf dem Stoff bügeln können und so das Motiv auf den Stoff auftragen. Sie können auch Textildruck mit Redwork Stickerei (Konturstickerei bevorzugt in rot) kombinieren und einzigartige und stilvolle Muster für Kleidungsstücke erstellen. Um die Vorlage eines Musters zu drucken, verwenden Sie die Option "Bildquelle drucken" im Menü "Datei". Ein "Druckvorschau" -Dialog erscheint und Sie können einen Drucker auswählen, als JPG-Datei speichern und die sichtbaren Teile wie im vorherigen Abschnitt beschrieben anpassen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Auf der rechten Seite des Dialogs Druckvorlage können Sie Folgendes tun:

- Wählen Sie Druckoptionen: In diesem Dropdown-Menü können Sie den Drucker auswählen, an den Sie den Ausdruck senden möchten. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, den Ausdruck als PDF-Datei mit der Option "Als PDF speichern" oder als jpg-Bilddatei mit der Option "Als JPG speichern" zu speichern.
- Seite einrichten...: In diesem Dialogfeld können Sie die Seiteneinstellungen für die ausgewählte "Druckoption" ändern. Sie können die "Größe", "Quelle", "Ausrichtung" und "Ränder" der Seite auswählen.
- Drucken: In diesem Abschnitt können Sie auswählen, was auf dem Ausdruck erscheinen soll. Es gibt die Optionen "Information" und "Grafik". Die Informationsoptionen sind die "Kopfzeile" und der "Binderaum". Die Gestaltungsoptionen sind "Kunstwerk", "Stickerei", "Ausschneiden", "Schablone", "Farbe", "Applique", "Kristall", "Hintergrund" und "Gespiegelt". Wenn sie angekreuzt sind, sind sie sichtbar (das Kunstwerk der Option), wenn sie nicht angekreuzt sind, sind sie nicht sichtbar. Mit der Option "Gespiegelt" können Sie ein Spiegelbild des zu druckenden Bildmaterials Textildruck oder zu Demonstrationszwecken erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Nur Entwurf: Diese Option deaktiviert die Optionen "Kopfzeile", "Hintergrund", "Gespiegelt" und "Binderaum" von "Drucken" und lässt nur die Designoptionen ("Kunstwerk", "Stickerei", "Ausschneiden", "Schablone", "Farbe", "Applikationen", "Kristall") übrig.
- Standardeinstellungen wiederherstellen: Stellt die Standardeinstellungen des Dialogs wieder her.
- Standardeinstellungen speichern: Speichert die aktuellen Einstellungen als Standard.
- Kachelausdruck: In diesem Bereich können Sie die "X"- (horizontal) und "Y"- (vertikal) Wiederholungen der Seiten ändern. Wenn der Entwurf nicht auf eine Seite passt, wird er automatisch auf zwei Seiten aufgeteilt, wobei versucht wird, die Größe des Entwurfs auf 100% zu halten. Sie können auch auswählen, ob Sie die Seiten im Hoch- oder Querformat haben möchten, indem Sie die Option "Hochformat" aktivieren.
- Autofit: Diese Option passt die Seiten und die Ausrichtung so an, dass der Ausdruck 100 % des tatsächlichen Entwurfs entspricht.

Muster exportieren

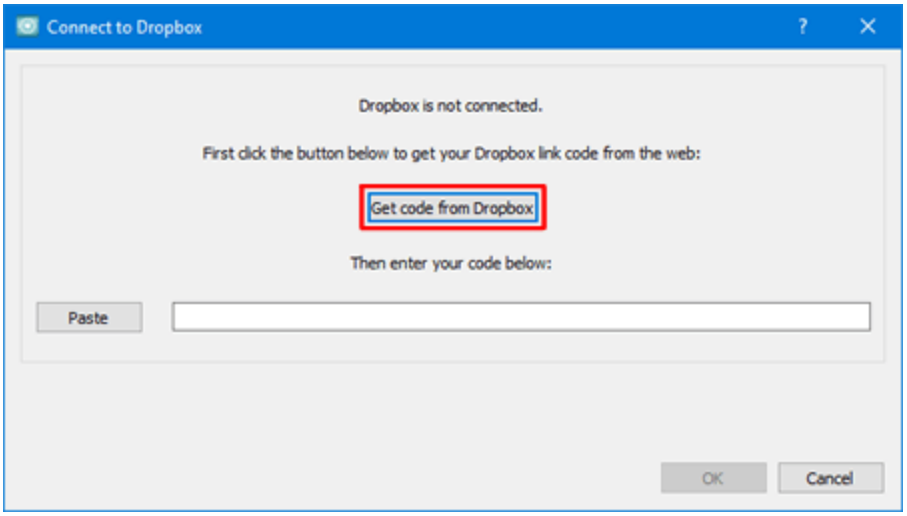
Sie können jedes Muster, das Sie in vielen verschiedenen Stickformaten erstellt haben, als Stickbild, zum Quilten oder als Vektordatei exportieren, die von einem anderen Programm verwendet werden soll.

In Dropbox exportieren

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

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

Bei "Export"- "zu Dropbox" exportieren, müssen Sie zunächst die Software autorisieren, einen "Artistic" Ordner in den "App" Ordnern Ihres "Dropbox" Accounts zu erstellen. Der erscheinende Dialog informiert Sie über den Autorisierungsprozess.

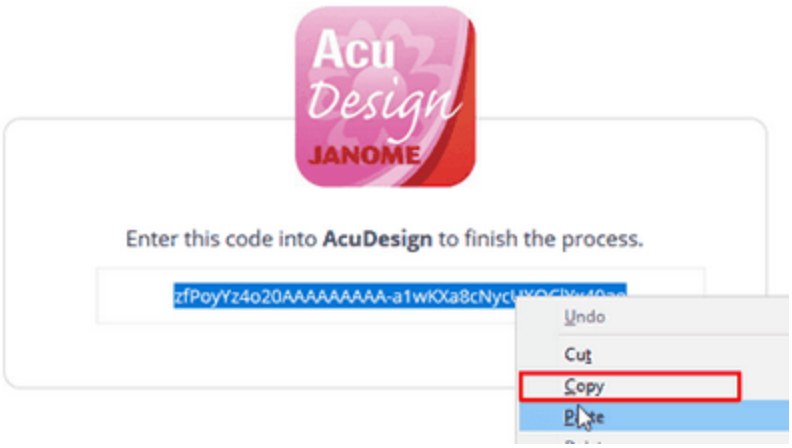


1. Klicken Sie auf "Erhalte Code von Dropbox" und Ihr Standard-Internetbrowser lädt die "Dropbox" Autorisierungsseite.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

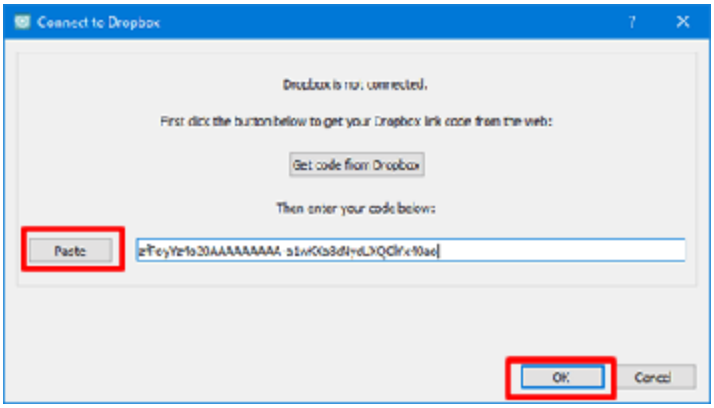
2. Melden Sie sich an, indem Sie die Anmeldeinformationen Ihres Dropbox-Kontos verwenden, und / oder autorisieren Sie die Anwendung, indem Sie "Zulassen" drücken.

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

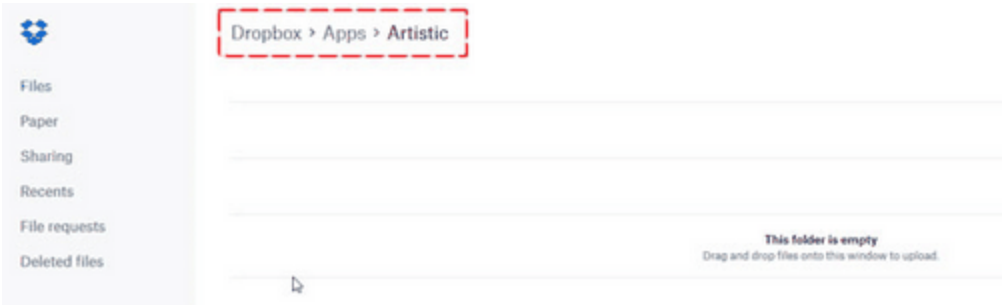


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

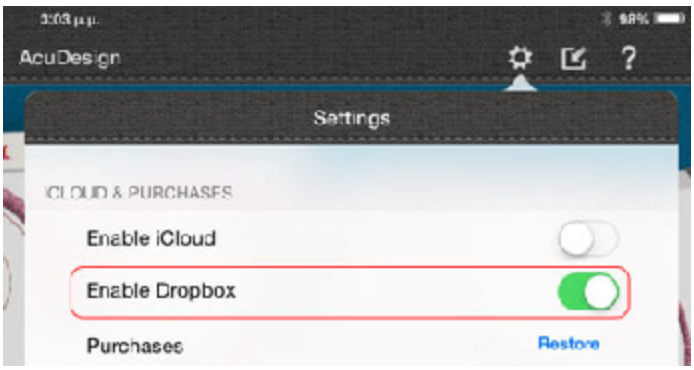


5. Ein Ordner namens "Artistic" wurde im Ordner "Apps" Ihres Dropbox-Kontos erstellt. Die exportierten Muster werden in diesem Ordner abgelegt.



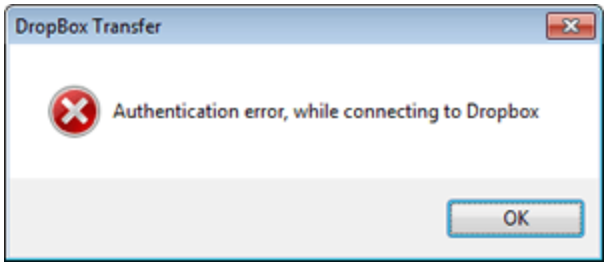
6. Die Software hat nur Lese- und Schreibzugriff auf diesen Ordner. Alle Muster, die exportiert werden, können mit den Mustern in der "AcuDesign" iOS-Anwendung hinzugefügt / synchronisiert werden.

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

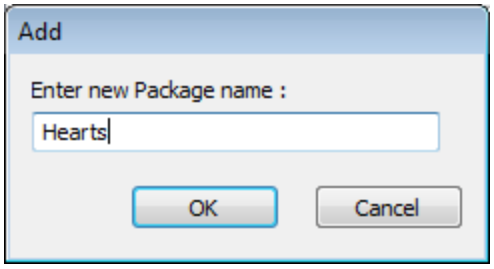


7. Wenn die Autorisierung nicht erfolgreich ist, wird diefolgende Nachricht angezeigt. Wenn etwas schief gelaufen ist und die Autorisierung fehlgeschlagen ist, müssen Sie von vorne beginnen, indem Sie die Option "Export - zu Dropbox" im Menü "Datei" erneut verwenden.

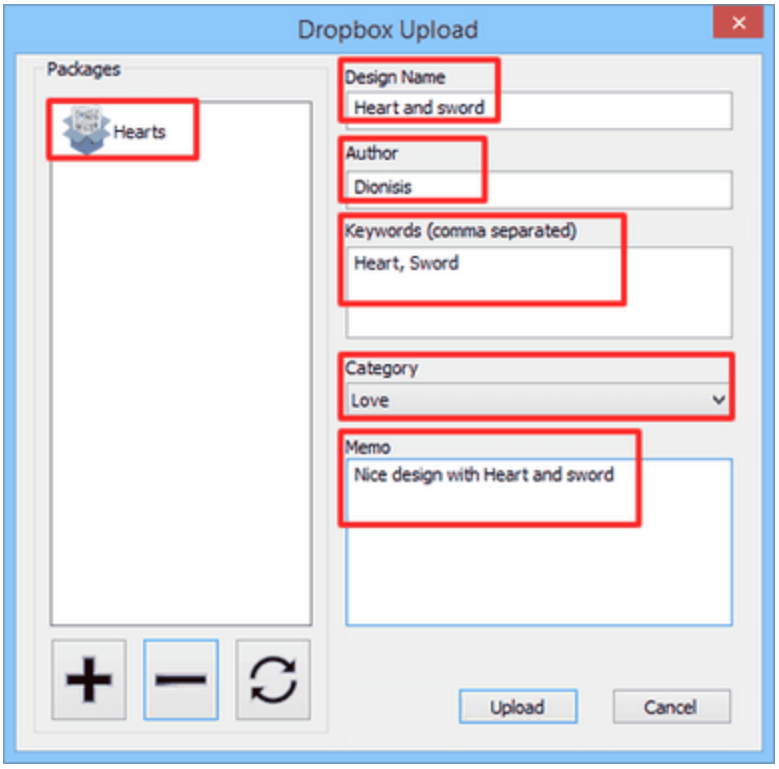
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 Muster auswählen. Wie bereits erwähnt, sind die hochgeladenen Muster in Paketen organisiert. Ein Paket ist eine Sammlung von Mustern. Mit dem Plus-Zeichen können Sie so viele Pakete erstellen, wie Sie möchten. Sie müssen nur noch den Paketnamen festlegen.

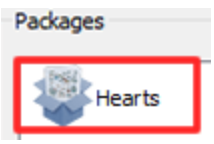


9. Wir haben ein Paket namens "Hearts" erstellt.



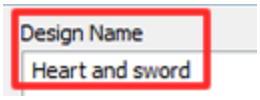
10. Das hochgeladene Muster wird Teil der"Hearts" -Kollektion sein.

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



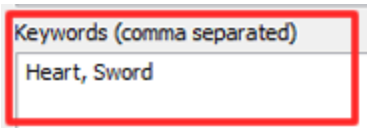
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Geben Sie einen Namen für das Muster ein.

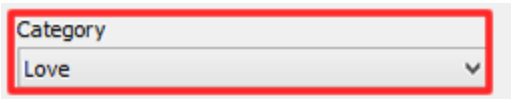


Autorenname: Der Dialog setzt automatisch den Benutzernamen des Computers, aber Sie können ihn beliebig ändern.

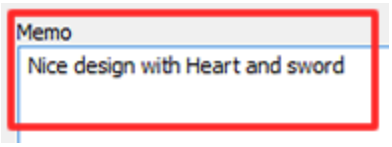
Geben Sie Schlüsselwörter, durch Komma getrennt, ein, die Ihnen bei der Suche nach einem Muster helfen können.



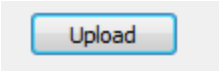
Wählen Sie eine Kategorie, zu der das Muster gehört.



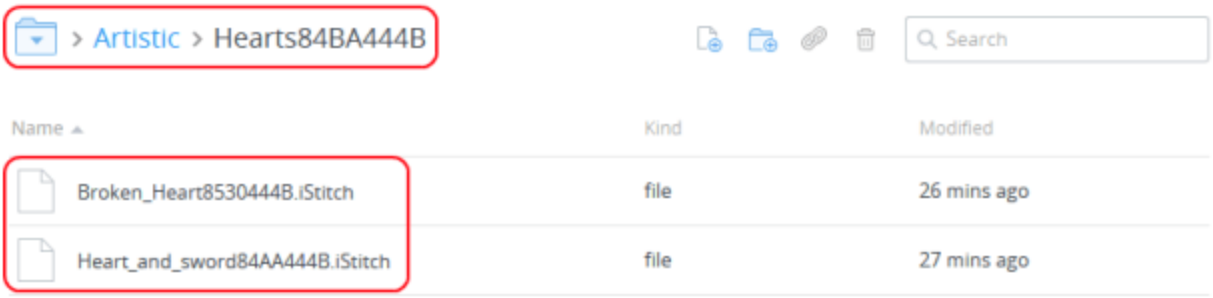
Sie können eine kurze Beschreibung über das Muster hinzufügen und ob es Dinge gibt, die wir bei der Produktion bedenken sollten oder sonst etwas.



Schließlich müssen Sie "Upload" anklicken, um das Muster an Dropbox zu senden.

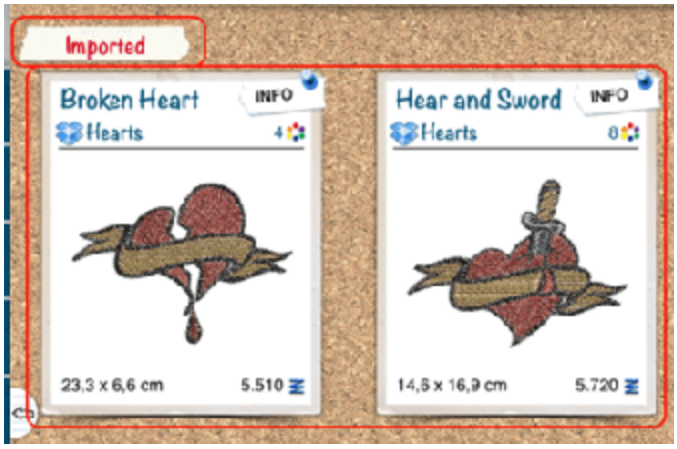


11. Eine Bestätigungsmeldung zum Upload-Erfolg wird angezeigt. Mit der Option "Export - zu Dropbox" von <% PROGRAM NAME%> haben Sie ein Muster in die Dropbox hochgeladen. Auf die gleiche Weise können Sie so viele Muster hochladen, wie Sie möchten. Wie Sie in den folgenden Abbildungen in unserem Dropbox-Konto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

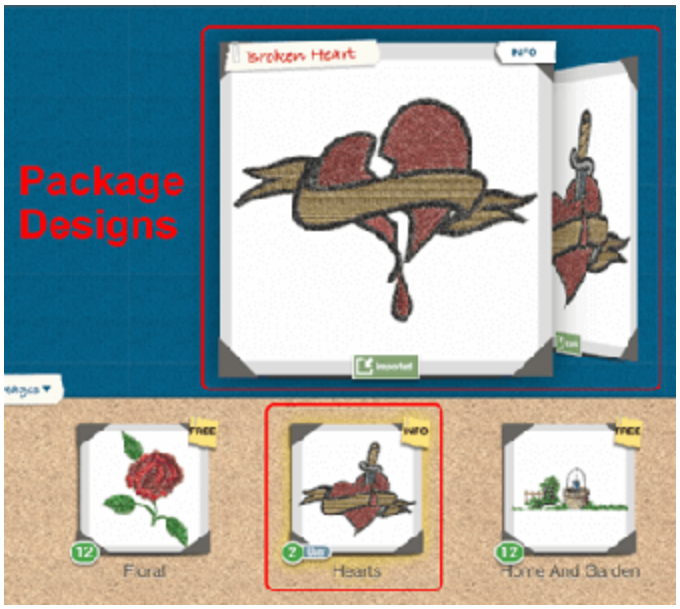


12. Ab sofort können Sie mit wenigen Klicks Pakete erstellen und Muster in die Dropbox hochladen. Wechseln wir zu "AcuDesign", um zu sehen, wie diese Muster mit der Mustersammlung von "AcuDesign" synchronisiert werden. Stellen Sie sicher, dass die Option "Dropbox aktivieren" im Einstellungsbereichs auf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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



14. Im Paket-Browser können Sie das erstellte Paket und die dazugehörigen Muster ansehen.



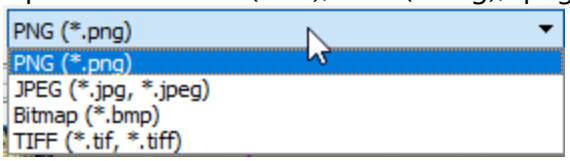
Stickbild exportieren

In vielen Fällen ist es aus dekorations- oder archivierungs Gründen sehr nützlich, eine Bilddatei zu exportieren. Um das Stickmuster in eine Bilddatei zu exportieren, müssen Sie nach dem Erstellen des Muster die folgenden Schritte ausführen:

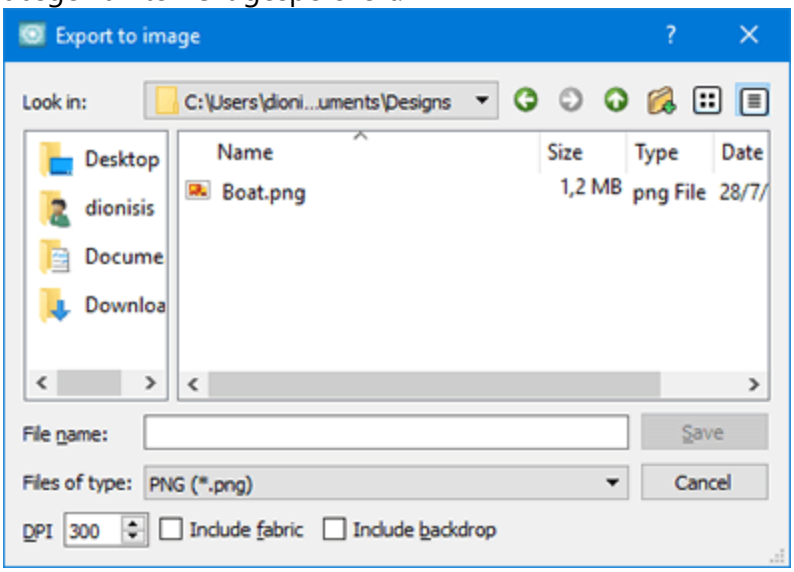
1. Verwenden Sie die Option "Datei" - "Export" - "Zur Bilddatei" oder drücken Sie die Tastenkombination Strg + Umschalt + E (für Mac OS Cmd_Shift + E).
2. Ein "Speichern" -Dialog erscheint, navigieren Sie dorthin, wo Sie das Muster speichern möchten,
3. Definieren Sie einen Namen für die Bilddatei.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Wählen Sie den gewünschten Bilddateityp mit dem Dropdown-Menü "Dateien des Typs" aus. Die Optionen sind Tiff (* .tif), PNG (* .Png), Jpeg (* .jpg, * .jpeg) und Bitmap (* .Bmp).



5. Es sind noch die Anpassungen, "DPI", "Stoff einfügen"und "Hintergrund einfügen" möglich, sobald alees angepasst ist, klicken Sie auf "Speichern" und die Bildvorschau Ihres Musters wurde am ausgewählten Ort gespeichert.



Bildauflösung ändern

Sie können die Auflösung des erzeugten Bildes anpassen, indem Sie den DPI-Wert (Dot Per Inch) ändern. DPI gibt die Anzahl der Punkte an, die ein Drucker pro Zoll drucken oder die ein Monitor horizontal und vertikal anzeigen kann. Die Auflösung eines Bildes wird anhand der Anzahl der Punkte pro Zoll, beim Drucken gemessen. Der DPI-Wert, den Sie auswählen, beeinflusst die Bildqualität. In das DPI-Feld Können Werte zwischen 60 und 600 eingeben werde. Im Allgemeinen haben Bilder, die nur für Computermonitore erstellt werden, 72 oder 96 dpi, und für das Internet erstellte Bilder 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 haben. Wir schlagenvor für einen besseren Stickereieffekt einen dpi-Wert von mehr als 150 dpi einzustellen. Mit einer Auflösung von fast 160 dpi sind Sie nahe an den tatsächlichen Abmessungen des Musters und erhalten eine korrekte Darstellung des Stickereieffekts, indem ein Re-Sampling des Originalbilds vermieden wird. Für Textildruck ist es besser, die höchstmögliche Auflösung von 600 dpi für realistischere Ergebnisse zu verwenden.

Stoff einfügen

Mit der Option "Stoff einfügen" können Sie entscheiden, ob das exportierte Bild einen Stoffhintergrund haben soll oder nicht. Mit einem Stoffhintergrund können Sie eine realistische Vorschau des Musters mit dem ausgewählten Stoff haben. Die Vorschau zeigt sehr gut, wie das Muster auf dem tatsächlichen Stoff gestickt aussehen wird. Wenn die Option "Stoff einfügen" ausgewählt ist, wird der Stoff, der für den Entwurf verwendet wird, als Hintergrund im exportierten Bild hinzugefügt. Wenn die Option "Stoff einfügen" nicht

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ausgewählt ist, hat das exportierte Bild keinen Stoffhintergrund. Bei Bitmap-, Jpeg- und Tiff-Dateien ist der Hintergrund schwarz und bei PNG-Dateien transparent.

Hintergrund einfügen

In einigen Fällen, in denen wir basierend auf einem Hintergrund digitalisieren, wäre es sehr nützlich, das Muster mit dem verwendeten Hintergrund zu exportieren. Auf diese Weise können wir das Muster im Vergleich zur Vorlage überprüfen, um jeden Aspekt des Musters, das wir mögen, zu verbessern. Wenn diese Option ausgewählt ist, wird das Hintergrundbild, das im Muster enthalten ist, so 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 exportierten Bilde, können als Grafik in verschiedenen Grafikdesign Projekten verwendet werden. Stickereien können mit Stickereibildern ihre Arbeit präsentieren oder bewerben. Sie können es auf Stoff drucken, um die tatsächliche Größe ihrer Arbeit zu visualisieren oder Broschüren mit ihren Entwürfen zu erstellen. Es kann für die Kombinationen von gedruckten Stickerei-Effekten auf einem T-Shirt zusammen mit tatsächlicher Stickerei verwendet werden. Dies ist ein neuer Trend auf dem Markt, der das Bedrucken von Kleidungsstücken mit Stickerei kombiniert. Darüber hinaus können Stickbilder auch zur Dekoration von Umschlägen, Geburtstagskarten, Visitenkarten oder anderen grafischen Arbeiten verwendet werden, auf denen Bilder mit Stickereien gut aussehen könnten.

Als SVG exportieren

Das Vorlage 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

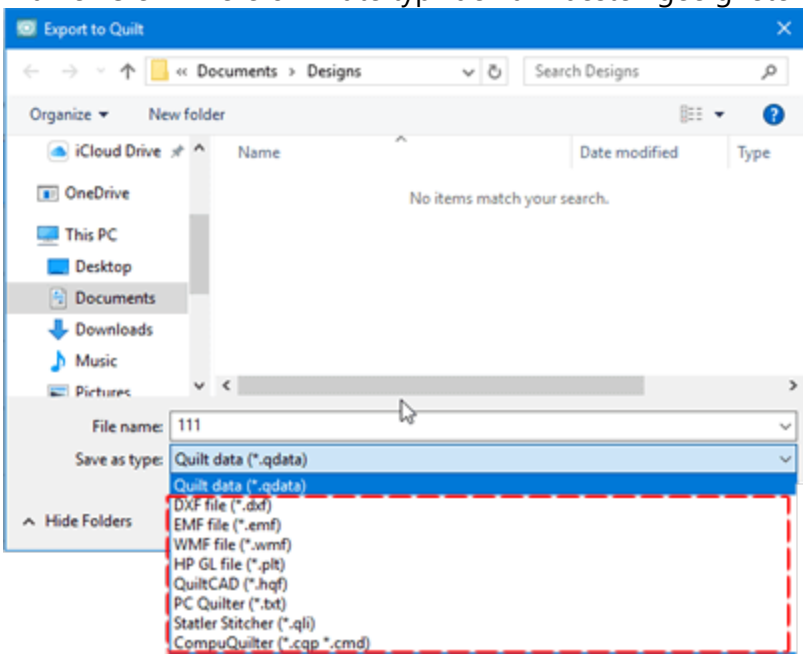
Sobald die SVG-Datei gespeichert ist, können Sie sie in einem beliebigen Vektor-Design-Editor bearbeiten. Das Design kann auch wieder in die Software importiert werden und Sie können eine andere Variante erstellen. Wenn Sie die Grafik separat aufbewahren, können Sie sie erneut verwenden, wenn Sie ein ähnliches Stickdesign erstellen möchten.

Für das Quilten exportieren

Die Software hat auch die Möglichkeit, Dateien für Quiltmaschinen zu speichern. Sie können ein Muster zum Quilten erstellen und sobald es fertig ist, können Sie es in als Quiltdatei exportieren, die Sie laden und auf Ihrer Quiltmaschine verwenden können.

Um die Datei zu speichern, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Im Menü "Datei" zum Untermenü "Export"
2. Benutzen Sie die Option "Zur Quiltdatei" 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.

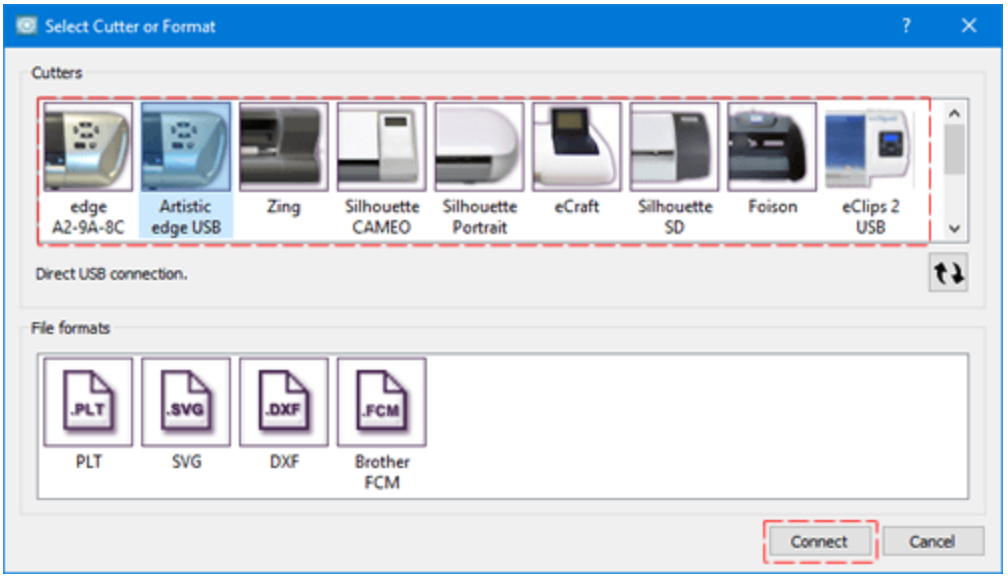
Jetzt können Sie die Datei auf den Rechner der Quiltmaschine laden und mit dem Quilten beginnen.

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

An den Plotter exportieren

In diesem Anschnitt wird der Export an einen "Schneideplotter" kurz "plotter" beschrieben. Alle Muster, die Kristalle, Auschneiden, Schablone, Applikationen oder Zeichen Objekte enthalten, benötigen besondere Sorgfalt, um sie an einen digitalen Schneideplotter für die Produktion zu senden. Sie können Muster einfach durch eine direkte Verbindung an bestimmte Schneideplotter oder als Dateien exportieren. Um ein Muster 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 mit einer 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 auf die Taste "verbinden".

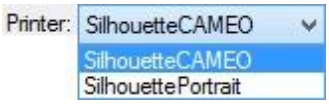


Eine "Windows-Sicherheitswarnung" wird möglicherweise angezeigt, wenn Sie das Dialogfeld zum ersten Mal öffnen. Klicken Sie auf "Zugriff erlauben", um die Kommunikation der Software mit dem Plotter "Artistic Edge" (Wireless) zu ermöglichen.

Schnittstellenkonfiguration

Die Auswahlliste bekommen Sie nur angezeigt, wenn eine Schneidtechnik (Ausschneiden / Schablone) aktiviert ist und sich ein Schneidobjekt auf der Arbeitsfläche befindet. Unter der Auswahlliste der Plotter können Sie die Anschluss-Einstellungen für den ausgewähltenPlotter 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, sehen Sie im Bereich darunter einen Drucker, ein Com-Auswahlmenü oder ein Symbol für WIFI .

Com Auswahl

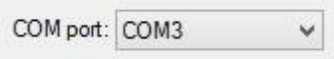


Druckerauswahl

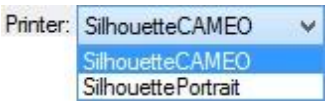
- Serielle Verbindung: Für Zing, eCraft, Foison, REDSail können Sie den ausgewählten "Com-Port" (serielle Schnittstelle, an die das Gerät angeschlossen ist) über die Dropdown-Liste ändern. Die Software versucht immer, den richtigen Port automatisch zu erkennen, in manchen Fällen ist sie jedoch nicht

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

erfolgreich. Wenn Sie ein Muster an den Computer senden und es nicht startet, versuchen Sie, den COM-Port im Menüelement zu ändern, und versuchen Sie es erneut. Wenn keiner der verfügbaren Ports funktioniert, müssen Sie überprüfen, ob die Maschine ordnungsgemäß auf dem PC installiert wurde.



- 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 möglich. Wenn in der Liste kein Drucker verfügbar ist, müssen Sie prüfen, ob der Drucker ordnungsgemäß auf Ihrem PC installiert ist.

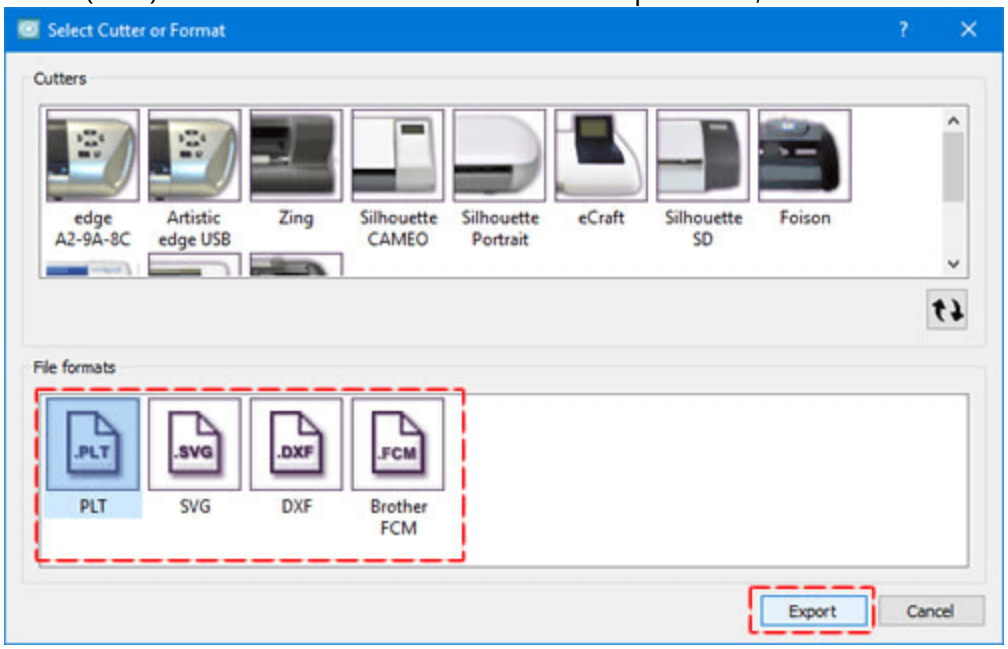


- Direkte USB-Verbindung: Artistic Edge USB und eClips 2 USB erstellen eine direkte USB-Verbindung. Wenn sie korrekt an den Computer angeschlossen und eingeschaltet sind, erfolgt die Verbindung automatisch. Fals Sie mit keinem dieser Plotter korrekt kommunizieren können, schließen Sie den Dialog, schalten den Plotter aus und wieder ein und verwenden 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 Edge-xx-xx-xx Zugangspunkt oder dem Zugangspunkt Ihres Home-Business verbunden sind (wenn Sie den Plotter in den Client-Modus geschaltet haben). Weitere Informationen im Kapitel Artistic Edge Wireless-Konfiguration.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

In Datei exportieren

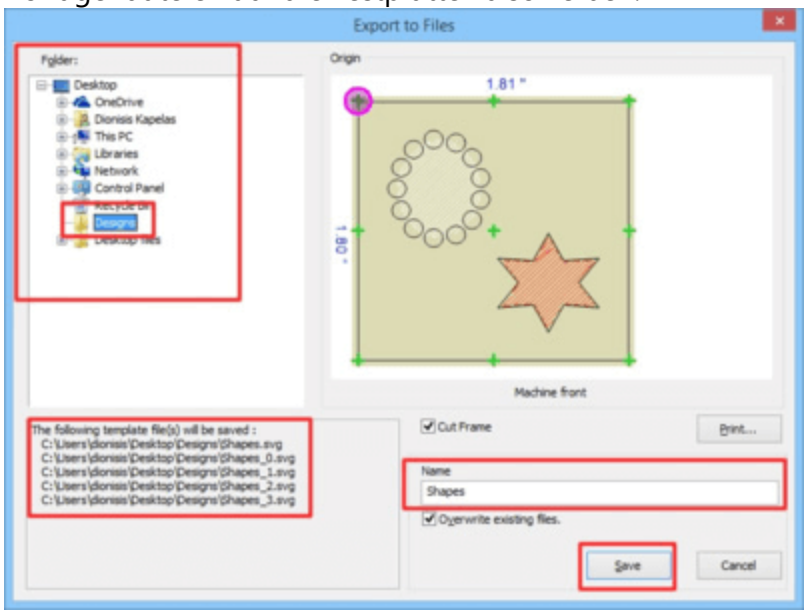
1. Wählen Sie folgende Option HPGL-Datei (.plt) oder SVG-Datei (.svg) oder DXF-Datei (.dxf) oder FCM-Datei (.fcm) und drücken Sie die Schaltfläche Exportieren, um fortzufahren.



2. Im Bereich Original können Sie die Position angeben, an der der Computer mit der Erstellung des Musters beginnen soll. Mit dieser Option können Sie das zu schneidende Material an der richtigen Stelle positionieren. Sie können den Ursprung ändern, indem Sie auf das entsprechende grüne Kreuz klicken. Die produzierte .plt- oder .svg- oder .dxf-Datei, 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 vorhandene Muster überschrieben wollen, dann können Sie die Option "Vorhandene Dateien überschreiben" aktivieren. Nachdem Sie den Dateinamen eingegeben haben, sehen Sie im unteren linken Teil die Namen der Vorlagendateien. Klicken Sie abschließend auf Speichern, um die

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vorlagendateien auf die Festplatte zu schreiben.



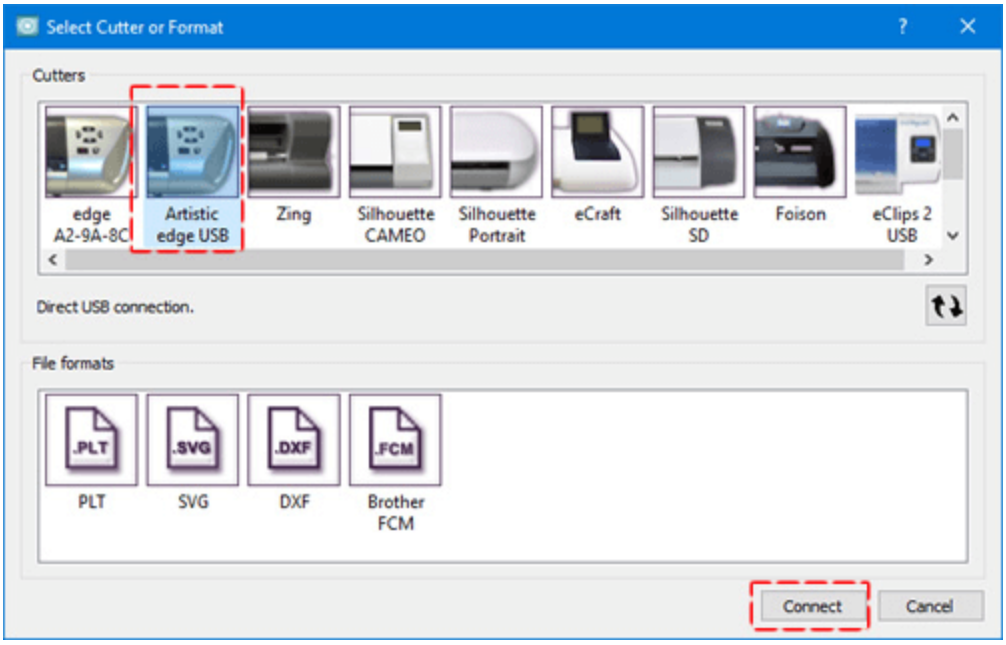
Es gibt auch einige andere nützliche Optionen im Exportdialog:

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

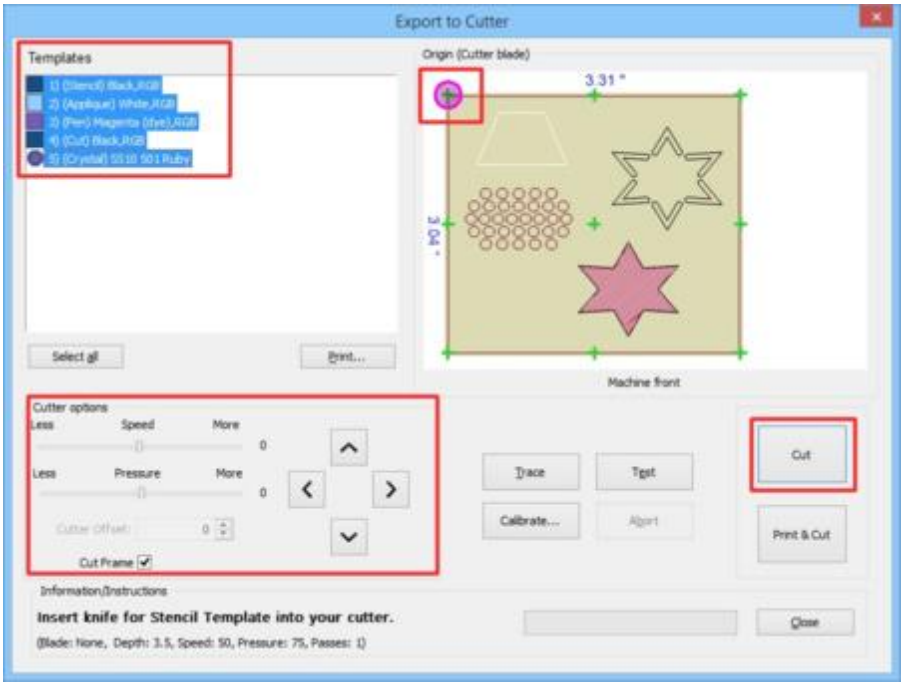
Direkte Verbindung zum Plotter

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Das Dialogfeld "zu Plotter exportieren" wird angezeigt. In diesem Dialogfeld können Sie ein beliebiges Teil (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.

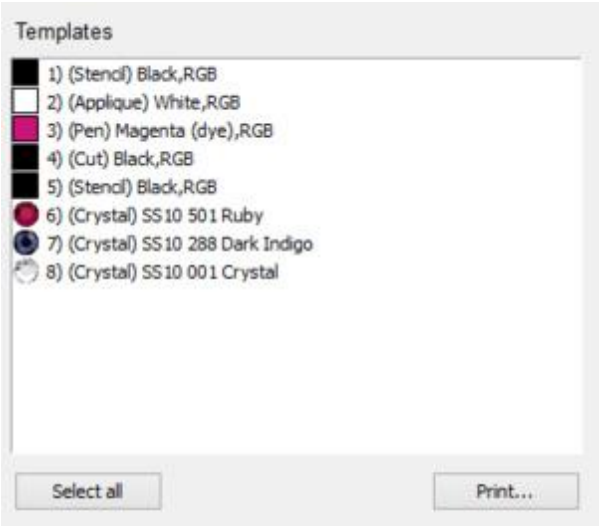


Der Export zum Plotterdialog ist im Allgemeinen für alle Plotter gleich, beachten Sie nur, dass einige Optionen nicht für jeden Plotter verfügbar sind, und daher ihre Verwendung nicht unterstützt. In diesem Thema werden wir die verschiedenen Teile dieses Dialogs und ihre Verwendung vorstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vorlagenbereich

Wenn Sie ein Muster an einen Plotter exportieren, konvertiert das Programm automatisch alle Teile, 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. In unserem Beispielmuster gibt es Schablone, Applikation, Malen, Schneiden und Kristall Vorlagen. In diesem Bereich können Sie eine oder mehrere Vorlagen auswählen, die an den Plotter gesendet werden. Sie können die Strg-Taste 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 diese anklicken. Eine andere Möglichkeit, mehrere aufeinander folgende Vorlagen auszuwählen, besteht darin, die Umschalttaste gedrückt zu halten, indem Sie auf die erste und dann auf die letzte Vorlage die Sie auswählen möchten, klicken . 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 diese 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 für die nächste Vorlage angezeigt. In der Abbildung unten ist die erste Schablone zum Beispiel eine Schablonenvorlage. Sie müssen also die Schneidmatte mit dem Material zum Schneiden in Ihren Plotter einlegen und im Informationsbereich werden Sie angewiesen, ein Messer / eine Klinge in Ihren Schneidkopf einzusetzen. Nachdem Sie Ausschneiden angeklickt und die Schablone erstellt haben, hält der Plotter an 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 in den Schneidkopf einzusetzen.



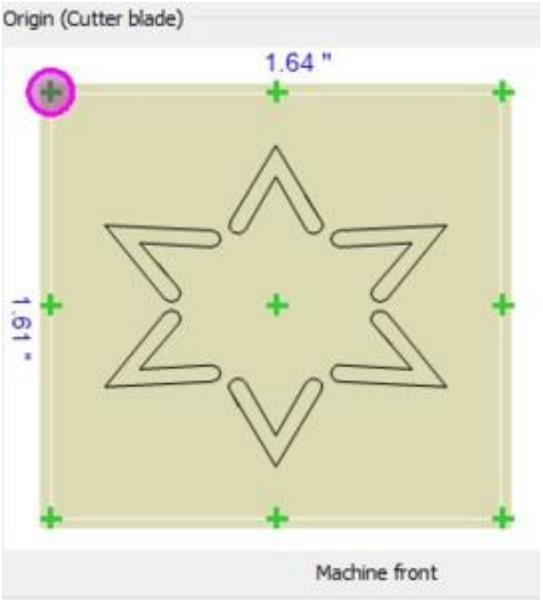
Wenn Sie alle aufgelisteten Vorlagen auswählen möchten, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche unterhalb des Vorlagenbereichs und alle werden ausgewählt. Standardmäßig sind beim Export zum Plotter alle Vorlagen ausgewählt. Jede Seitenauswahl, die Sie in der Vorlagenliste vornehmen, wird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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ursprung - Vorschau

In diesem Bereich sehen Sie eine Vorschau der ausgewählten Vorlage (n) mit verschiedenen Kreuzen. Sie können einen dieser Punkte als Ursprungspunkt für Ihr Muster 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 Musters 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 Kreuz klicken.

Die Plotter Silhouette SD, Silhouette CAMEO unterstützt diese Option nicht und Sie können daher den Ursprung des Musters nicht ändern.

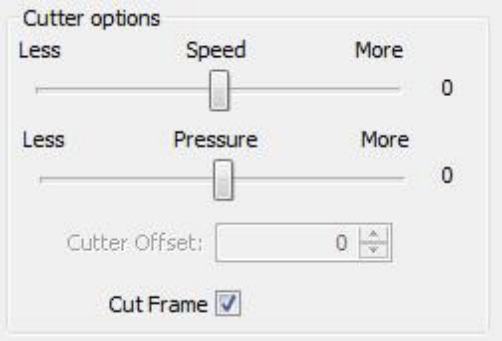


Neben dem Ursprungsnamen sehen Sie das Werkzeug zur Definition des Ursprungs, mit dem jeder Plotter bestimmt, wo er mit dem Schneiden begonnen wird. Zum Beispiel verwendet der Zing-Plotter einen Laserpunkt, um den Ursprung zu definieren, und andere Plotter benutzen den tatsächlichen Schneidkopf (Blade-Pen). Denken Sie deshalb daran zu prüfen, wie Ihr Plotter die Startposition bestimmt, wo er anfängt das Material zu schneiden.

Plotter Optionen

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



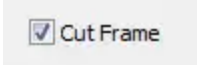
Für jedes erstellte Objekt Zeichen, Schablone, Schneiden, Applikation oder Kristalle können wir die Geschwindigkeit und den Druck mit den entsprechenden Optionen der Objekteigenschaften einstellen. Jede Objektvorlage kann unterschiedliche Geschwindigkeit oder Druck haben. Mit den Schiebereglern für Geschwindigkeit und Druck können Sie Geschwindigkeit und den Druck, auf alle im Dialogfeld verfügbaren Vorlagen verändern, erhöhen oder verringern. Im Allgemeinen verwenden wir diese Schieberegler, wenn wir ein komplexes Muster erstellt haben und während der Produktion feststellen, dass mehr Geschwindigkeit oder Druck benötigt wird. Geschwindigkeit oder Druck werden für alle Vorlagen angepasst, ohne zu allen Objekten gehen zu müssen, um ihre Schneideoptionen zu ändernden. Wenn diese Werte ausgegraut (deaktiviert) sind, bedeutet dies, dass der Plotter ihre Verwendung nicht unterstützt. Sie müssen daran denken, dass diese Schieberegler die vorherigen Einstellungen, die Sie ausgewählt haben, behalten und speichern. Wenn Sie also ein neues Muster starten und an den Plotter senden, werden Sie sehen, dass die zuletzt gewählte Geschwindigkeit und der Druck beibehalten werden. Wenn Sie die anfänglich gewählte Geschwindigkeit verwenden wollen, dann sollten Sie den Schieberegeler auf Null zurückstellen

Schneidversatz

Wenn dieser Wert aktiviert ist, können Sie den Versatz angeben, den der Plotter jeder Form hinzufügt, damit sie korrekt erzeugt wird und ihre Form behält. Dieser Wert variiert von Cutter zu Cutter und einige erlauben es garnicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können Anpassungen über das Maschinenbedienfeld vornehmen. Sie können die Einstellung für den Schneidversatz basierend auf dem Versatz ändern, den Sie jedem Schnitt hinzufügen möchten. Um es klarer zu machen, bedenken Sie, dass ein Messer mit einer bestimmten Dicke verwenden, wenn die Maschine das Material in die Form schneidet, die wegen der Messerabmessungen kleiner ist als die in der Software angegebene, dann fügen wir um das zu auszugleichen einen Offset hinzu, der die Maschine zwingt, das Muster etwas dicker zu machen und so die Größe zu erreichen, die wir wollen.

Schneidrahmen:

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



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Plotteroperationen

Mit den Steuerelementen, in der folgenden Abbildung, 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 gewünschte Position bewegen. Dies kann in 2 Fällen notwendig sein, erstens 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 einen Plottereinstellungs-Test 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 Schneid-Mal-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 Shift um die Bewegung zu verkleinern.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt Ctrl um einen großen Bewegungsschritt zu machen.
- Verwenden Sie die Tasten Strg und Umschalt gleichzeitig (Ctrl + Shift) um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.

Spur:

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

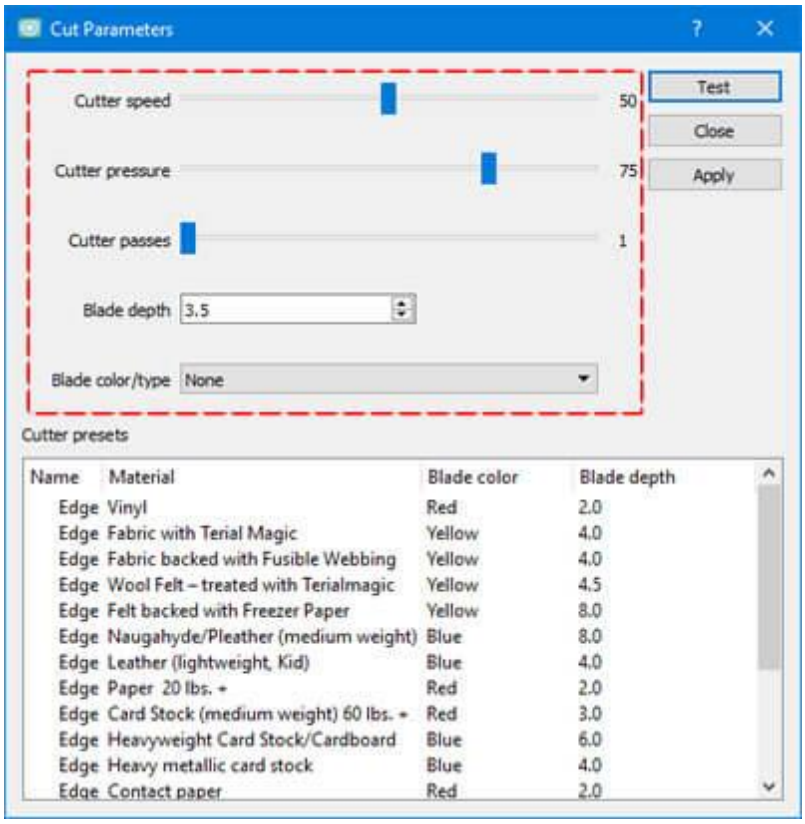
Abbrechen:

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 Muster oder die Einstellungen zu korrigieren und erneut an den Plotter zu senden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Test

In vielen Fällen, z. B. wenn wir ein Material oder einen Stift / Pinsel für einen Plotter noch nie 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 Plottereinstellungen, 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 erzeugt, um zu überprüfen, ob sie korrekt produziert wird.



Es gibt drei Arten von Tests, die Sie in der folgenden Abbildung sehen können: Eine für Schneide, Applikations, Schablonen, eine für Zeichnen-und eine für Kristall-Objekte. Für jeden Objekttyp wird ein geeignetes Muster verwendet.

Kristalle Testmuster

Schneide-, Applikations-, Schablonen Testmuster

Testmuster Zeichnen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 eine Liste von Voreinstellungen, die Ihnen vorkonfigurierte Einstellungen entsprechend dem Produktionsmaterial 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.

Schneiden

Sobald Sie fertig sind, klicken Sie auf "Ausschneiden - Zeichnen", um das Muster an den Plotter 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 Muster mehrere Gruppen von Kristallen oder mehrere Kontur- oder mehrere Applikations-Objekte aufweist, sendet die Software jedes Muster separat und informiert Sie jedes Mal darüber, welches Objekt gesendet wird. Daher wird für Kristallmuster 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 Kristallmuster wird basierend auf dem Muster mit Schichten verschiedener Lochgruppen erstellt. Muster mit Umrißlinien oder Applikationen werden entsprechend behandelt.

Schneiden & Drucken

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 "Schneiden & Drucken" und es gibt auch eine Kalibrierungs Option. Mit der Kalibriertaste können Sie den Abstand zwischen Laserpointer und Schneideklinge festlegen. Für Silhouette CAMEO und Silhouette SD mit einem speziellen optischen Erkennungsmechanismus Schneiden & Drucken Option ist auch aktiviert. Schneiden & Drucken Die Option ist ein spezieller Mechanismus, mit dem die Umrisse eines Musters 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:

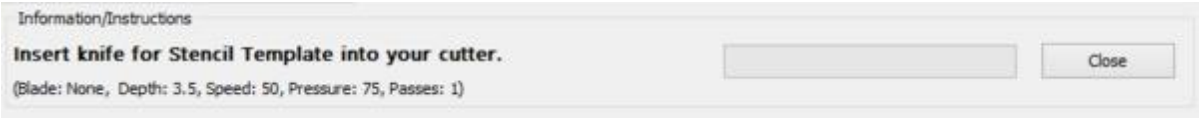
Für Zing, eClips 2 USB und Artistic Edge, die einen Laserpointer haben, müssen wir während des Vorgangs mit dem Laserpointer auf diese speziellen Markierungen zeigen, damit der Druck und der Schnitt richtig ausgerichtet sind.

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 / Klinge in den Schneidkopf einzusetzen und für die Zeichen-Objekte werden Sie aufgefordert, den richtigen Stift einzufügen.



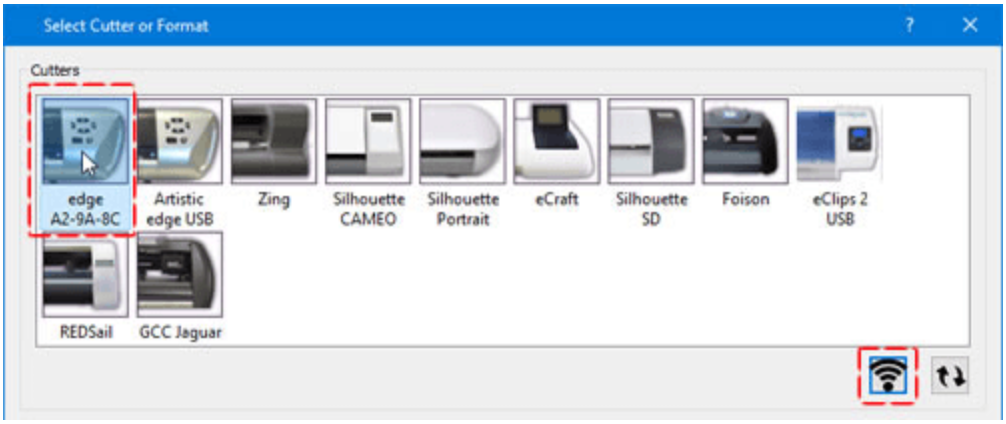
Artistic Edge Wireless-Konfiguration

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 / Licht-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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

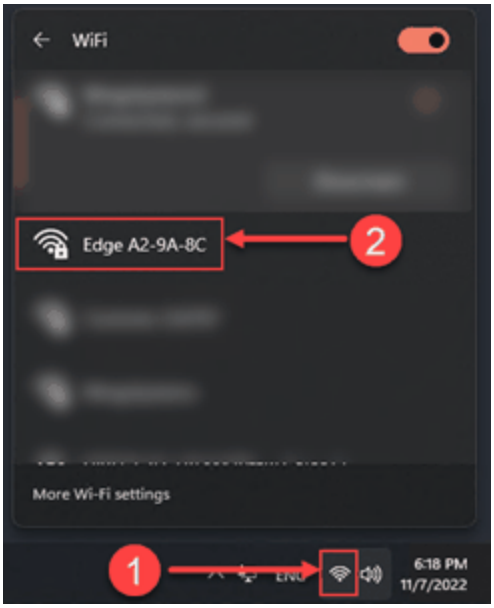
gedrückt, bis sie mit einem weißen Licht markiert ist. Wenn wir jetzt die verfügbaren drahtlosen Netzwerke durchsuchen, sollten wir in der Lage sein, den drahtlosen Zugangspunkt Edge-xx-xx-xx zu finden, und wir sollten in der Lage sein, eine Verbindung zu ihm herzustellen. Auf die gleiche Weise können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

Hinweis: Um ein Muster 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

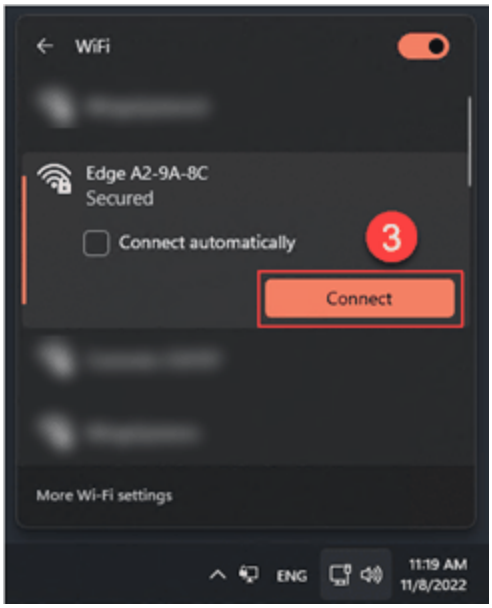
Zunächst müssen wir erwähnen, dass Sie sicherstellen sollten, dass die WLAN-Funktion aktiviert ist. Wenn nicht, drücken und halten Sie die Licht / Wireless-Taste für drei Sekunden gedrückt. Die Taste leuchtet auf, sobald die WLAN-Funktion aktiviert ist. Drahtloser Zugriffspunkt, um bereit zu sein, und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

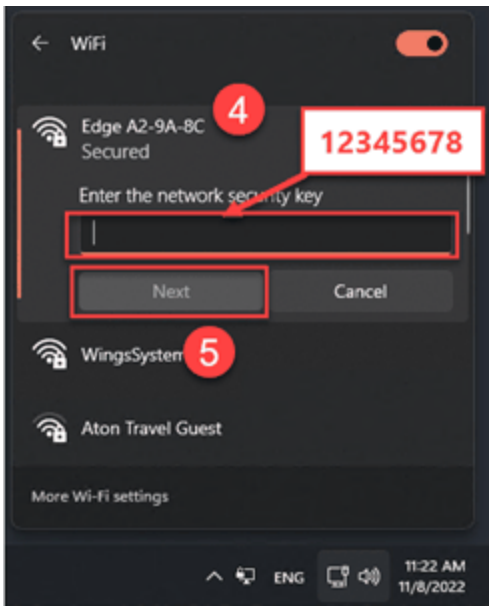


- Wählen Sie in den verfügbaren Netzwerken den Namen Edge-xx-xx-xx und drücken Sie Verbinden, um dem Netzwerk beizutreten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- 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.



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

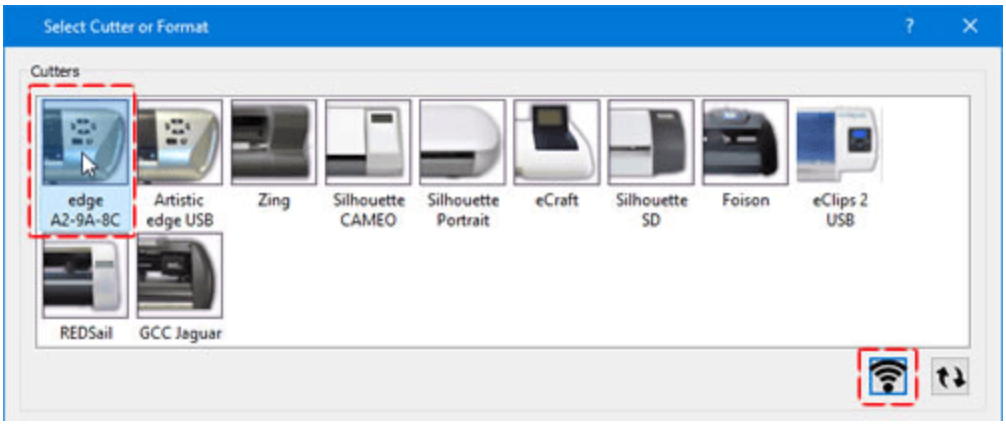
Hinweis: Während Sie direkt mit dem Plotter verbunden sind, ist das Internet nicht verfügbar. Um Ihren PC wieder mit dem Internet zu verbinden, müssen Sie den Plotter schließen oder die Schritte 2 bis 3 wiederholen, aber dieses Mal eine Verbindung zu Ihrem kabellosen Netzwerk herstellen.

Drahtlosen Betriebsmodus wählen

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

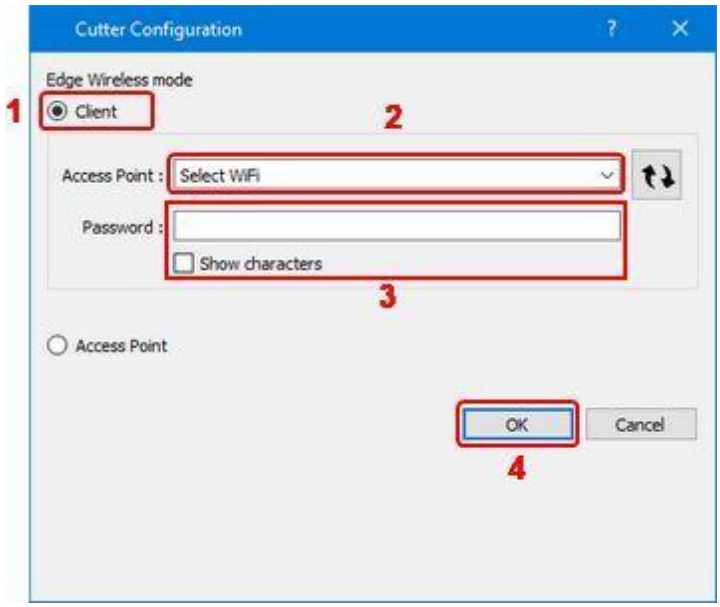
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

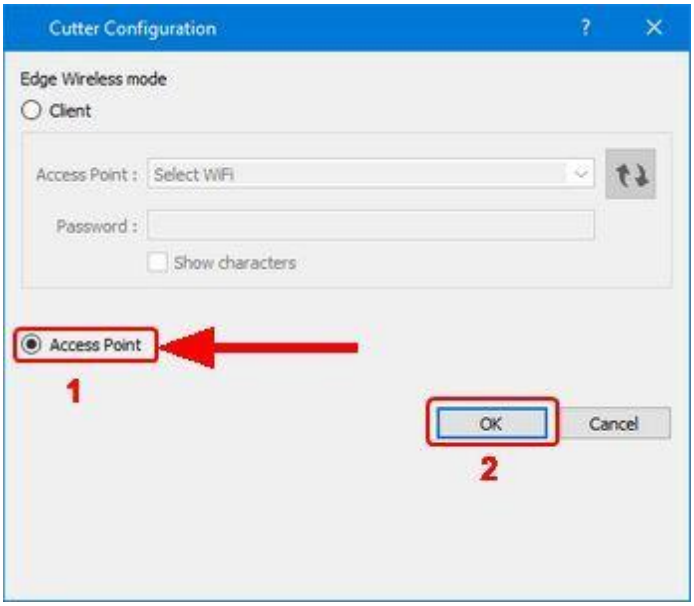


Es erscheint ein Warndialog, der Sie darüber informiert, dass an dieser Stelle sowohl der Ein- / Aus-Schalter als auch der Wireless-Knopf für etwa 30 Sekunden zu blinken beginnen, bis der Plotter erfolgreich mit dem drahtlosen Netzwerk verbunden ist. Bitte warten Sie eine Minute, während die automatische 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

In den Access Point-Modus wechseln

An jedem Punkt und immer, wenn Sie sich direkt mit dem Plotter verbinden möchten, müssen Sie das Dialogfeld "zu 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.



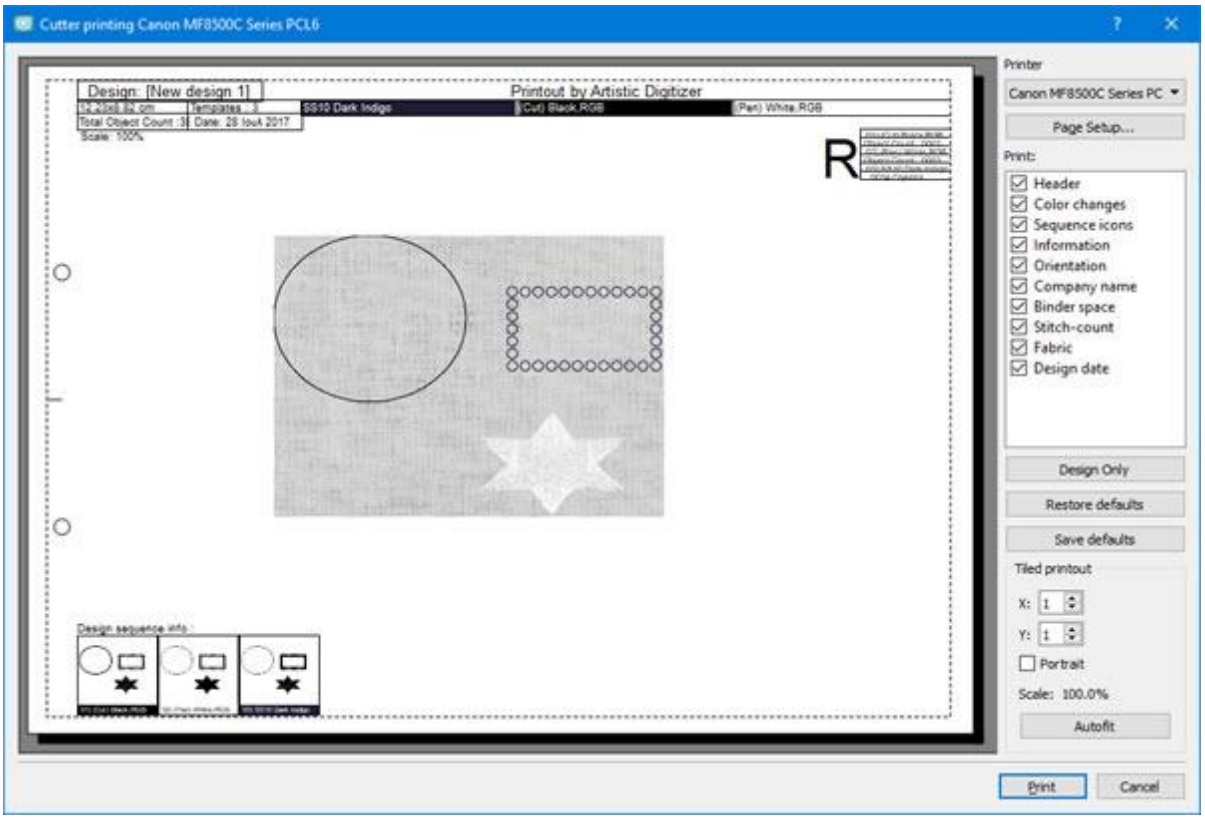
Notfall-Reset auf Access Point-Modus

Falls Sie keine Verbindung zum Plotter herstellen können oder Fehlerkonfigurationen 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Druckvorlagen

Die Software bietet umfangreiche Optionen für das Drucken Ihrer Muster mit Schneide, Schablonen, Applikation, Kristall und Zeichen, Techniken bevor diese an den Plotter gesendet werden. Sie können die Vorlagen 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 zu Plotter -Dialog verwenden können. Unter den Vorlagen befindet sich eine Schaltfläche zum Drucken. Der folgende Dialog erscheint, Sie können eine Vorschau des Ausdrucks eines Musters sehen.



Ausdruck des Plotters

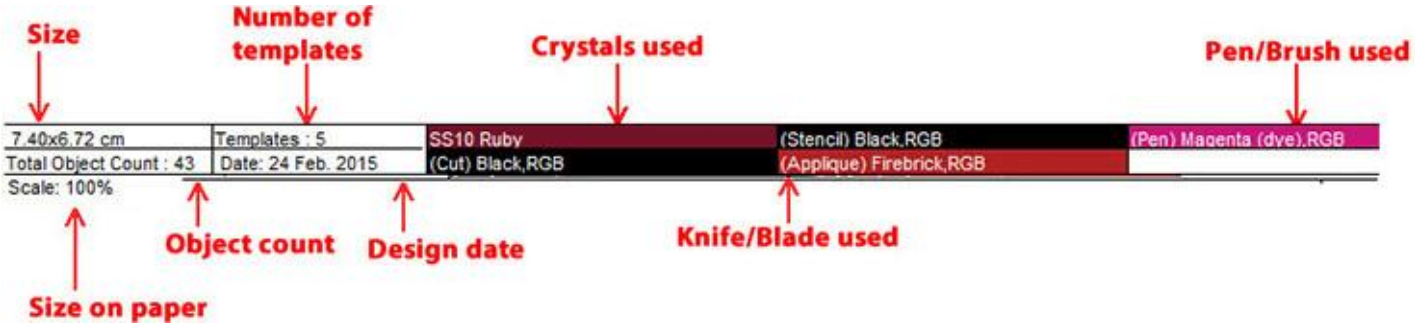
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Im Druckvorschau-Fenster können wir eine Vorschau des Schneide-Musters 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, aber für einen spätere Bezug oder zur Überprüfung auf unserem Computermonitor speichern wollen.
- 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 Schneidmuster verwendet wird, dann 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 "nur Design". 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, wie die Anzahl der Seiten, die Ausrichtung und den 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.



Kopfzeile

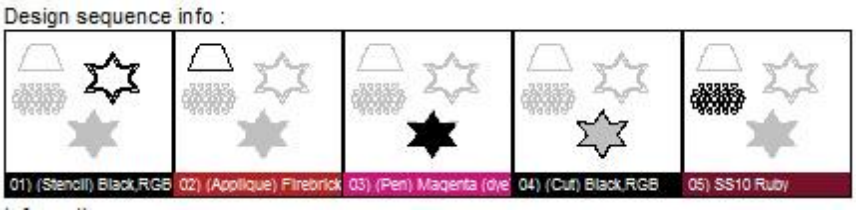
- Objektauftrag
  Die Box zeigt die Reihenfolge der Kristall- / Farbänderungen. Diese Information ist sehr nützlich, um die Reihenfolge zu bestimmen, in der die Objekte an den Plotter gesendet werden.

Kristall / Farbe ändern

- Reihenfolge Symbole

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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



Reihenfolge Symbole

- 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 Plotter gelegt werden sollte, um den Ausgangspunkt des Entwurfs zu identifizieren.

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

- Bindeplatz

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

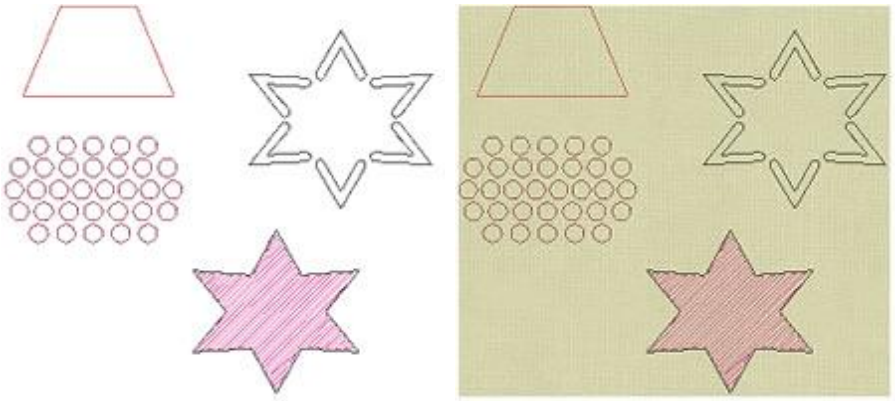
- Objektanzahl

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

Kristallanzahl

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Stoff
  Verbirgt oder zeigt den Stoff hinter dem Muster.



Ohne Stoff - Mit Stoff

- Musterdatum

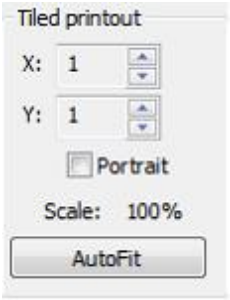
Das Datum, an dem das Muster erstellt wurde, kann oben links im Ausdruck angezeigt werden.

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

Musterdatum Ort

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 Muster kann mit den Pfeilen rechts davon oder mit dem Mausrad geändert werden. Die vorgenommenen Änderungen werden in der Druckvorschau angezeigt werden, während Sie sie vornehmen.



Gekachelter Ausdruck

Die Option Porträt (Hochformat) legt fest, wie das Muster 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.

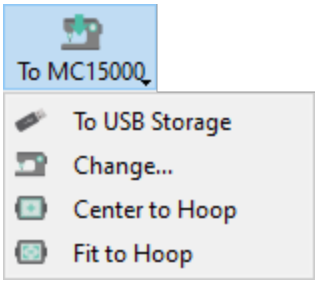
Das Skalierungsfeld zeigt an, ob das Muster kleiner als seine tatsächliche Größe und der Prozentsatz der Reduzierung dargestellt wird. Wenn der Druckdialog das erste Mal verwendet wird, findet die Software die beste Möglichkeit, das Muster in der tatsächlichen Größe mit der geringsten Anzahl von Seiten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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

Senden an die Maschine

Über das Symbol "Zur Maschine" erhalten Sie Zugang zu verschiedenen Rahmen- und Exportoptionen.



- Senden über WLAN: Mit der Option "Über WLAN" können Sie ein Motiv über Wireless Lan an eine Stickmaschine senden, wenn diese Option unterstützt wird und Sie ordnungsgemäß über WLAN mit der Maschine verbunden sind. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Maschinen vorhanden sind, die eine WLAN-Verbindung unterstützen.
- Senden per Kabelverbindung: Die Option "Per Kabelverbindung" wird verwendet, um ein Muster per Kabelverbindung an das Gerät zu senden. Das Gerät muss über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden sein.
- Export auf USB-Speicher: Verwenden Sie die "Auf USB-Speicher" Mit der Option "USB-Speicher" können Sie das Design an ein USB-Speicherlaufwerk senden und dieses Wechseldatenträger dann an die Stickmaschine anschließen und das gewünschte Design laden.
- Maschine wechseln - Bügel: Wenn Sie einen Entwurf erstellen, werden standardmäßig der Standardrahmen und die Standardmaschine für den Entwurf verwendet. Mit der Option "Ändern" können Sie die Maschine und/oder den Stickrahmen ändern, wenn Sie den aktuellen Entwurf an eine andere Maschine oder einen anderen Stickrahmen senden möchten. Das Dialogfeld "Rahmen bearbeiten" wird angezeigt, um eine andere Maschine und/oder einen anderen Rahmen auszuwählen. Die standardmäßig verwendete Maschine und der Rahmen können durch Klicken auf das Symbol "Rahmen" auf der Registerkarte "Willkommen" geändert werden. Sie können auch denMaschine/Reifenüber das entsprechende Symbol in der Symbolleiste "Werkzeuge" und erstellen Sie sogar Designs mit mehreren Reifen.
- Zentrum zum Reifen: Mit dieser Option können Sie das Design automatisch im Stickrahmen zentrieren. Dies ist eineAuf diese Weise können Sie den Stickrahmen ganz einfach auf das Motiv ausrichten, und das Motiv wird dann auf dem Stickrahmen zentriert.
- Passend zum Rahmen: Mit dieser Option können Sie jedes beliebige Design in den ausgewählten Rahmen einpassen. Klicken Sie einfach auf die Option "An den Rahmen anpassen", und das Programm skaliert das Design automatisch so, dass es in den nutzbaren Bereich des Rahmens passt. Wenn das Motiv größer ist als der nutzbare Bereich des Rahmens, wird es verkleinert, damit es passt. Ist das Motiv hingegen kleiner als der stickbare Bereich des Stickrahmens, wird es so skaliert, dass es hineinpasst. Die Software hält immer einen

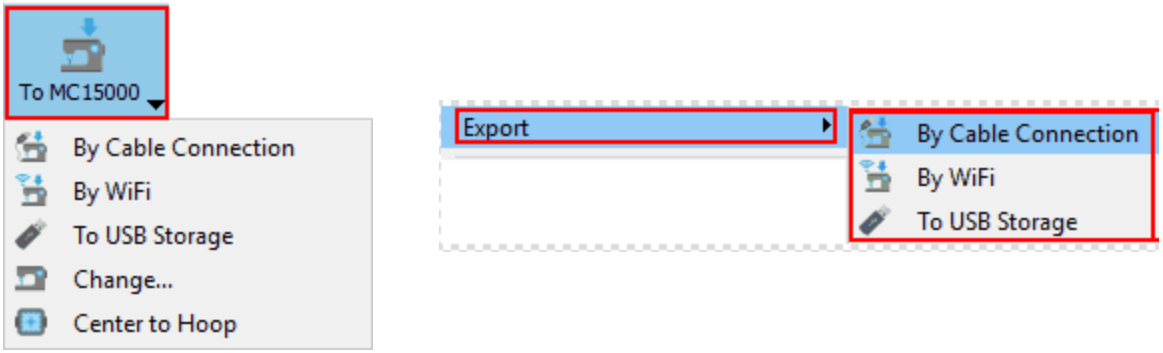
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sicherheitsabstand zum Rand des Stickrahmens ein. Wenn die Software feststellt, dass das Motiv besser passt, wenn der Stickrahmen im Querformat ist, dreht sie den Stickrahmen und passt es an.

Die verfügbaren Optionen in diesem Dialogfeld hängen davon ab, was die ausgewählte Maschine unterstützt. Wenn Sie etwas an Ihre Maschine senden möchten, muss Ihre Maschine zunächst für diesen Entwurf ausgewählt werden. Die Wahl der Maschine bestimmt die verfügbaren Rahmen, Verbindungen und Dateitypen für den Export. Je nach ausgewählter Maschine stellt die Software nun die verfügbaren Möglichkeiten zur Verbindung mit der Maschine und zur Übertragung von Dateien zur Verfügung.

Wenn Sie zum Beispiel eine Verbindung zuJanome "Memory Craft 1500", Dieses Gerät unterstützt den direkten Anschluss über ein USB-Kabel.und drahtlose Verbindung.

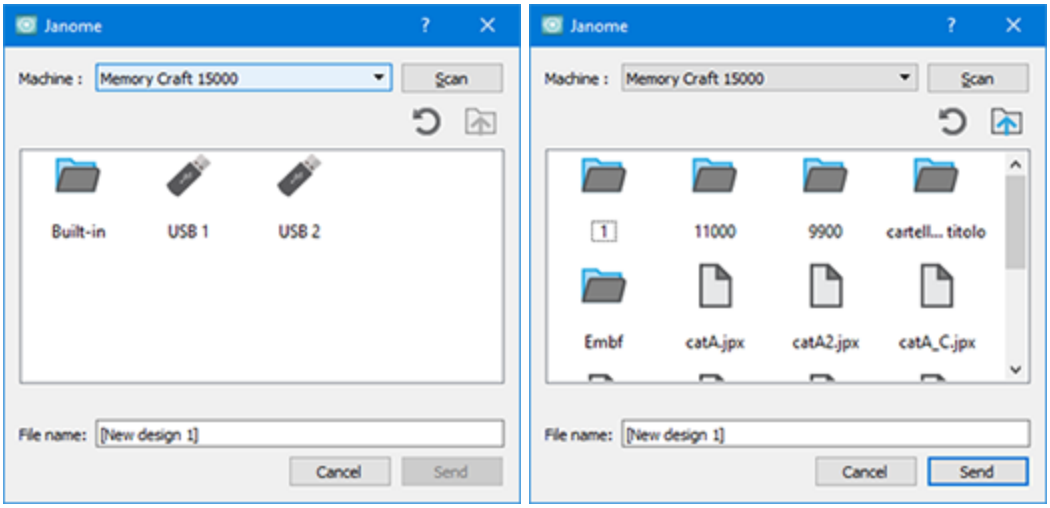
Wenn das Gerät an Ihren Computer angeschlossen ist,entwederüber USBoder über WiFi in Ihr Netzwerksehen Sie die Meldung "Über Kabelverbindung".oder ein "per WLAN"in der "Standard"-Leiste und im Abschnitt "Export" des Menüs "Datei". Mit jeder dieser Optionen können Sie eine Verbindung zur Maschine herstellen und Entwürfe übertragen. Die Software erkennt automatisch, ob die ausgewählte Maschine derzeit mit dem USB-Anschluss des PCs verbunden ist.



Über WLAN senden

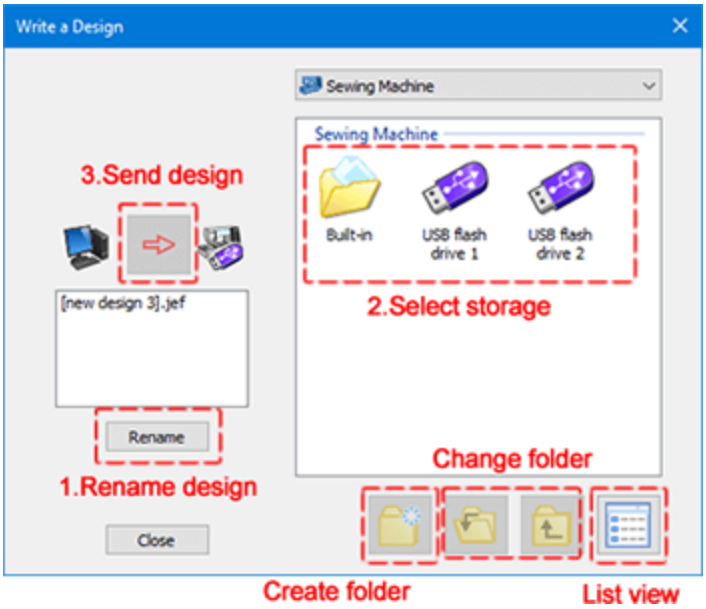
Wenn Sie die Option "Mit WLAN" verwenden, können Sie ein Muster über WiFi an Ihre Stickmaschine senden. Zuerst müssen Sie Ihre Maschine auswählen, falls sich mehrere Maschinen desselben Typs im selben Netzwerk befinden. Falls keine Maschine verfügbar ist, vergewissern Sie sich, dass Ihre Maschine eingeschaltet und mit dem WLAN 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 der Maschine aus und klicken ihn an, um den Inhalt anzuzeigen. Definieren Sie einen Namen für Ihr Muster und drücken Sie "Senden" um das Muster an die Stickmaschine zu senden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

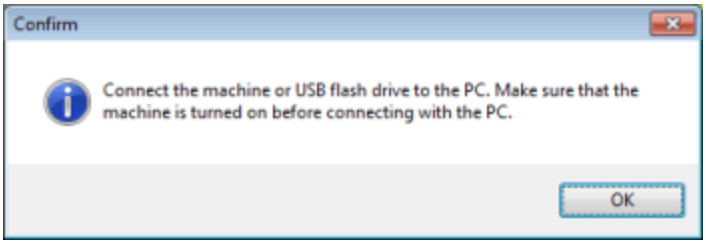


Mit Kabelverbindung an die Maschine senden

Genauso funktioniert es, wenn Sie die Option "Maschinenname" verwenden, erscheint das Dialogfeld der folgenden Abbildung und Sie können ein Muster übereine Kabelverbindung an die Maschine senden. Wählen Sie einen Namen für das Muster und dann einen Zielort aus dem rechten Bereich aus. Durch Anklicken des Pfeils, der auf den Nähmaschinenbereich zeigt, wird das Muster auf die angeschlossene Maschine übertragen.



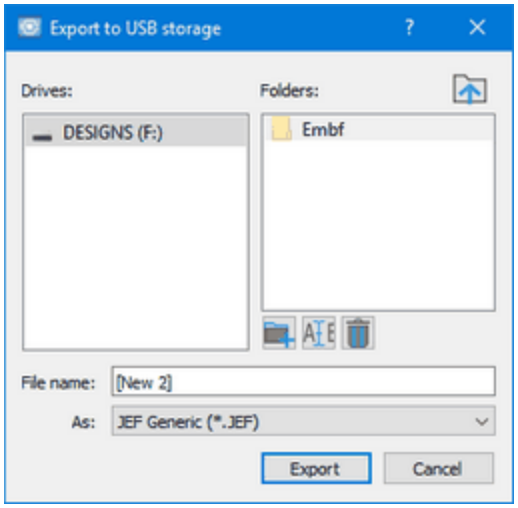
Wenn Sie die Option "Zu Maschine" verwenden, stellen Sie sicher, dass sie physisch mit Ihrem PC verbunden ist. Wenn ein Verbindungsproblem vorliegt, wird eine Bestätigungsmeldung angezeigt, da Sie versuchen, ein Muster zu senden, während der Computer nicht verbunden ist.



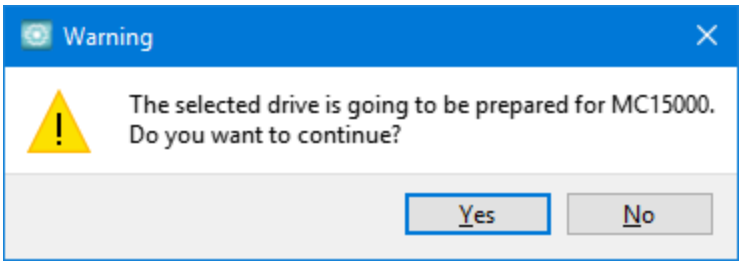
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Exportieren auf USB

Verwenden Sie die Option "Auf USB-Speicher", um das Design auf ein USB-Speicherlaufwerk zu senden und schließen Sie dieses Wechseldatenträger dann an die Stickmaschine an und laden Sie das gewünschte Design. Wenn Sie die Option "Auf USB-Speicher" verwenden, erscheint das folgende Dialogfeld, in dem Sie eines der angeschlossenen Speichermedien auswählen und Ihr Design speichern können. Sobald Sie ein Speichermedium ausgewählt haben, werden die verfügbaren Ordner im rechten Bereich angezeigt. Klicken Sie darauf, um einen Ordner auszuwählen, geben Sie einen Namen ein und drücken Sie auf "OK", um das Design auf dem USB-Speichergerät zu speichern.



Wenn dieses Speichermedium zum ersten Mal verwendet wird, fordert das Programm Sie auf, die erforderliche Ordnerstruktur für die ausgewählte Maschine vorzubereiten. Sie können die Maschine, mit der Sie arbeiten, über die Registerkarte "Willkommen" auswählen, indem Sie auf das Symbol "Rahmen" klicken oder das Symbol "Rahmen/Maschine" in der Symbolleiste anklicken und dann, wie in der folgenden Abbildung zu sehen, den Hersteller "Firma" und das Modell der "Maschine" auswählen. Die Software merkt sich Ihre Auswahl und von nun an müssen Sie die ausgewählte Maschine nicht mehr ändern, es sei denn, Sie möchten eine andere Maschine anschließen.



Das USB-Speichermedium muss mit dem "Fat32"-Dateisystem formatiert sein, damit die meisten Stickmaschinen die Motive korrekt speichern können.

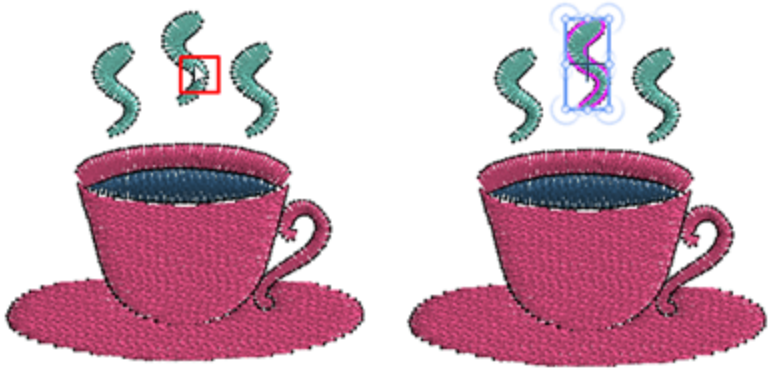
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Auswahlmöglichkeiten

Um Änderungen in Ihrem Muster vorzunehmen, müssen Sie zuerst die zu bearbeitenden 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 der Stichart, wenn Sie alle Objekte eines bestimmten Stichtyps auswählen möchten oder Wählen Sie nach der Farbe Wenn Sie alle Objekte auswählen möchten, die eine bestimmte Farbe verwenden. In den folgenden Themen werden wir alle verfügbaren Auswahlmöglichkeiten vorstellen.

Auswahl mit der Maus (klicken)

Um Objekte zu bearbeiten, müssen Sie diese zuerst auswählen. Standardmäßig ist das Programm beim Start im Standardauswahlmodus Rechteck wenn kein anderes Werkzeug ausgewählt ist. Dies ist der Standard-Auswahlmodus, alles was Sie anklicken wird ausgewählt, und wenn Sie ein Rechteck auf dem Designbereich Aufziehen, dann werden alle Objekte in diesem Rechteck ausgewählt. Wenn Sie aus einem anderen Werkzeug in den Auswahlmodus wechseln möchten, klicken Sie einfach auf das Auswahlsymbol Rechteck. Der einfachste Weg, ein Objekt auszuwählen, besteht darin, einfach mit der Maus darauf zu klicken. Das Objekt wird mit einem Rechteck markiert, um anzuzeigen, dass es ausgewählt ist. Dies ist hilfreich, um Ihre aktuelle Auswahl nicht zu verlieren, wenn Sie an einem komplexen Entwurf arbeiten. Dieser Abschnitt behandelt die Auswahl von Objekten mit der 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 "Umschalt" - "Strg" -Taste besteht darin, dass Sie beim Drücken der "Umschalt -Taste nur zur Auswahl hinzufügen können. Wenn ein Objekt bereits ausgewählt ist und Sie es erneut anklicken, bleibt es ausgewählt. Wenn Sie die Taste "Strg" gedrückt halten, können Sie Objekte aus der Auswahl entfernen oder hinzufügen. Wenn das angeklickte Objekt nicht bereits ausgewählt ist, wird es der Auswahl hinzugefügt. Wenn es bereits ausgewählt ist, wird es entfernt.

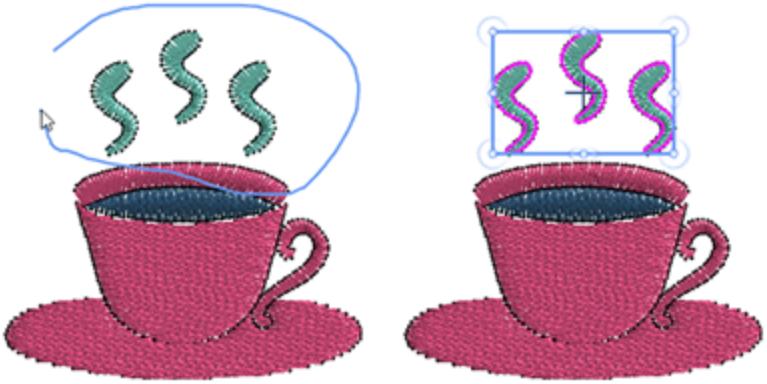


Mehrfachauswahl kann auch durch Ziehen eines Rechtecks um die Objekte, die Sie auswählen möchten, erzielt werden. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie, ein Rechteck um ein Objekt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird es ausgewählt. Wenn mehrere Objekte innerhalb des gebildeten Rechtecks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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie beim Erstellen eines Auswahlrechtecks die Taste "Alt" gedrückt halten, werden auch die Objekte ausgewählt, die sich nur teilweise im gebildeten Rechteck befinden. Dies ist eine einfache Möglichkeit, große und unregelmäßige Objekte auszuwählen.

Neben dem Auswahlwerkzeug-Rechteck gibt es auch das Auswahlwerkzeug-Lasso Wenn Sie die Maus über das Auswahlwerkzeug Rechteck bewegen, wird ein Drop-Down Menue mit den Auswahlsymbolen (Rechteck und Lasso) angezeigt. Klicken Sie, um das von beiden an , dass Sie verwenden wollen. Wenn Lasso ausgewählt wurde, wird anstatt ein Rechteck zu bilden, klicken Sie auf den Designbereich und zeichnen eine freihändige Auswahllinie um die Objekte, 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, große und unregelmäßige Objekte auszuwählen.



Das zuletzt verwendete Auswahlwerkzeug wird in der Symbolleiste angezeigt. 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, oder auch die Tasten "Strg", "Umschalten" 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, auf der Registerkarte Werkzeuge. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie klicken, während Sie die Lasso-Auswahl erstellen, und indem Sie die Knoten einer Form bestimmen, können Sie eine Polygon-Formauswahl mit Lasso erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Hinweis: Das Auswahwerkzeug Rechteck- ist die Standardeinstellung. Sie können die Auswahl Lasso als Standard auf der Registerkarte "Werkzeuge" des Dialogfelds "Optionen" einstellen .

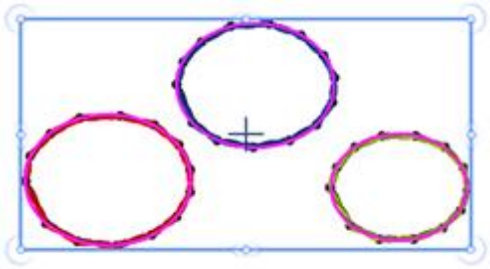
Auswahl mit Tastenkombinationen

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 ausführen können.

Alles auswählen

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

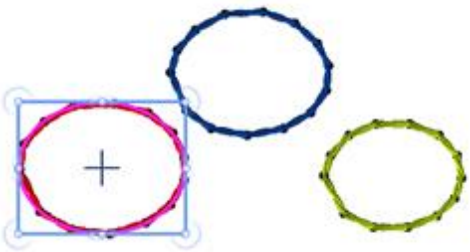
Nichts ausgewählt



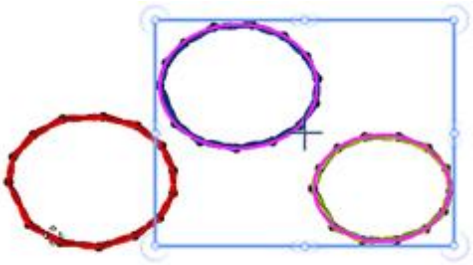
Alles markiert

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 Musters 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 mit diesem umgekehrten Prozess den gewünschten Teil ausgewählt.



Auswahl



Auswahl umkehren

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nichts ausgewählt

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

Navigieren durch Objekte

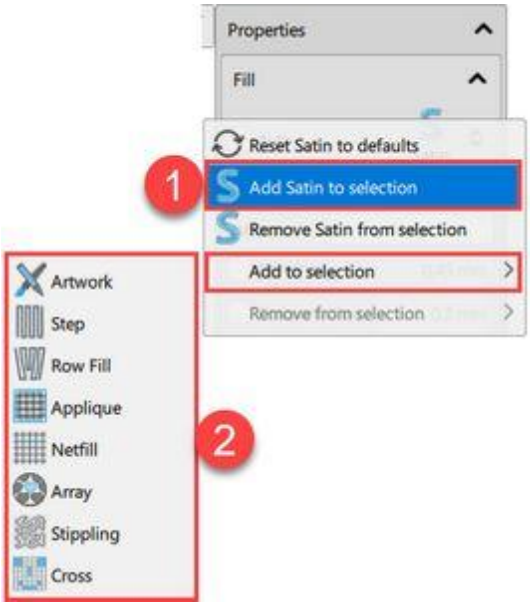
Es gibt auch eine einfache Möglichkeit, mit Hotkeys durch die Designobjekte zu navigieren. Die Tastenkombinationen haben folgende Funktionalität:

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

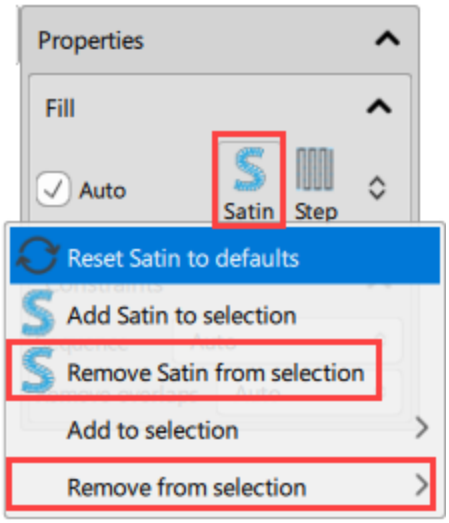
Auswahl nach Stichart

Manchmal ist es sehr nützlich, alle Objekte desselben Typs auszuwählen. Zum Beispiel können Sie alle satinierten Objekte auswählen und eine Farbänderung oder eine andere Transformation vornehmen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf das Symbol "Satin". auf der Symbolleiste Eigenschaften und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "Satin zur Auswahl hinzufügen". Wenn bereits andere Objekte ausgewählt wurden, werden die satinierten Objekte der aktuellen Auswahl hinzugefügt. Wenn der Typ, den Sie zur Auswahl hinzufügen möchten, in der Eigenschaftsleiste nicht sichtbar ist, können Sie auf das Symbol klicken, um die Liste der Füll- oder Konturtypen zu erweitern, und dann mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Typ klicken. Auf die gleiche Weise können Sie die Option Zur Auswahl hinzufügen aus dem Rechtsklickmenü verwenden und den Stichtyp aus der erscheinenden Liste auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ebenso ist es einfach, die Objekte eines ausgewählten Stichtyps aus einer Auswahl zu entfernen. Klicken Sie z. B. mit der rechten Maustaste auf den Stichtyp "Satin" und verwenden Sie die Option "Satin aus der Auswahl entfernen", wenn Sie alle Satin-Objekte abwählen möchten, oder verwenden Sie die Option "Aus der Auswahl entfernen" und wählen Sie den Stichtyp, den Sie aus der erscheinenden Füll- oder Umrissliste entfernen möchten. Die Option "Auswahl nach Typ" macht Ihnen das Leben leichter, besonders bei großen und komplizierten Motiven, und wendet Ihre Stickereiänderungen auf die gesamte Auswahl an.

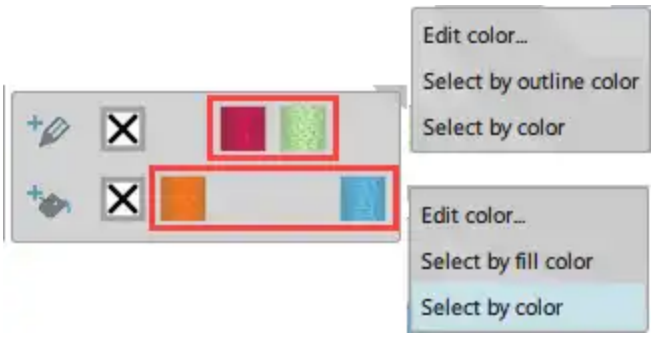


Auswahl nach Farbe

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 oder Stichtyp ändern, einen Stil oder irgendeine andere Umwandlung, die Sie wünschen, anwenden. 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 wählen, 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

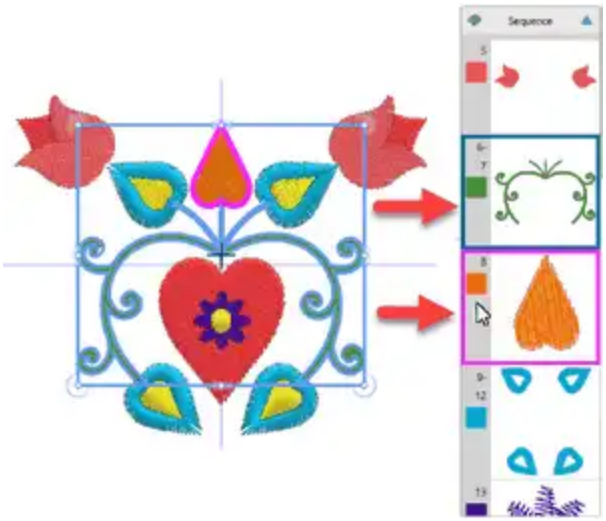
Maustaste auf eine Umrissfarbe klicken, können Sie auf dieselbe Weise alle Objekte mit dieser Umrissfarbe oder alle Objekte mit dieser Farbe als Füllung oder Umriss auswählen.



Auswahl in Reihenfolge

Der Reihenfolgemanager (kurz - Reihenfolge) ist ein visuelles Hilfsprogramm, das eine grafische Darstellung der überlappenden Reihenfolge der Objekte bietet. Die Funktionalität und Fähigkeiten der Reihenfolge werden später in diesem Handbuch beschrieben. An dieser Stelle werden wir nur die Auswahlmöglichkeiten erwähnen, die es implementiert. Wenn Sie auf ein Element in Reihenfolge klicken, wird es im Designbereich ausgewählt. Sie können das ausgewählte Element im Designbereich durch ein Rechteck markiert sehen. Sie können auch mehrere Reihenfolge-Elemente auswählen, indem Sie die Taste "Strg" gedrückt halten und die Elemente anklicken, die ausgewählt werden sollen (Mac OS verwenden Sie die Taste "Cmd").

1 Reihenfolge-Element ausgewählt



Mehrere Reihenfolge-Elemente ausgewählen

Kristalle auswählen

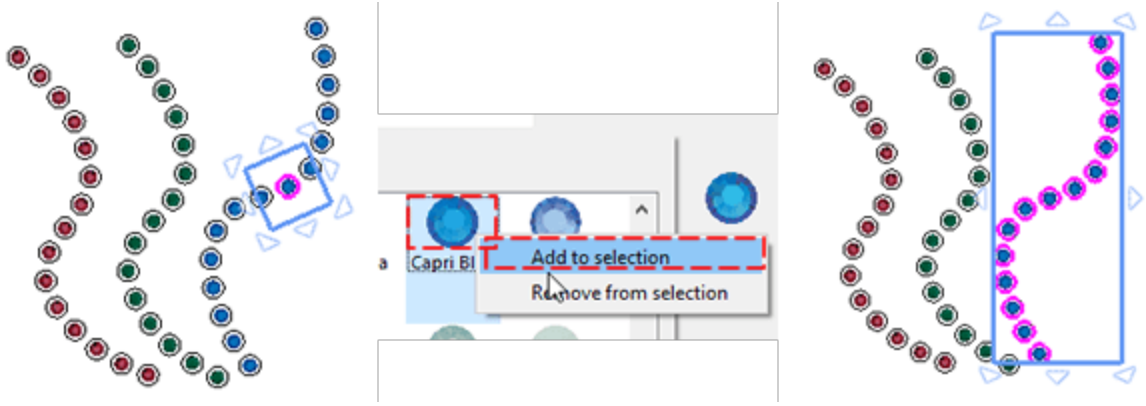
Wenn Sie mit Mustern arbeiten, die aus mehreren Arten von Kristallen bestehen, ist es sinnvoll, die verschiedenen Kristalle nach Art oder Farbe auswählen zu können. Die Technik "Kristalle" muss aktiviert sein, um die "Kristall" -Werkzeuge der Software verwenden zu können. Die Kristalle,können auf ein Muster als , einzelne ode getrennte Kristalle, Kristall-Füllung und Kristall-Kontur aufgebracht werden. Alle Kristalle haben unterschiedliche Optionen, so dass Sie nicht alle gleichzeitig ändern können. Aus diesem Grund können Sie mit der unten beschriebenen Art der Kristall-Auswahl nur einen Typ auswählen. Wenn Sie Kristalle in einer

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

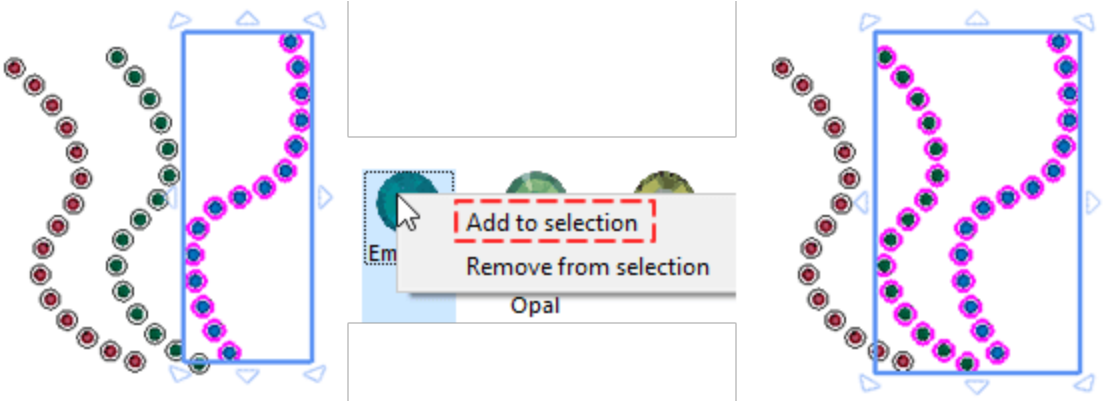
"Kristall-Füllung" mit der gleichen Farbe haben wie einige einzelne Kristalle dann können Sie nicht alle mit der Option "Zur Auswahl hinzufügen" für ihre gemeinsame Farbe auswählen. Dieses Auswahlwerkzeug hilft Ihnen, die Auswahl besonders bei großen, komplizierten Kristallobjekten zu erleichtern, und 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, dann müssen Sie einen auswählen um die Optionen für die "Kristalle" in den "Eigenschaften" sehen zu können. Klicken Sie dann in Kristalle auf "Farbe / Form", um alle verfügbaren Kristallfarben zu sehen. Der ausgewählte Kristall wird hervorgehoben dargestellt 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 im Bereich Kristalle auf "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.

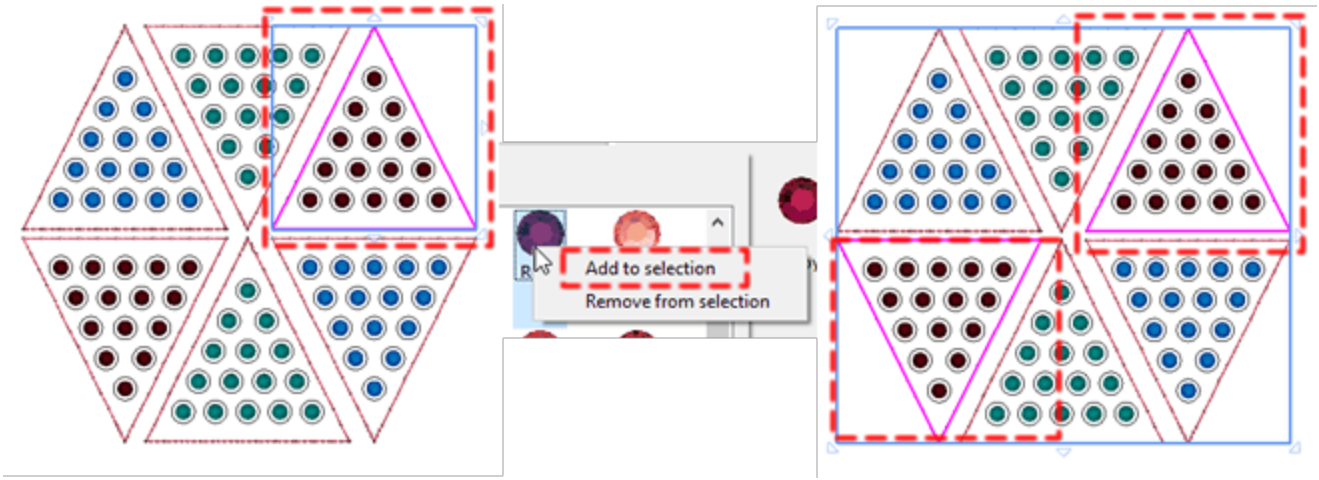


Sobald Sie mehrere Kristalle ausgewählt haben, können Sie alle Änderungen gleichzeitig anwenden, indem Sie die verfügbaren Optionen der Leiste "Eigenschaften" verwenden. Sie können auch Kristalle aus ihrer Auswahl entfernen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe, die Sie entfernen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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kristallfüllungen des selben Typs auswählen

Auf die gleiche Weise können Sie mehrere "Kristall-Füllungs" -Objekte auswählen, die dieselbe Kristallfarbe verwenden. Wählen Sie ein "Kristall-Füllung"-Objekt und die Optionen von "Kristall-Füllung" 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.



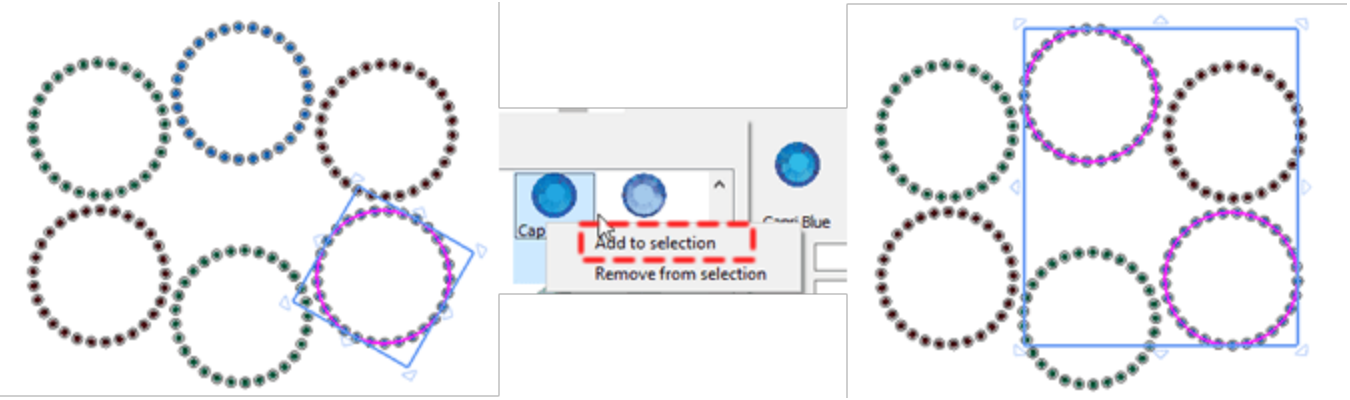
Um Ihrer Auswahl weitere Kristalleffekte hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine andere Kristallfarbe, von der Sie wissen, dass sie im Muster vorhanden ist, und verwenden Sie die Option "Zur Auswahl hinzufügen". Alle Kristall-Füllobjekte, die im Muster mit dieser Kristallfarbe vorhanden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

Sie können auch Kristall-Füllungs 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 Kristall-Füllobjekte mit derselben Farbe werden aus der Auswahl entfernt. Wenn Sie die gleichen Schritte ausführen, können Sie weitere Kristall-Füllobjekte aus Ihrer Auswahl entfernen.

Kristalle auf der Kontur auswählen.

Auf die gleiche Weise können Sie mehrere "Kristall-Umriss"-Objekte auswählen, die dieselbe Kristallfarbe verwenden. Wählen Sie ein "Kristall-Umriss"-Objekt aus und die Optionen von "Kristall-Umriss" erscheinen in "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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stickmuster anzeigen

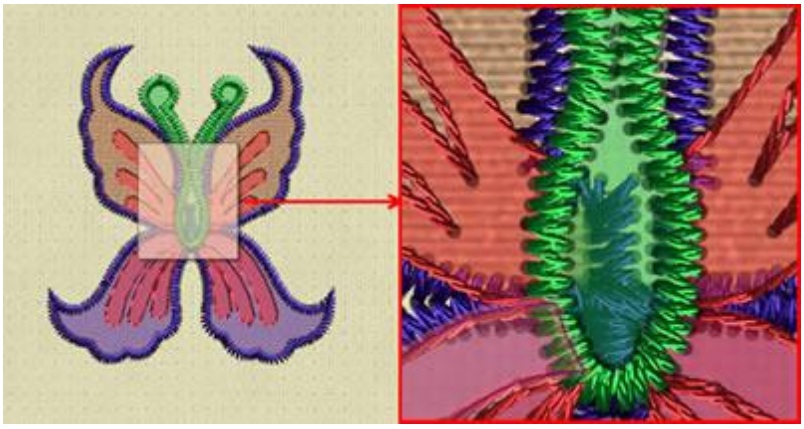
In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen alle verfügbaren Möglichkeiten und Werkzeuge vor, mit denen Sie beim Erstellen oder Bearbeiten Ihrer Entwürfe die beste Übersicht behalten. Zusätzlich werden wir die verschiedenen Ansichtsmodi (3D-Vorschau, Stichansicht, Dickenansicht) und die Anpassungen der verfügbaren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

Zoomwerkzeuge

Die einfachste Möglichkeit zum Ändern der Ansicht während eines Digitalisierungs- oder Bearbeitungsprozesses ist die Verwendung des Mausrads. Wenn Sie das Mausrad verwenden, scrollt das Rad standardmäßig horizontal. Falls Sie mit dem Mausrad hinein- und herauszoomen 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 wollen, 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 hinein, ,Zoom heraus , Schieben , gesamtes Muster vergrößern , Alles vergrößern) oder indem Sie einen voreingestellten Zoomwert in der unteren rechten Ecke der Anwendung auswählen.

Hinein zoomen

Mit dem "Hinein zoomen" Werkzeug, können Sie vergrößern, indem Sie klicken und ziehen, um einen bestimmten Bereich auszuwählen der vergrößert werden soll. Sie können auch auf die Funktion Vergrößern zugreifen, indem Sie die Z-Taste drücken. Mit diesem Werkzeug können Sie einen Teil Ihres Musters vergrößern, um Details zu überprüfen. Wenn Sie das "Vergrößern" Werkzeug aus der "Werkzeuge" Leiste auswählen ,dann wird der Cursor zu einer Lupe. Klicken Sie dann auf den Punkt, an dem der neue Ausschnitt gestartet werden soll, und ziehen Sie die Maus bei gedrückter linker Maustaste. Der Bereich, den Sie markiert haben, ist die neue Ansicht.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Heraus zoomen

Mit der "Heraus zoomen" Option können Sie die vorherige Zoomansicht Ihres Musters aufrufen. Die neue Ansicht ist derselbe wie vor dem letzten Heranzoomen. Sie können "Heraus zoomen" In der "Werkzeug"-Leiste aktivieren. Wenn das Symbol nicht sichtbar ist, platzieren Sie den Mauszeiger über "Zoom" und alle Zoom-Werkzeuge werden angezeigt. Klicken Sie, um das Werkzeug "Heraus zoomen" auszuwählen, das Werkzeug "Heraus zoomen" wird zum aktuellen Werkzeug im Bereich "Zoom-Werkzeuge". Sie können auch "Heraus zoomen" mit der F3 Taste verwenden.

Schieben Werkzeug

Mit dem "Schieben" Werkzeug können Sie ein Muster auf Ihren Bildschirm bewegen, als ob Sie ein Papier mit der Hand auf einem Schreibtisch hin und her schieben würden. Sie können die Hand-Werkzeug Funktion (Schieben) mit dem Symbol "Schieben" auf der Werkzeugleiste Ansicht 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 Schieben ist das Benutzen des Mausrads, 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 Mausrad nach oben und unten bewegen, können Sie nach links und rechts gehen.

Zoom - ganzes Muster

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

Alles vergrößern

Mit dieser Funktion können Sie das Muster und den Rahmen im sichtbaren Bereich Ihres Monitores sehen. Sie können Zoom "Alles vergrößern" über die Werkzeugleiste aktivieren, über den Zoombereich oder mit "Umschalten+F4", wenn Ihre Tastatur dies unterstützt und die Sondertasten nicht gesperrt sind.

Zoom-Voreinstellungen

Sie können eine der Zoom-Voereinstellungen verwenden, in dem 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 Bildschirms auf der Registerkarte Bildschirm im OptionenDialogfeld unter dem Menü Werkzeuge eingeben, wird jedes Mal, wenn Sie die 100% der Zoom-Voreinstellungen auswählen, das Muster in seiner tatsächlichen Größe angezeigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Messen

Das Messwerkzeug berechnet den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten im Arbeitsbereich. Sie können die Funktion "Messen" in der Werkzeugleiste mit dem Symbol oder durch Drücken der Taste F9 aktivieren. Mit diesem Werkzeug können Sie jederzeit die Größe Ihres Stickmusters oder eines Teils davon messen. Klicken und ziehen Sie vom beliebigen Startpunkt der Messung bis zu dem Messpunkt. 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 Menü 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
- Zoll (Inches): Hier wird das Maß in Inch angezeigt

Musteransicht

Um Ihre Entwürfe anzeigen, stehen fogenden verschiedene Arten zur Auswahl: "3D-Vorschau", "Stiche" und "Umriss". Standardmäßig wird mit einer realistischen "3D-Vorschau" begonnen, die zeigt, wie das Muster gestickt aussehen würde. Der Stick-Stil, die Garnfarbe und die Art, wie das Muster gestickt wird, vermittelt die Optik einer echten Stickerei. 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 Normalansicht wechseln. Wenn die "3D-Vorschau" deaktiviert ist, wechseln Sie zu "Stichansicht". Wenn Sie sich in der Ansicht "Stiche" befinden, werden die Stiche als Linien dargestellt. Sie können die Stichansicht mit der Taste "G" aktivieren. Im Stich-Modus können Sie auch "Stiche" deaktivieren und zur Ansicht "Umriss" wechseln. In dieser Ansicht sehen Sie nur die Grafik des Musters, so ist es einfacher, die Grafik des Musters zu

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

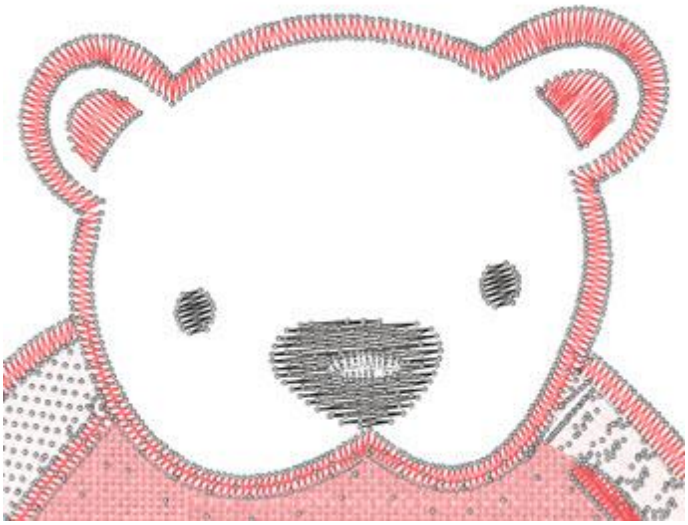
bearbeiten. Diese Ansicht erleichtert es außerdem, alle Teile im Muster zu erkennen und Anpassungen vorzunehmen.

3D Vorschau

Stichansicht

als Umriss darstellen

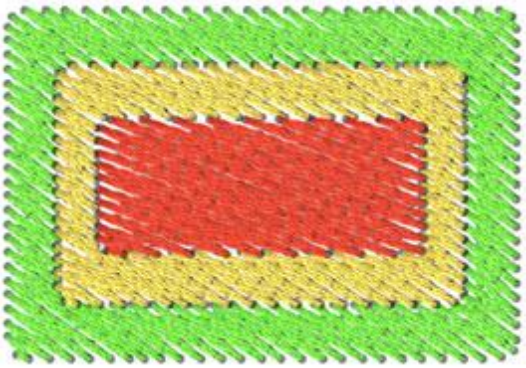
In der "Stichansicht " gibt es eine zusätzliche Option "Einstichpunkte" im Menü "Ansicht". Wenn dies aktiviert ist, können Sie die tatsächlichen Einstichpunkte sehen. Einstichpunkte sind die Punkte, an denen die Nadel den Stoff durchsticht. Mit dieser Ansicht können Sie Stichlänge, Dichte und Einstichpunkte erkennen.



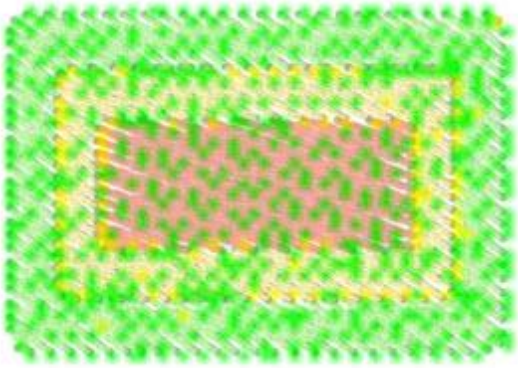
Dickenansicht

Diese Option ist sehr nützlich, um professionell aussehende Designs zu erstellen. Stiche, die auf andere Stiche fallen, ergeben keine schöne Stickerei. Es kann vorkommen, dass wir dies absichtlich zulassen, um einen besonderen Effekt zu erzielen, aber in den meisten Fällen wollen wir wissen, ob Stiche übereinander liegen, um dies zu vermeiden. Sie können die Ansicht "Dicke" aktivieren, indem Sie die entsprechende Option im Menü "Ansicht" wählen. Dann können Sie das Muster auf eine besondere Art und Weise sehen, bei der Stiche, die über anderen Stichen liegen, in einer dunkleren Farbe erscheinen. Grün sind nicht überlappende Stiche, gelb sind Stiche mit geringer Überlappung und rot sind mehrere Stiche übereinander. Um zur vorherigen Ansicht zurückzukehren, müssen Sie noch einmal auf die gleiche Option klicken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



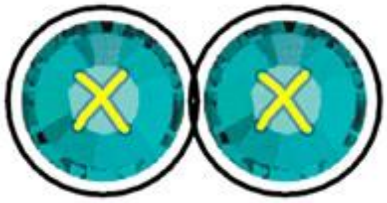
Überlappende Objekte



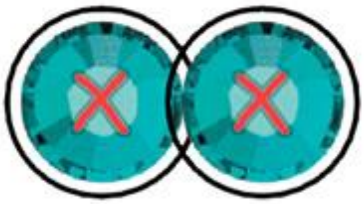
Dickenansicht

Überlappende Kristalle

Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie Muster 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 sie leicht zu erkennen. Wenn sich die Kristalle nur auf dem Umriss der Kristalle überlappen, dann ist "X" gelb sein.



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



Jedes Mal, wenn Sie ein Muster mit Kristallen abschließen, ist es eine gut, die Option "Überlappende Kristalle" zu aktivieren, um zu überprüfen, ob es bei Ihren Kristallen Überlappungen gibt, die Sie nicht bemerkt haben und die korrigiert werden müssen.

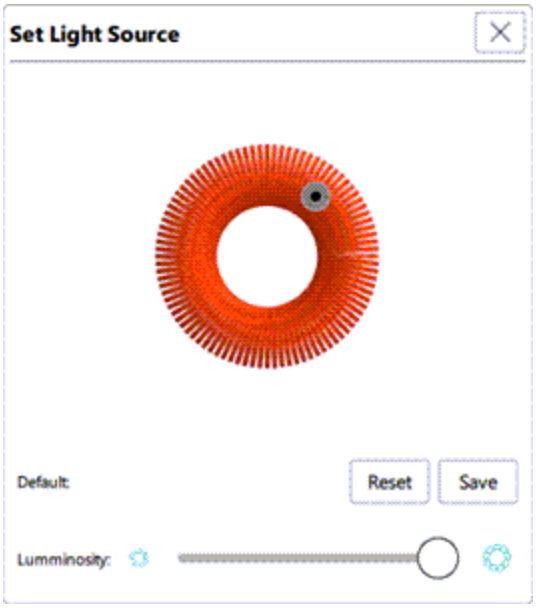
> Hinweis: Es ist ratsam, die Option "überlappende Kristalle" nicht immer eingeschaltet zu lassen, da dies den PC verlangsamen könnte.

Lichtquelle festlegen

In der "3D-Vorschau" gibt es eine Möglichkeit, die Lichtquelle der 3D-Vorschau zuverändern. Mit "Lichtquelle festlegen" im "Ansicht"-Menü erscheint ein spezieller Dialog mit einer 3D-Kugel. Auf der 3D-Kugel befindet sich ein Griff/Punkt, der die aktuelle Lichtquelle anzeigt. Klicken und ziehen Sie diesen Griff auf den Ball, um

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

die Quelle, aus der das Licht kommt, zu ändern. Sie können auch die Intensität des Lichts einstellen, das die Fäden beleuchtet. Durch Klicken und Ziehen des "Helligkeit" -Schiebereglers 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 Muster aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchten können. Der beste Weg, um die Einstellung genau vorzunehmen, ist das Laden eines Stickmusters, bevor die Option "Lichtquelle festlegen" aktiviert wird. Jede Änderung, die Sie vornehmen, wird sofort in der Vorschau angezeigt, sodass Sie eine genaue Anpassungen vornehmen können. Sie können diese Lichtquelleneistellung auch speichern, um sie standardmäßig für jedes Muster zu verwenden. Sobald ein Standardwert ausgewählt und als Standard gespeichert wurde, wird er für jedes neue Muster verwendet. Mit "Zurücksetzen" wird die Lichtquelle auf den Standardwert zurückgesetzt.



Raster anzeigen

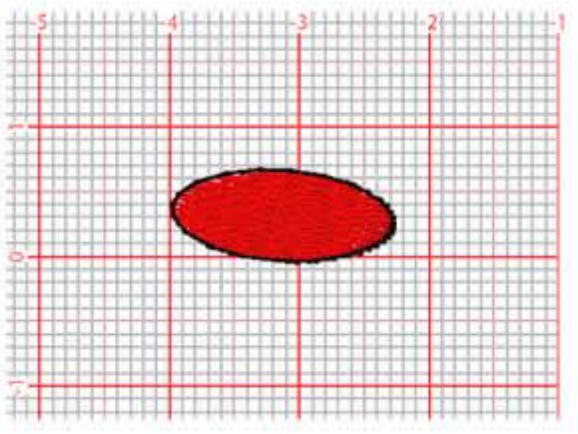
Sie können die Ansicht des "Rasters" mit der entsprechenden Option des "Ansicht" -Menüs aktivieren / deaktivieren. Wenn "Raster anzeigen" aktiviert ist, erscheint das Raster auf dem Arbeitsbereich. Das Raster wird als vertikale und horizontale Linien mit einem virtuellen Lineal am Rand Ihres Designbereichs dargestellt. 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 Muster erstellen. Wenn Sie ein Muster erstellen und den Cursor in das "Raster" einrasten lassen möchten, um etwas exakt zu erstellen, können Sie auch die Option "Raster Snap" im "Ansicht" -Menü aktivieren.

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

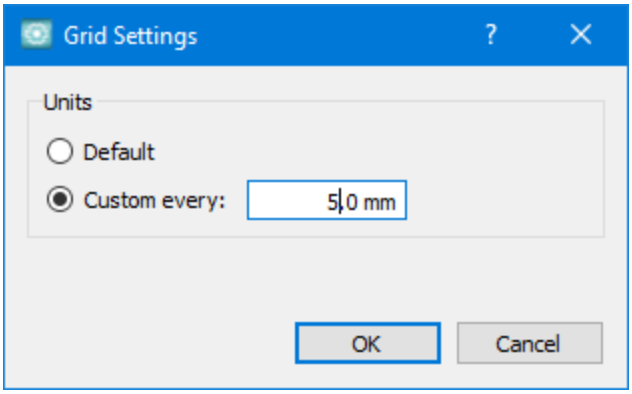
Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, können Sie beim Ziehen oder Zeichnen eines Objekts den Snapfunktion des Rasters vorübergehend von aktiviert auf deaktiviert oder umgekehren. Dies bedeutet, dass Sie die Snap-Funktion vorübergehend deaktivieren können, um einen Vorgang auszuführen oder vorübergehend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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie auf der Registerkarte Werkzeuge-Optionen-Allgemein die Informationen in "US" Mess-System und nicht metrisch ausgwählt haben, dann wird das Raster in Inch (US) angezeigt.



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.

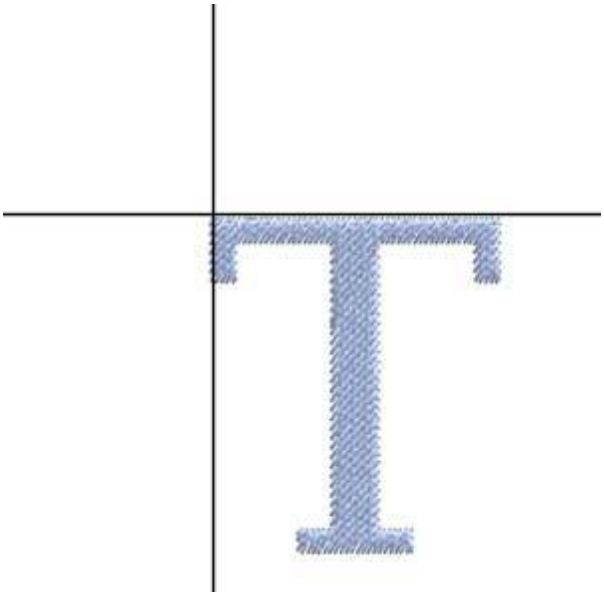


Ansicht Fadenkreuz

Wir haben das Fadenkreuz-Werkzeug hinzugefügt und seine Reichweite auf beide Bildschirme erweitert, um eine bessere und genauere Design-Erstellung bei der Verwendung von Digitalisierungswerkzeugen zu ermöglichen.

Mit der Option "Fadenkreuz" im Menü "Ansicht" folgt ein Fadenkreuz der Maus, wenn sie sich auf dem Entwurf befindet, und hilft Ihnen beim Ausrichten und Positionieren von Entwurfselementen. Sie können das Fadenkreuz auch durch Drücken der Tastenkombination "Ctri +H" einblenden, während Sie mit dem Entwurf arbeiten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sie können die Farbe, die für die Fadenkreuzlinien verwendet wird, unter "Ansicht > Farben der Benutzeroberfläche anpassen" ändern. Dort können Sie die Farben, die sich auf das Fadenkreuz beziehen, anpassen.

Rahmen anzeigen

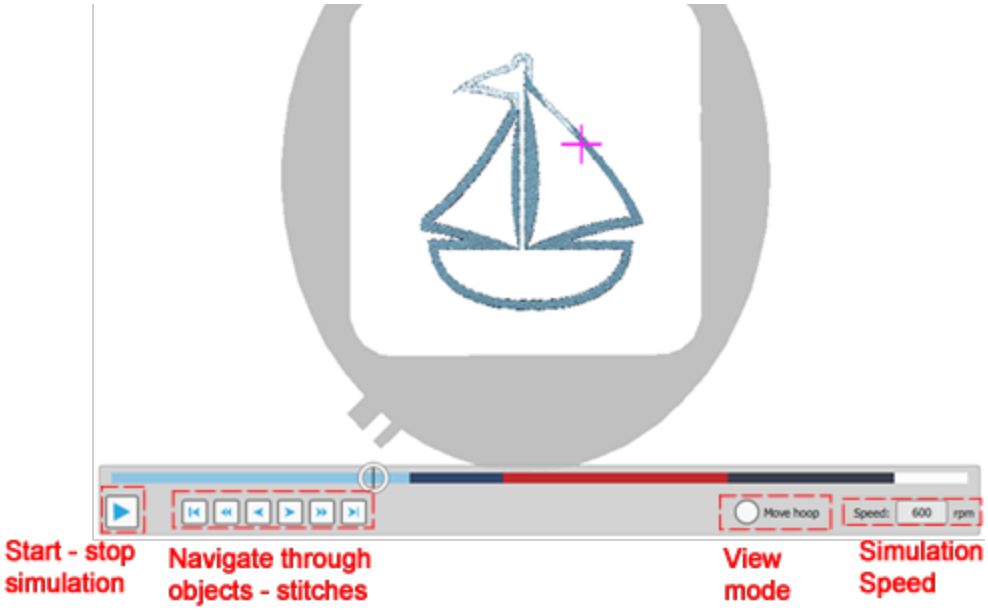
Sie können die Ansicht des Rahmens mit der "Stickrahmen"-Option im Menü "Ansicht" aktivieren oder deaktivieren. Standardmäßig wird für jedes Muster, das Sie erstellen, eine Vorschau auf dem Standardrahmen angezeigt, den Sie auf der Registerkarte "Willkommen" auswählen. Wenn der Rahmen deaktiviert ist,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

Langsam Neuzeichnen

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

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sie müssen Start anklicken ,um mit der visuellen Simulation zu beginnen. You can also press Space key to start -pause the simulation. Die Simulation beginnt am Startpunkt 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 vom letzten Stich an, wieder 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 Stiche auswählen.

	Musterstart, gehe zum ersten Stich des Musters.	Home-Taste
	Vorheriges Objekt, gehe zum ersten Stich des Musters.	Taste oben
	Vorheriger Stich, zum vorherigen Stich wechseln.	Linker Pfeil
	Nächster Stich, gehe zum nächsten Stich	Pfeil nach rechts
	Nächstes Objekt, gehe zum ersten Stich des nächsten Objekts	Nach-unten-Taste
	Musterende, gehe zum letzten Stich des Musters	Ende Taste

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 "Bewegen Sie den Rahmen" aktivieren, können Sie vom Standard-Ansichtsmodus, in dem sich der Maschinenkopf bewegt, in einen Modus wechseln, in dem der Maschinenkopf auf der gleichen Stelle bleibt und sich das Muster (Rahmen / Gestell) so wie in der Stickmaschine beim sticken bewegt.

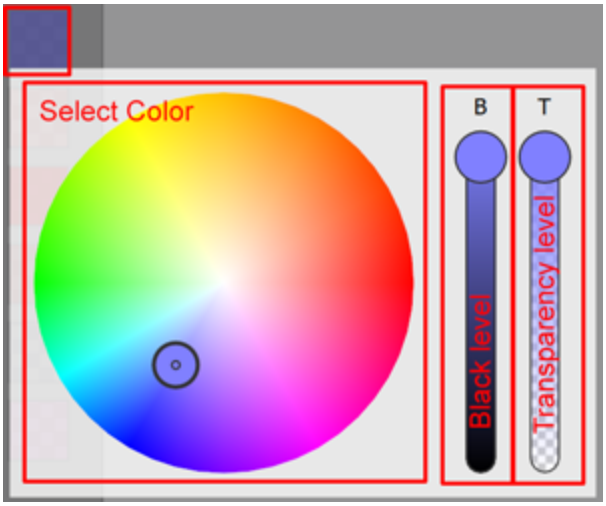
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

UI Farben anpassen

Um die Farben der Benutzeroberfläche anzupassen, müssen Sie die Option "UI Farben anpassen..." aus dem "Ansicht" Menü auswählen.

Das Dialogfeld "UI-Farben anpassen", mit dem Sie die Farben der UI-Komponenten ändern können, wird angezeigt.

Um die Farbe einer UI-Komponente zu ändern, müssen Sie auf die Farbe neben ihrem Namen klicken. Aus dem Pop-up-Dialog, der angezeigt wird, können Sie die gewünschte Farbe angeben, indem Sie auf das Farbrad klicken, Den schwarzen Pegel (um wieviel die Einstellung dunkler oder heller wird) der Farbe und der Transparenzebene können Sie durch Ziehen auf den entsprechenden Hebeln anpassen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sobald Sie mit der ausgewählten Farbe zufrieden sind, können Sie außerhalb des Dialogfelds klicken, um diese zu bestätigen.

Wenn Sie Ihre Farbauswahl als Standardauswahl festlegen möchten, klicken Sie unten im Dialogfeld auf die Schaltfläche "Als Standard speichern".

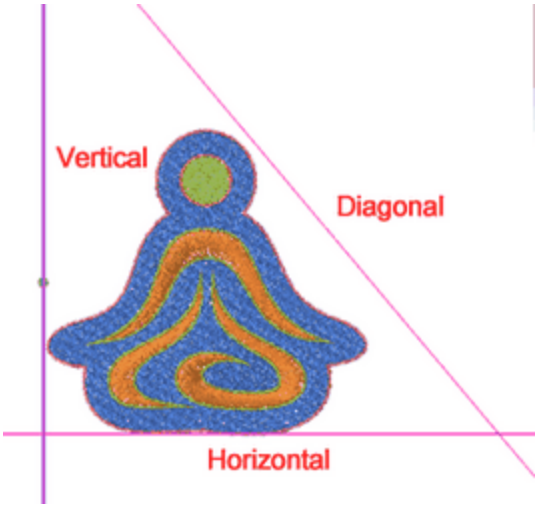
Wenn Sie die Standardfarben der Software wiederherstellen möchten, klicken Sie unten auf die Schalt-fläche "Wiederherstellen".

Hilslinien

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

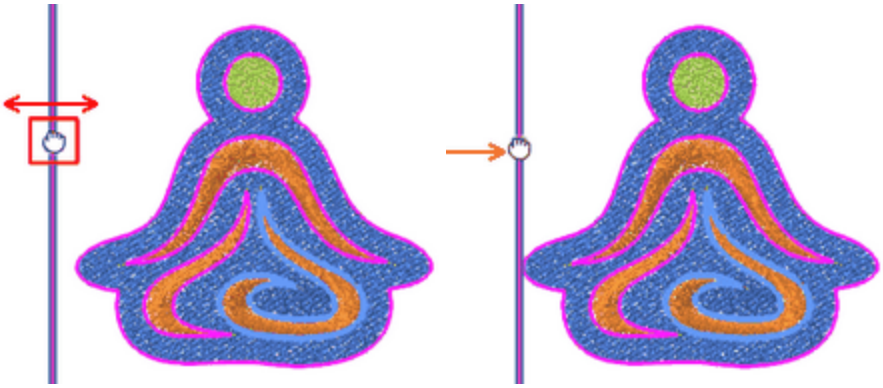
> Sie können die Hilfslinien vorübergehend "anzeigen" oder "ausblenden", indem Sie die Option "Zeigen" des Menüs "Ansicht - Hilfslinien " deaktivieren.

Um - "Hilfslinien entfernen" hinzuzufügen ,müssen Sie den "Hilfslinien " -Modus starten durch Anklicken des Symbols "Hilfslinien ". 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 Muster 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.

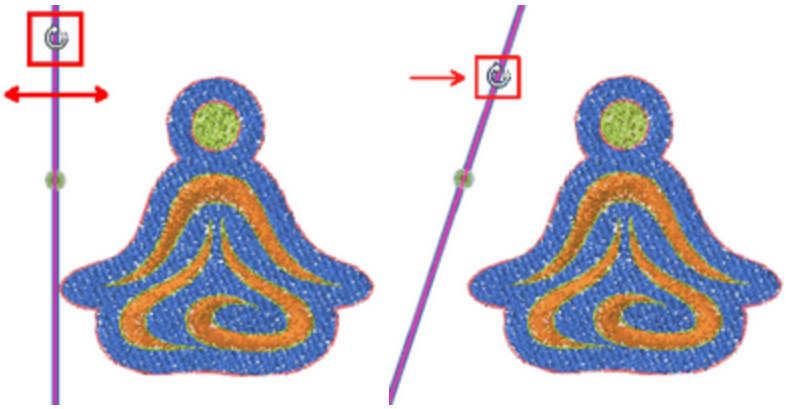


Wenn Sie auf eine der Hilfslinien klicken, können Sie die Linie mit einem Umriss sehen, der anzeigt, dass die Hilfslinien ausgewählt ist. Sie können diese Hilfslinien löschen, indem Sie die Taste "Löschen" drücken. Sie können die Hilfslinien verschieben, indem Sie die Maus über dem Aufzählungszeichen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

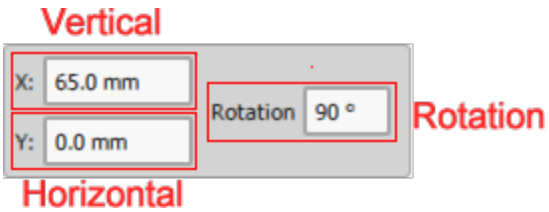
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 "Drehung"s -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 Hilfslinien 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 Musters an einer bestimmten Position ausrichten möchten um 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 anzudocken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

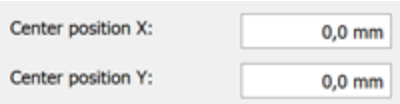
OWenn Sie möchten, dass die Designobjekte an den Hilfslinien ausgerichtet werden, dann aktivieren Sie die Option "Snap" im Menü "Ansicht - Hilfslinien" .

Arbeitsbereich

Die Option "Arbeitsbereich..." finden Sie im Modus "Hilfslinien" und sie ermöglicht es Ihnen, einen Arbeitsbereich einzufügen, der als Richtlinie verwendet wird.

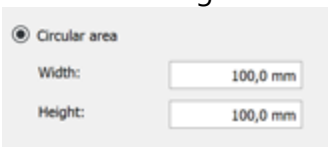
Im Dialog "Arbeitsbereich", können Sie: ein Thema eingeben

1. Wählen Sie die Position der Formrichtlinie aus, die eingefügt werden soll. Sie können dies tun, in-dem Sie die vertikale und horizontale Mitte der Form (X- und Y-Mittel-Positionen) angeben.

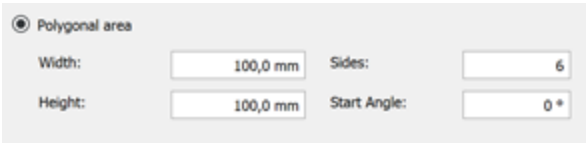


2. Wählen Sie den Typ der Fläche:
   - Rechteckiger Bereich: Sie können die Abmessungen des rechteckigen Bereichs festlegen, indem Sie die Bereiche "Breite" und "Höhe" angeben.

   - Kreisbereich: Sie können die Bemaßungen des Kreis-/Ellipsenbereichs festlegen, indem Sie die "Breite" und "Höhe" angeben.

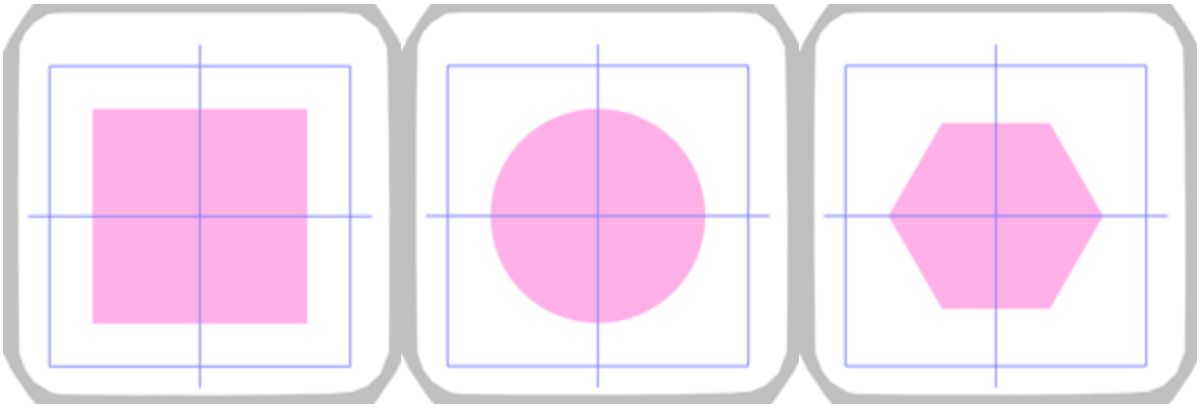


   - Polygonfläche: Sie können die Bemaßungen des Polygonbereichs festlegen, indem Sie die "Breite", die "Höhe", die Anzahl der "Seiten" und den "Startwinkel" der Form angeben.



Nachdem Sie die gewünschten Werte gesetzt haben, klicken Sie auf OK, um den "Arbeitsbereich" in den Designbereich einzufügen.

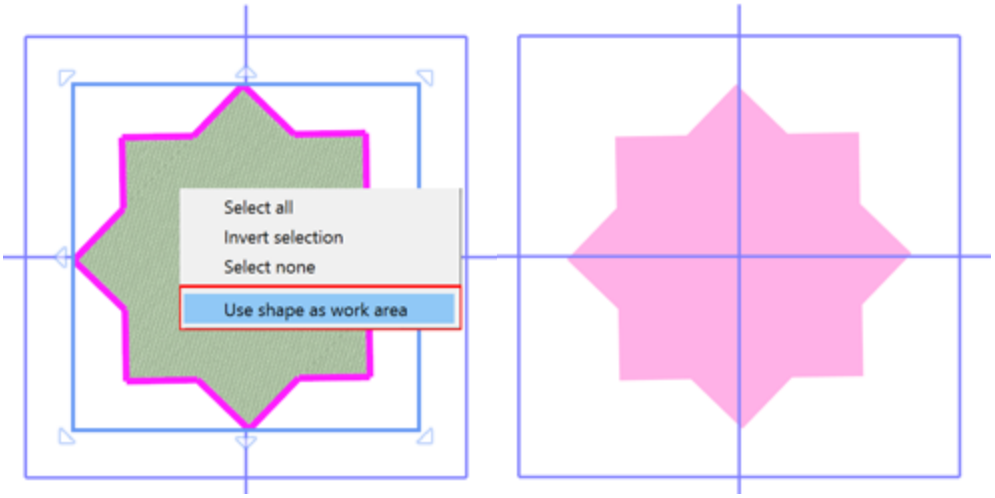
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Um einen "Arbeitsbereich" zu löschen, müssen Sie diesen auswählen, während Sie sich im Hilfslinienmodus befinden. Danach auf die Taste "Löschen" auf der Tastatur drücken.

Verwenden der Form als Arbeitsbereich

Jede Form kann als Arbeitsbereich verwendet werden. Sie können eine beliebige Form erstellen, indem Sie die verfügbaren Werkzeuge verwenden, diese auswählen und im Rechts-Klickmenü die Option "Form als Arbeitsbereich verwenden" auswählen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Objekte erstellen

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

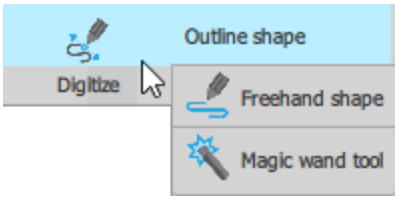
Die verfügbaren Entwurfswerkzeuge sind die Digitalisierwerkzeuge "Freihandform" und "Umrissform", das Werkzeug "Formen", das Textwerkzeug "Lettering" und "Einfügen - Clipart einfügen". Durch die Kombination dieser leistungsstarken Designwerkzeuge können Sie herausragende Muster erstellen.

Werkzeuge - Digitalisieren

Egal, ob Sie gerade erst anfangen oder ein erfahrener Designer sind, mit "Werkzeugen zum Digitalisieren" können Sie ein Muster von Grund auf neu zeichnen. Alle Digitalisierwerkzeuge befinden sich unter "Digitalisieren" in der Werkzeugleiste. Die verfügbaren Werkzeuge sind die "Konturform", die "Freihandform" und der "Zauberstab". Das Symbol des zuletzt verwendete Werkzeug zum "Digitalisieren" ist sichtbarund kann mit einem einzigen Klick aktiviert werden. Wenn Sie ein alternatives Werkzeug auswählen müssen,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

platzieren Sie den Mauszeiger über "Digitalisieren" und ein Drop-Down-Menü mit allen verfügbaren Werkzeugen erscheint. Klicken Sie, um das gewünschte Werkzeug an. Das ausgewählte Werkzeug bleibt jetzt zur einfacheren Wiederverwendung in der Leiste sichtbar. Mit den "Freihandform" können Sie skizzieren, als würden Sie auf Papier zeichnen. "Umrissform" erstellt verbundene Kurven- oder Linienobjekte. Sie können offene, verzweigte und geschlossene Kurven erstellen.



Digitalisierte Objekte werden nach dem letzten digitalisierten oder ausgewählten Objekt hinzugefügt.

Wenn Sie während des Digitalisierens neue Objekte einfügen, werden diese automatisch an der gewünschten Stelle platziert und übernehmen die Farbeinstellungen der zuvor digitalisierten Objekte. Dadurch wird der Prozess des Einfügens kleiner Abschnitte (Heften von Abschnitten) gestrafft, was es Ihnen leicht macht, organisiert und effizient zu bleiben. Diese Änderungen an der Digitalisierungsfunktion verbessern die Benutzerfreundlichkeit und Produktivität erheblich.

Wenn Sie z. B. ein Objekt nach einem bestimmten Objekt mit den gleichen Einstellungen wie dieses Objekt hinzufügen möchten, müssen Sie Folgendes tun

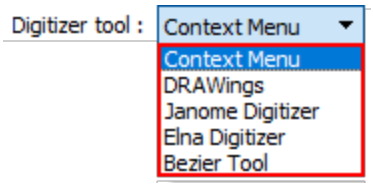
1. Wählen Sie das Objekt aus,
2. Beginnen Sie den Digitalisierungsprozess mit dem gewünschten Werkzeug.
3. Digitalisieren Sie das neue Objekt und schließen Sie den Vorgang ab. Das neue Objekt wird genau nach dem ausgewählten Objekt hinzugefügt und hat die gleiche Farbe wie dieses.

Umrissform

Mit dem "Umrissform" Bevor wir beschreiben, wie das „Umrissform“ funktioniert, muss erwähnt werden, da es das am häufigsten verwendete Digitalisierwerkzeug ist. Daher hielten wir es für das Beste, verschiedene Arbeitsweisen zur Verfügung zu stellen, damit Benutzer, die an andere Design-Software, (z. B. Vektor-Design-Programme) gewöhnt sind, mit der Bedienung dieses Werkzeugs leichter vertraut werden. Sie können eine Arbeitsweise unter "Werkzeuge - Optionen", Registerkarte "Werkzeuge" im Abschnitt "Digitizer" auswählen. Alle Arbeitsweisen haben die gleichen Möglichkeiten. Der Unterschied liegt in der Art und Weise des Zeichnens, daher werden wir zunächst die generelle Anwendung des Werkzeugs beschreiben und dann die

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Art zu Punchen (alter Fachbegriff für das Erstellen von Stickmustern) für jede Arbeitsweise vorstellen. Die Arbeitsweisen sind "Kontextmenü", "DRAWings", "Janome Digitizer", "elna Digitzer" und "Bezier Werkzeug".

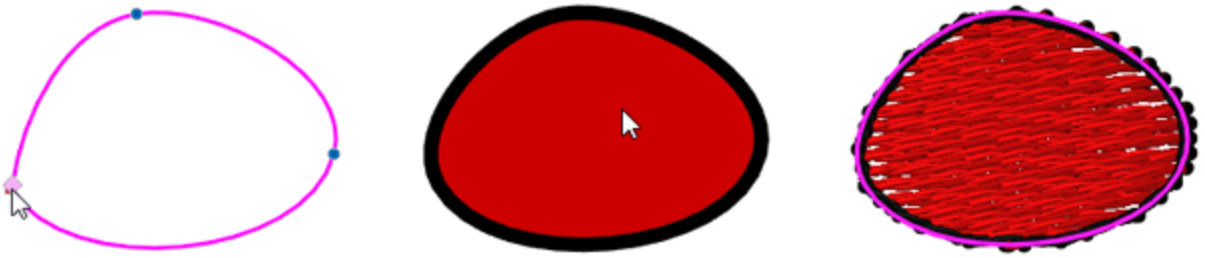


Wenn das Werkzeug aktiviert ist, können Sie Punkte zeichnen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Designbereich klicken. Auf diese Weise können Sie leicht die Teile Ihres Musters erstellen. Da es sich um ein Stickerei Motiv handelt, wollen Sie eventuell einige Teile zusammen sticken, während andere separat sein sollen. Die Teile, die zusammen gehören sollten Abschnitte desselben Objekts sein. Wenn „Umrissform“ aktiviert ist, beginnen Sie mit der Erstellung der Abschnitte und jeder Abschnitt muss beendet werden. Die Art und Weise, wie ein Abschnitt beendet wird, ist in jeder Arbeitsweise anders, daher wird hier nur das Zeichnen beschrieben. Das Werkzeug bleibt aktiv und Sie können weitere Abschnitte zu diesem Objekt hinzufügen. Sie können so lange Abschnitte hinzufügen, wie Sie möchten. Wenn Sie diesem Objekt keine Abschnitte mehr hinzufügen möchten, müssen Sie das Objekt beenden. Ist ein Objekt beendet, bleibt das „Umriss“werkzeug aktiv, und Sie können ein weiteres Objekt erstellen, das auch aus mehreren Abschnitten bestehen kann. Der grundsätzliche Unterschied zwischen den Arbeitsweisen ist die Art und Weise, wie Abschnitte und Objekte beendet werden.

Es gibt einige Tasten ("Enter" oder "Esc"), die zum Beenden von Abschnitten / Objekten in jeder der Arbeitsweisen benutzt werden. Einmaliges drücken Tasten "Enter" oder "Esc", beendet den aktuellen Abschnitt; durch zweimal drücken dieser Tasten wird das gesamte OBJEKT beendet. Wenn Sie ein Objekt beendet haben, und das Werkzeug loslassen wollen, dann klicken Sie auf die Rechteckauswahl oder drücken ein drittes Mal die "Enter"- oder "Esc"-Taste. Grundsätzlich ist dies die das Verfahren um Formen mit einem oder mehreren Abschnitten zu erstellen. Da Sie nun die generelle Vorgehensweise kennen, werden wir nun einige Techniken vorstellen, die bei allen Arbeitsweisen gleich sind.

> Hinweis: In einigen Arbeitsweisen ist die Form, die Sie erstellen, standardmäßig kurvenbasiert, während in anderen die erstellte Form standardmäßig aus verbundenen Linien besteht.

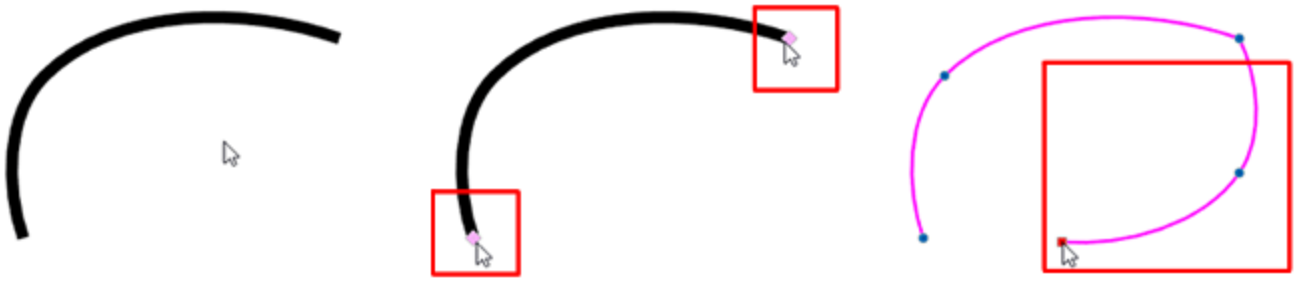
Zuerst müssen wir erwähnen, wenn Sie den letzten Punkt mit dem ersten Punkt verbinden dann erstellen Sie eine geschlossene Form.



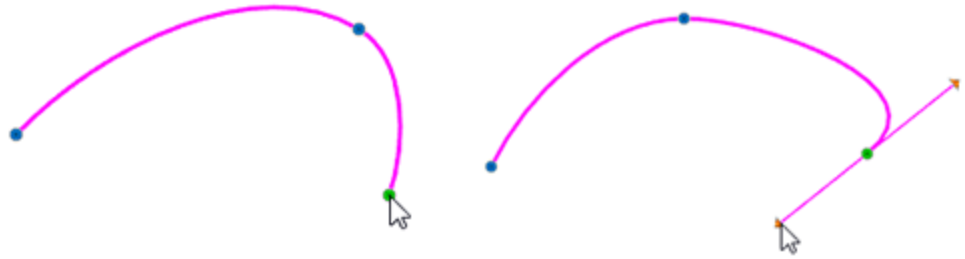
Sie können den zuletzt eingefügten Punkt jederzeit mit der "Rücktaste" löschen. Auf diese Weise können Sie reparieren, was während des Designprozesses nicht gelungen ist.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

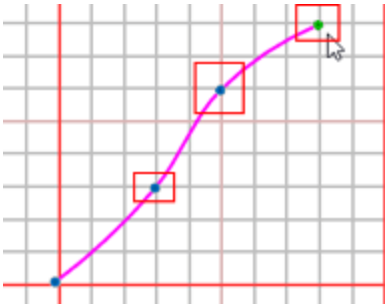
Sie können Teile zu offenen Abschnitten hinzufügen, bis das Objekt fertiggestellt ist. Bewegen Sie dazu die Maus über einen Anfangs- oder Endpunkt und sehen Sie, wie sich der Cursor verändert. Wenn Sie nun an diesem Punkt beginnen zu zeichnen, wird die neue Zeichnung zu diesem Abschnitt hinzugefügt.



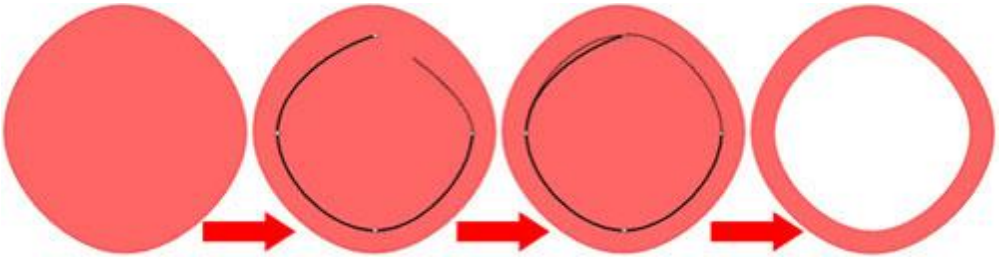
Während des Zeichnens können Sie auch klicken und ziehen, um die erstellte Kurve weiter zu bearbeiten.



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 zu der gewünschten Position basierend auf dem Raster zeichnen.



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

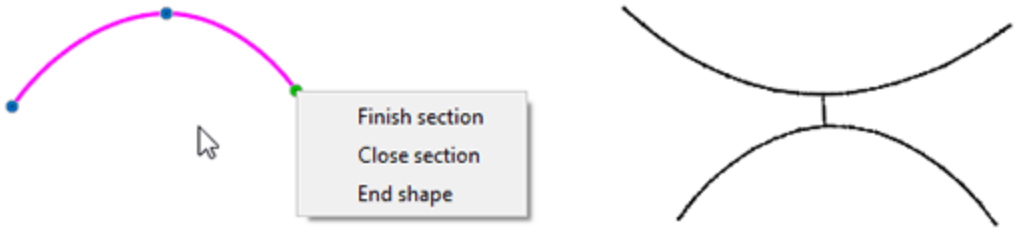


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

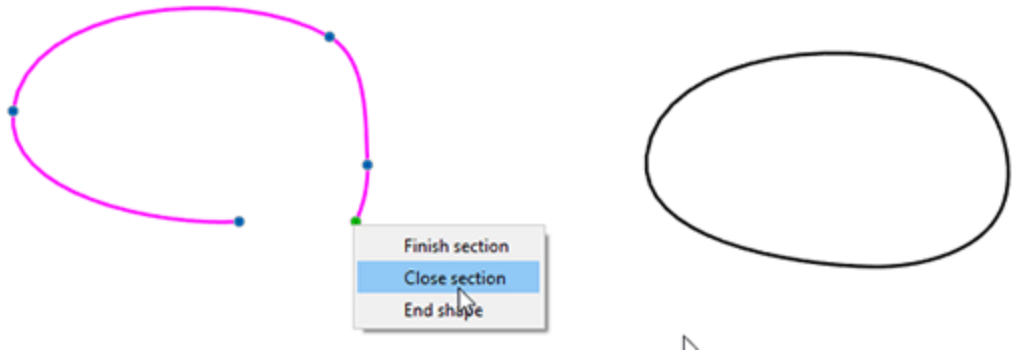
Sehen wir uns nun die Unterschiede in der Anwendung der verschiedenen Arbeitsweisen an. Da der Digitalisierungsvorgang über ein Eingabegerät, Maus, Touch-Pad oder Track-Pad erfolgt, liegen die Unterschiede in der Verwendung der Maus.

Kontextmenü

Wenn dieser Modus aktiviert ist, definieren Sie die Kontrollpunkte der Form mit einem einzigen Linksklick. Die definierten Punkte werden standardmäßig mit einer Kurve verbunden und beeinflussen die Kurve damit sie natürlich verläuft. Wenn Sie in diesem Modus einen Abschnitt oder ein Objekt beenden möchten, müssen Sie mit der rechten Maustaste klicken und eine verfügbare Option aus dem erscheinenden Menü verwenden. Die verfügbaren Optionen sind "Abschnitt beenden", "Abschnitt schließen" und " Form beenden". Mit "Abschnitt beenden" wird der aktuelle Abschnitt abgeschlossen, während das Werkzeug noch aktiv bleibt, falls Sie einen neuen Abschnitt beginnen möchten. Wenn Sie einen weiteren Abschnitt erstellen, gehören beide Abschnitte zum selben Objekt. Wählen Sie die Option "Form beenden", um dieses Objekt abzuschließen. Beide Abschnitte gehören zu demselben Objekt und haben deshalb Verbindungsstiche. So werden sie zusammen gestickt.



"Abschnitt schließen" kann eine geschlossene Form schaffen. Mit der Option "Abschnitt schließen" wird der zuletzt definierte Punkt mit dem Startpunkt verbunden und so die From geschlossenen.

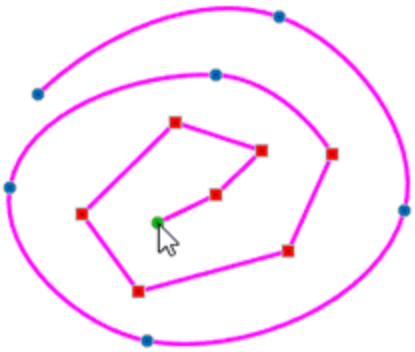


Modus DRAWings

In diesem Modus wird genauso digitalisiert wie im "Kontextmenü" Modus. Der grundlegende Unterschied besteht darin, dass Sie in diesem Modus kein "Kontextmenü" haben, um eine Aktion während des Digitalisierens auszuwählen. Mit einem einzigen Rechtsklick wird der aktuelle Abschnitt beendet, das Werkzeug bleibt aktiv, falls Sie einen neuen Abschnitt beginnen wollen. Fügen Sie so viele Abschnitte hinzu, wie Sie möchten, und wenn Sie das aktuelle Objekt beenden wollen, klicken Sie zweimal mit der rechten Maustaste. Wenn Sie noch einmal mit der rechten Maustaste klicken, dann geben Sie das Werkzeug wieder frei wenn ein Objekt abgeschlossen ist.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die beiden Modi "Kontextmenü" und "DRAWings" arbeiten standardmäßig kurvenbasiert. Die Punkte, die Sie definieren, werden automatisch durch eine Kurve verbunden. Falls Sie Eckpunkte hinzufügen möchten, halten Sie beim Zeichnen die "Umschalt"-Taste gedrückt, und der nächste Punkt, den Sie zeichnen, wird ein Eckpunkt. Alle runden Knoten sind Kurvenknoten, während die Punkte mit quadratischem Vorzeichen Eckpunkte sind. So können Sie leicht geschwungene und gerade Segmente kombinieren.



Janome Digitizer Modus

DDer Modus "Janome Digitizer" fügt standardmäßig Linienteile hinzu. Wenn das Werkzeug aktiviert ist, klicken Sie mit der linken Maustaste, um Punkte zu zeichnen. Um den Startknoten zu setzen, klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, und eine Vorschau-Linie erscheint am Startpunkt und folgt dem Cursor. Wenn Sie ein weiteres Mal klicken, wird eine Linie vom ersten definierten Punkt zum zweiten gezeichnet. Dann beginnt eine neue Vorschau-Linie am zweiten Punkt. Auf diese Weise können Sie weiterhin verbundene Linien zeichnen. Wenn Sie in diesem Modus einen Abschnitt oder ein Objekt beenden möchten, müssen Sie die Taste "Enter" oder "Esc" benutzen. Klicken Sie eine der Tasten einmal an, um einen Abschnitt abzuschließen, und zweimal für ein Objekt. Wenn ein Objekt fertig ist und Sie das Werkzeug loslassen müssen, können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen. Sie können auf das Rechteckauswahl-Werkzeug anklicken oder noch einmal die Tasten "Enter" oder "Esc" verwenden.

Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien, wenn Sie aber eine Kurve hinzufügen möchten, "Rechtsklicken" Sie, während Sie einen Knoten hinzufügen, und dieser wird dann zu einem Kurvenknoten. Genau wie beim "Klicken und ziehen", während Sie einen Knoten setzen, passen Sie die Rundung der 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. Um den Startknoten zu setzen, klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, und eine Vorschau-Linie erscheint am Startpunkt und folgt dem Cursor. Wenn Sie ein weiteres Mal klicken, wird eine Linie vom ersten definierten Punkt zum zweiten gezeichnet. Dann beginnt eine neue Vorschau-Linie am zweiten Punkt. Auf diese Weise können Sie weiterhin verbundene Linien zeichnen. Wenn Sie in diesem Modus einen Abschnitt oder ein Objekt beenden möchten, müssen Sie die Taste "Enter" oder "Esc" benutzen. Klicken Sie eine der Tasten einmal an, um einen Abschnitt abzuschließen, und zweimal für ein Objekt. Wenn ein Objekt fertig ist und Sie das Werkzeug loslassen müssen, können Sie eine der folgenden Möglichkeiten wählen. Sie können auf das Rechteckauswahl-Werkzeug anklicken oder noch einmal die Tasten "Enter" oder "Esc" verwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien, wenn Sie aber eine Kurve hinzufügen möchten, "Rechtsklicken" Sie, während Sie einen Knoten hinzufügen, und dieser wird dann zu einem Kurvenknoten. Genau wie beim "Klicken und ziehen", während Sie einen Knoten setzen, passen Sie die Rundung der des vorherigen Segments an.

Bezier Werkzeug Modus

Wenn Sie mit dem "Bezier-Werkzeug" Modus arbeiten, fügt das Umriss-Werkzeug standardmäßig verbundene gerade Linien hinzu. Klicken Sie einmal auf den Arbeitsbereich, um den Startknoten festzulegen, während Sie die Maus bewegen, erscheint eine Vorschau-Linie vom Startpunkt aus und die dem Cursor folgt. Wenn Sie noch einmal klicken, wird eine Linie vom ersten definierten Punkt zum zweiten hinzugefügt. Eine neue Linie beginnt am zweiten Punkt. So können Sie immer wieder zusammenhängende Linien hinzufügen. In diesem Modus beendet ein einfacher Rechtsklick den aktuellen Abschnitt, und wenn Sie zwei Rechtsklicks, beenden Sie das Objekt. Wenn ein Objekt abgeschlossen ist und Sie das Werkzeug loslassen wollen, können Sie ein weiteres Mal mit der rechten Maustaste klicken oder auf das Werkzeug „Rechteckauswahl“ *anklicken* noch einmal "Enter" oder "Esc" Tasten benutzen .

Das Werkzeug erstellt standardmäßig gerade Linien, wenn Sie aber eine Kurve hinzufügen möchten, "Rechtsklicken" Sie, während Sie einen Knoten hinzufügen, und dieser wird dann zu einem Kurvenknoten. Genau wie beim "Klicken und ziehen", während Sie einen Knoten setzen, passen Sie die Rundung der des vorherigen Segments an.

Freihandform

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

Sie können einfach Linien oder ganze Formen zeichnen, indem Sie einmal klicken, um den Startpunkt, und noch einmal, um den zweiten Punkt zu definieren. Zwischen diesen beiden Punkten wird eine gerade Linie erzeugt. Wenn Sie einen zuvor erstellten Abschnitt fortsetzen möchten, bevor das Objekt beendet wurde, gehen Sie mit dem Mauszeiger über den Anfangs- oder Endpunkt dieses Abschnitts, und Sie sehen, dass sich der Cursor ändert. Klicken Sie einmal, um mit einer geraden Linie fortzufahren oder klicken und ziehen Sie,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

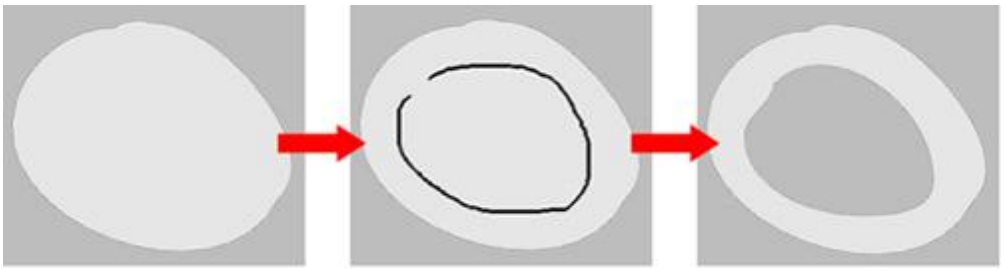
um eine Freihandform zu erstellen. Wenn der Startpunkt mit dem Endpunkt verbunden ist, wird die Form geschlossen. So können frei Hand Teile, Linien, verbundene Linien und geschlossene Formen erstellt werden.

Verbundene Linien - Freihandkurve - Gerade Linie - Geschlossene Form

Wenn Sie einen bestimmten Abschnitt eines Objekt, das mehrere Abschnitte enthält, benötigen, dann können Sie das Objekt auswählen, Rechtsklicken und im Kontextmenü die Option "Kombination aufheben" anwenden. Dies wird die entworfenen Objekte trennen.

Um die digitalisieren mit "Freihandform" zu beenden, können Rechtsklicken, nachdem ein Objekt beendet wurde, oder das Werkzeug „Rechteckauswahl“ anklicken.

Mit dem Werkzeug Freihandform können Sie einfach Formen mit Löchern erstellen. Wenn Sie beispielsweise ein Rad erstellen möchten, dann zeichnen Sie zuerst den äußeren Kreis und dann den kleineren inneren Kreis. Wenn die Zeichnung des inneren Kreises fertig ist, dann erzeugt dieser ein Loch innerhalb des größeren Kreises.



Geschlossene Form Loch zeichnen Freihandform Loch erstellt

Während Sie mit dem Werkzeug Freihandform eine beliebige Form zeichnen, können Sie die Umschalttaste gedrückt halten, um die Kurven, die Sie zeichnen zu glätten. Diese Möglichkeit vereinfacht das Zeichnen.

Um Ihnen das Zeichnen zu erleichtern, halten Sie die "Alt"-Taste während des Zeichnens gedrückt, dann rastet der Cursor an den Linien des Gitters ein, das erleichtert genaues Zeichnen.

Wenn Sie das Werkzeug Freihandform auswählen, wird die Option "Glättungsstufe" in der Optionsleiste "Werkzeuge" angezeigt. Damit können Sie den Grad der Glättung der Freihandgrafik, die Sie erstellen, festlegen. Die Skalierung der Glättungsstufe geht von 0 bis 10 und kann durch die Eingabe des gewünschten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wertes in das entsprechende Feld angepasst werden. Wenn Sie den Wert für die Glättungsstufe auf 0 setzen, dann haben die Freihandkurven, die Sie zeichnen werden, viele Knoten und ihre Kurven werden nicht sehr glatt sein.

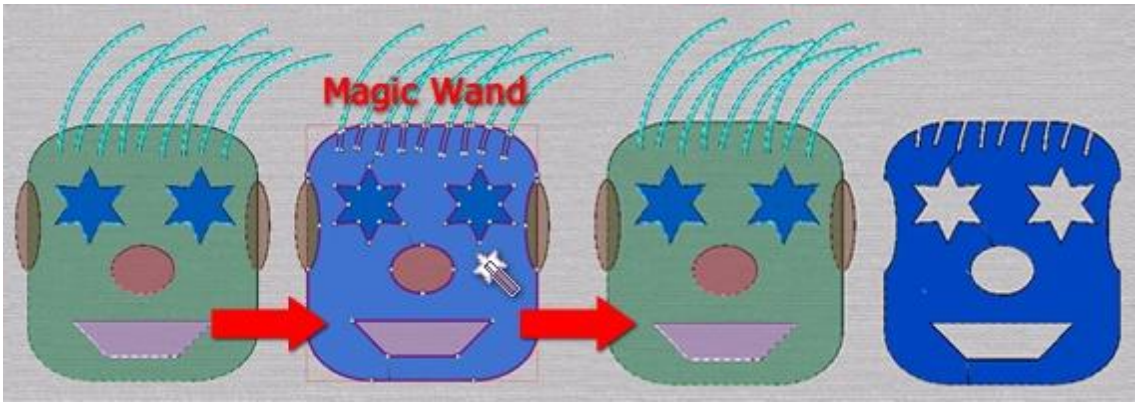
Wenn Sie den Wert für die Glättungsstufe aber auf 10 setzen, dann haben die Freihandkurven, die Sie zeichnen, nur die erforderlichen Mindestpunkte und die Rundung ist glatt. Mittelwerte haben einen mittleren Glättungseffekt auf die gezeichneten Kurven. Die Optionen für die Glättungsstufe müssen vor dem Zeichnen der Kurve festgelegt werden.

Wenn Sie beim Zeichnen einer Form einen Fehler machen, können Sie mit der Rücktaste auf der Tastatur den zuletzt eingefügten Abschnitt bis zum vorherigen Knoten löschen. Wenn Sie möchten, können Sie weitere Teile des Entwurfs löschen, indem Sie erneut die Rücktaste drücken. Sie können das Zeichnen der Form von diesem Punkt aus wieder aufnehmen und Ihre Wunschform erstellen.

Zauberstab Werkzeug

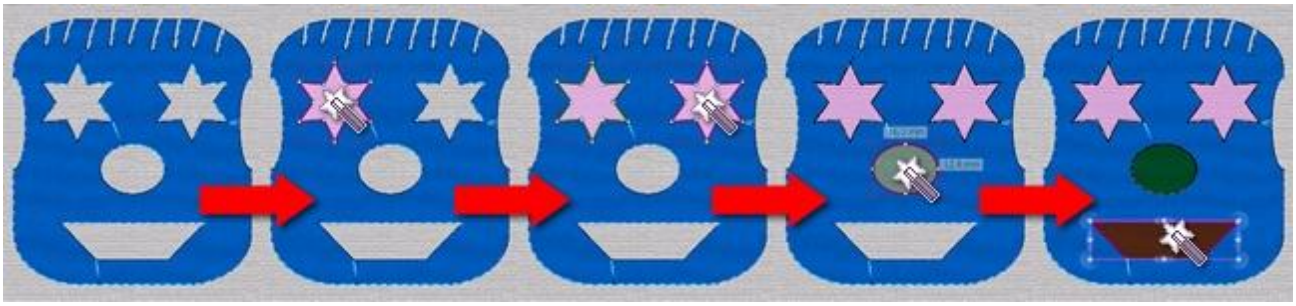
Der "Zauberstab" erstellt neue Formen, aus den Formen eines Musters. Um dieses Werkzeug verwenden zu können, müssen Sie ein Muster mit einigen überlappenden Teilen haben. Sie finden das Zauberstab-Werkzeug in der Werkzeugleiste.im Abschnitt "Digitalisieren". Beim Verwendung des Zauberstabs wird der Cursorals Zauberstab dargestellt. Nun wird für jede Form, die die Sie anklicken, wird ein Duplikat erstellt. Bei überlappenden Formen, erzeugt es Formen auf der Grundlage ihrer sichbaren Form, dafür wurde dieses Werkzeug geschaffen. Wenn Sie "Zauberstab" für sich überschneidende Objekten verwendet wird, wird ein Objekt erstellt, das dem Schnittbereich der überlappenden Objekte entspricht. Alle erstellten Objekte bleiben ausgewählt, damit Sie diese leichter verschieben, den Stichtyp ändern oder anders bearbeiten können. Zum Beispiel sind die Augen, die Nase, der Mund und die Haare Formen, die oben auf dem Kopfteil. Mit dem Zauberstab können wir eine Gesichtsform mit Löchern für die Augen und den Mund erstellen. Es ist ein sehr nützliches Werkzeug, mit dem Sie auf einfache Weise seltsame Formen erstellen können. Um die Verwendung des Werkzeugs zu beenden, müssen Sie einfach mit Rechtsklicken und die Software wechselt in den Modus "Auswahlrechteck".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Zauberstab Werkzeug auswählen -> auf den Bereich, den Sie erstellen möchten klicken -> das erstellte Objekt herausziehen

Eine weitere Funktion dieses Werkzeugs ist, dass Sie die Löcher eines Musters exakt mit den Löcherformen ausfüllen können. Das einzige, was Sie tun müssen, ist das Zauberstab-Werkzeug auszuwählen und in das Loch klicken. Die Software erstellt automatisch ein neues Objekt, das in die Lücke passt.



Zauberstab auswählen -> in die Löcher klicken-> neue Objekte, die die Löcher ausfüllen erstellen.

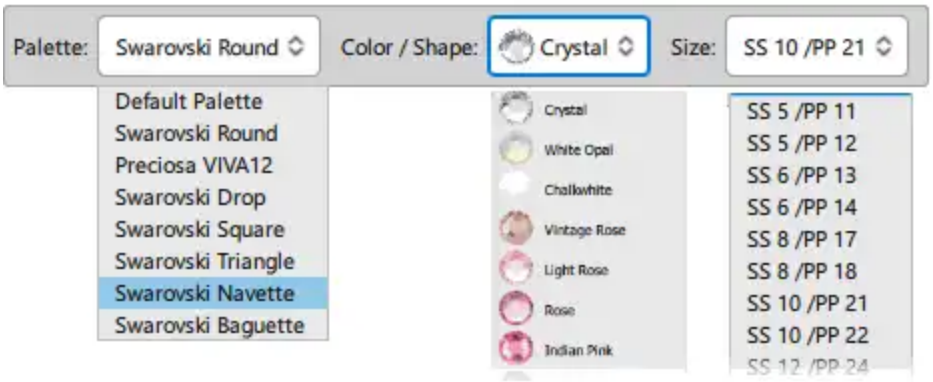
Kristalle einfügen

Mit dem Werkzeug "Kristallform" können Sie Kristalle an beliebigen Stelle in das Muster einfügen, indem Sie einfach einmal mit der linken Maustaste auf die Stelle klicken, wo der jeweilige Kristall hinzugefügt werden soll.

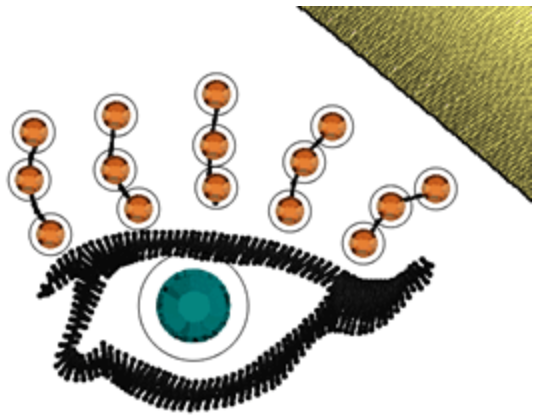
Beachten Sie, um "Kristallform"zu verwenden muss die Technik - Kristalle aktiviert sein.

Wenn die Technik - "Kristalle" aktiviert ist, können Sie das Werkzeug "Kristallform"- Wenn die Technik "Kristalle" aktiviert ist, finden Sie das Werkzeug "Kristallform" in der Werkzeugleiste. Mit diesem Werkzeug können Sie Kristalle manuell in den Entwurf einfügen. Wenn Sie dieses Werkzeug starten, zeigt der Mauszeiger einen Kristall an den Sie an einer beliebigen Stelle im Entwurf platzieren können. Bevor Sie Linksklicken, um den Kristall zu platzieren, können Sie ihn über die Werkzeugoptionsleiste anpassen. Sie können eine der verfügbaren Paletten auswählen, einige der Paletten bieten verschiedene Kristallformen, aber hier werden wir runde Kristalle verwenden. Dann können Sie eine FARBE und die Größe des Kristalls auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Jetzt können Sie jedem Muster einen Kristall-Touch verleihen. Wenn Sie das Werkzeug freigeben möchten, Rechtsklicken Sie einmal. Mit einem einzigen Klick können Sie einen Kristall dort platzieren, wo Sie ihn haben möchten. Wenn Sie das Einfügen von Kristallen beenden möchten, müssen Sie einmal mit der rechten Maustaste klicken oder ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugleiste auswählen, z. B. das Rechteckauswahl-Werkzeug. Sie können die Eigenschaften des ausgewählten Kristalls auch nachträglich, in den Eigenschaften anpassen.



Bedenken Sie, dass Sie leicht mehrere Kristalle nach Farbe auswählen können, dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Kristallfarbe und verwenden "Zur Auswahl hinzufügen", alle Kristalle dieser Farbe werden ausgewählt und Sie können die Eigenschaften für alle auf einmal ändern oder deren Farbe, Größe verändern und sogar verschieben.

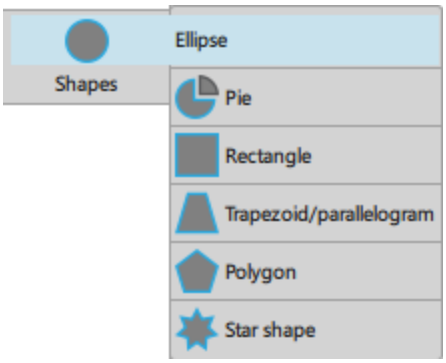
Nun, da das Muster fertig ist, müssen Sie die Schablone für die hinzugefügten Kristalle ausschneiden. Das müssen Sie zum Schneideplotter exportieren

Formen Zeichnen

Die Verwendung der vorgefertigten Formen kann Ihnen beim Erstellen von Stickmustern helfen. Die verfügbaren Formen sind Ellipse, Rechteck, Kreis, Stern, Polygon und Trapez / Parallelogramm. Das Symbol der zuletzt verwendeten Form wird im Abschnitt "Formen" angezigt, und Sie können es mit einem einzigen Klick aktivieren . Wenn Sie ein anderes 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

das gewünschte Werkzeug auszuwählen. Das ausgewählte Werkzeug wird automatisch aktiviert und ist nun in der Leiste sichtbar, um es leichter wieder benutzen zu können

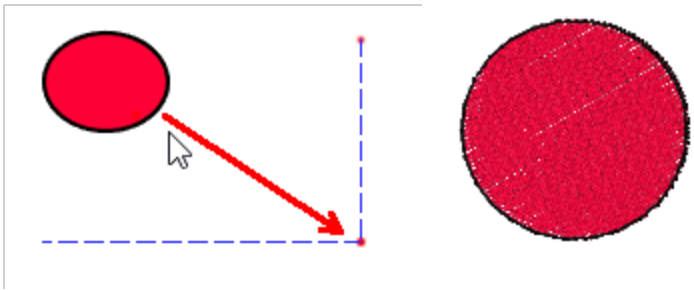


Sobald Sie eine der Formen aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger und zeigt an, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie, um Position und Größe der eingefügten Form zu bestimmen. Während des Ziehens sehen Sie eine virtuelle Vorschau der eingefügten Form. Lassen Sie die Maus los, und die Form ist fertiggestellt. Das Formwerkzeug ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Ellipsenformen hinzufügen. In den folgenden Themen werden wir Ihnen zeigen, wie Sie die 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

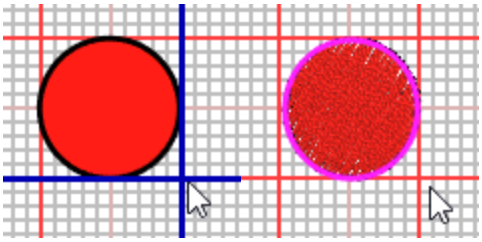
Mit der Ellipsenform können Sie Ellipsen und Kreise zeichnen. Sobald Sie die Ellipsenform aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Designbereich, um die gewünschte Ellipse zu zeichnen. Während des Ziehens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



Sie können die Ellipsenform auch mit der Taste F7 starten.

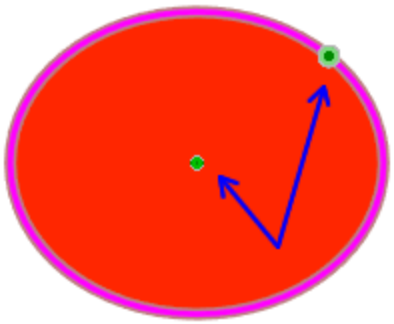
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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. Von diesem Punkt können Sie das Objekt auf dem Raster an die gewünschte Position ziehen.



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.

Hier müssen wir erwähnen, dass Sie jede Ellipse mit „Knoten bearbeiten“ leicht bearbeitet werden kann. Beim Starten des Modus „Knoten bearbeiten“ hat jede der Ellipse nur 2 Knoten, das sind spezielle Knoten, um die eingefügte Form anzupassen. Der Punkt auf dem Umriss befindet, kann die Ellipse, genauso einfach wie sie erstellt wurde, dynamisch bearbeiten. Der andere Kontrollpunkt befindet sich in der Mitte der Ellipse, der kann die Ellipse verschieben. Es gibt keine normalen Knoten, wie bei jeder manuell entworfenen Form. wenn Sie die Ellipse wie ein normales Kurvenobjekt bearbeiten möchten, müssen Sie die Ellipse zunächst in Kurven umwandeln.



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

Kuchen (Kreiausschnitt)

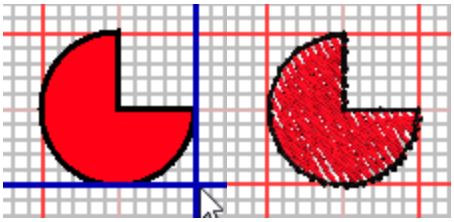
Das Werkzeug "Kuchen" ermöglicht es Ihnen, Kuchenstücke zu zeichnen und anzupassen. Die Verwendung ist einfach. Sobald Sie die Form - "Kuchen" starten, können Sie auf den Designbereich diagonal

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

klicken und ziehen, um eine Kuchenform zu zeichnen. In der Werkzeugoptionenleiste können Sie den Anfangs- und Endwinkel der eingefügten Kuchenform anpassen und dann klicken und ziehen, um die Position und Größe des eingefügten Kuchens zu definieren. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das Kuchenstück fertiggestellt und die Form "Kuchen" bleibt aktiv. Sie können so viele Kuchenstücke hinzufügen, wie Sie möchten. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Form "Kuchen" freizugeben. Wenn Sie eine der eingefügten Kuchenformen auswählen, können Sie auch den Anfangs- und Endwinkel des Stückes nach der Erstellung anpassen.

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

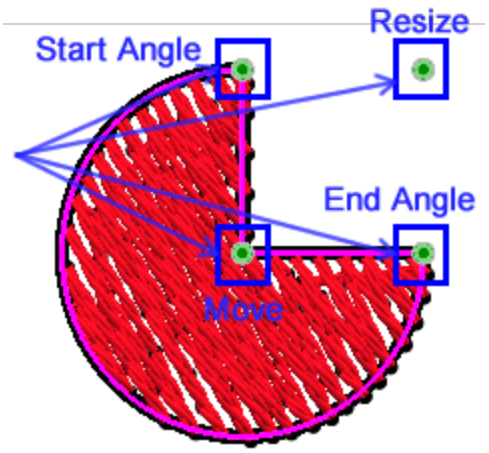
Wenn Sie beim Zeichnen eines Kuchens die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächstgelegenen vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position ziehen.



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

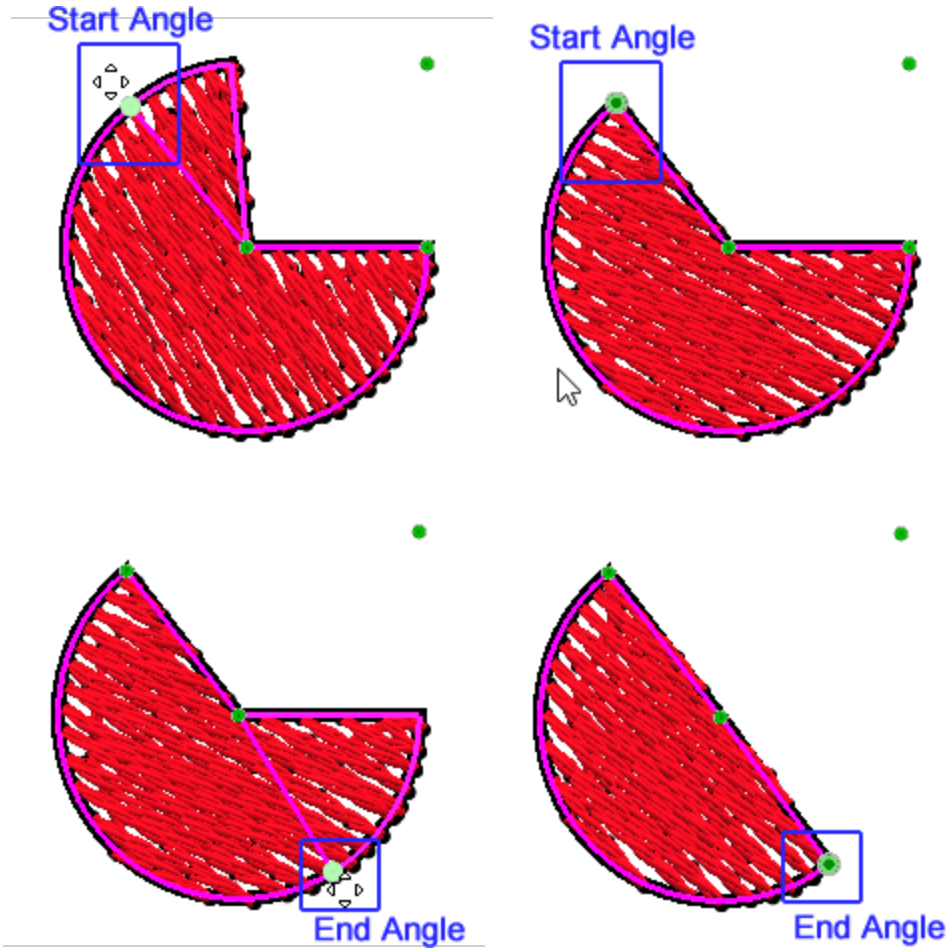
Wenn Sie beim Zeichnen einer Kuchenform die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zum Mittelpunkt der Kuchenform....

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Zusätzlich gibt es 2 Griffe zum Einstellen des "Startwinkels" und des "Endwinkels". Mit diesen 2 Punkten können Sie den Anfangs- und Endwinkel und so die Form des Kuchenstückes ändern. Sie können die Winkelöffnung 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 Kuchenorm vornehmen zu können. Zu jedem Zeitpunkt ist es einfacher, den Anfangs- und Endpunkt des Kuchens zu definieren, indem Sie einen Wert in die Werkzeugleiste Optionen eingeben. Sie können dies vor der Erstellung tun, wenn das Werkzeug aktiviert ist, oder danach wann immer Sie die Kuchenform auswählen, und Sie können auch den Start- / Endwinkel in der Umformpunkt-Bearbeitung ändern. In jedem dieser Fälle, wenn eine Kuchenform ausgewählt ist, erscheinen diese beiden Optionen in der Werkzeugleiste Optionen. Wenn Sie die Kuchenform manuell bearbeiten wollen, müssen Sie zuerst in Kurven konvertieren. Nach dem Konvertieren in Kurven sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



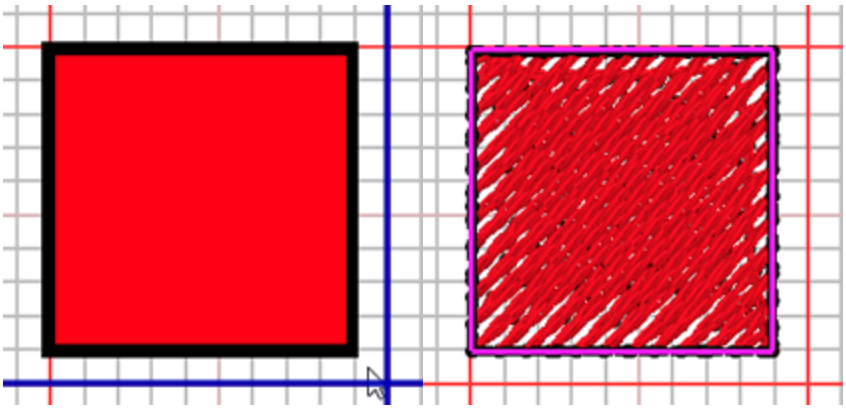
Rechteck

VMit der Form "Rechteck" 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 Entwurfsbereich, 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 Werkzeug "Rechteck" ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Rechtecke hinzufügen. Für die Rechtecke können Sie die Abrundung der Ecken in der Leiste "Werkzeugoptionen" festgelegt werden. Dies kann entweder vor dem Zeichnen des Rechtecks oder danach geschehen. Durch Ändern des Abrundungswertes können Sie die Abrundung der Ecken des Rechtecks erhöhen. Die Abrundung ist ein Prozentwert, der Werte von 0 bis 100 annehmen kann. Der Wert 0 hat als Ergebnis normale Ecken und keine Abrundung. Der Wert 100 hat in vollem Umfang abgerundete Ecken. Daher können Sie durch Angabe eines bestimmten Wertes das gewünschte Ergebnis erzielen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können die Form "Rechteck" mit der Tastenkombination F6 starten

Wenn Sie während des Zeichnens eines Rechtecks 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 ziehen.



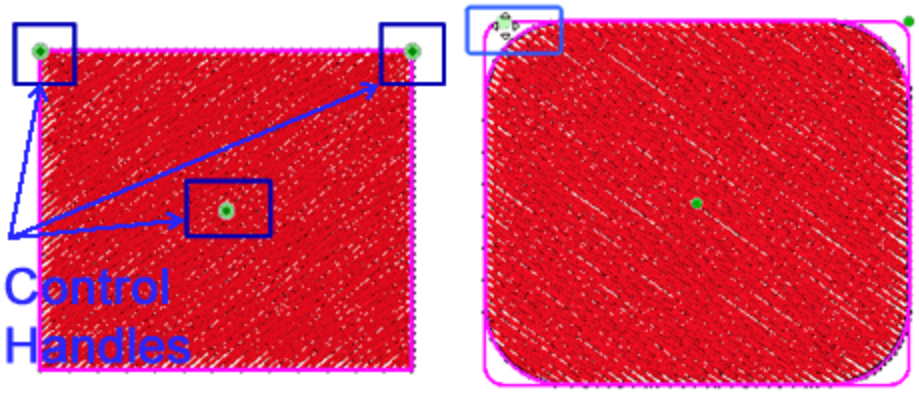
Sie können ein Rechteck von der Mitte nach außen zeichnen, indem Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt halten. Wenn Sie beim Zeichnen eines Rechtecks die Umschalttaste gedrückt halten, wird der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen begonnen haben, zur Mitte des Rechtecks.

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 Werkzeugs "Knoten bearbeiten" verändert werden. Jede Rechteckform verfügt über 3 spezielle Punkte, von denen der obere rechte Eckpunkt die Größe des Rechtecks mit der gleichen Leichtigkeit wie bei der Erstellung verändert. Mit dem Kontrollpunkt in der Mitte kann das Objekt verschoben werden. Schließlich können Sie mit dem Kontrollpunkt in der oberen linken Ecke die Abrundung der Ecken anpassen. Wenn Sie die Form des Rechtecks manuell bearbeiten möchten, müssen Sie

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

zuerst in Kurven konvertieren. Nach der Konvertierung in Kurven sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.



Trapez - Parallelogramm

VMit der Form "Trapez/Parallelogramm" können Sie Trapez- und Parallelogrammformen zeichnen. Sobald Sie die Form "Trapez/Parallelogramm" aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger und zeigt an, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. Klicken und ziehen Sie diagonal auf die Entwurfsfläche, um das gewünschte Trapez/Parallelogramm zu zeichnen. Während des Ziehens können Sie eine virtuelle Vorschau der erstellten Form sehen; Wenn Sie die Maus loslassen, ist die Form fertig und wird an der definierten Position platziert. Das Werkzeug für die Trapez-/Parallelogrammform ist weiterhin aktiv und Sie können noch weitere Formen hinzufügen.

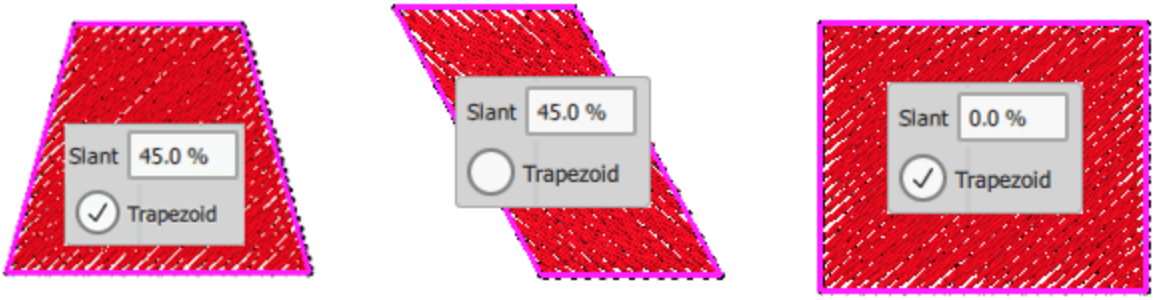
Sie können die Trapez / Parallelogramm-Form auch starten indem Sie die Tastenkombination Umschalt + F6 auf der Tastatur drücken

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Trapez Parallelogram Quadrat

Wenn Sie beim Zeichnen eines Trapez- / Parallelogramms 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 ziehen.

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 der Form.

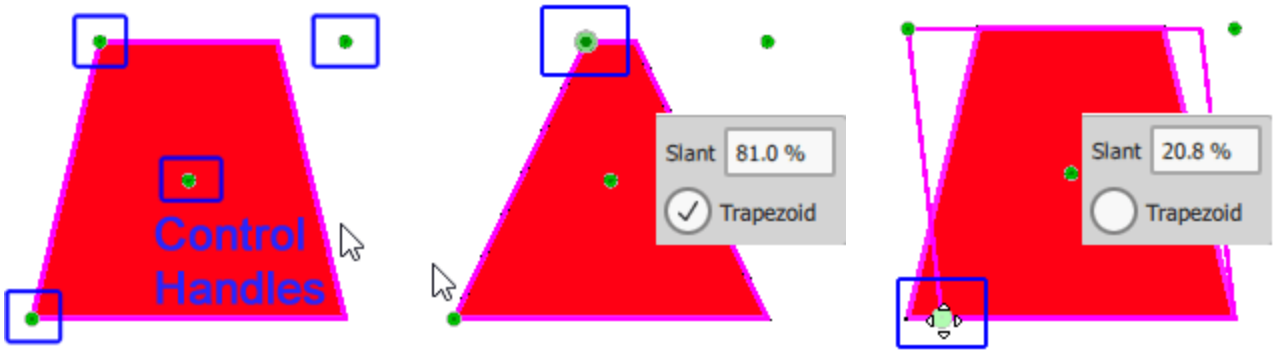
Wenn Sie beim Zeichnen eines Rechtecks sowohl die Strg-Taste als auch die Umschalttaste gedrückt halten, ist der Mittelpunkt der Form der Punkt, an dem Sie mit dem Zeichnen der Form begonnen haben, und die Form ist ein Quadrat. Dies ist hilfreich, wenn Sie die Mitte des Entwurfs kennen und eine Trapez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

Trapez- / Parallelogrammformen können auch im Modus "Knoten bearbeiten"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 Kurven umwandeln. Nach der Konvertierung in Kurven sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.

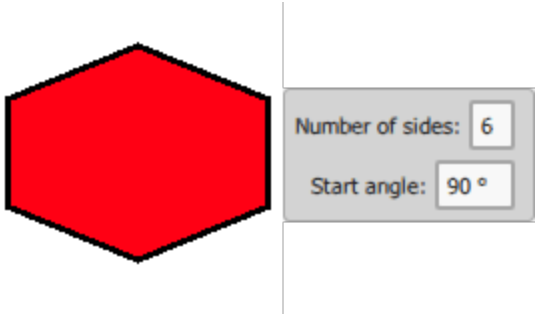
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Polygone

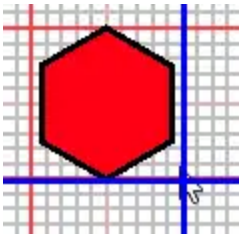
Mit der Form "Polygon" können Sie Polygonformen zeichnen. Sobald Sie die Polygon aktiviert haben, ändert sich der Mauszeiger, um anzuzeigen, dass Sie sich im Entwurfsmodus befinden. In der Leiste "Werkzeugoptionen" können Sie die "Anzahl der Seiten" und den "Startwinkel" auswählen. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Entwurfsbereich, um das gewünschte Polygon zu zeichnen. Beim Ziehen können Sie eine virtuelle Vorschau des Polygons sehen, wenn Sie die Maustaste loslassen, wird das Polygonbeendet und an der Stelle eingefügt. Das Werkzeug "Polygon" ist weiterhin aktiv und Sie können weitere Ploygone hinzufügen. Sie können die Optionen des Polygons auch, nachdem es erstellt wurdem in der Leiste "Werkzeugoptionen" ändern. Mit dem Wert "Anzahl der Seiten" legen Sie die Anzahl der Seiten des ausgewählten Polygons fest. Der Standardwert für Seiten ist 6; Der Minimalwert 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, in dem 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 ziehen.

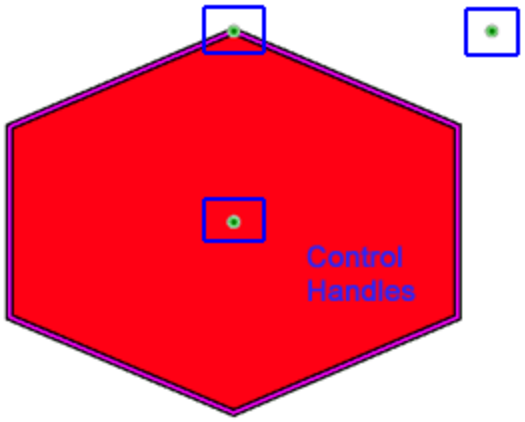
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 Werkzeug "Knoten bearbeiten" veränadern. Die Polygonform verfügt über 3 spezielle Punkte, von denen der obere rechte Eckpunkt (liegt außerhalb) 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 auf einer der Ecken und durch Ziehen dieses Punktes können Sie den Winkel des Polygons ändern. Wenn Sie die Form des Polyognas manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Kurven konvertieren. Nach der Konvertierung in Kurven sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.

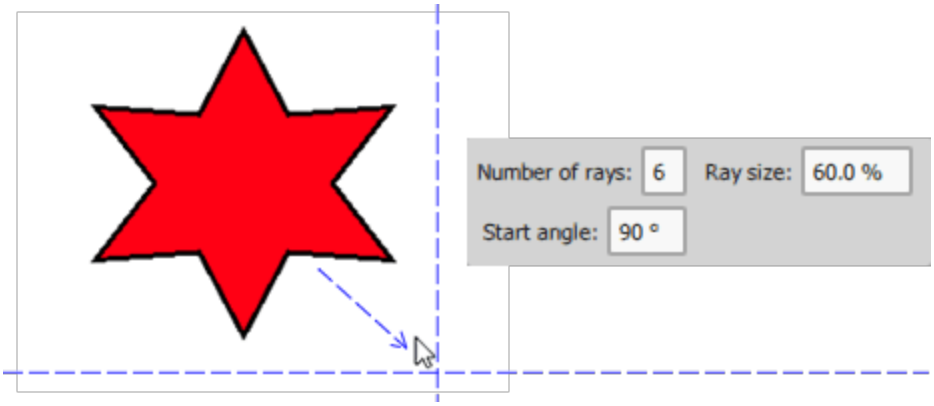


Stern

Mit der Form "Stern" 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

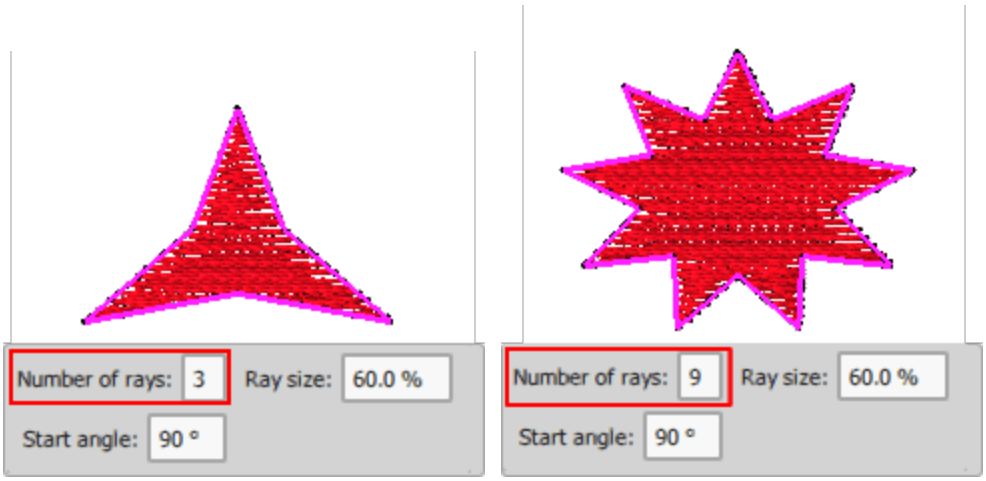
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

erstellten Stern festlegen. Klicken und ziehen Sie diagonal auf den Entwurfsbereich, 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 beendet und an der definierten Position platziert. Das Werkzeug "Stern" 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 der ausgewählte Stern 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.

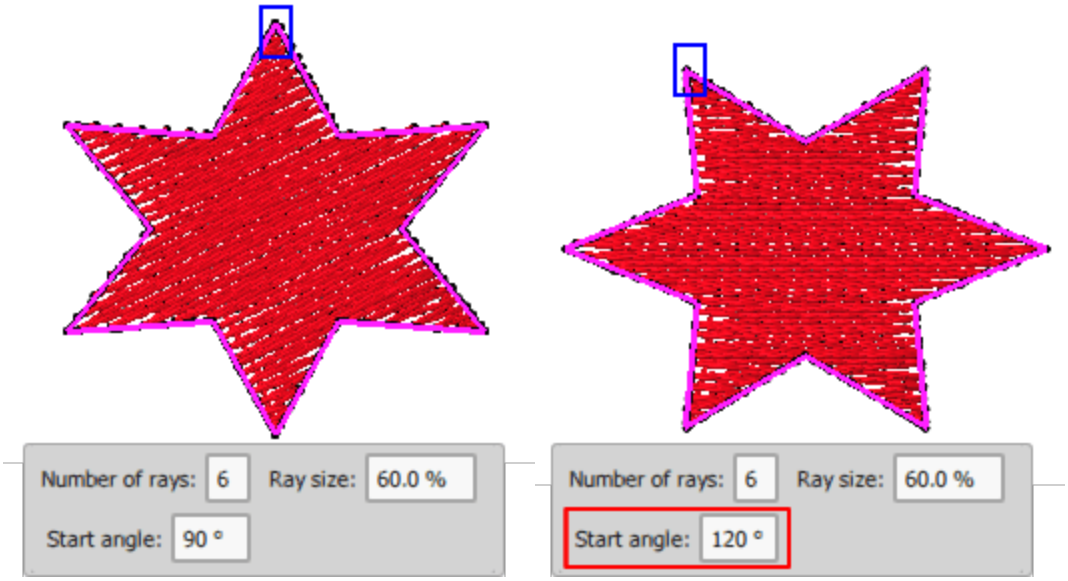


Mit der Strahlenlänge können Sie den prozentualen Abstand zwischen der Mitte der Sternform und der Linie festlegen, die zwei aufeinanderfolgende Strahlenpunkte des Sterns verbindet. Daher ist der Wert 0 der Mittelpunkt des Sterns und der Wert 100 befindet sich auf der Linie, die zwei aufeinanderfolgende 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 den Winkel der Startposition des Sterns, 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 Griffs 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



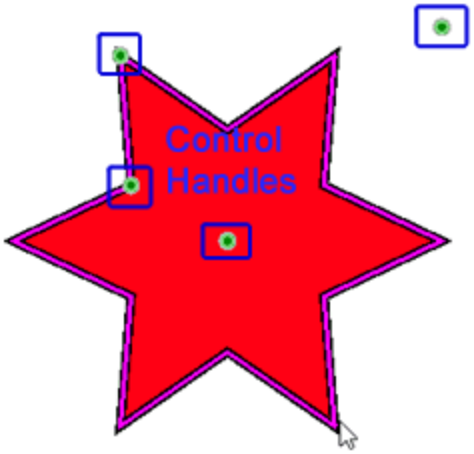
Wenn Sie während des Zeichnens eines Sterns die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird die Zeichnung an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von diesem Punkt aus können Sie das Objekt basierend auf dem Raster an die gewünschte Position ziehen.

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 Sterns.

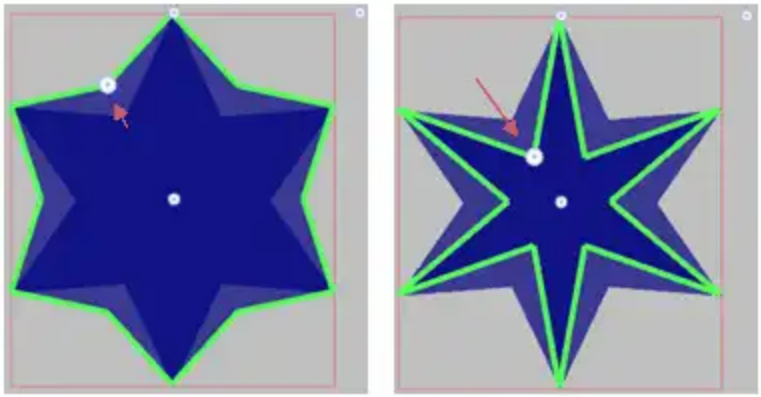
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Modus "Knoten bearbeitet" verändert werden. Die Sternform verfügt über 4 spezielle Punkte, derPunkt, der in der oberen rechten Ecke (außerhalb liegt), ist der, mit dem 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 befindet, 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 Musters ändern.



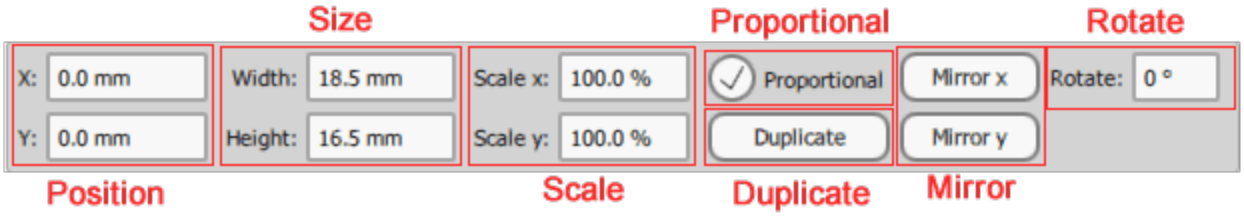
Wenn Sie die Form des Sterns manuell bearbeiten möchten, müssen Sie zuerst in Kurven konvertieren. Nach der Konvertierung in Kurven sind diese speziellen Punkte nicht mehr verfügbar.

Werkzeug-Optionen

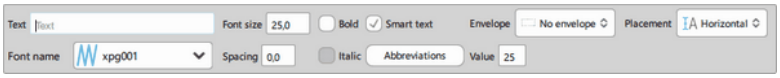
Das Fenster "Werkzeugoptionen" wird in der oberen linken Ecke des Entwurfsbereichs angezeigt. Dieser Bereich ist inhaltsbezogen; er zeigt die Eigenschaften und Optionen für ein ausgewähltes Objekt oder Werkzeug an. Wenn ein Objekt ausgewählt ist, haben Sie sofort Zugriff auf einige seiner Eigenschaften und können diese mithilfe der verfügbaren Steuerelemente ändern. Wenn Sie ein Objekt auswählen, steht Ihnen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ein Basissatz von Optionen zur Verfügung. Mit diesen Optionen können Sie ein ausgewähltes Objekt Verschieben, Skalieren, Duplizieren, Spiegeln und Drehen.



Neben den grundlegenden Optionen kann diese Leiste auch Konfigurationsoptionen für verschiedene Entwurfswerkzeuge enthalten. Wenn Sie beispielsweise das Werkzeug "Text" starten, sehen Sie die verfügbaren Textoptionen, die Sie für den eingefügten Text anpassen müssen. Sie müssen Text eingeben und dann Größe und verschiedene Platzierungsoptionen anpassen. Genauso ist es wenn Sie eine Sternform zeichnen, können Sie in der Optionsleiste die 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 fertig ist und Sie ihn ausgewählt haben, können Sie unter Werkzeug-Optionen den Basissatz zusammen mit den Sternform-Optionen sehen.



Fügen Sie Text ein

Sternform zeichnen

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

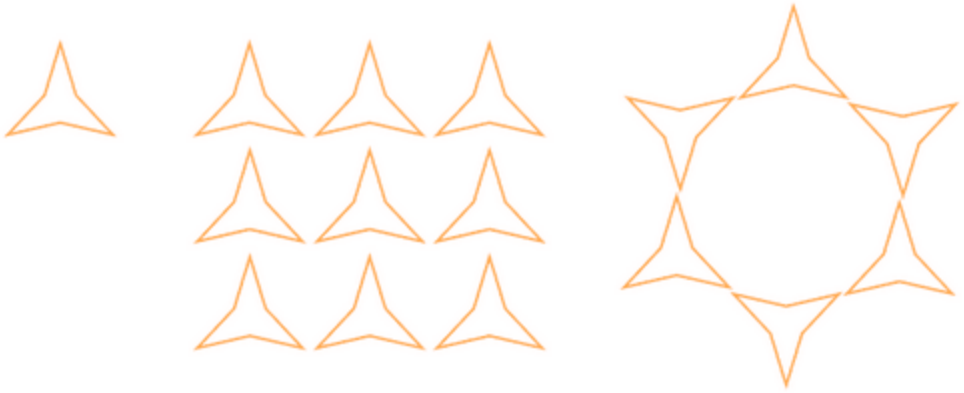
- Position ändern, Durch Ändern der X- und Y-Werte können Sie das Objekt im Entwurfsbereich neu positionieren. Die Position des ausgewählten Objekts wird basierend auf seinem Mittelpunkt berechnet. Daher wird jeder eingefügte Wert in den X- und Y-Feldern die Position definieren, an der die Mitte des Objekts im Entwurfsbereich liegen soll. Um diese Werte zu ändern, geben Sie den gewünschten Wert in die entsprechenden Felder ein und drücken die Eingabetaste oder klicken außerhalb des Feldes. Die Änderung wird automatisch im Entwurfsbereich 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 Proprtionen beizubehalten.
- Skalierung, Skalierung X-Y (%) bietet die Möglichkeit, das Objekt mittels eines Prozentsatzes bezogen auf die ursprüngliche Größe zu skalieren. Sie können das Objekt entsprechend der X- oder Y-Dimension skalieren. Wenn die Option proportional aktiviert ist und Sie eine Größe ändern, passt das Programm automatisch die anderen Größen an, um die Proprtionen beizubehalten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

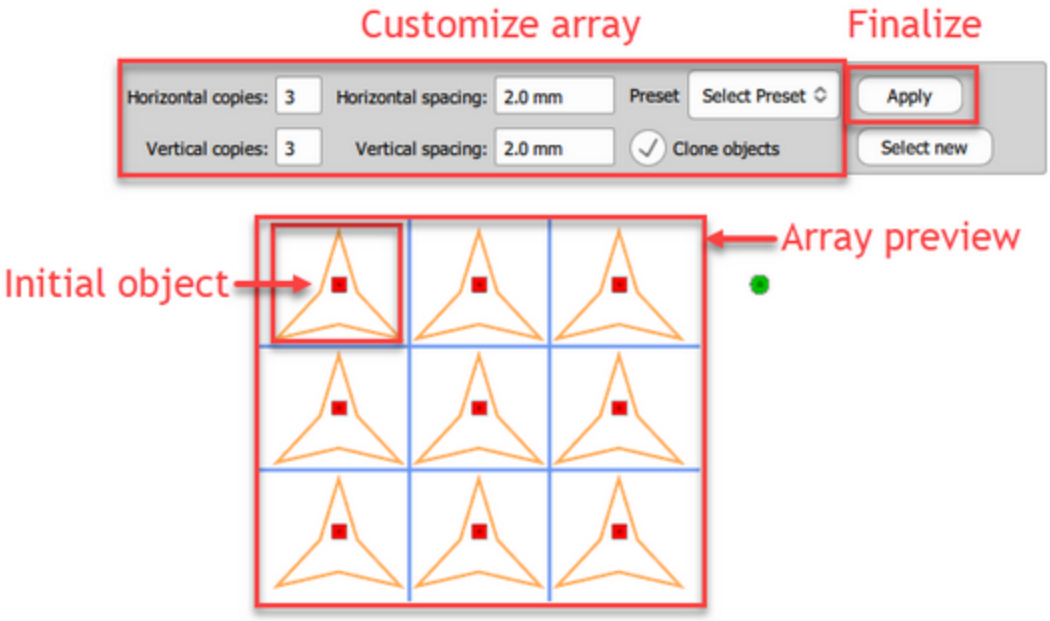
- Duplizieren Sie das Objekt, drücken Sie diese Taste und ein exaktes Duplikat des ausgewählten Objekts wird über dem ursprünglichen Objekt erstellt.
- Objekt Spiegeln, die nächsten 2 Schaltflächen können verwendet werden, um das ursprüngliche Objekt basierend auf der horizontalen oder vertikalen Achse zu spiegeln. Das Objekt wird an einer Achse gespiegelt, die sich auf der horizontalen oder vertikalen Mitte des Objekts befindet.
- Objekt drehen, mit diesem Feld können Sie eine Gradzahl festlegen, um die das ausgewählte Objekt zu drehen ist. Geben Sie einen numerischen Wert ein oder verwenden Sie die Pfeile neben dem Feld, um einen anzugeben, drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie außerhalb des Feldes. Das Objekt wird automatisch um die von Ihnen angegebenen Gradzahl 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.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



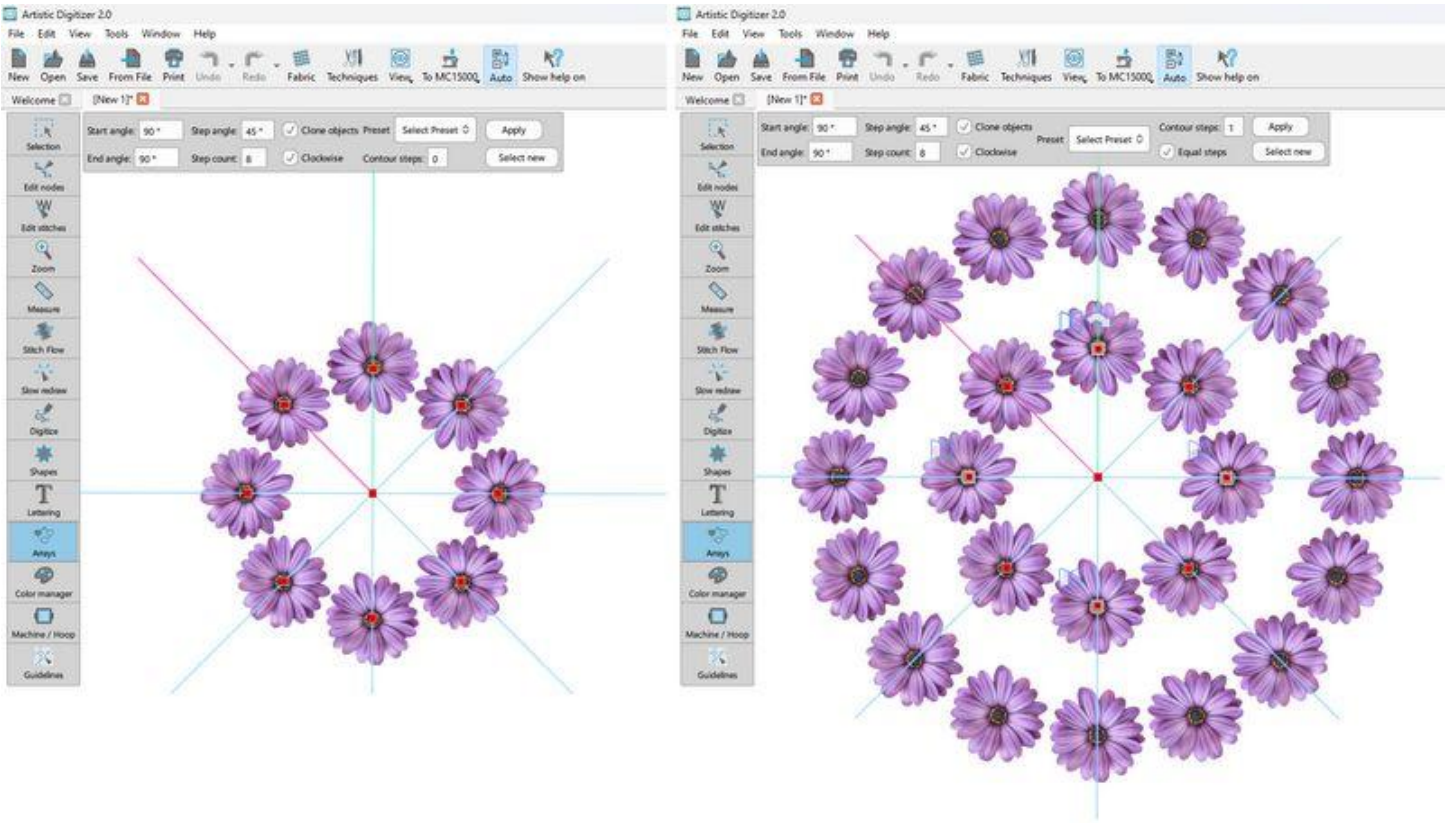
Wenn Sie ein Anordnen anwenden, können Sie die erstellten Kopien als "Objekte klonen" markieren. In diesem Fall werden alle anderen Klone ebenfalls beeinflusst, wenn Sie eine der Kopien umformen. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Form der Kopien zu bearbeiten und eine Vorschau in Echtzeit zu erhalten,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

Array with bitmap fills

Bitmap images in a rectangular or circular array can add a new dimension to any project. Whether it's a cross-stitch design, Photostitch, PaintStitch, or Sketch, these arrays allow for unique patterns and symmetry. In order to create these arrays, simply select the bitmap image and choose the shape of the array from the options provided. From there, adjust the size and placement to your liking. The result is a visually striking design that will certainly impress. Give it a try and see how these array shapes can enhance your next project.

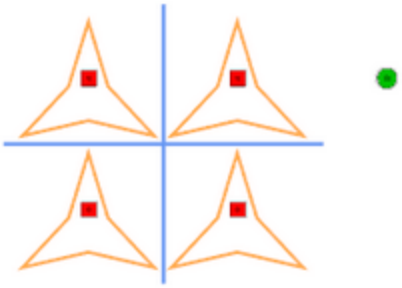
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



This is especially useful when you use bitmap images with transparencies.

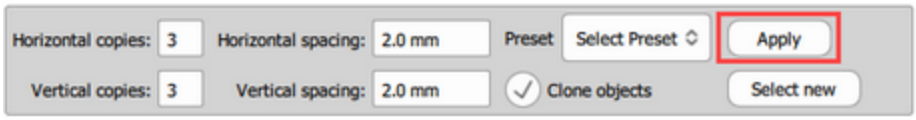
Im Rechteck anordnen

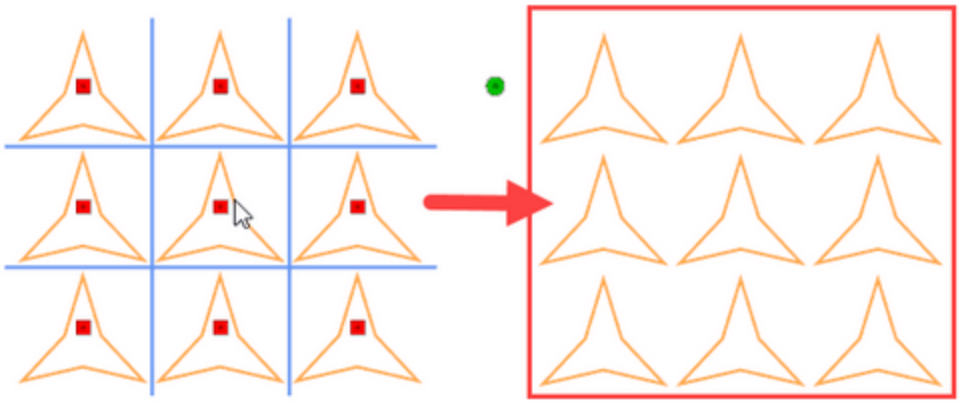
Schauen wir uns an, wie Sie ein rechteckiges Anordnen anwenden können . Die Verwendung ist einfach, zuerst müssen Sie ein oder mehrere Objekte auswählen. Die Anordnen -Werkzeuge sind nicht funktionsfähig, bis Sie etwas auswählen. Dann müssen Sie das "Anordnen im Viereck" starten, indem Sie auf das Symbol in der "Werkzeug"leiste klicken. Wenn das "Rechteck" Symbol nicht sichtbar ist, platzieren Sie den Mauszeiger über "Anordnen " und klicken Sie im erscheinenden Menü auf das Anordnen-Symbol "Anordnen im Viereck". Sofort sehen Sie die Duplikate der ausgewählten Objekte, die rechteckig angeordnet sind, und in der Leiste "Werkzeugoptionen" stehen alle Anpassungsoptionen des rechteckigen Anordnens zur Verfügung.



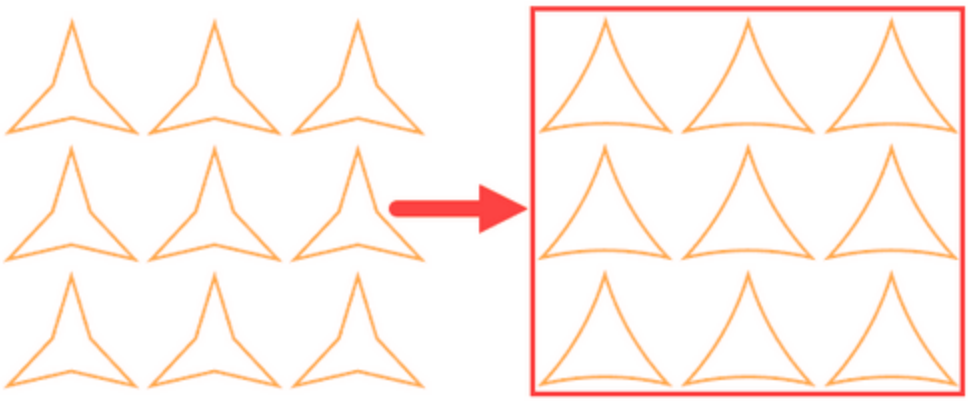
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zuerst müssen Sie die Anzahl der Kopien Horizontal und Vertikal auswählen, und dann können Sie den Abstand zwischen diesen einstellen. Wenn Sie mit der Anordnung zufrieden sind, klicken Sie auf Anwenden, um die Anordnung zu finalisieren. Wenn Sie die anfängliche Auswahl eines Objekts ändern möchten, können Sie jederzeit auf "Wählen Sie neu" klickn und eine neue Auswahl treffen.





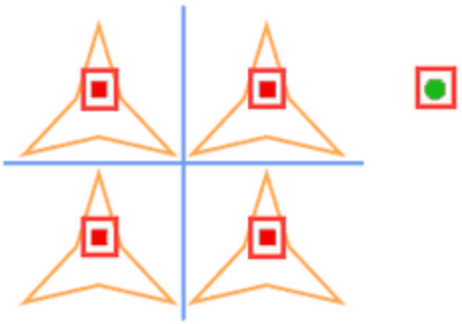
Hier muss die Option "Objekte klonen" erwähnt werden. Sie können diese Option aktivieren - deaktivieren, bevor Sie Anordnen anwenden. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Kopien des ursprünglichen Objekts als Klone markiert. Dies bedeutet, dass Sie alle gemeinsam umgestalten können, indem Sie einfach einen von ihnen umgestalten. Diese Option kann uns eine Menge Zeit sparen und ist außerdem ein Werkzeug, mit dem einzigartige Stickmuster erzeugt werden können. Jede Formveränderung, die Sie an einer der geklonten Kopien vornehmen, wird sofort auf alle Klone angewendet.



Optische Steuerelemente

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

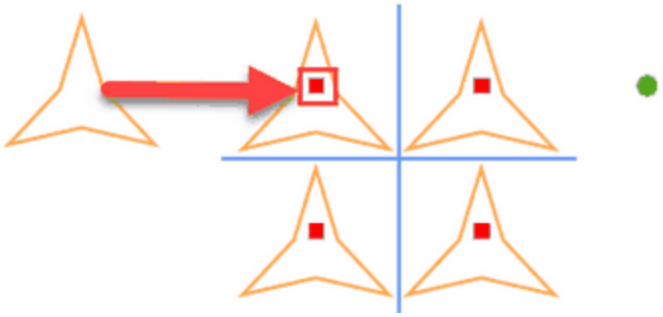
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Anordnung verschieben

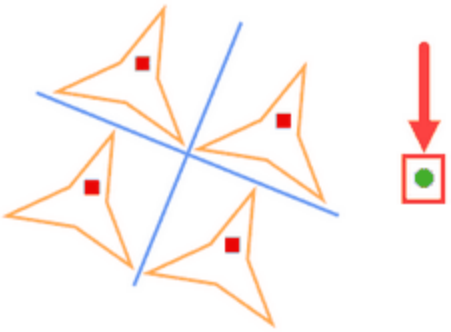
Verwenden Sie den Griff oben auf dem Startobjekt, um die Position der gesamten Anordnung anzupassen.

Die erste Kopie oben links ist das Startobjekt. Mit dem Griff oben, können Sie die gesamte Anordnung an einen anderen Ort verschieben. Nur der Teil, der in der Vorschau sichtbar ist, bleibt nach der Anwendung erhalten. Wie Sie auf dem verschobenen Teil sehen können, ist das Startobjekt, das keine Kontrollgriffe hat, nicht mehr Teil der Anordnung.



Anordnung drehen

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



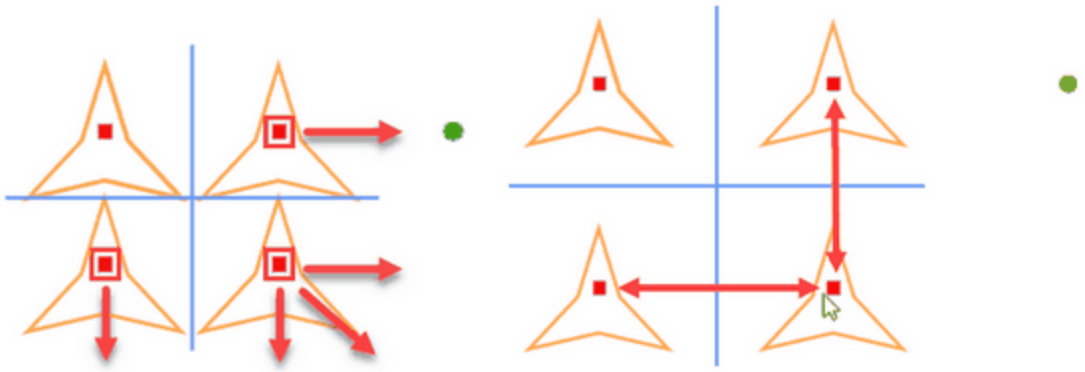
Horizontalen oder vertikalen Abstand anpassen

Mit einem den horizontalen oder vertikalen Griffen können Sie den horizontalen oder vertikalen Abstand einstellen.

Beachten Sie, dass die Verwendung eines der Griffe, die sich nicht in der ersten Zeile oder Spalte befinden, den horizontalen und vertikalen Abstand gleichzeitig anpasst.

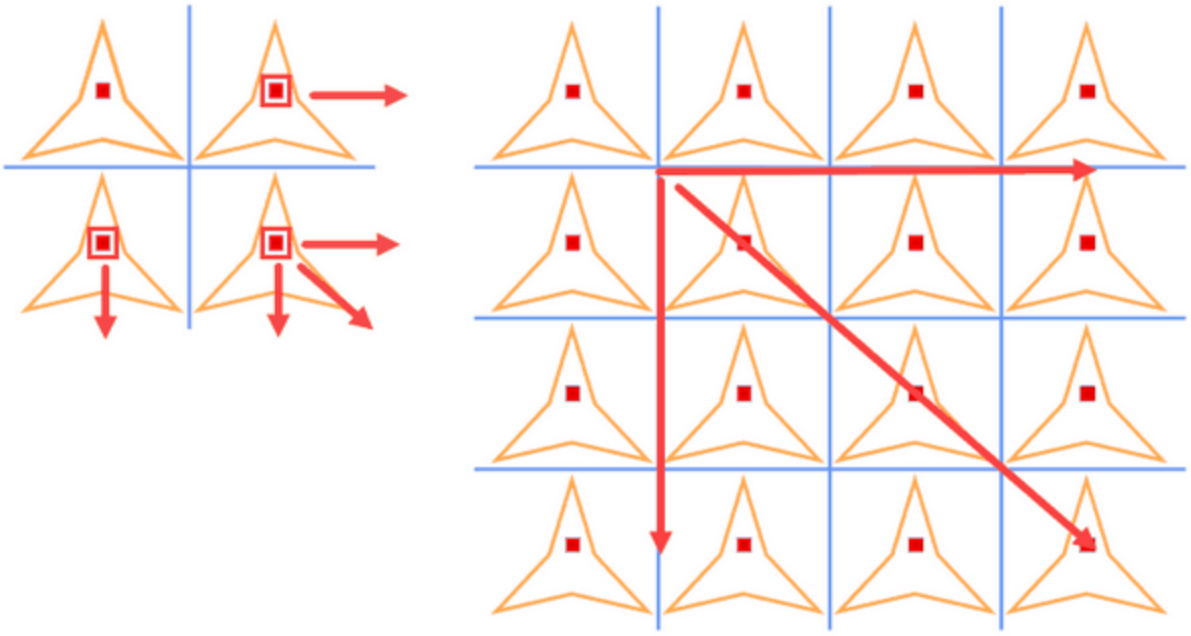
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

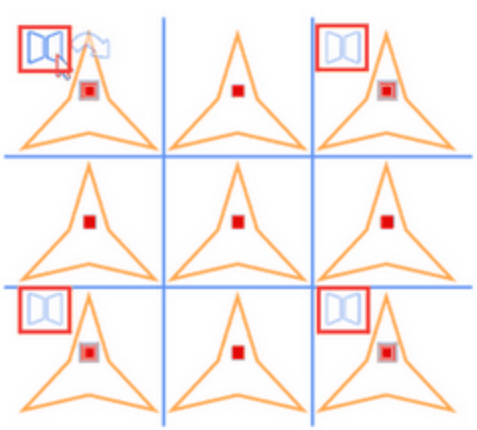
Sie können die Anzahl der horizontalen und vertikalen Linien leicht ändern, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten, und auf einen Steuerpunkt Klicken und Sie ihn in eine beliebige Richtung ziehen. Ziehen Sie nach rechts werden Spalten hinzugefügt. Ziehen Sie nach links und werden diese entfernt. 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 mindestens den Abstand zwischen den Kopien ziehen, um eine weitere Zeile oder Spalte zu erstellen.

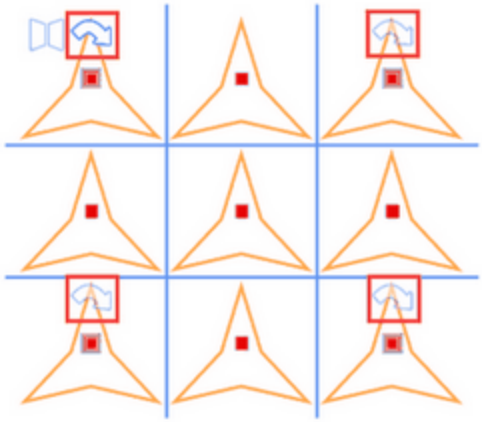


Ausrichtung von Kopien ändern und gespiegelte Objekte erstellen

Eine sehr schöne Möglichkeit, einzigartige Muster zu erstellen, ist die Verwendung unterschiedlicher Objekt Ausrichtungen oder die Verwendung gespiegelter Kopien in Anordnungen. Wenn Sie mit der Maus über einen Steuerpunkt fahren, erscheinen diese 2 Ziehpunkte. Sie erscheinen nicht nur auf dem aktuellen Klon, sondern auch auf allen 2. Klonen in jeder Dimension (horizontal-vertikal). Es ist wie ein 2x2-Tabellenmuster, der übernächste Klon in horizontaler und vertikaler Richtung ist ausgewählt. Wenn Sie den Griff Drehen drücken, dann

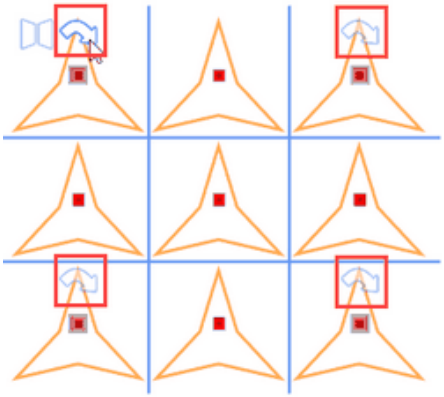
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



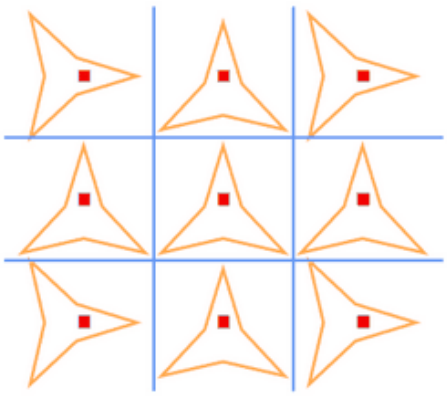


Kopien drehen

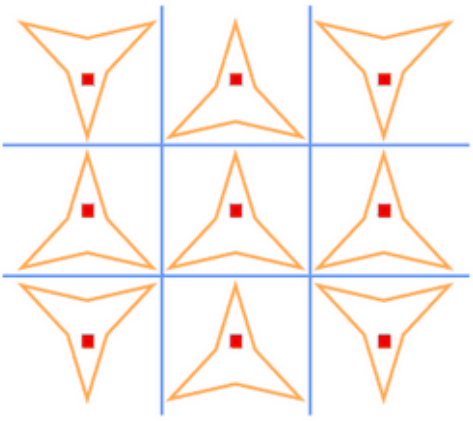
Der erste Griff ist ein Drehgriff . Ändern Sie die Ausrichtung der Klone mit 90 ° Grad Schritt. Mit einem einfachen Linksklick drehen Sie den Klon um 90 Grad. Klicken Sie noch einmal, um erneut zu drehen.



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, dann werden die Kopien um 90 Grad gedreht.

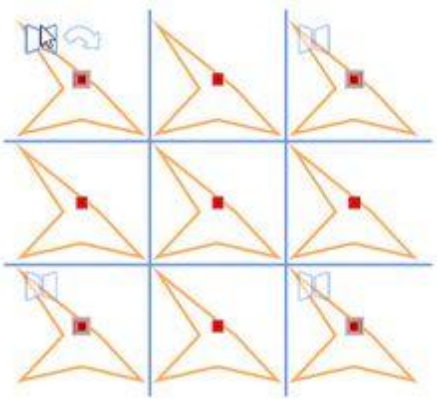


Klicken Sie noch einmal und sie werden wieder um 90 Grad gedreht.

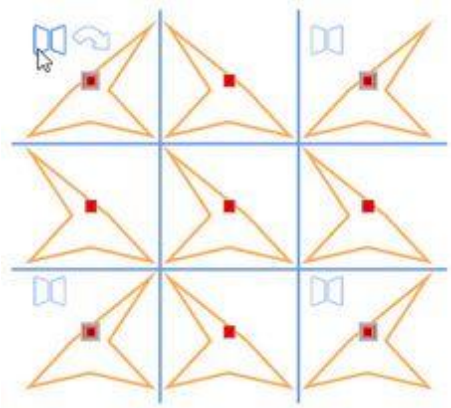
Spiegelkopien

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Setzen Sie die Maus über einen der Ziehpunkte, dann werden alle betroffenen Kopien sind ebenfalls hervorgehoben.



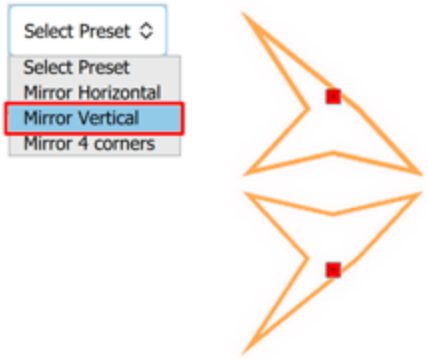
Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und alle betroffenen Kopien werden gespiegelt.

Voreinstellung auswählen

Wenden Sie eine der Spiegelungsvoreinstellungen auf die Anordnung an. Sie verfügen über die folgenden Spiegelungsoptionen:

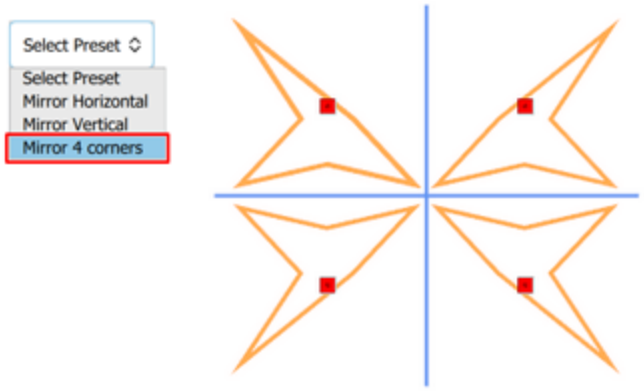
- Horizontal spiegeln: Mit dieser Option wird jedes nachfolgende Anordnen-Objekt in der selben Zeile horizontal gespiegelt.

- Vertikal spiegeln: Mit dieser Option wird jedes nachfolgende Anordnen-Objekt in der selben Spalte vertikal gespiegelt.

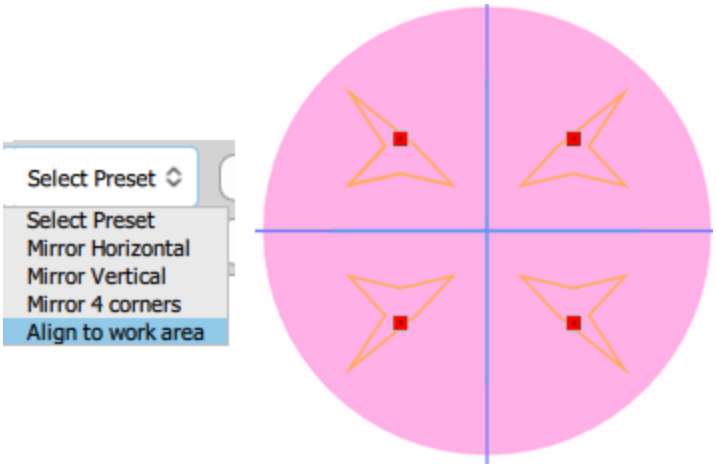


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- 4 Ecken spiegeln: Mit dieser Option wird ein Anordnen-Objekt von vier gespiegelten Objekten vertikal oder horizontal erstellt, wie die vier Ecken eines Rechtecks. Dieses Muster kann so oft wie benötigt wiederholt werden.



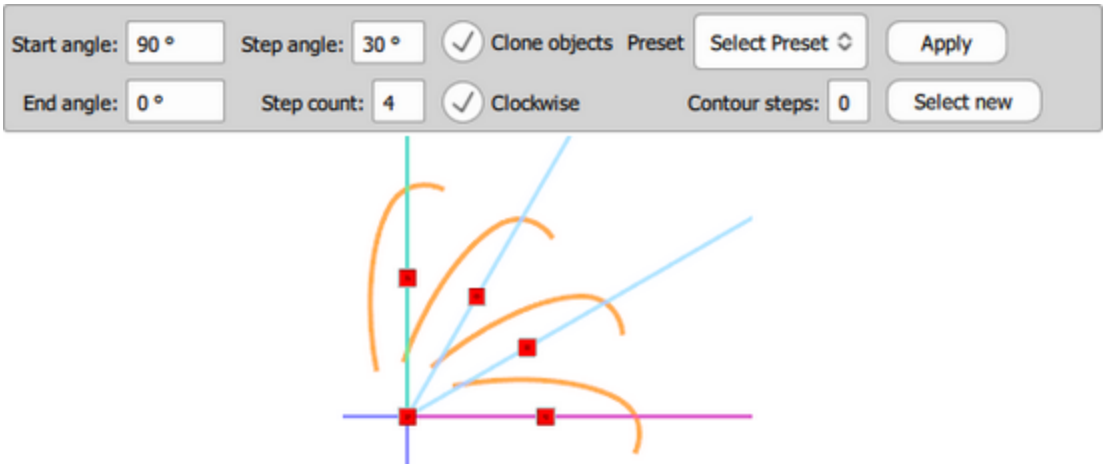
Falls Sie einen Arbeitsbereich angewendet haben, haben Sie eine zusätzliche Voreinstellung in der Liste, "An Arbeitsbereich ausrichten". Tatsächlich ermöglicht diese Voreinstellung eine 4 Ecken Spiegelung mit vier gespiegelte Objekten, die an der Arbeitsbereichsmitte ausgerichtet sind.



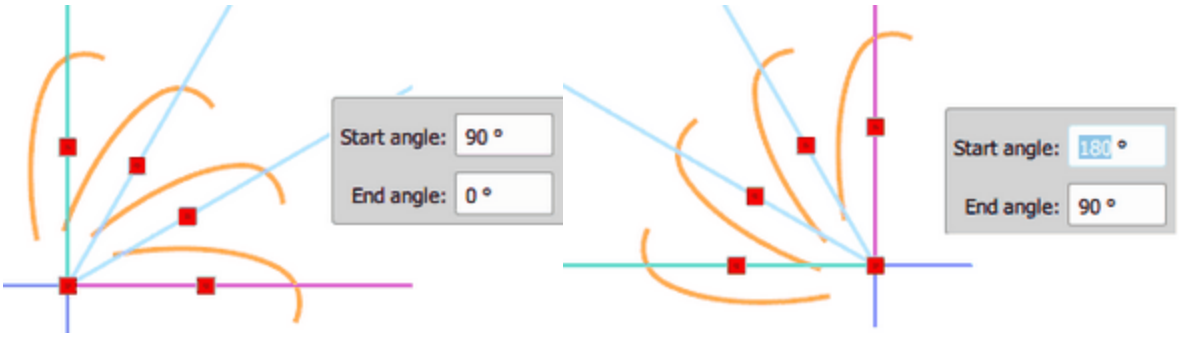
Im Kreis anordnen

Sehen wir uns an, wie Sie "Anordnen im Kreis " 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 "Anordnen im Kreis" Symbol. Sofort sehen Sie Duplikate der ausgewählten Objekte auf einem Kreisbogen angeordnet und in der "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.

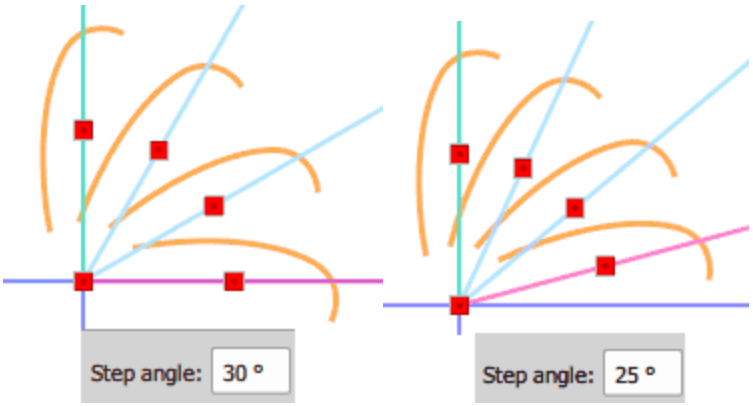
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Zuerst müssen Sie den "Startwinkel - Endwinkel" festlegen. Mit dieser Option können Sie angeben, wo die Kopien auf dem Bogen / Kreis platziert werden. Es ist die Auswahlob ein Kreisbogen oder ganze Kreis, der mit Kopien des Sratobjekts 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 Bogengröße, die Schrittzahl bleibt gleich, aber der Schrittwinkel ändert sich, so dass die Kopien in den Bogen passen.



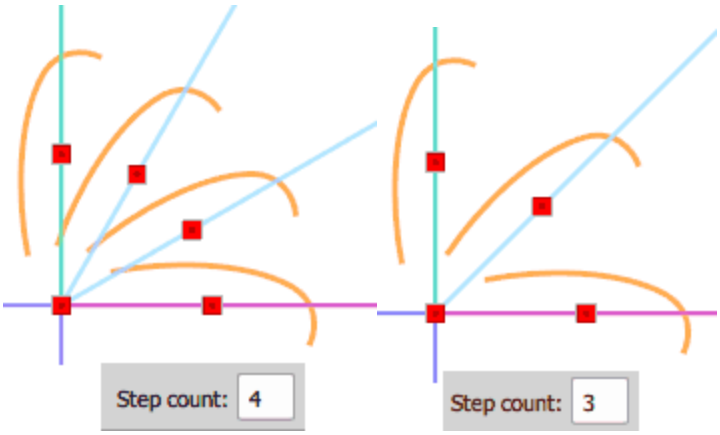
"Schrittwinkel" ist die nächste Option, die Sie anpassen können. In Wirklichkeit verwenden Sie in diesem Feld den Winkelschritt (Grad), auf den jede Kopie der kreisförmigen Anordnung platziert wird. Wenn Sie beispielsweise 15 ° Grad eingeben, wird jede Kopie der kreisförmigen Anordnung auf dem Bogen 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 Anfangs- und Endwinkeln auf der kreisförmigen Anordnung platziert werden sollen. Wenn Sie z. B. Schrittanzahl auf 3

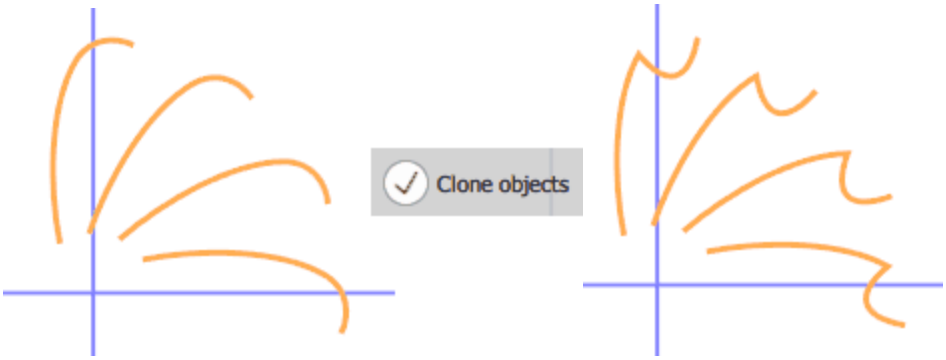
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kopien statt 4 setzen, platziert Anordnen 3 Kopien in den Bogen, indem Sie einfach den Schrittwinkel anpassen, sodass die Kopien in den Bogen passen.



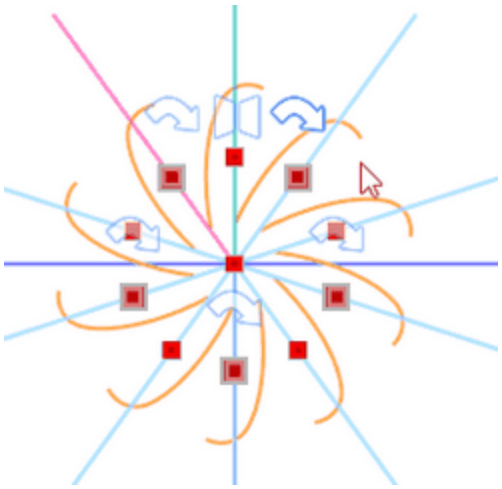
Wenn die Option "Im Uhrzeigersinn" aktiviert ist (dies ist die Standardoption), werden die Objekte / Muster im Uhrzeigersinn auf dem Kreis platziert und das anders herum, wenn nicht.

Die "KlonObjekte" können aktiviert - deaktiviert werden, bevor Anordnen angewendet wird. Wenn diese Option aktiviert ist, dann sind die Kopien des Startobjekts als Klone. 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 einem Klon vornehmen, wird sofort auf alle davon angewendet.

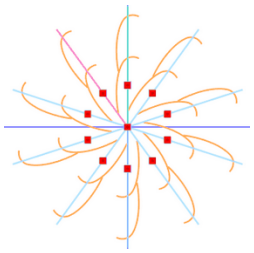


Sie können mit "Konturschritte" weitere Konturlinien der Anordnung hinzufügen. Konturlinien sind gleichmäßige parallele Linien zum äußeren Rand einer kreisförmigen Anordnung. Geben Sie die Nummer ein, wie viele Konturlinien Sie hinzufügen möchten. Auf diese Weise können Sie die kreisförmige Anordnung wiederholen. Wenn Konturschritte hinzugefügt werden, erscheint die Option "Gleich lang" und ist standardmäßig aktiviert. Wenn "Gleich lang" aktiviert ist, werden mehr Kopien auf der Konturlinie hinzugefügt, so dass alle Linien das gleiche Bild haben. Wenn Sie diese Option deaktivieren, wird die gleiche Anzahl von Kopien auf jeder Konturlinie hinzugefügt, aber es entstehen einige Lücken in der Konturlinie.

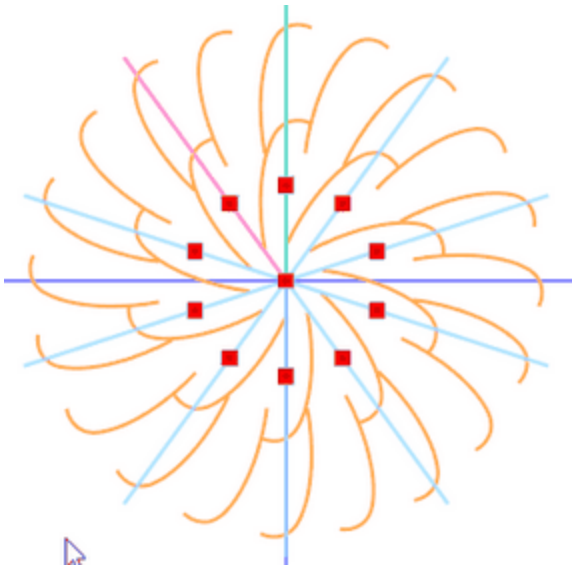
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Anordnen im Kreis



Einen Konturschritt hinzugefügt

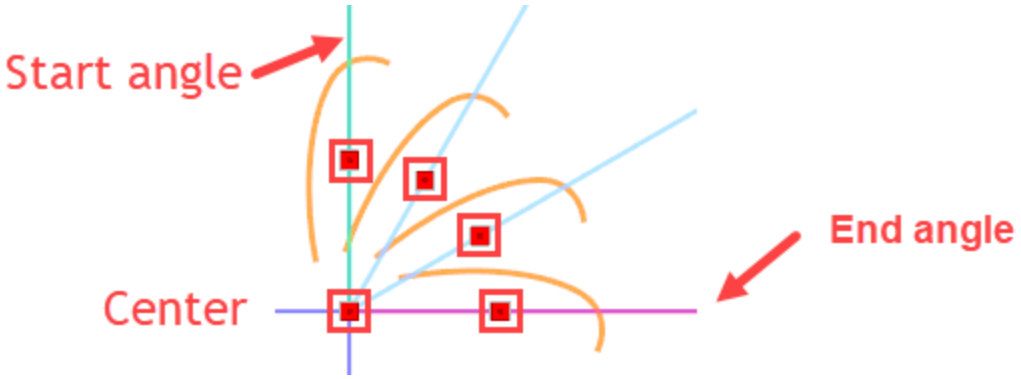


Gleiche Schritte aktiviert

Immer, wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, können Sie auf "Anwenden" klicken, um die Anordnung abzuschließen. Wenn Sie die Basisauswahl ändern möchten, können Sie "Wählen Sie neu" anklicken und können eine neue Auswahl treffen.

kreisförmige Anordnung mithilfe der optischer Kontrollpunkte anpassen

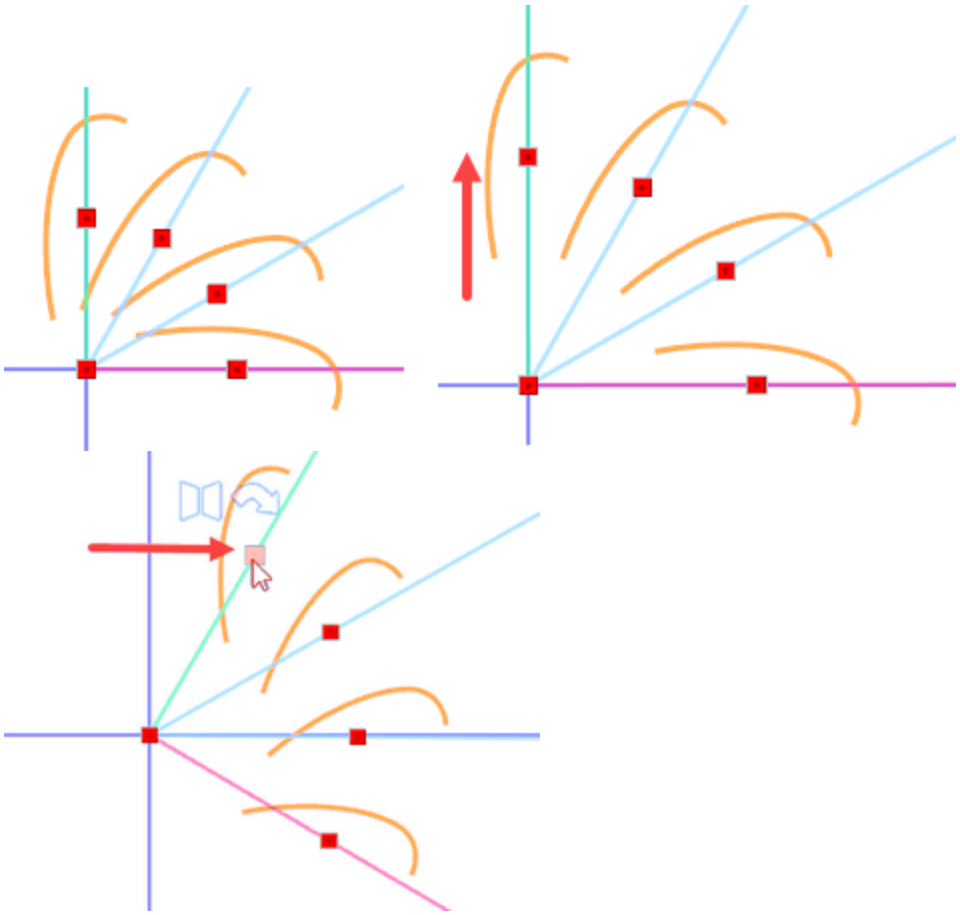
Sobald Sie "Anordnung im Kreis" starten, befinden Sie sich in einem Vorschaumodus. Im Vorschaumodus gibt es verschiedene Steuerelemente, mit denen die Anordnung angepasst werden kann. Sie können die Anordnung nur vor dem Anwenden anpassen. Im Vorschau-Modus können Sie sehen, dass eine Kopie auf den "Startwinkel" und eine auf den "Endwinkel"liegt. 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 Ziehpunkt, auf dem Startobjekt, das eine grüne Linie hat, oder einer der internen Ziehpunkte, die sich an blauen Linien befinden, können Sie verschiedene Anpassungen vornehmen. Zu allererst, wenn Sie einen dieser Ziehpunkte vom Anordnungsmittelpunkt weg verschieben, vergrößern Sie den Abstand zum Zentrum oder wenn Sie den Ziehpunkt zum Mittelpunkt hin verschieben verringert sich der Abstand. Mit diesen Ziehpunkten können Sie auch die Position des Bogens verschieben.Beim Verschieben des Bogens behalten die

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kopien die gleiche Neigung entsprechend der horizontalen - vertikalen Achse bei. Wenn Sie im Bereich "Werkzeugoptionen" nachsehen, sehen Sie den neuen Start- und Endwinkel entsprechend der Bewegung. Das Objekt mit einem magentafarbenen Umriss ist das Startobjekt. Es ist nicht Teil der Anordnung und wird bei "Anwenden" verworfen.



Wenn Sie den ersten oder einen der internen Ziehpunkt verwenden, können Sie die Anpassungen mit Strg-, Umschalt- oder Alt-Tasten verbessern:

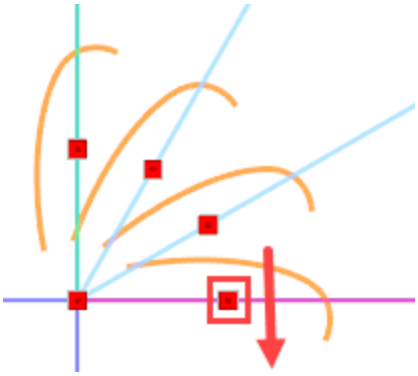
- Wenn Sie beim Verschieben des Ziehpunkts die "Strg"-Taste gedrückt halten, schnappt die Bewegung der Anordnung alle 15 Grad ein.
- Wenn Sie die "Umschalttaste" gedrückt halten, ändert sich der Bogen beim Verschieben des ersten Knotens nicht, und Sie können nur den Abstand zum Mittelpunkt ändern.
- Wenn Sie die Taste "Alt" halten, bleibt der Abstand vom Mittelpunkt der Anordnung unverändert und nur die Position des Bogens wird beeinflusst.

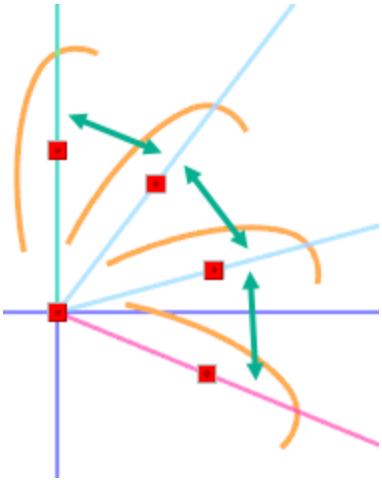
Abstand zwischen Kopien ändern (Winkel) -

Beim Verschieben des ersten Ziehpunkts oder eines der internen Knoten bleibt der Abstand zwischen den Kopien unverändert (Schrittwinkel). Wenn Sie den Abstand zwischen den Kopien ändern möchten, müssen Sie den letzten Ziehpunkt (Griff) verschieben. Wenn Sie den letzten Ziehpunkt verschieben, ändert sich der Abstand zwischen den Kopien und der "Endwinkel" ändert sich entsprechend, sodass die gleiche Anzahl von Kopien mit dem neuen Abstand zwischen den Kopien passt. Wenn Sie also den Abstand vergrößern, wächst

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

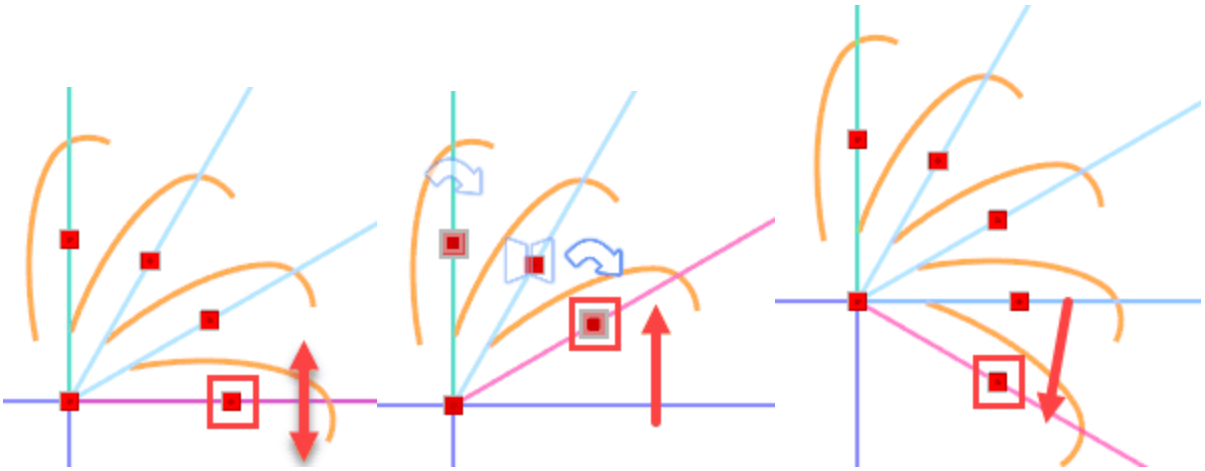
der Bogen, so dass die gleiche Anzahl von Kopien auf den neuen Bogen passt. Wenn Sie den Abstand verringern, wird auch der Bogen verkleinert.





Wenn Sie den letzten Ziehpunkt verwenden, können Sie die Anpassungen mit Strg-, Umschalt- oder Alt-Tasten verbessern.

- Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie den Abstand zwischen den Kopien anpassen, wird der Abstand in 15 Grad Schritten vorgenommen. Dies hilft sehr, bei einer genaueren Winkeländerung.
- Wenn Sie die Alt-Taste halten, können Sie den Abstand zwischen den Kopien ändern, wobei der Abstand vom Zentrum gleich bleibt.
- Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten, können Sie die Anzahl der Kopien erhöhen oder verringern, wobei der Abstand zwischen ihnen gleich bleibt. Wählen Sie den letzten Kontrollpunkt, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und bewegen Sie den Kontrollpunkt in die gewünschte Richtung. Bewegen Sie die Maus nach aussen, dann werden neue Kopien in Bewegungsrichtung erstellt. Wenn Sie sich nach Innen bewegen, werden Kopien entfernt. Der Abstand zwischen ihnen ändert sich nicht, er ist derselbe wie zu Beginn des Vorgangs. In Wirklichkeit definieren Sie bei gehaltener Umschalttaste mit der Maus den Bogen, auf dem die Anordnung liegt. Der Startwinkel bleibt gleich und durch Bewegen der Maus definieren Sie den Endwinkel. Sie müssen schauen, ob Sie die Maus im Uhrzeigersinn oder nicht bewegen müssen, je nachdem, was bereits in den Optionen ausgewählt wurde.

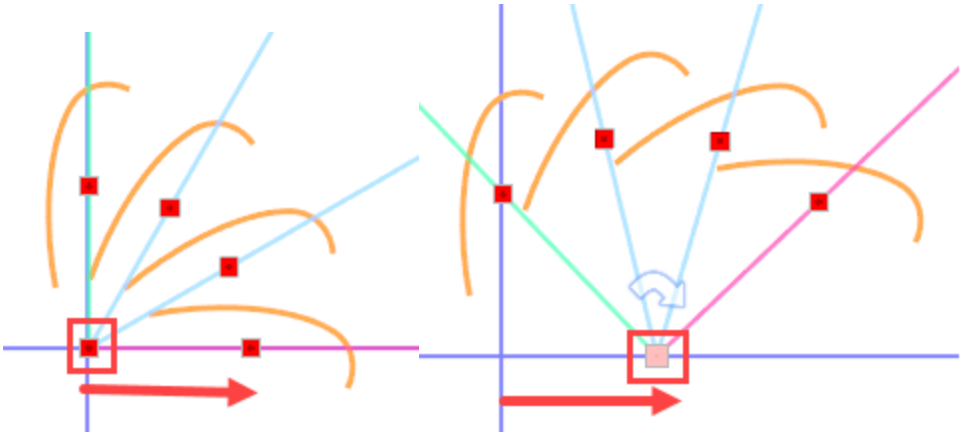


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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-Zentrum verschieben, um eine bessere Vorschau zu erhalten, wie Die Anordnung zu Ihrem Muster passt. Sie können die Anordnung so verschieben, wie sie ist, indem Sie einfach das Anordnungs-Zentrum verschieben. Die Anordnung wird unverändert beibehalten und nur an einen neuen Ort verschoben.

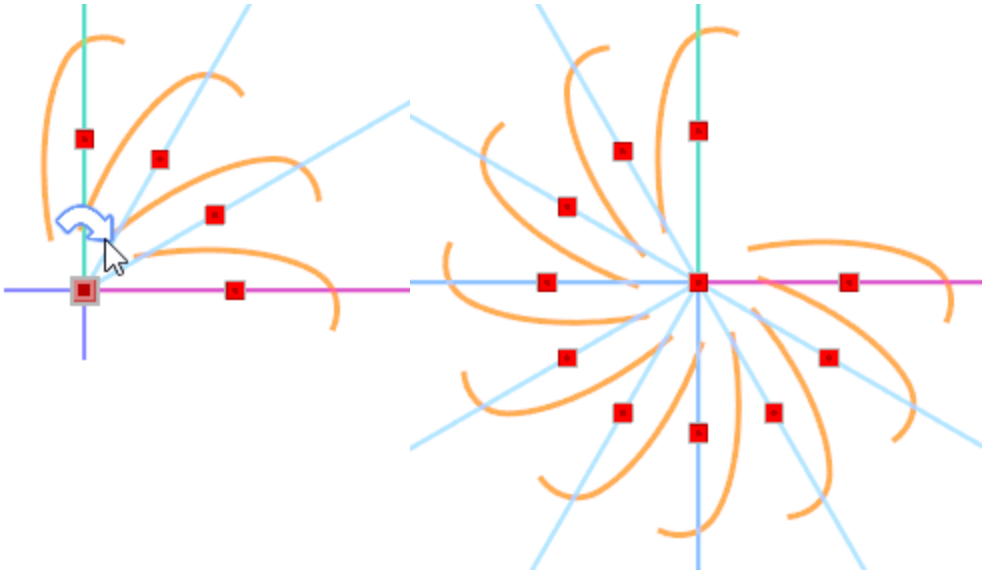
Sie können auch das Rotationszentrum der Anordnung verschieben. Halten Sie dazu die Umschalttaste gedrückt, während Sie das Anordnungs-Zentrum verschieben. Die Position des Ausgangsobjekts und die Größe des Bogens bleiben gleich, aber die Drehung der Kopien und die Platzierung des Bogens ändern sich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



Drehrichtung ändern

Die Richtung, in der die Anordnung erstellt wird, ist normalerweise im Uhrzeigersinn. Sie können diese Richtung einfach umkehren, indem Sie die Option "Im Uhrzeigersinn" in der Optionenleiste 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 auf die Drehrichtung der Anordnung wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Klicken Sie noch einmal und es wird wieder umgekehrt. Wenn die Anordnung gegen den Uhrzeigersinn angewendet wird, ist der Bogen anders, so dass Sie nicht die gleiche Anzahl an Kopien haben.

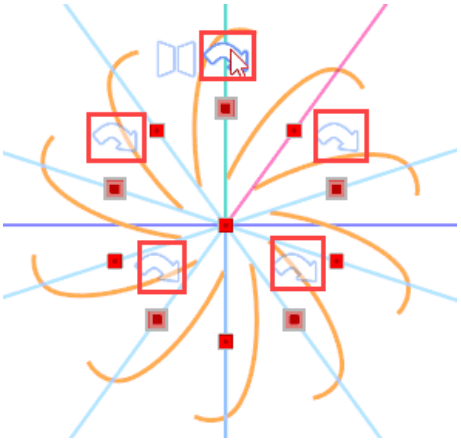
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



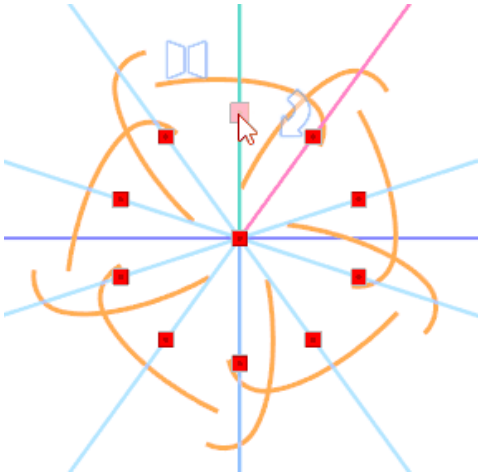
Drehen - Spiegelkopien

Eine sehr schöne Möglichkeit zum Erstellen eindeutiger Muster ist die Verwendung unterschiedlicher Neigung oder die Verwendung gespiegelter Kopien in Anordnen. Wenn Sie Ihre Maus über einen der Ziehpunkte 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.

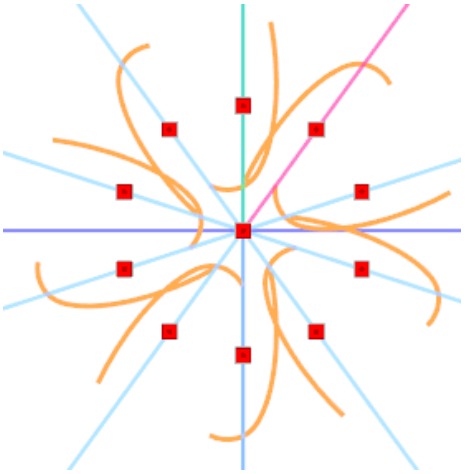
Der erste Griff ist ein Drehgriff. Ändern Sie die Neigung der Klone in 90° Grad Schritten. Mit einem einfachen Linksklick drehen Sie den Klon um 90° Grad. Klicken Sie noch einmal, um erneut zu drehen.



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



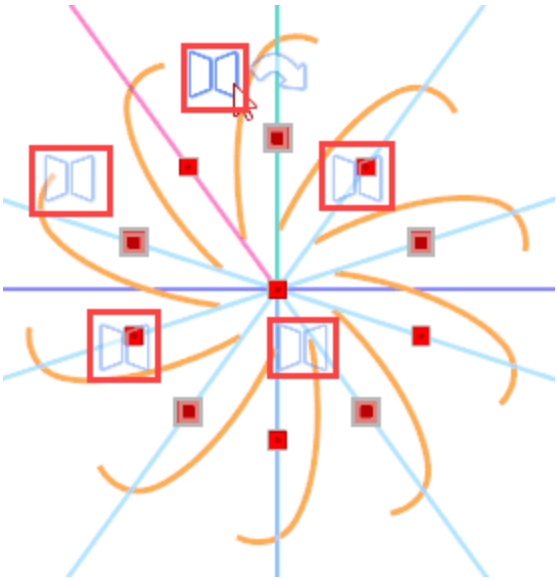
Klicken Sie einmal auf den Drehgriff und die Kopien werden um 90° Grad gedreht



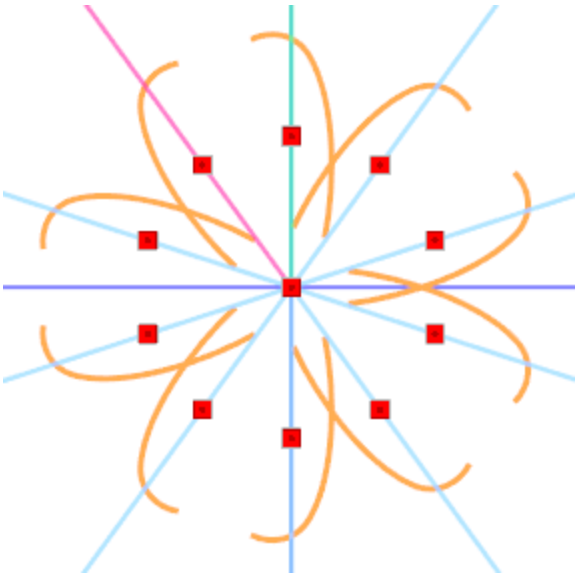
Klicken Sie erneut und sie werden wieder um 90° Grad gedreht

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

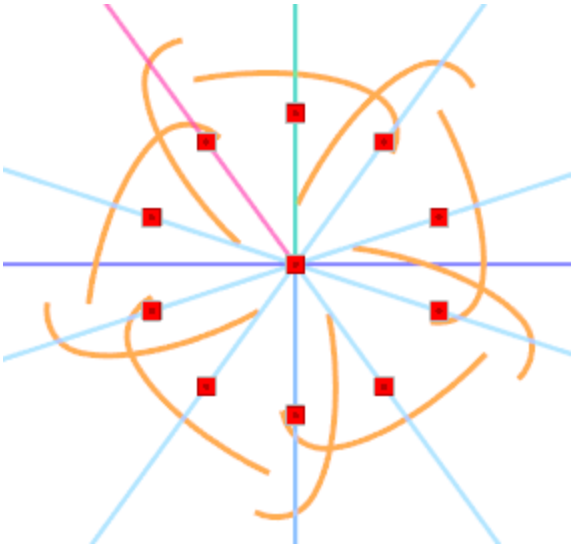


Bewegen Sie die Maus über einen der Kontrollpunkte, alle betroffenen Kopien sind ebenfalls hervorgehoben.

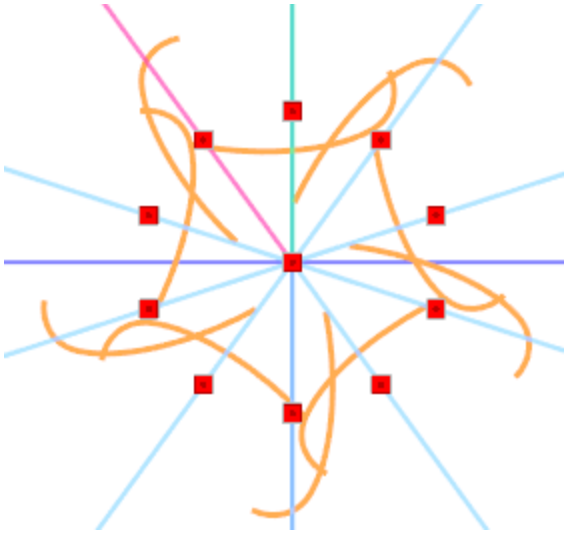


Klicken Sie einmal mit der linken Maustaste und alle betroffenen Kopien wurden gespiegelt.

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



Diese 2 Kopien wurden gedreht.

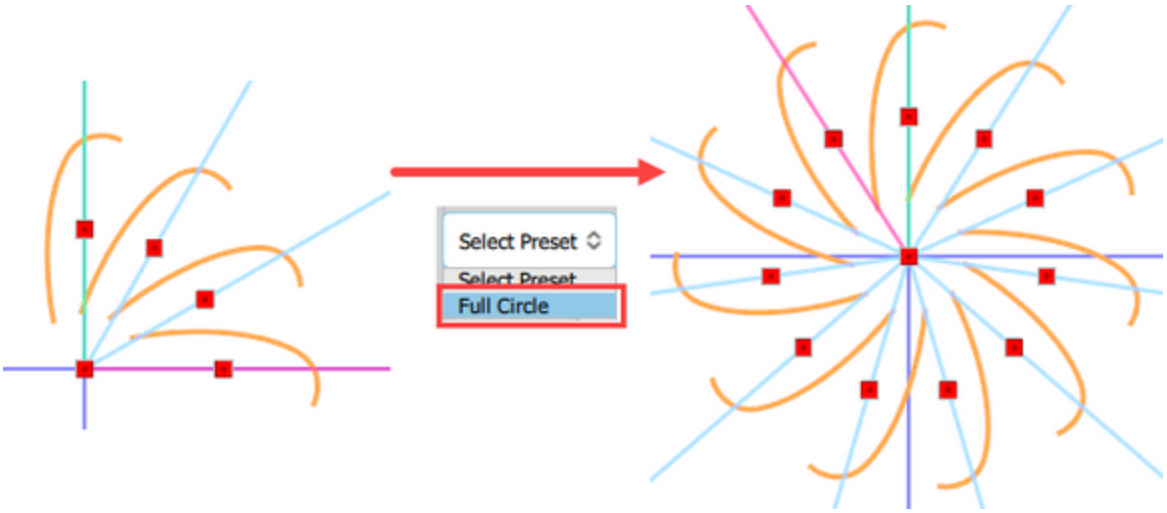


Die gedrehte Version wird gespiegelt

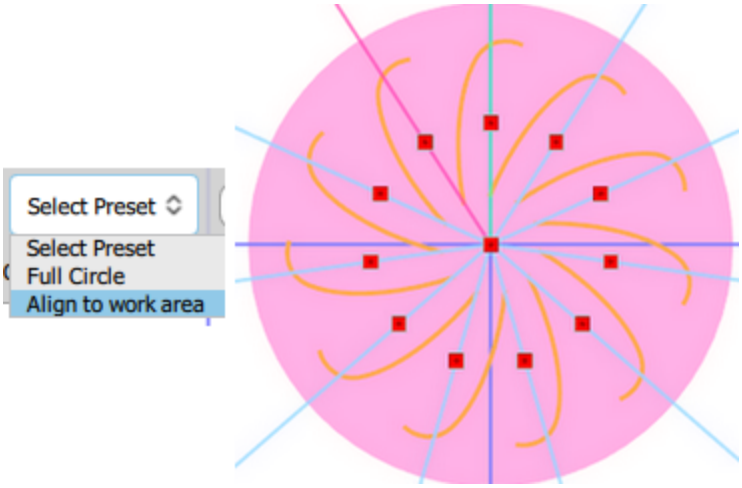
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Voreinstellung auswählen

Im Menü Voreinstellung können Sie die Voreinstellung "Voller Kreis" auswählen. Diese Voreinstellung verwendet die ausgewählten Objekte, um eine Anordnung im Kreis zu erstellen. Diese Option ist sehr nützlich, da sie den Abstand zwischen den Objekten automatisch berechnet.



Falls Sie einen Arbeitsbereich angewendet haben, haben Sie eine zusätzliche Voreinstellung in der Liste, "An Arbeitsbereich ausrichten". In der Realität verwendet diese Voreinstallung eine Vollkreis-Anordnung mit dem ausgewählten Objekt, dieses Mal ausgerichtet am Zentrum des Arbeitsbereichs.

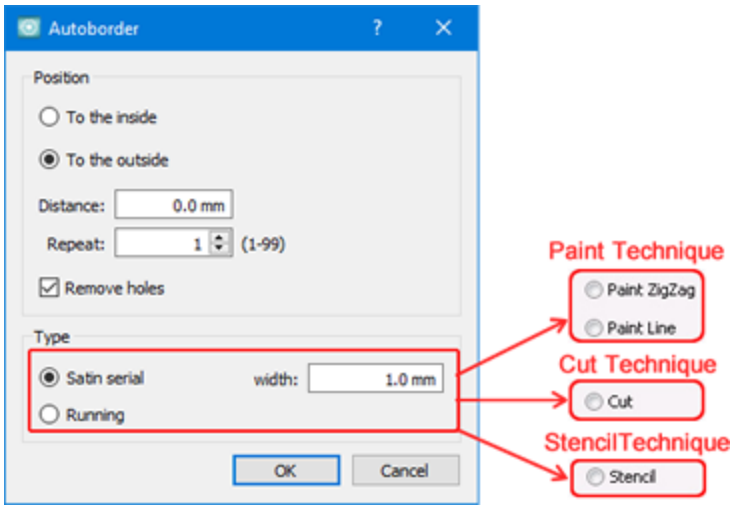


Ränder

Das Werkzeug "Autoborder" - automatischer Rand ist ein sehr nützliches Werkzeug zum Erstellen von Rahmen. Mit diesem Werkzeug können Sie einen Rand um ein oder mehrere Objekten hinzufügen, aus der folgenden Auswahl "Heftstich", "Plattstich seriell", "Farb Zickzack"(Malen), "Farblinie"(Malen), "Ausschneiden" und "Schablone". Die jeweiligen "Techniken" sollten aktiviert sein, damit die "Autoborder"-Typen "Malen", "Schneiden" und "Schablone" verfügbar sind. Um das "Autoborder"-Werkzeug zu verwenden, müssen Sie zunächst ein oder mehrere Objekte auswählen, auf die Sie eine "Autoborder" anwenden möchten. Dann können Sie die "Autoborder"-Funktion auf 3 Arten aktivieren, zuerst durch Drücken auf das "Autoborder"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Symbol. das sich in der Standard-Symbolleiste befindet, zweitens über die Option "Autoborder" im Rechtsklickmenü und schließlich über die Option "Autoborder" im Menü "Werkzeuge – automatischen Rand hinzufügen". Das Dialogfeld der folgenden Abbildung wird angezeigt.

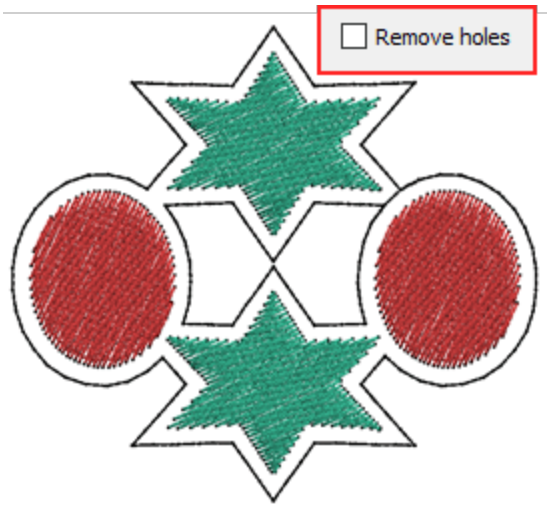


Im Dialogfeld "Autom. Rand& Schnitt" können Sie die "Position", den "Abstand", die "Anzahl der Wiederholungen" und den "Typ" der automatischen Umrandung festlegen. Die Position der automatischen Umrandung kann "nach innen" und "nach außen" sein. Wenn Sie für beide Optionen keinen bestimmten Wert im Feld "Abstand" eingeben, wird der automatische Rand 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 Randes und der neuen Position des Randes innerhalb oder außerhalb des Objekts. Mit dem Feld "Wiederholungen" können Sie eine Anzahl von Wiederholungen für den automatischen Rand definieren. Jeder Abstand, den Sie im Absatndsfeld definieren, ist auch der Abstand zwischen den Wiederholungen des automatischen Randes.

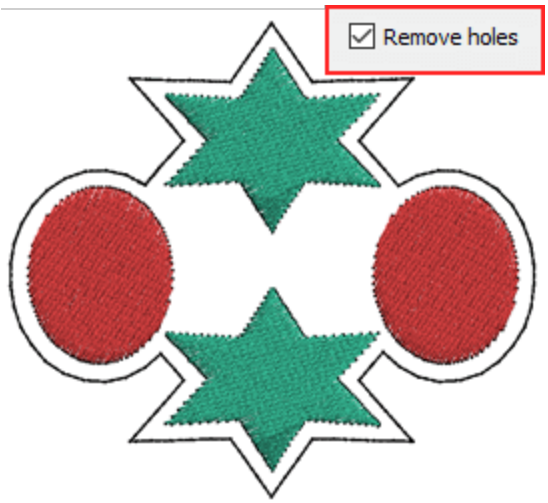
Die Option "Löcher entfernen" ist nützlich, wenn Sie eine automatische Umrandung für viele Designobjekte erstellen möchten. Wenn diese Option deaktiviert ist, neigen die kleineren Objekte der Auswahl dazu, eine automatische Umrandung um sie herum zu erstellen, und diese automatische Umrandung ist wie 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 Heftstich, Platstich, gemalter ZickZack, gemalte Linie, Schneid und Schablonen-Typen wählen. Die entsprechenden Techniken sollten aktiviert werden, damit die Optionen angezeigt werden. Für Satinlinie und gemalten ZickZack können Sie auch die Breite einstellen, die der Rand haben soll.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Löcher entfernen deaktivierten



Löcher entfernen deaktivierten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Objekte bearbeiten

In den vorherigen Kapiteln haben wir verschiedene Werkzeuge und Techniken vorgestellt, die verfügbar sind, um ein Muster 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 Musters 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.

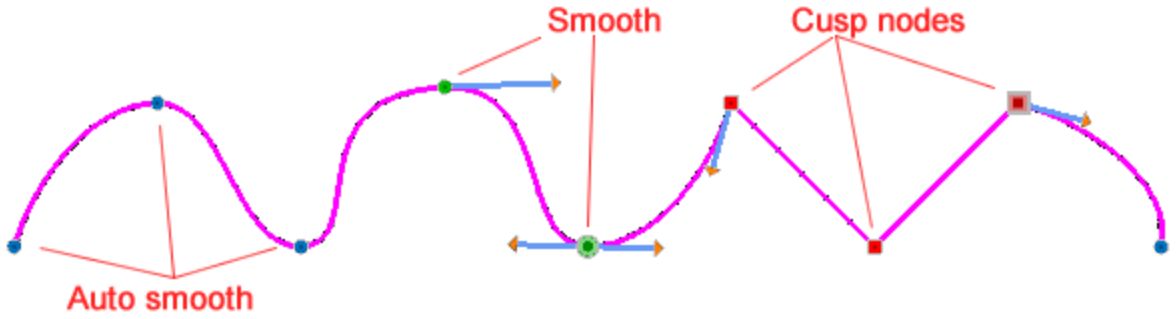
Knoten bearbeiten

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 "Knoten bearbeiten" ändern. Sie können den Modus "Knoten bearbeiten" entweder durch Drücken auf sein Symbol 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, auf dem Umriss des Objekts werden Umformpunkte genannt und sind die Verbindungspunkte zwischen den Abschnitten. Wenn Sie den Mauszeiger auf einen Punkt oder einen Abschnitt platzieren, können Sie durch Klicken und Ziehen die Form des Umrisses ändern. Auch wenn Sie das gewünschte Muster beim ersten Versuch nicht erstellt haben, können Sie später die erstellte Form anpassen, indem Sie die Position der Punkte und ihrer Abschnitte ändern. Es gibt drei Arten von Punkten:

- Autokurvenpunkte werden durch ein rundes dunkelblaues Symbol angezeigt. Diese Punkte werden automatisch von der Software erzeugt, 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.Kurvenpunkte werden normalerweise werden dem Muter 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 Abschnitten. Die Kurvenpunkte haben Steuerpunkte, die sich immer direkt gegenüberliegen und mit denen die verbundenen Kurven angepasst werden können. Wenn Sie einen der Pfeile bewegen, passen Sie beide Abschnitte an.

- Eckpunkte: Sie sind durch ein rotes Quadrat gekennzeichnet.Mithilfe von Eckpunkten können Sie scharfe Übergänge erstellen, z. B. Ecken oder spitze Winkel. Wenn die mit dem Punkt verbundenen Abschnitte Linien sind, dann gibt es keine Kontrollpunkte. Wenn Sie jedoch eine der Linien leicht ändern, und sie gebogen wird, dann erscheinen auf dieser Seite Pfeile. Mit Eckpunkten können Sie ein Abschnitt des Punktes ändern, ohne den anderen zu beeinflussen. Dies ist nützlich, wenn Sie präzise Einstellungen an einem Teil des Entwurfs vornehmen möchten, ohne einen anderen zu beeinflussen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Beim Punkte zeichnen, kann es sich um jeden 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, die Form des Objekts anpassen können und während Sie die Position eines Punktes ändern, können Sie die Form des Objekts anpassen .

Die meisten von Ihnen gezeichneten Formen (Rechtecke, Ellipsen usw.) sowie Text - Monogramm - Objekten haben einen spezielle Punkte, wenn Sie sie im Modus "Knoten bearbeiten" verändern wollen. Um ein solches Objekt in ein Kurvenobjekt umzuwandlen, 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 Abschnitte wie bei jedem normalen Objekt bearbeitet werden können.

Glatte Knoten

Wenn Sie ein Bild importieren und automatisch digitalisieren/nachzeichnen, kann die Software aufgrund der Komplexität des Bildes zu viele Knoten beim Importieren erstellen. Die Option "Knoten glätten" hilft Ihnen dabei und entfernt nicht benötigte Knoten.

Starten Sie also den Modus "Knoten bearbeiten" und wählen Sie eine Reihe von Knoten aus. Geben Sie einen Wert für die Glättungsstufe ein. Dieses numerische Feld kann Werte zwischen 1 und 10 annehmen. Bei einem Wert von 1 werden die Knoten nur geringfügig entfernt, bei einem höheren Wert wird die Glättung verstärkt und die Knoten werden entfernt. Auf diese Weise können Sie die Qualität von Mustern erhöhen, die nach der Nachzeichnung (automatische Digitalisierung) erstellt werden. Da Höckerknoten von diesem automatischen Werkzeug nicht entfernt werden, empfehlen wir, die Höckerknoten in glatte Knoten umzuwandeln und dann das Werkzeug anzuwenden. Beachten Sie, dass sich bei Verwendung eines hohen Glättungsgrades die ursprüngliche Form stark verändern kann, also glätten Sie, indem Sie den Wert erhöhen und den Vorgang wiederholen, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Knoten auswählen

Wie bereits erwähnt, können Sie die Form eines Objekts einfach ändern, indem Sie einfach die Objektkurve oder die Umformpunkte der Objekte bewegen. Sie können leicht einzelne oder mehrere Punkte auswählen und manipulieren. Wenn Sie mehrere Punkte auswählen, können Sie verschiedene Teile eines Objekts zusammenhängend verformen. Wenn Sie "Knoten Bearbeiten" starten, sehen Sie die Punkte jedes ausgewählten Objekts. Die einfachste Möglichkeit, einen Punkt auszuwählen, ist einfach darauf zu klicken. Wenn ein Umformpunkt ausgewählt wird, vergrößert sich sein Icon, 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.

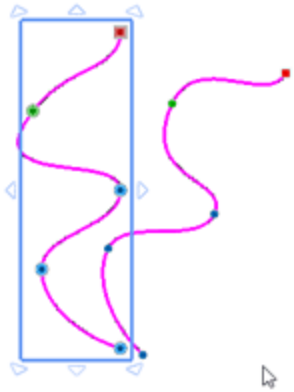
Wenn Sie mehrere Punkte auswählen wollen, die nicht in ein Rechteck passen, halten Sie die Ctrl Taste gedrückt, während Sie die Umformpunkte mit der Maus anklicken. Wenn Sie auf einen bereits ausgewählten Punkt klicken, wird dieser wieder abgewählt und umgekehrt.

Wenn Sie alle Punkte zwischen zwei Umformpunkten gleichzeitig auswählen wollen, klicken Sie auf den ersten, drücken die Shift Taste und klicken dann 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 Verbindungsabschnitte 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: "Polygonauswahl", "Alles markieren" und "Auswahl umkehren" wählen. Mit der "Polygonauswahl" können Sie alle Punkte eines bestimmten Teils auswählen, zum Beispiel besteht das Objekt der folgenden Abbildung, aus 2 Teilen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Umformpunkt, verwenden Sie die Option "Polygonauswahl" und "Alles markieren", dann werden nur die Punkte des Unterobjekts ausgewählt. Wählen Sie "Alles markieren",dann können Sie alle Umformpunkte eines Objekts auswählen.Schließlich können wir mit "Auswahl umkehren" alle Umformpunkte außer den bereits ausgewählten auswählen.



Polygonauswahl

Alles markieren

Auswahl umkehren

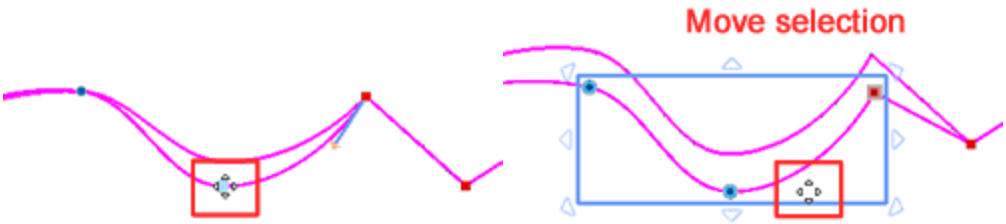
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Form bearbeiten

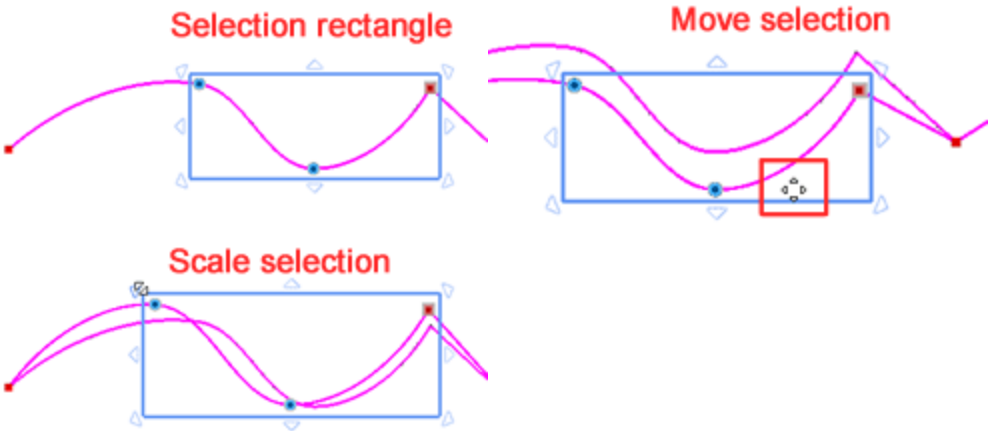
Wenn wir mit dem Modus "Knoten bearbeiten" arbeiten, ist unser Hauptziel, die Form eines Objekts zu bearbeiten. Dies kann auf verschiedene Arten erreicht werden, Sie können einen oder mehrere Punkte verschieben, Sie können die Kurvenlinie bearbeiten und Sie können auch einen zusätzlichen Punkt auf einer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

Knoten verschieben

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 einen Punkt anklicken, der in der Auswahl enthalten ist, und die Maus an den gewünschten Ort ziehen. Die Punkte 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.



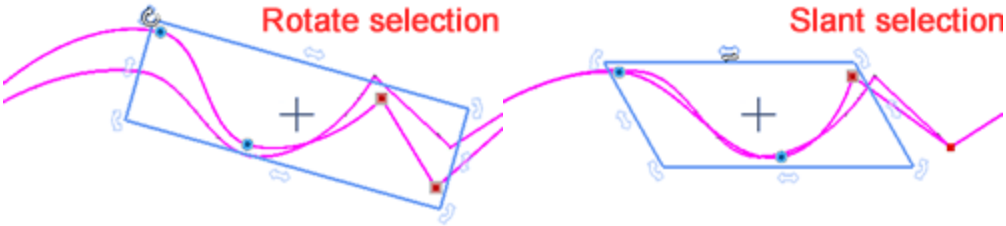
Wenn Sie mehrere Umformpunkte auswählen, wird um die Auswahl herum ein Markierungsrechteck angezeigt, das die Auswahl aufzeigt und Steuerelemente bereitstellt. Durch Verschieben der ausgewählten Punkte ändern sich auch alle damit verbundenen Abschnitte. Mit den verfügbaren Steuerelementen können Sie problemlos erweiterte Veränderungen mit den ausgewählten Punkten durchführen. Dies kann in vielen Fällen beim Arbeiten mit Umformpunkte helfen. Mal sehen, wie das funktioniert. Wenn Sie mehrere Objekte mit dem Auswahlrechteck auswählen, sehen Sie standardmäßig daran Pfeile. Setzen Sie den Cursor auf einen dieser Pfeil und ziehen Sie ihn in die Richtung, in die Sie die Auswahl der Punkte skalieren möchten. Wenn Sie von der Auswahl nach aussen ziehen, vergrößern Sie sie, ziehen Sie nach innen, können Sie die Auswahl verkleinern. Mit den Eckgriffen erhalten Sie eine proportionale Skalierung, aber wenn Sie die seitlichen Griffe verwenden, wird nur die ausgewählte Seite skaliert.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

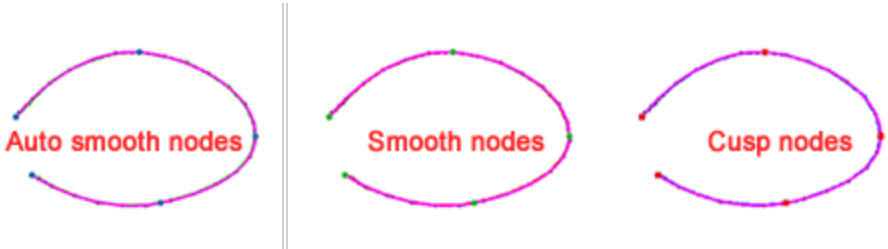
Halten Sie beim Bewegen der Umformpunkte die "Alt" -Taste gedrückt, dann wird der Cursor an der nächsten vertikalen und horizontalen Linie des Rasters ausgerichtet. Von hier aus können Sie die Punkte basierend auf dem Raster an die gewünschte Position verschieben.

Wenn Sie mehrere Punkte ausgewählt haben und die Skalierungspunkte sehen, dann können Sie die verfügbaren Ziehpunkte mit einem einzigen Linksklick innerhalb des Auswahlrechtecks von Skalierungspunkten in Dreh-Ziehpunkte verändern. An den Ecken haben Sie nun 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 Kreuz, das der Drehmittelpunkt ist. Sie können den Drehmittelpunkt verschieben, um eine beliebige Drehung 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 Schrägstellungsgriffe, mit denen Sie die Auswahl verzerren können. Wenn Sie auf diese Doppelpfeile klicken und ziehen, können Sie die Auswahl zu in die Richtungen neigen, in die die Pfeile zeigen. Alle Neigungen 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 Neigung entsprechend der gegenüberliegenden Seite ausgeführt.

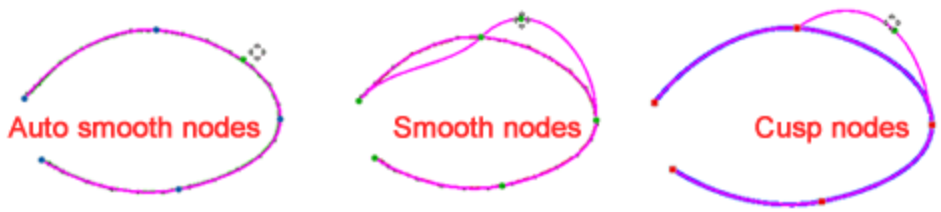


Kurve bearbeiten

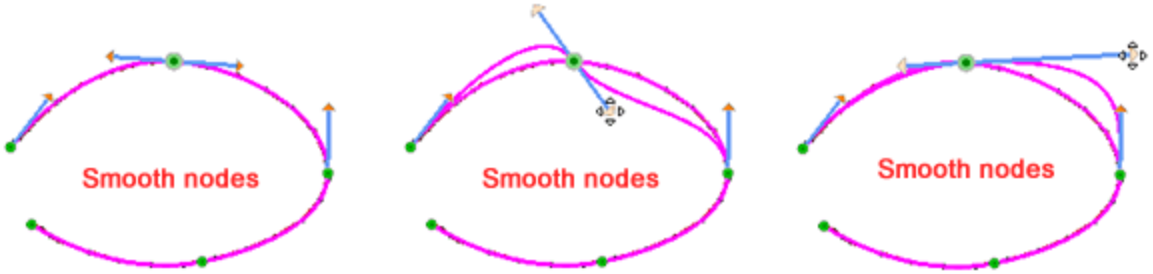
Sie können die Objektform auch bearbeiten, indem Sie eine der Kurven bearbeiten. Wenn Sie den Mauszeiger über den Umriss gehen, wird ein grünes Umformpunktezeichen angezeigt. Wenn Sie klicken und ziehen, während Sie sich über dem Umriss befinden, wird sich die Kurve ändern. An dieser Stelle müssen wir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



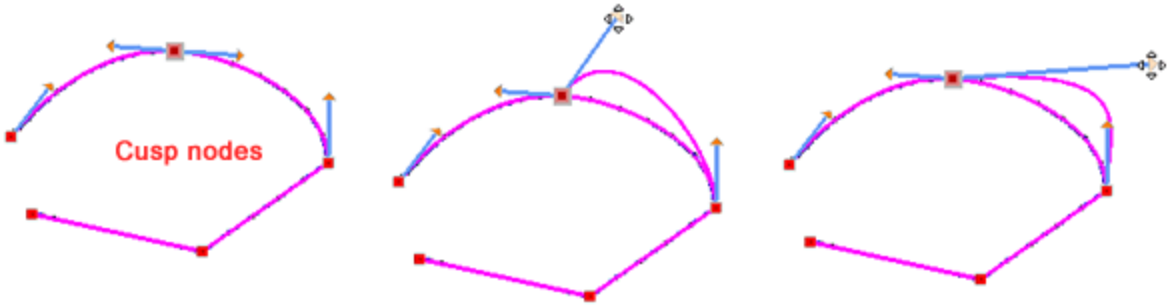
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sie können eine Kurve auch mithilfe der Pfeile eines Umformpunktes bearbeiten. Wenn Sie einen Eckpunkt auswählen, werden Kontrollpfeile angezeigt. Bei Autokurvenpunkten und Eckpunkten, die mit einer geraden Linie verbunden sind, erscheinen keine Pfeile. Pfeilgriffe erscheinen an 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 der Verwendung der Pfeilgriffe von Kurvenpunkten ändern sich beide angrenzende Kurven, die mit dem Punkten verbunden sind, entsprechend.



Für Eckpunkte, die mit Kurven verbunden sind, haben Sie ebenfalls Pfeilgriffe, wenn Sie einen Knoten auswählen. Der grundlegende Unterschied besteht darin, dass bei der Verwendung eines Pfeils eines Eckpunkte nur die betreffende Seite beeinflusst wird.



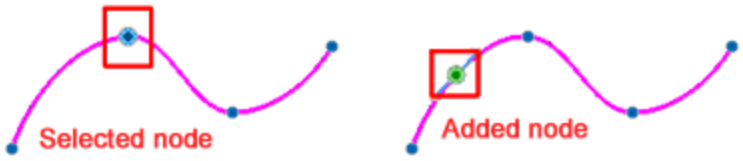
Umformpunkte löschen / hinzufügen

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 "Kontrollpunkt hinzufügen". Wenn dies nicht der genaue Platz ist, an dem Sie den Umformpunkt einfügen möchten, können Sie auf einen anderen Punkt der Kurve klicken. Wenn Sie die Option "Kontrollpunkt 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 "Scheitelpunkt" 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.

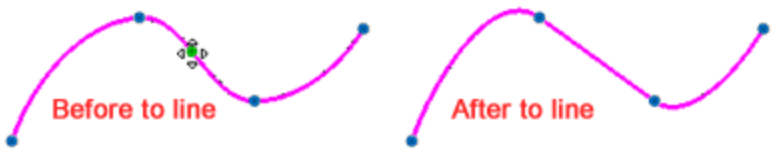


Auf die gleiche Weise müssen Sie möglicherweise Umformpunkt entfernen, um ein Objekt leichter umzuformen. Wenn Sie einen Punkt nicht benötigen, können Sie ihn löschen. Wählen Sie zuerst die Punkte aus, die Sie löschen möchten, und klicken Sie dann auf die Taste Entf auf Ihrer Tastatur. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf den Punkt klicken, den Sie entfernen möchten, und die Option "Kontrollpunkt löschen" aus dem Auswahlmenü 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 umzuwandeln. Wenn Sie eine Kurve haben und in eine gerade Linie umwandeln möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Kurve, und im erscheinenden Menü verwenden Sie die Option "Zur Linie". Sie können auch die Option "Zur 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.



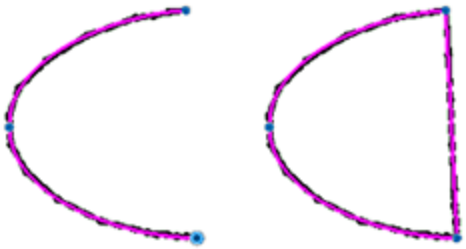
Die Option "Zur Kurve" ist das Gegenteil der Option "Zur Linie". Wenn Sie eine Form mit geraden Liniensegmenten haben, können Sie sie in Kurven umwandeln, sodass Sie jede gewünschte Form erhalten können. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Option "Zu Kurve" anzuwenden. Zuerst können Sie mit der rechten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Maustaste direkt auf die Linie klicken und im erscheinenden Menü die Option "Zur Kurven" 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 "Zur Kurve" auf mehrere Punkte anwenden, indem Sie die gleichen Schritte ausführen.

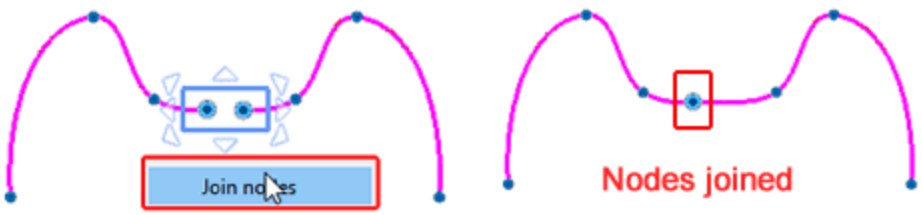
Kontur schließen

In vielen Fällen, wenn Sie Formen mit offenen Umrissen haben, möchten Sie vielleicht den letzten Umformpunkt mit dem ersten Punkt verbinden. Sie können nur Konturen schließen, der zum selben Kurvenobjekt gehört. Um einen offenen Umriss zu schließen, müssen Sie den Start- oder den Endpunkt auswählen, mit der rechten Maustaste klicken und aus dem erscheinenden Menü die Option "Kontur schließen" auswählen. Der ausgewählte Punkt wird mit dem Start- 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.



Knoten verbinden

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



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

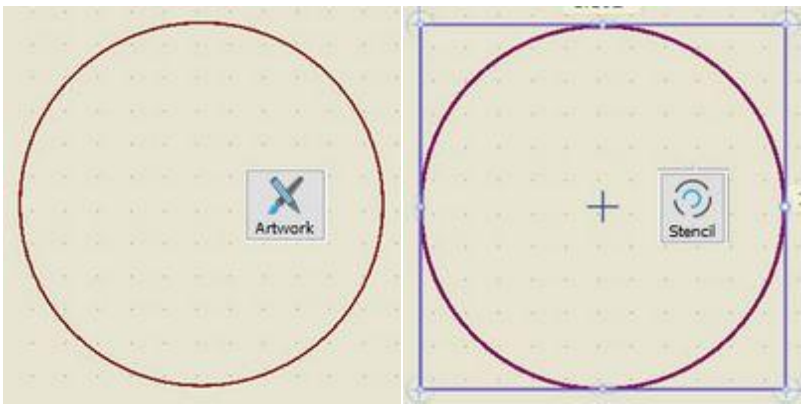
Wenn die zusammengefügten Teile immer noch ein offenes Umrissobjekt sind, können Sie daraus ein geschlossenes Objekt machen, indem Sie entweder die Knoten verbinden oder mit die Option "Umriss schließen" verwenden.

Kontur teilen

In vielen Fällen müssen Sie ein Kurvenobjekt in mehrere Kurvenabschnitte aufteilen. Im Modus "Knoten bearbeiten", müssen Sie mit der rechten Maustaste auf den Punkt klicken, in dem die Kurve geteilt werden soll, und im dann erscheinenden Menü die Option "Kontur trennen" verwenden. Aus dem ausgewählten Punkt werden zwei Punkte, die zum selben Objekt, aber in zwei verschiedenen Abschnitten gehören. Wenn diese Funktion auf eine geschlossene Form angewendet wird, wird diese zu einer offenen Form ohne Füllfarbe. Auf eine offene Form wie ein Liniengrafikobjekt angewendet, wird dieses in zwei Liniengrafikobjekte aufgeteilt. Wenn Sie die Option „Kontur trennen“ 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".

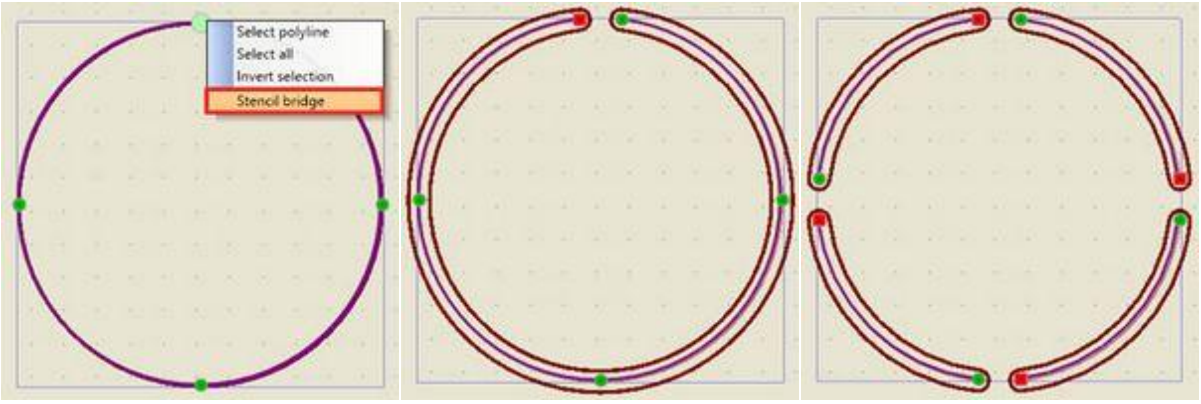
Schablonenbrücke

Es gibt ein spezielles Kapitel, überSchablonen. In diesem Artikel werden wir zeigen, wie Sie Schablonenobjekten Schablonen-Brücken hinzufügen. Wenn Sie ein geschlossenes Objekt mit dem Umriss "Schablone" sehen, dann sehen Sie keinen Unterschied in der Vorschau. In der rechten Abbildung ist die ursprüngliche Vorlage und in der rechten Abbildung sehen Sie das gleiche Objekt in der Technik Schablone dargestellt. Das Objekt hat sich nicht verändert, da es sich um eine geschlossene Form handelt.



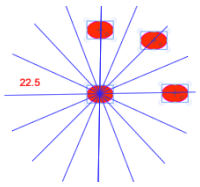
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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



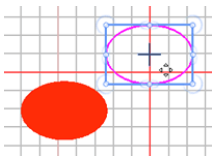
Objekte positionieren

Beim Erstellen oder Bearbeiten von Mustern, ist die Positionierung der Objekten eine der nützlichsten Aufgaben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Objekte zu positionieren, Sie können diese einfach an eine neue Position ziehen, mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur verschieben und die horizontalen und vertikalen Koordinaten einstellen. Jede der Möglichkeiten hilft Ihnen, 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, 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 an einem virtuellen Hilfslinienraster, alle 22,5 Grad einrasten. Dieses Einrasten verhilft Ihnen zu genauen Bewegungen. Auf diese Weise können Sie leicht in die gleiche horizontale oder vertikale Position gelangen, wie wenn Sie das Objekt horizontal - vertikal, wenn Sie das Objekt diagonal bewegen. Der Punkt, den Sie am Beginn des Ziehens angeklickt haben, wird zum Mittelpunkt der virtuellen Hilfslinien.

Halten Sie die Tasten Strg + Umschalttaste gleichzeitig gedrückt, dann können Sie das Objekt nur horizontal oder vertikal verschieben.



Wenn die Option „Raster – Snap“ im Menü "Ansicht" aktiviert ist, dann rastet beim Verschieben eines Objekts der Cursor an der nächstgelegenen horizontalen oder vertikalen Linie des Gitters ein. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt, während Sie ein Objekt ziehen oder zeichnen, dann können Sie „Raster-Snap“ vorübergehend umschalten von aktiviert auf deaktiviert und umgekehrt. Das bedeutet, dass Sie die Fangfunktionalität (Snap), vorübergehend deaktivieren können um eine Operation durchzuführen oder vorübergehend zu aktivieren, wenn sie deaktiviert ist.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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, in 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.

Objekt mit X- und Y-Koordinaten verschieben

Die genaueste Möglichkeit, die Position einer Form zu ändern, 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

Werkzeugoptionen 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 eingeben. Mit dem Raster können Sie den genauen Bereich finden, in dem das Muster platziert werden soll, und die entsprechenden Werte eingeben. Das Lineal definiert virtuelle X- und Y-Achsen und deshalb können Sie auch 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 der neuen Position freigeben, wird dort ein doppeltes Objekt erstellt und das ursprüngliche Objekt bleibt unverändert.

Kopieren - Duplizieren - Löschen

Mit "Kopieren-Einfügen" können Sie 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 aus dem "Menü Bearbeiten" verwenden. Wenn Sie beispielsweise ein Objekt auswählen und kopieren (Strg + C), wird das Objekt in die Zwischenablage kopiert und Sie können die Option "Einfügen" verwenden, um es im selben oder in einem anderen Muster einzufügen. Da die Software Informationen über die Position des Objekts enthält, werden die Objekte immer an der ursprünglichen Stelle platziert und bleiben ausgewählt, um sie, wohin auch immer, zu verschieben. Tatsächlich wird jedes Mal, wenn Sie das Kopieren auf das selbe Muster anwendt wird, ein doppeltes Objekt erstellt. Sie können die gleichen Ergebnisse auch mit der Option "Duplikat" in der Werkzeugleiste Optionen erreichen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

oder mit "Ausschneiden" (Strg + X), in diesem Fall wird das ausgeschnittene Objekt aus dem Arbeitsbereich entfernt und in die Zwischenablage kopiert. Beim Einfügen erscheint es wieder. 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 das Erste dann in der Zwischenablage überschrieben wird.

Sie können Bildmaterial aus einer anderen Anwendung kopieren und direkt in ein beliebiges Muster 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 Muster entfernt und können nur durch Auswahl von Rückgängig aus der Standardsymbolleiste aufgerufen werden.

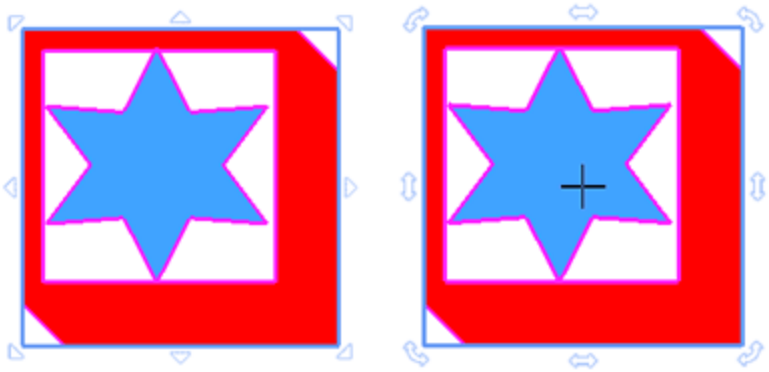
Objekte transformieren

Beim Erstellen oder Bearbeiten eines Musters ist es oft erforderlich, das Erscheinungsbild von Objekten zu ändern. Sie möchten ein Muster 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 berechnet. 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, diese werden im folgenden Abschnitt detailliert dargestellt. Für die Steuerpunkte/ Kontrollgriffe existiert eine Variation, die erwähnt werden muss .

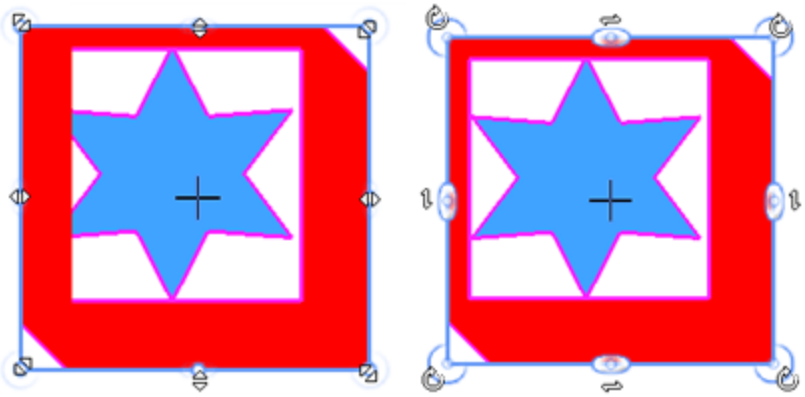
Seperate Drehung - Größe ändern

Da die Umformungen eine der häufigsten Aufgaben sind, hielten wir es für das Beste, verschiedene Betriebsarten zur Verfügung zu stellen, damit Benutzer, die an andere Design-Software, wie z. B. ein Vektor-Design-Programm, gewöhnt sind, sich leichter zurechtfinden. Wann immer Sie ein oder mehrere Objekte auswählen, sehen Sie ein Markierungsrechteck um die Auswahl mit einigen Dreiecken an den Ecken und in der Mitte der Seiten. Diese Dreiecke sind eigentlich die Steuergriffe für jede Bearbeitung. Wenn Sie den Mauszeiger auf einem dieser Punkte verwandelt sich der Cursor in eine Doppelpfeilspitze. Durch Ziehen in die Richtung der Pfeile können Sie die Größe der Auswahl verändern. Wenn Sie einmal auf das Objekt klicken, erscheinen neue Anfasser, mit denen können Sie das Objekt drehen und neigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 Steuerelementen 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 hervorgehobene Rechteck platzieren müssen. Sie können einen Betriebsmodus unter "Werkzeuge - Optionen" - Registerkarte "Werkzeuge" 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.

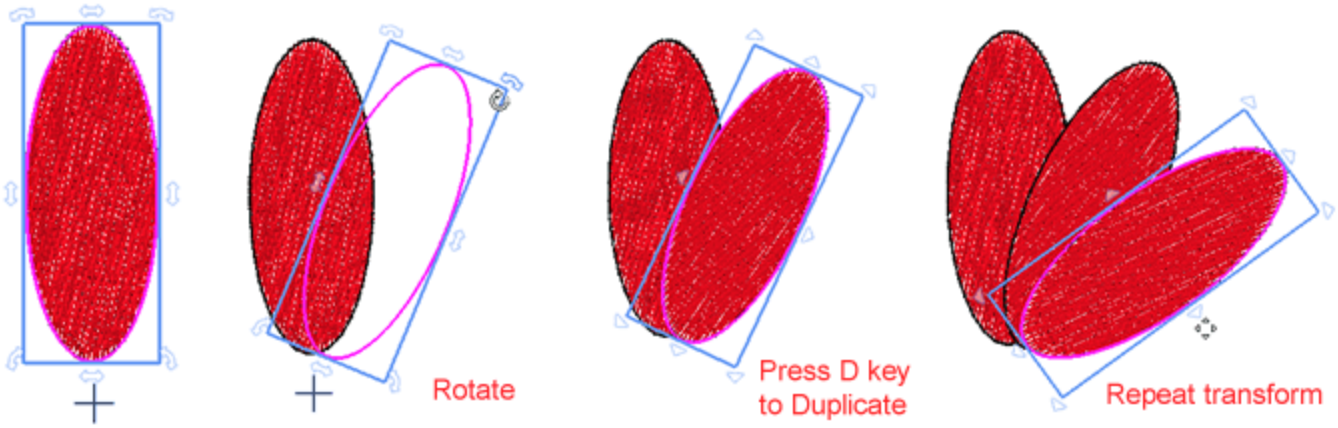
Zu jedem Zeitpunkt können Sie beim Verändern eines oder mehrerer Objekte die Taste "D" drücken und wenn Sie die Maustaste loslassen, um die Veränderung anzuwenden, erhalten Sie ein verändertes Duplikat des ursprünglichen Objekts.

Die Veränderung wiederholen

Eine Option, die viel Zeit und Mühe ersparen kann, ist die Fähigkeit "Letzte Aktion 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 Auswahlmenü die Option "Letzte Aktion wiederholen". Die letzte von Ihnen vorgenommene Veränderung wird so oft auf das ausgewählte Objekt angewendet, wie Sie die Option "Letzte Aktion wiederholen" verwenden. Jedes Mal, wenn Sie eine Veränderung durchführen, wird diese automatisch

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

zur letzten Veränderung und verwendet, wenn die Option "Letzte Aktion 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 Aktion 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" verwenden.

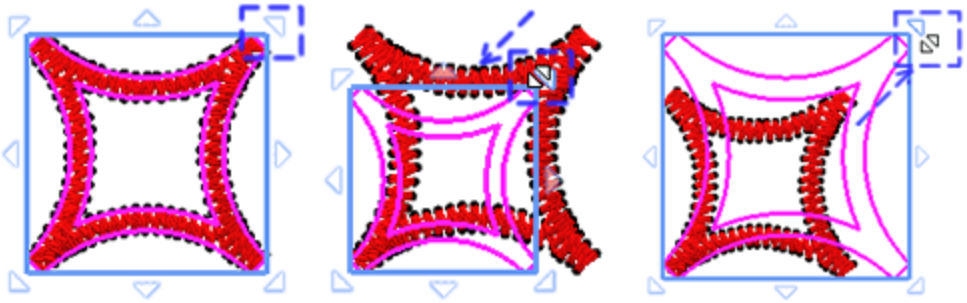


Veränderung löschen

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 "Umformung 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- Objektgröße

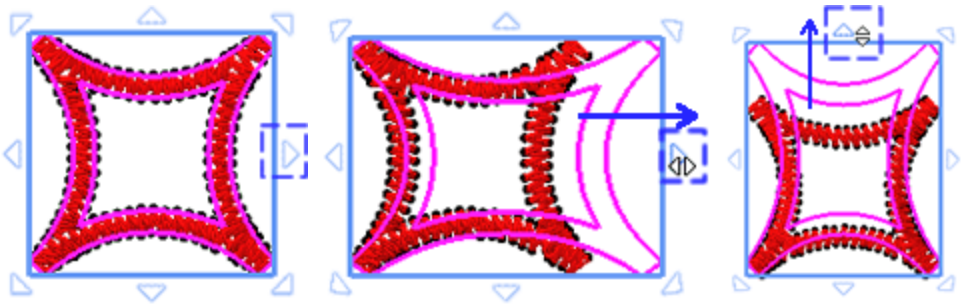
Wie bereits im vorherigen Abschnitt erwähnt, erscheint bei Auswahl eines oder mehrerer Objekte ein hervorgehobenes Rechteck um die Auswahl mit Steuerpunkten an den Ecken und den Seitenmitten. Sie können skalieren, indem Sie diese Ziehpunkte ziehen. Wenn Sie die Griffe an den Ecken proportional skalieren, 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.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Seitenmitte skalieren Sie jeweils nur eine Dimension. In Wirklichkeit wird 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.

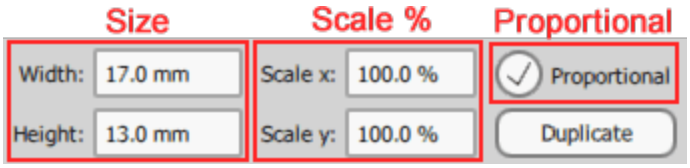
Wenn Sie die Umschalttaste gedrückt halten und einen der Griffe ziehen, können Sie basierend auf dem Mittelpunkt der Auswahl skalieren.

Wenn sie die Strg - Taste gedrückt halten und einen der Anfasser ziehen, wird die Skalierung mit einem Schritt von 25% der ursprünglichen Größe ausgeführt. Beim Ziehen zum Skalieren rastet die Operation an einem Vielfachen der Größe des Objekts wie 25%, 50%, 75%,100%, 125% ein. Dies funktioniert sowohl beim Skalieren mit den Eckgriffen, wobei beide Dimensionen in 25 %-Schritten skaliert werden, als auch beim Dehnen einer Seite, wobei nur die ausgewählte Dimension in 25 %-Schritten 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.

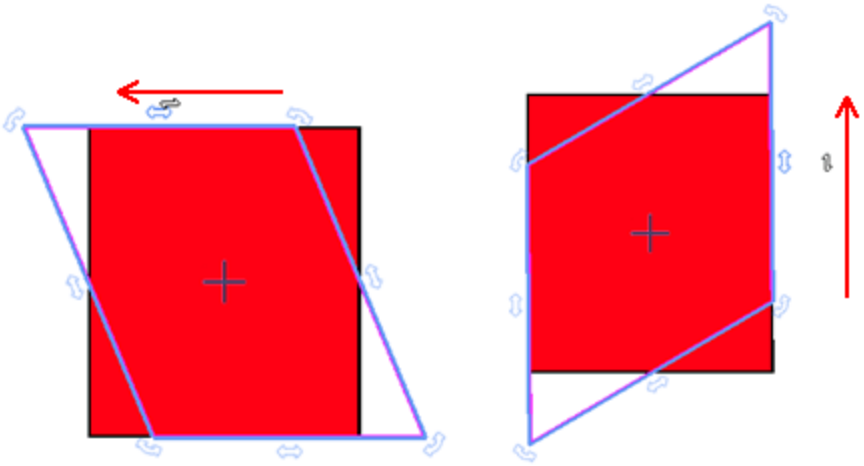
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die Objekte können auch genauer skaliert werden, indem Sie die Größe oder den Prozentsatz der Skalierung in der Optionsleiste 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.



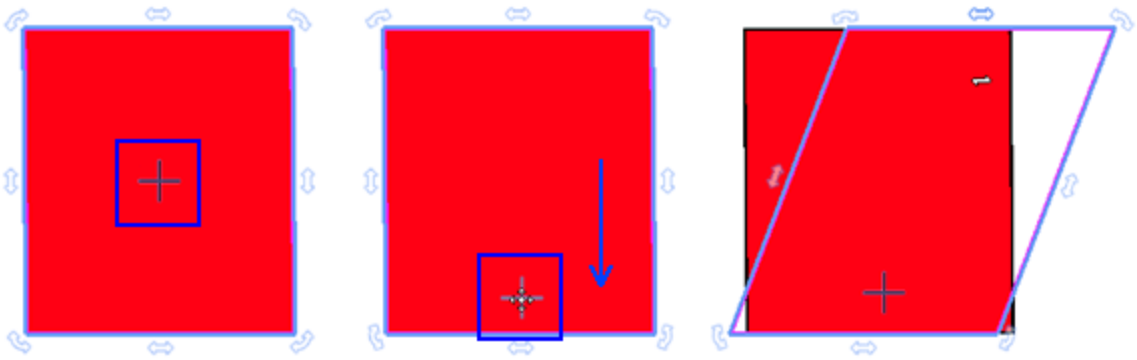
Objekte neigen

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

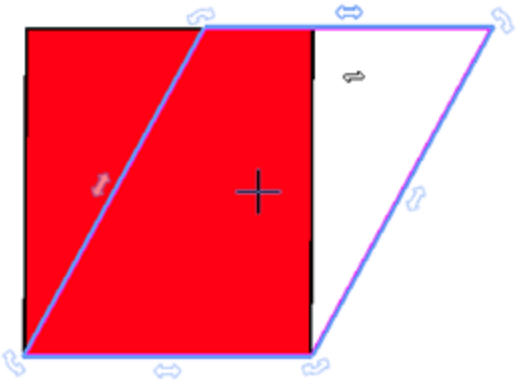


Standardmäßig werden alle Umformungen in Schräglage basierend auf dem Mittelpunkt der Auswahl vorgenommen. Dies ist das Kreuzzeichen, das in der Mitte der Auswahl angezeigt wird. Sie können den Drehpunkt durch Klicken und Ziehen an die gewünschte Position verschieben, auch außerhalb des Entwurfs. Wenn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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



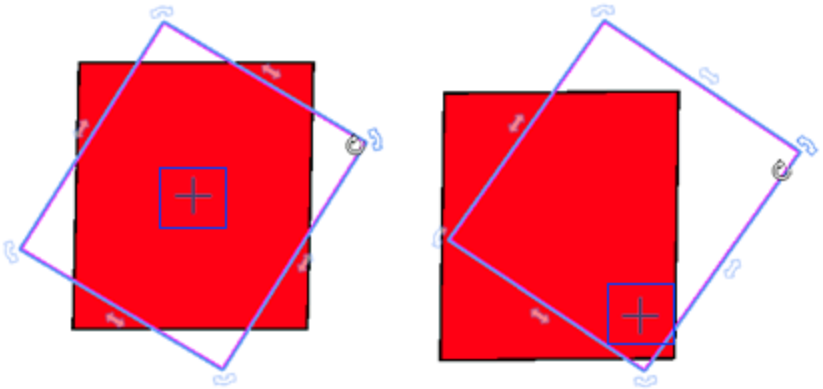
Wenn Sie die "Shift" -Taste gedrückt halten, während Sie das Objekt neigen, wird die Operation entsprechend der gegenüberliegenden Seite ausgeführt.



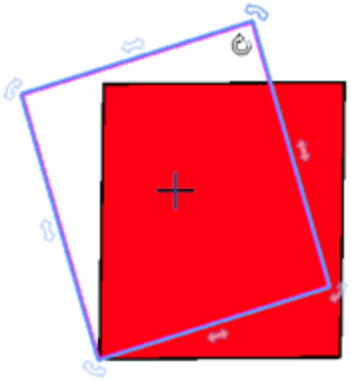
Objekte drehen

Rotieren ermöglicht, 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 Steuergriffe sehen. Klicken Sie ein zweites Mal auf das Objekt, damm werden an den Ecken des Objekts Drehpunkte angezeigt, und im Mittelpunkt des Objekts ein Ankerpunkt. Klicken Sie auf einen Drehpunkt und ziehen Sie ihn im oder gegen den Uhrzeigersinn, um das Objekt entsprechend dem Ankerpunkt. Dieser Kreuzungspunkt liegt standardmäßig in der Mitte der Auswahl, er ist das eigentliche Rotationszentrum. Auf dieser Basis wird eine Drehung 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 Musters platzieren. Sobald Sie das Rotationszentrum verschoben haben, können Sie das Muster basierend auf dem neuen Rotationszentrum drehen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 ein, basierend auf dem Rotationsmittelpunkt, wodurch Sie exakte Drehungen vornehmen können.

Sie können Objekte auch präzise drehen, indem Sie die genauen Drehwinkelin 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 Gradzahl im Feld "Drehen" eingeben. 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 Muster gegen den Uhrzeigersinn und von -0° bis -360° wenn Sie das Muster im Uhrzeigersinn drehen möchten.

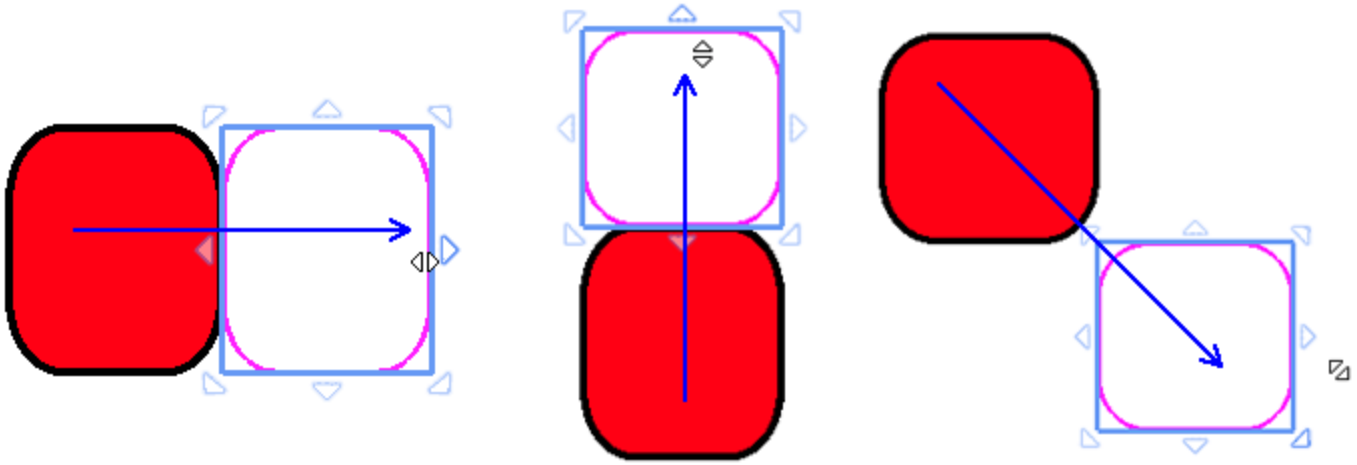
Objekte spiegeln

Beim Erstellen eines Entwurfs ist es in vielen Fällen sehr hilfreich, Spiegelobjekte zu erstellen. Die Spiegelung eines Objekts ähnelt der Größenänderung. 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

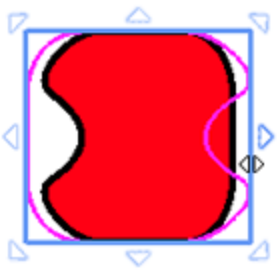
die vollständige Spiegelung des Entwurfs auf dem Arbeitsbereich angezeigt wird. Entsprechend der Spiegelung, die Sie erzielen möchten, müssen Sie den entsprechenden Ziehpunkt ziehen, der Ihnen die gewünschte Spiegelung liefert. Sie können das Muster vertikal, horizontal und diagonal spiegeln.

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 gespiegeltes 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 Musters und nicht auf der gegenüberliegenden Seite des Entwurfs gespiegelt.



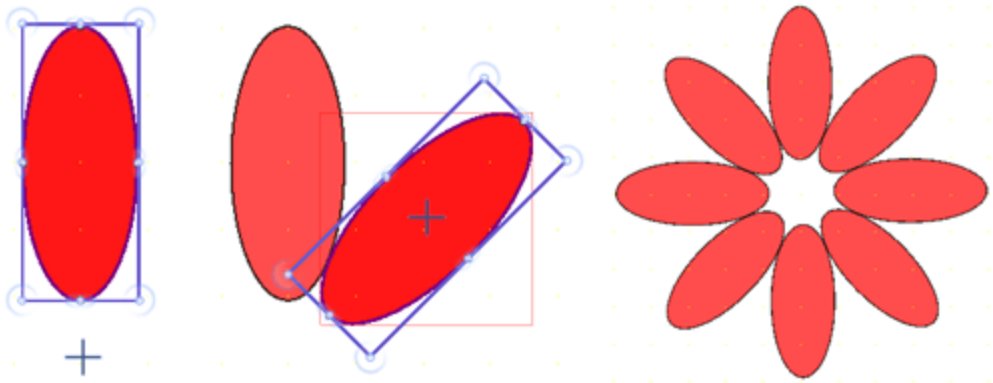
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Eine andere Möglichkeit, eine Auswahl genau zu spiegeln, besteht darin, auf die Schaltflächen "Spiegeln X" und "Spiegel Y" zu klicken, die in der Werkzeugleiste angezeigt werden. Um das Muster vertikal zu spiegeln, müssen Sie es auswählen und auf die Schaltfläche Spiegeln X klicken. Das Muster wird umgedreht und Sie sehen sein vertikales Spiegelbild. Um das Muster horizontal zu spiegeln, müssen Sie es auswählen und auf die Schaltfläche Spiegeln Y klicken. Das Mustr wird umgedreht und Sie werden sein horizontales Spiegelbild sehen.

Neue Objekte als Klone hinzufügen

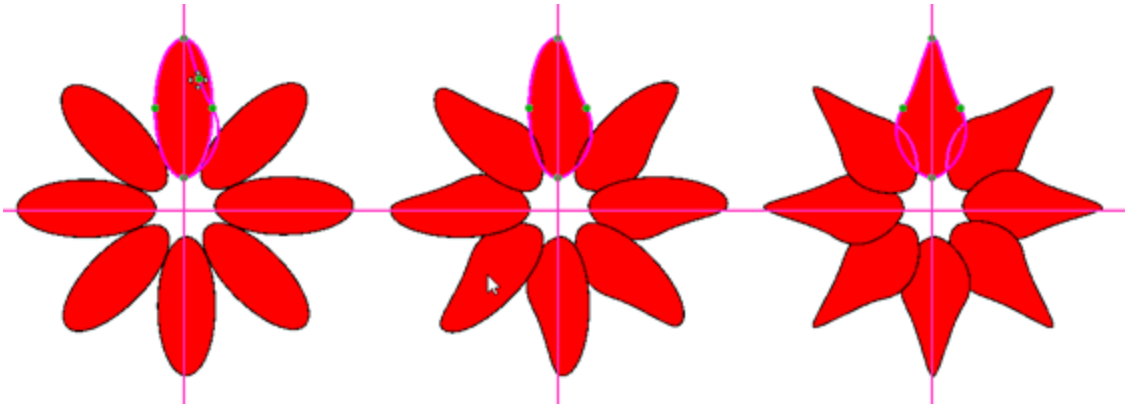
Eine sehr nützliche Möglichkeit zum Erstellen von Designs mit wiederholten Formen ist "Hinzufügen neuer Objekte als Klone". Wenn die Option "Neue Objekte als Klone hinzufügen" im Menü "Bearbeiten" aktiviert ist, wird jedes erstellte Duplikat eines Objekts als Klon des ursprünglichen Objekts markiert. 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 Klone 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 Klone erstellt haben, können Sie nun die Klonbearbeitung nutzen. Wenn Sie die Form eines beliebigen Klons bearbeiten (Bearbeitungsmodus- Knoten bearbeiten), sind alle anderen Klone ebenfalls betroffen. Auf diese Weise können Sie das Muster in einem Aspekt verbessern, den Sie sich zunächst nicht vorgestellt haben.

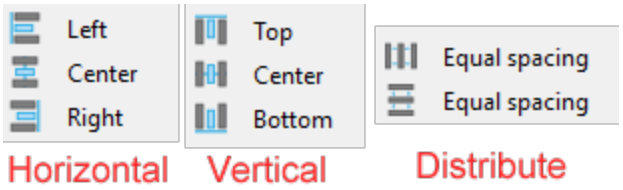
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 markieren" 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 "Klone separieren" 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

IIn vielen Fällen ist es sinnvoll, erstellte Objekte auszurichten - zu verteilen. Mit der Option Ausrichten, Verteilen können Sie Ihre Entwürfe noch einfacher und schneller erstellen. Um Objekte auszurichten, müssen Sie zunächst 2 oder mehr Objekte auswählen, dann erscheint in der Standardsymbolleiste, im oberen Bereich der Anwendung, das Symbol "Ausrichten". Klicken Sie auf das Symbol und Sie sehen alle verfügbaren Möglichkeiten zum Ausrichten. Durch klicken auf eines der Symbole und können Sie die ausgewählten Objekte aneinander ausrichten und diese genau dort positionieren, wo Sie sie haben möchten. Sie können die Objekte auch automatisch verteilen und ihre Seiten in gleichen Abständen erscheinen lassen (vertikal oder horizontal).



Die Ausrichtung der Objekte erfolgt nach dem zuletzt ausgewählten Objekt. Wenn Sie mehrere Objekte mit der "Umschalten" - oder "Strg" -Taste auswählen, sollten Sie daran denken, das zuletzt auszuwählen, auf dem die Ausrichtung basieren soll. Auf dieselbe Weise müssen Sie, wenn Sie die Option "Lasso" oder "Rechteck" auswählen, Ihre Auswahl so treffen, dass dasjenige ausgewählt wird, das 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.

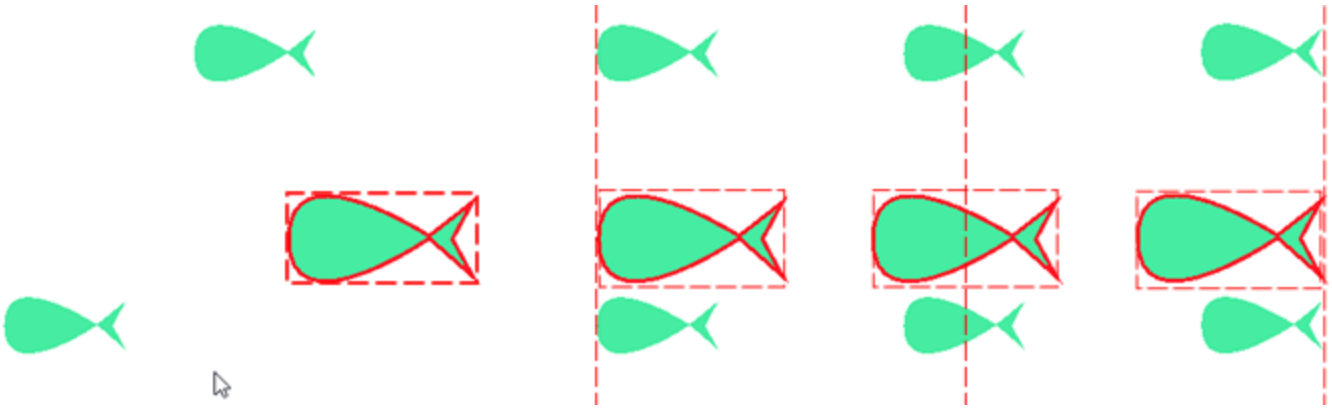
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Das "Ausrichten" Symbol ist nur 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 bestimmen, die Sie basierend auf dem markierten Objekt anwenden möchten.

Horizontale Ausrichtung

Die ersten 3 Symbole dienen zur horizontalen Ausrichtung.

- Klicken Sie "Links" ausrichten an oder die "L" -Taste, um die linken Seiten der ausgewählten Objekte an der linken Seite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Klicken Sie "Mittig" ausrichten an oder die "C" -Taste, um die Mitte der ausgewählten Objekte an der Mitte des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Klicken Sie "Rechts" ausrichten an oder die "R"-Taste, um die rechten Seiten der ausgewählten Objekte an der rechten Seite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.

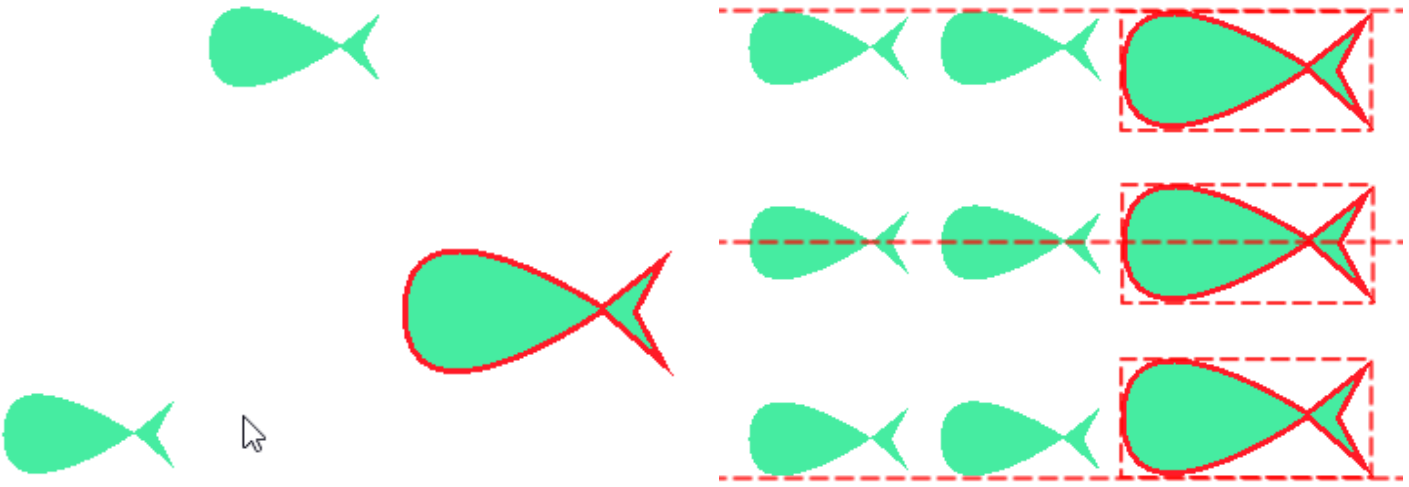


Links ausrichten Mittig ausrichten Rechts ausrichten

Vertikal ausrichten

- Klicken Sie "oben" ausrichten an oder die "T" -Taste, um die Oberkanten der ausgewählten Objekte an der Oberseite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Klicken Sie "Mitte" horizontal ausrichten an oder die "E" -Taste, um die horizontale Mitte der ausgewählten Objekte mit der Mitte des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.
- Klicken Sie "Unten" ausrichten an oder die "B" -Taste, um die Unterseiten der ausgewählten Objekte an der Unterseite des zuletzt ausgewählten Objekts auszurichten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

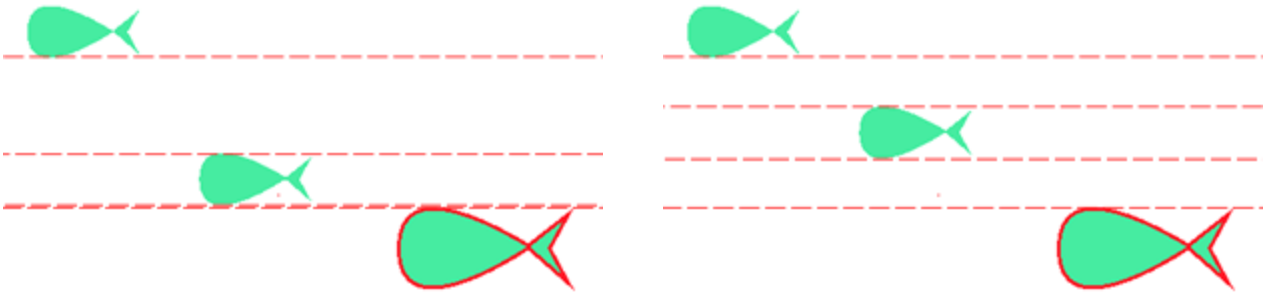


Verteilen

Wenn Sie im Menü "Ausrichten" 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.

- Klicken Sie "Gleicher Abstand" horizontal an oder Umschalttaste + C, um zwischen ausgewählten Objekten den horizontalen Abstand zu erzeugen.
- Klicken Sie "Gleicher Abstand" vertikal an oder Umschalt + E, um zwischen Objekten den vertikalen Abstand zu erzeugen.

Horizontal verteilen



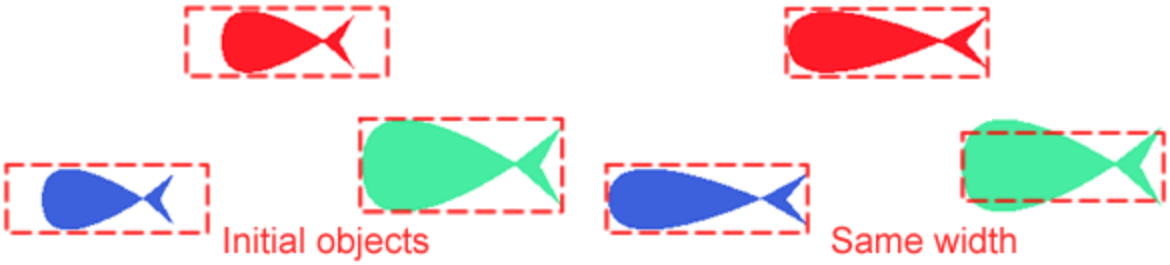
Vertikal verteilen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

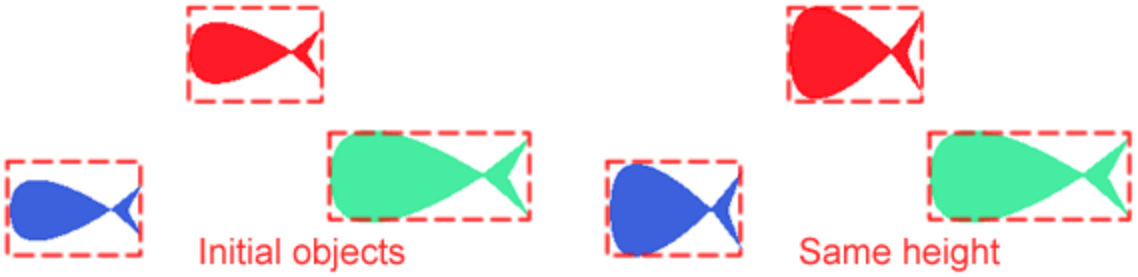
Objektgröße automatisch

ie 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, im oberen Bereich der Anwendung, das Symbol "Größe ändern" erscheint. Klicken Sie auf das Symbol und Sie sehen alle verfügbaren Möglichkeiten, um die ausgewählten Objekte zu verändern. Es gibt drei Optionen für die automatische Größenanpassung:

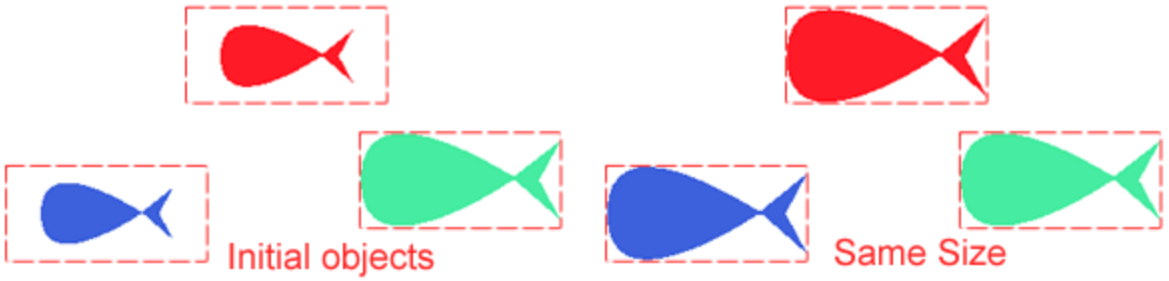
- Drücken Sie "Gleiche Breite" an oder verwenden Sie die Tastenkombination "Umschalt + W", damit die ausgewählten Objekte die gleiche Breite wie das zuletzt ausgewählte Objekt bekommen.



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



- Klicken Sie "Gleiche Größe" an oder verwenden Sie die Tastenkombination "Umschalt + S", um die ausgewählten Objekte in der gleichen Größe wie das zuletzt ausgewählte Objekt darzustellen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Objektformen

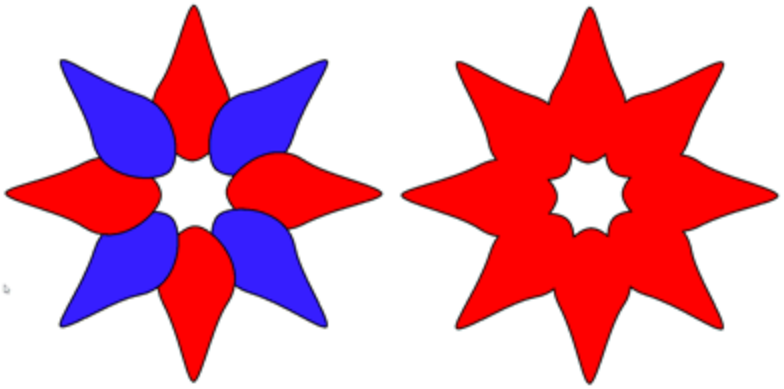
Sie können unregelmäßige Formen mit den Optionen "Schweißen", "Zuschneiden" und "Schneiden" erstellen.

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

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü "Formen", "Schweißen", "Trimmen" oder "Schneiden" aus.
- Im Bearbeiten-Menü gehen Sie zum "Formen"-Untermenü und verwenden Sie dann "Schweißen", "Trimmen" oder "Schneiden".
- Auf der Standard-Symbolleiste, im oberen Bereich der Anwendung, erscheint das Symbol "Formen" 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 einzigen Umriss zu erstellen. Das neue Objekt verwendet den Umfang der geschweißten Objekte als Umriss und übernimmt die Füll- und Umrisseigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Sie können Objekte unabhängig davon, ob sie sich überlappen, verschweißen. 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.



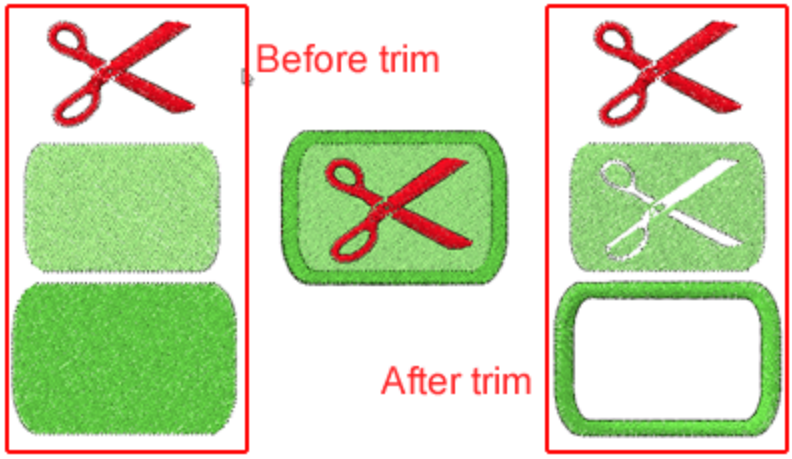
Geschweißte Objekte übernehmen die Eigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie bei gedrückter Umschalt- / Strg-Taste eine Mehrfachauswahl von Objekten vornehmen, übernimmt das geschweißte Objekt die Füll- und Umrisseigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie eine Mehrfachauswahl 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 "Kombination aufheben" aus dem Kontextmenü in Unterobjekte zerlegen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.

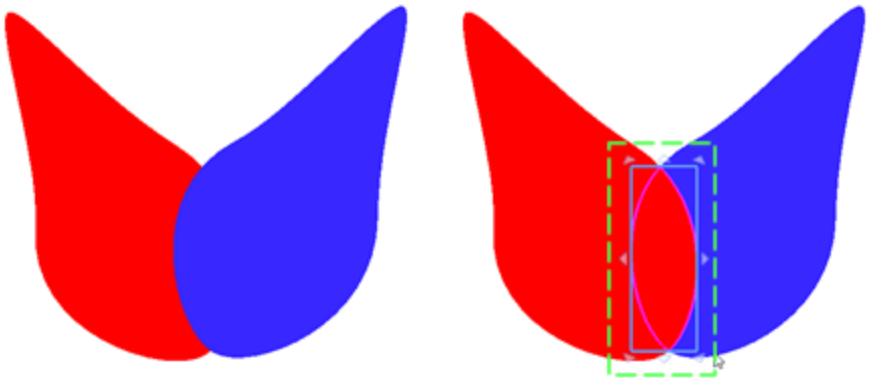


Die Optionen "Zuschneiden" und "Überlappungen entfernen" haben ähnliche Funktionen, sind jedoch nicht identisch. Die Software mit der "Auto" -Funktionalität verwendet intelligente Mechanismen, um die nicht benötigten Teile des Musters aus dem endgültigen Stickergebnis zu entfernen, entfernt jedoch nicht die Überlappungen aus dem Bildmaterial. Wenn Sie das Muster in eine Stickdatei exportieren, werden die Überlappungsbereiche daher automatisch entfernt. Wenn Sie jedoch das gleiche Muster in die SVG-Datei exportieren, sind die Überlappungsbereiche so vorhanden, wie sie entworfen wurden. Wenn Sie andererseits die Zuschneiden-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 so wie bevor Sie das Zuschneiden-Werkzeug anwenden. Dies ist der Hauptunterschied zwischen den Werkzeugen "Zuschneiden" und "Überlappungen entfernen". Zuschneiden-Werkzeug ändert die Vektorform, das Überlappungswerkzeug aber nicht.

Schnittmenge

Schnittmenge 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

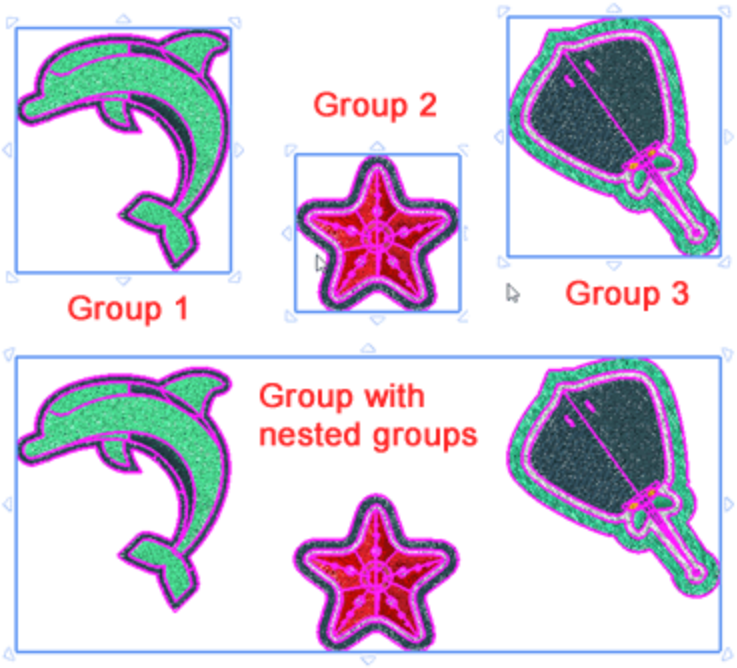


Das neue Objekt übernimmt Füll- und Umrissattribute vom zuletzt ausgewählten Objekt. Wenn Sie also eine Mehrfachauswahl von Objekten bei gedrückter Umschalt-Strg-Taste getroffen haben, übernimmt das neue Objekt die Füll- und Umrisseigenschaften des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie eine Mehrfachauswahl 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 "Gruppieren" oder oder die Tasten Strg + G zusammen auswählen. Die ausgewählten Objekte werden zu einer Gruppe zusammengefasst und werden als ein Objekt behandelt. Um Objekte zu einer Gruppe hinzuzufügen, wählen Sie das oder die Objekte aus und wählen Sie dann die Option "Gruppieren" 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 "Gruppieren" erneut auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

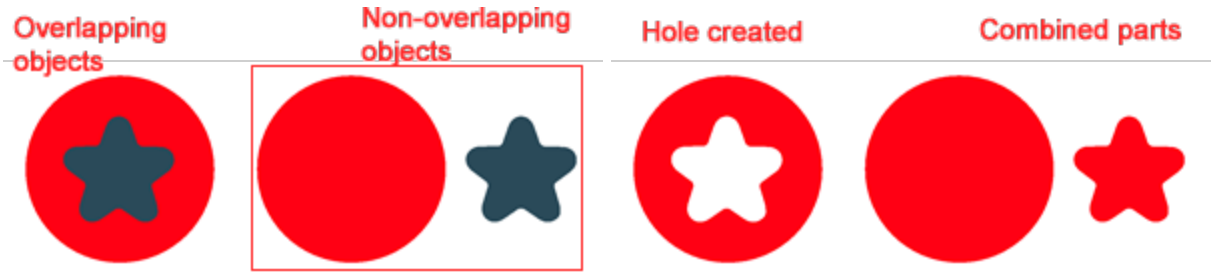


Wenn Sie einzelne Objekte in einer Gruppe bearbeiten möchten, müssen Sie zunächst die Gruppierung aufheben, die gewünschten Objekte bearbeiten und das Objekt neu gruppieren. Um die Gruppierung von Objekten oder verschachtelten Gruppen aufzuheben, müssen Sie die Gruppe auswählen, mit der rechten Maustaste 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 aufgebrochen 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 zu einem Objekt 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 überlappende 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 vom zuletzt ausgewählten Objekt. Denken Sie daran, zuletzt dasjenige Objekt auszuwählen dessen Farbe und andere Attribute auf das kombinierte Objekt angewendet werden sollen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 "Kombinatiion aufheben". Sie können auch die Tastenkombination "Strg + K" verwenden, um aufzubrechen. Die Objekte werden in ihre ursprünglichen Objekte zerlegt, behalten jedoch ihre gemeinsamen Attribute für Füllung und Umriss bei. Wenn Sie gerade die Objekte kombiniert haben und Sie diese zurückhaben möchten, müssen Sie Ihre letzte Aktion rückgängig machen.

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

Umriss in Objekt umwandeln

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 "Knoten bearbeiten" bearbeiten und die Kontur völlig neu gestalten. Sie können die Kontur eines Objekts nur dann in ein separates Objekt umwandeln, wenn das Objekt bereits über eine Kontur verfügt. Wenn ein Objekt keine Umrissfarbe hat, können Sie auf das Symbol Umrissfarbe 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 / Kontur, eines Objektes, in ein separates Objekt umwandeln und als separates Füll- oder Umrissobjekt behandeln. Wenn Sie den Umriss in ein gefülltes Objekt umwandeln, 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

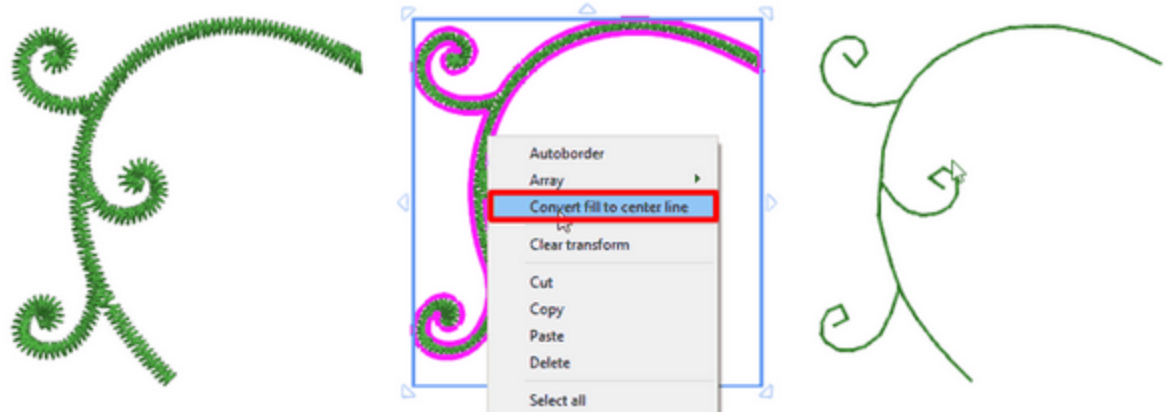
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 weiteres Objekt behandelt werden.

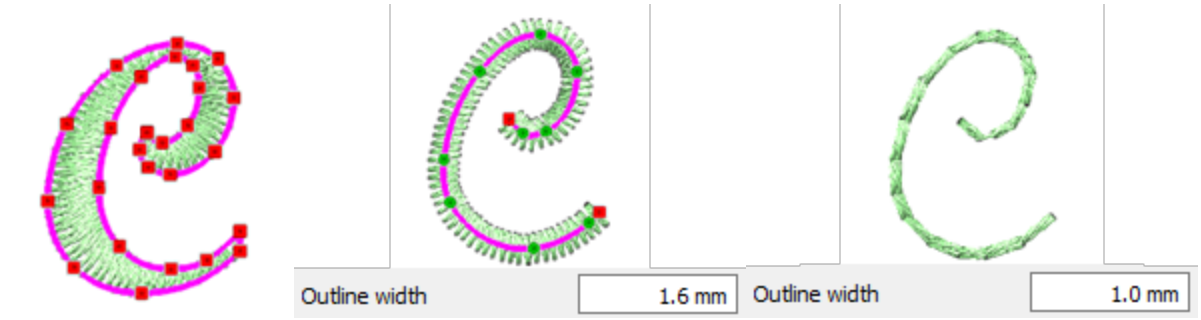
Füllung in Mittellinie umwandeln

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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 "Rückgängig" 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 Werkzeuge - Optionen ändern.

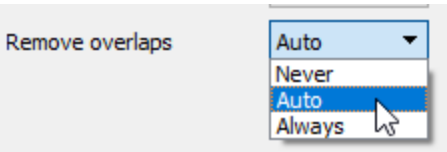
We made major improvements in the software's "undo" capabilities. Through the implementation of differential compression, users can now enjoy practically limitless levels of undo functionality. This means that you can feel free to explore and experiment with their designs without fear of losing progress.

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, im Stoff. 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 Platt-, Stepp-, Gitterfüllungs-, Zeilenfüllung- oder Laufstichen gefüllt ist. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Automatisch", "Nie" und "Immer". Die Option "Automatisch" ist die Standardoption und die Option, mit der die Software automatisch die bestmöglichen Ergebnisse für das Muster erzielt. Wenn die Option "Nie" angewendet wird, schneidet das jeweilige Objekt niemals die sich überlappen Objekte aus. Dies bedeutet, dass alle Objekte / Formen, die unter den ausgewählten Objekten liegen, normal gestickt werden und alle ihre Stiche im Stoff platziert werden. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn es auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Musters angewendet wird, ohne sie manuell anwenden zu müssen. Es wird automatisch entscheiden, welche Objekte beschnitten werden und welche nicht, basieren auf den Stickregeln.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stiche bearbeiten

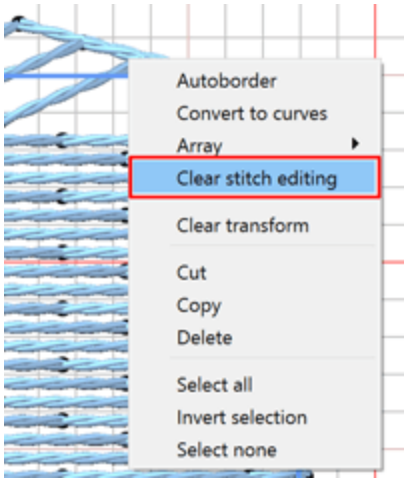
Im Modus "Stiche bearbeiten" sehen Sie die Stiche des aktuellen Musters. Sie können so viele Anpassungen an den Stichen vornehmen, wie Sie möchten, und das Stickmuster so erstellen, das so gestickt wird, wie Sie es sich vorstellen. Außerdem werden Sie lernen, wie Sie Stiche auswählen, - verschieben, - einfügen oder - entfernen können. Es gibt viele Kombinationen, die Ihnen das Leben erleichtern.

Sie können nicht die Stiche an allen Objekten bearbeiten.

Um die Stiche eines Objekts zu bearbeiten, müssen Sie entweder die "Auto"-Reihenfolge 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.

Nachdem Sie die Stiche eines Objekts bearbeitet haben, gibt es Einschränkungen bei den verfügbaren Werkzeugen. Das Objekt dessen Stiche bearbeitet wurden ist gesperrt und ändert jedoch seinen Status nicht, auch wenn seine Knoten bearbeitet oder der Stichtyp verändert wurde. Um den Status des stichbearbeiteten Objekts zurückzusetzen und es zu entsperren, müssen Sie Folgendes tun:

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

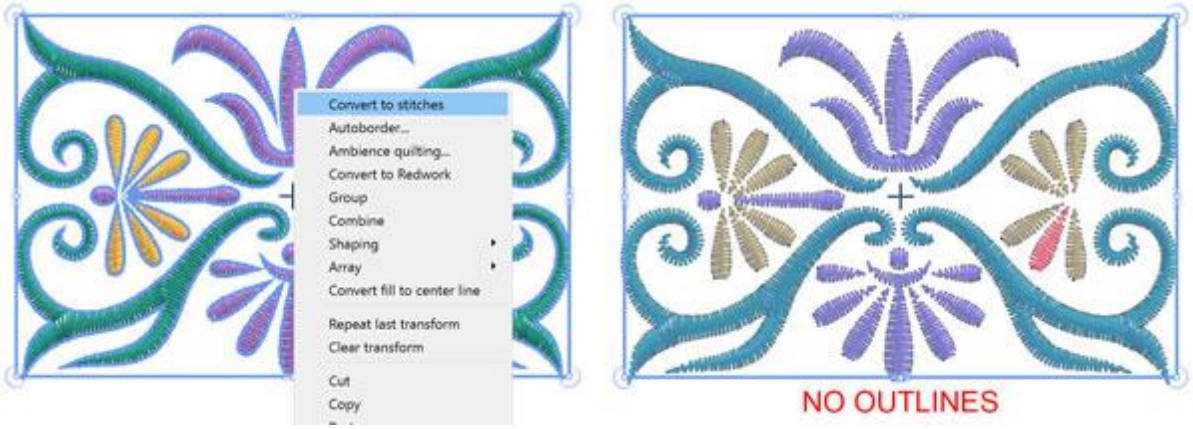


3. Das Objekt wird zurückgesetzt und jede Stichbearbeitung geht verloren.
4. Sie können nun alle verfügbaren Werkzeuge auf das Objekt anwenden.

Konvertieren Sie vektorbasierte Objekte in Rohstiche für eine präzise Stichbearbeitung

Eine der Herausforderungen beim Sticken ist die Anpassung der Stiche an die Spannung des Stoffes. Um diese Anpassungen vornehmen zu können, ist es oft notwendig, die Vorlage aus dem Design zu entfernen und nur mit den Rohstichen zu arbeiten. Deshalb ist die Möglichkeit, vektorbasierte Objekte in Rohstiche zu konvertieren, eine wichtige Funktion jeder Stickereisoftware. Dies ermöglicht eine präzisere Bearbeitung und führt zu besseren Ergebnissen beim fertigen Produkt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



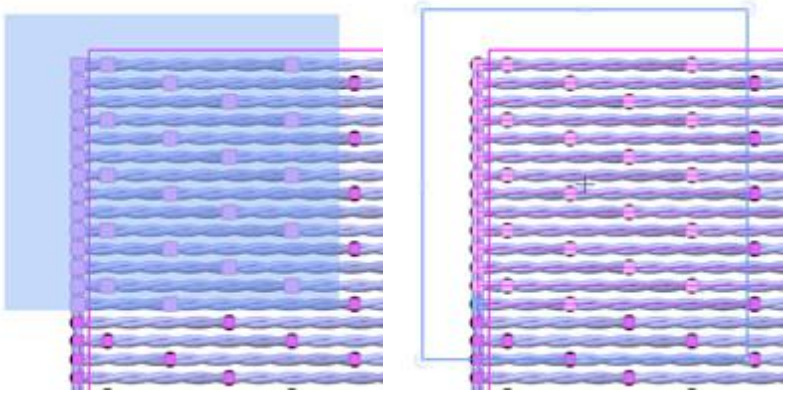
Sie können jedes Objekt in Stiche umwandeln, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken und dann die Option "In Stiche umwandeln" wählen. Sie können die gleiche Option auch über die Schaltfläche "Konvertieren" in der oberen Leiste auswählen. Die Umrisse werden automatisch entfernt. Dies hat zur Folge, dass jede Stichbearbeitung, die Sie (im Modus "Stiche bearbeiten") vornehmen, bei der Größenänderung erhalten bleibt.

Auswahl im Sticheditor

Es gibt viele Möglichkeiten, im Sticheditor eine Auswahl zu treffen. Sie können mehrere Bereiche oder Einzelstiche auswählen, indem Sie eine Rechteckauswahl aufziehen oder einfach auf einen 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 Stichauswahl 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.



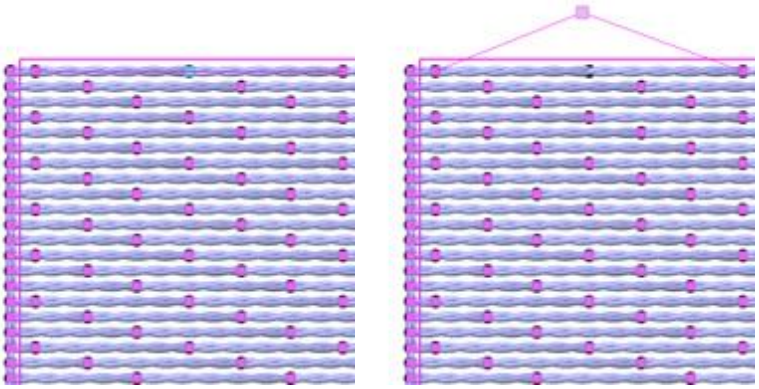
Es gibt auch spezielle Rechteckauswahlmöglichkeiten, die Sie mit den Tasten "Strg", "Shift" oder "Alt" ausführen können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

• 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 einen Stich an, 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.

Auswahl Alle - Keine - Umkehren

Weitere Auswahloptionen sind verfügbar, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Stich des ausgewählten Objektes klicken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Die Option "Alle markieren" wählt alle Stiche des ausgewählten Objekts aus.
- Die Option "Nichts ausgewählt" deaktiviert alle ausgewählten 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.

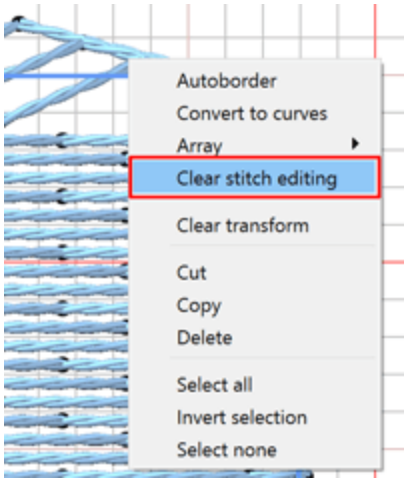
Stiche bewegen

Wenn Sie einen oder mehrere Stiche verschieben möchten, müssen Sie zuerst auf das Werkzeug "Stiche bearbeiten" 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 Möglichkeiten der Stichbearbeitung eröffnen.

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

Nachdem Sie die Stiche eines Objekts bearbeitet haben, gibt es Einschränkungen bei den verfügbaren Werkzeugen. Das Objekt dessen Stiche bearbeitet wurden ist gesperrt und ändert jedoch seinen Status nicht, auch wenn seine Knoten bearbeitet oder der Stichtyp verändert wurde. Um den Status des stichbearbeiteten Objekts zurückzusetzen und es zu entsperren, müssen Sie Folgendes tun:

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

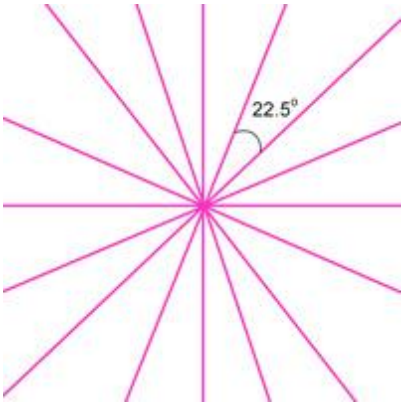


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

Fangen

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

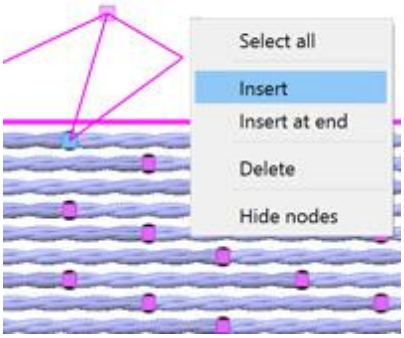


Während Sie die ausgewählten Stiche bewegen, rasten sie in bestimmten Winkeln ein und helfen Ihnen, genaue Bewegungen auszuführen. Die Stiche rasten in Intervallen von 22,5 Grad ein.

Stiche einfügen

Mit diesem Werkzeug können Sie Stiche zum aktuellen Muster 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 hinter der Anfangsposition und vor dem ausgewählten Stich hinzugefügt.



Nachdem Sie mit dem Einfügen von Stichen fertig sind, beenden Sie einfach die Funktion mit einem rechten Mausklick .

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 einsetzen" aus dem Menü. Gehen Sie dabei genauso vor wie zuvor beschrieben.

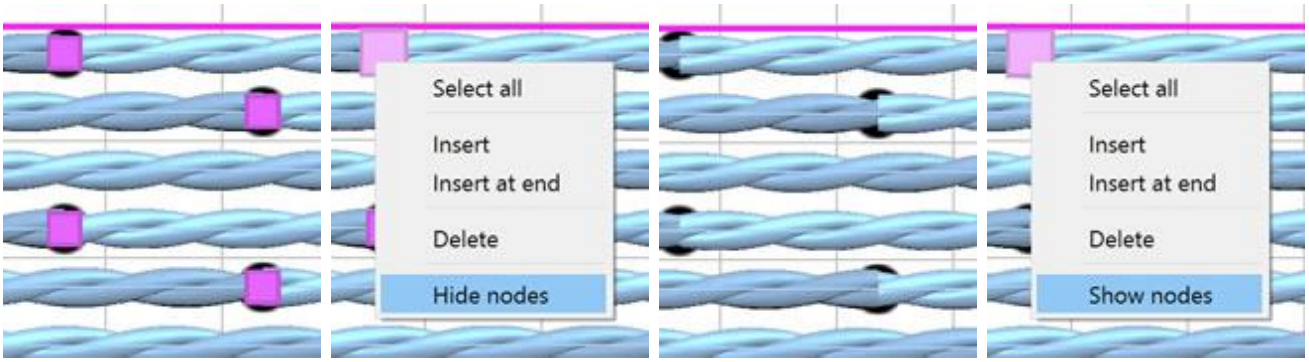
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Muster und berechnet den Rest neu, um die Änderungen einzupassen.

Knoten anzeigen / ausblenden

Wenn Sie ein Objekt auswählen, für das der Modus "Stiche bearbeiten" aktiviert ist, werden die Nadeleinstichpunkte als kleine dreieckige 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 "Knoten ausblenden" auswählen.

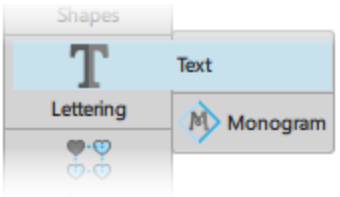


Um die Umformpunkte sichtbar zu machen, können Sie mit der rechten Maustaste erneut auf das Objekt klicken und aus dem Popup-Menü "Knoten zeigen" auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Beschriftung / Text

Die Beschriftung ist eines der wertvollsten Werkzeuge, die es gibt. Mit den Beschriftungswerkzeugen können Sie Ihre Entwürfe personalisieren und dekorieren und jedem Projekt ein einzigartiges Aussehen verleihen. Mit den verfügbaren Beschriftungswerkzeugen können Sie ganz einfach Text und Monogramme in jedes Ihrer Designs einfügen. Mit dem Textwerkzeug fügen Sie Text zu jedem Entwurf hinzu, an dem Sie gerade arbeiten, und mit dem Monogrammwerkzeug können Sie Monogramme mit optionalem Rahmen erstellen. Alle Schriftarten, die auf Ihrem Computer installiert sind, stehen Ihnen zur Verfügung, um Text Art Designs einfach zu erstellen. Sie finden die "Beschriftungswerkzeuge" in der Symbolleiste auf der linken Seite des Anwendungsfensters, im Bereich Beschriftung. Wenn Sie den Mauszeiger über den Bereich "Beschriftung" bewegen, sehen Sie zwei Optionen, eine für Text und eine für Monogramme.



Text hinzuzufügen

Das Werkzeug "Text" finden Sie T in der Symbolleiste auf der linken Seite des Anwendungsfensters, im Bereich Beschriftung. Starten Sie das Textwerkzeug, indem Sie auf sein Symbol drücken oder die Tastenkombination F8 verwenden. Wenn Sie das Textwerkzeug starten, können Sie in den Entwurfsbereich klicken, um die Position des Textes zu bestimmen. An der Stelle, auf die Sie klicken, wird ein blauer Strich gesetzt, und das ist die Position, an der der Text beginnt. Wenn die Position nicht korrekt ist, klicken Sie erneut, um den Startpunkt zu ändern. Im oberen Teil des Designbereichs sehen Sie die Textoptionen. Von hier aus können Sie alle verfügbaren Textoptionen steuern.

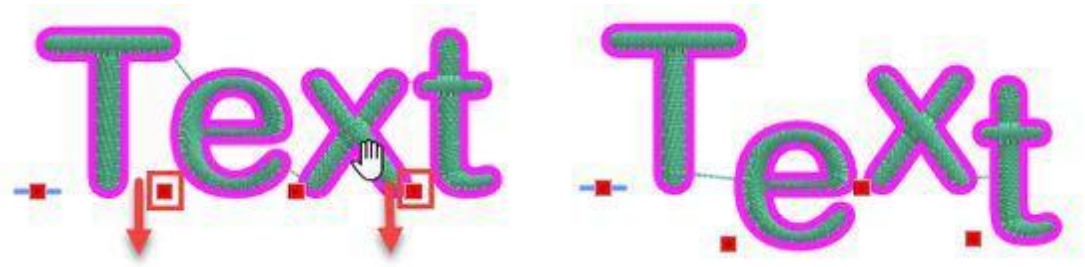
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Tippen Sie den Text, den Sie hinzufügen möchten, ein oder fügen Sie ihn ein. Um den Text einzufügen, müssen Sie die Option "Einfügen" aus dem Menü "Bearbeiten" oder die entsprechende Option aus dem Rechtsklickmenü auswählen. Der eingefügte Text wird eingefügt und Sie können ihn weiter bearbeiten. Der eingefügte Text wird sofort auf der Arbeitsfläche angezeigt. Jede Änderung, die Sie im Feld "Text" vornehmen, wird automatisch auf den vorhandenen Text angewendet.
2. Erweitern Sie die Liste der Schriftartennamen, um eine Schriftart auszuwählen. Die Schriftart ändert sich im Text, so dass Sie sich ein Bild davon machen können, wie die Stickerei mit einer anderen Schriftart aussehen würde.Es gibt 2 Arten von Schriften, die prädigitierten Schriften, die dieses Zickzack-Symbol haben und die True-Type-Schriften, die dieses TT-Symbol haben . Die vordigitalisierten Schriftarten sind von professionellen Stickern erstellt worden, um qualitativ hochwertige Schriftzüge auszunähen. Mehr als 200 vordigitalisierte Schriftarten sind im Lettering-Tool enthalten. Die TrueType-Schriften sind alle Schriften, die auf dem Computer installiert sind.Der von Ihnen definierte Text wird automatisch in einer Vorschau mit der von Ihnen gewählten Schriftart angezeigt.
3. Passen Sie die Größe der Schrift an, indem Sie einen Wert eingeben. Sie können auch mit dem Mausrad scrollen, wenn Sie ein solches verwenden. Dieser Wert gibt die Höhe der Zeichen an.
4. Sie können den Abstand zwischen den Zeichen mit Hilfe des Zeichenabstands einstellen.

5. Stellen Sie die Zeichen auf fett ein.
6. Setzen Sie die Zeichen kursiv.
7. Aktivieren oder deaktivieren Sie Smart Text, der Ihnen die Möglichkeit gibt, spezielle Ausdrücke einzugeben, die durch Sonderzeichen ersetzt werden. So können Sie z. B. mit Klammern, die ein C einschließen, ein Copyright-Zeichen hinzufügen.
8. Bearbeiten Sie die verfügbaren Abkürzungen.
9. Sie können Umschläge verwenden, um den Text zu transformieren.
10. Mit diesem Wert können Sie die Form der ausgewählten Hüllkurve anpassen. Der Wert kann Werte zwischen 1 und 100 annehmen. Bei einem Wert von 1 ist die Form rechteckig, mit steigendem Wert wird die Form der ausgewählten Form immer ähnlicher.
11. Wählen Sie die Textplatzierung aus, um alternative Platzierungsoptionen anzuwenden.

Die roten Punkte, die Sie unter jedem Zeichen sehen können, sind Platzierungsgriffe. Verwenden Sie also die Maus, um sie auszuwählen und einzelne Zeichen zu verschieben, um einzigartige Textplatzierungen zu erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wenn Sie mit der Anpassung der Textoptionen oder der Platzierung fertig sind, können Sie auf die Rechteckauswahl klicken, und der Text wird mit den aktuellen Eigenschaften abgeschlossen. Wenn Sie nun das soeben erstellte Textobjekt auswählen, sehen Sie in der Symbolleiste der Werkzeugoptionen seine Abmessungen und nicht die Textoptionen. Jetzt kann das Textobjekt wie ein normales Objekt transformiert werden. Um die Textoptionen erneut anzupassen oder den Text zu bearbeiten, müssen Sie das Textwerkzeug noch einmal auswählen. Passen Sie die Optionen nach Belieben an und klicken Sie auf das Auswahlwerkzeug, um das Textwerkzeug freizugeben. Sie können die Textoptionen bearbeiten oder die Position jedes Zeichens ändern, solange es sich noch um ein Textobjekt handelt. Wenn ein Textobjekt in eine Kurve umgewandelt wird, werden die Textoptionen entfernt und Sie können es nur noch wie jedes andere Kurvenobjekt behandeln.

Während Sie die Textoptionen anpassen, können Sie mit der linken Maustaste auf eine andere Stelle klicken und einen neuen Text beginnen.

Wenn sich der Mauszeiger über den Zeichen befindet, verwandelt er sich außerdem in eine "Hand", und durch Klicken und Ziehen können Sie den erstellten Text an eine andere Stelle verschieben. Es ist ähnlich wie das Verschieben einzelner Zeichen, aber diesmal verschieben Sie den gesamten Textteil.

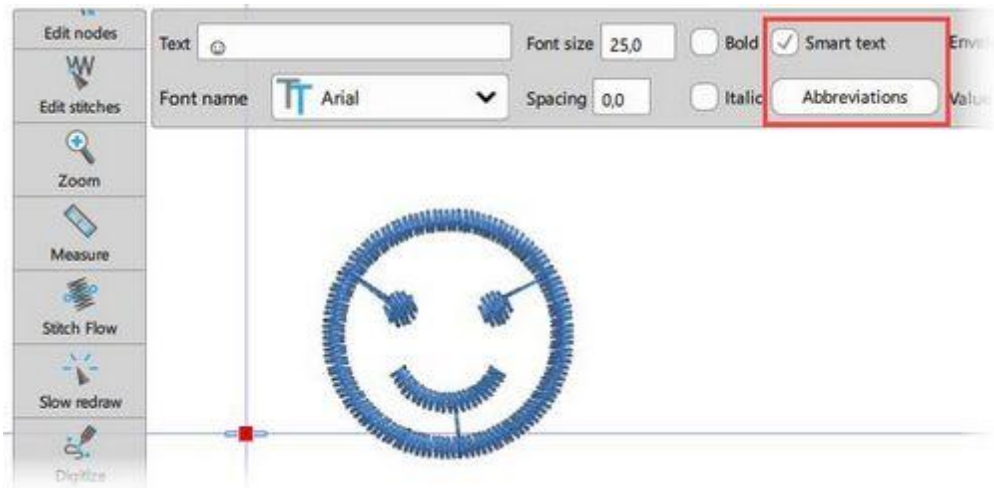
Textabkürzungen

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 Textmustern hinzugefügt werden können.

Die Option "Autom. Text" ermöglicht es, die Verwendung von Abkürzungen für den eingefügten Text zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn Sie "Abkürzungen" verwenden wollen, muss diese Option aktiviert sein.

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



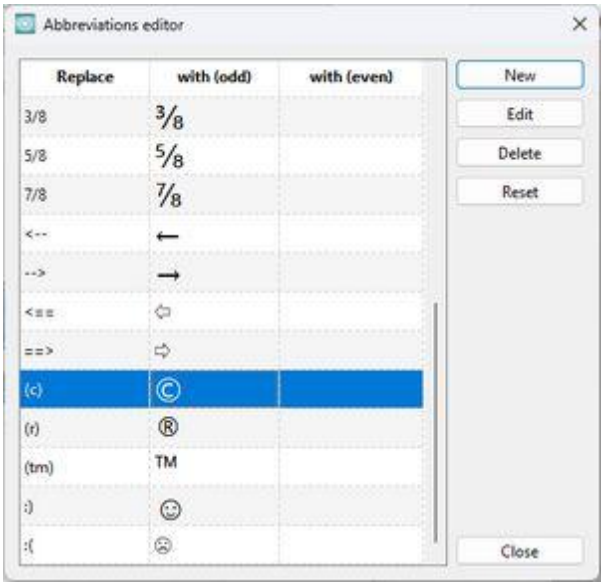
Sie können den Knopf Abbreviations anklicken um den Abkürzungs-Editor aufzurufen.

In diesem Fenster sehen wir die Liste der verfügbaren Abkürzungen.

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.

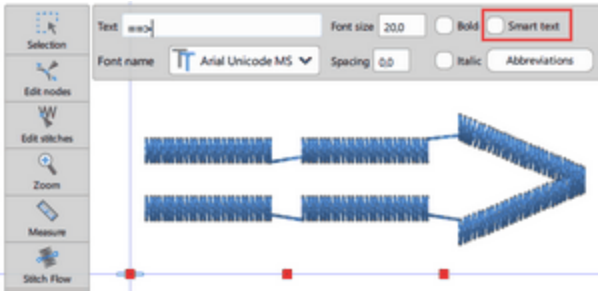


Wenn Sie Text eingeben, können Sie eine der verfügbaren Zeichenkombinationen verwenden, um verschiedene Sonderzeichen hinzuzufügen. Zum Beispiel, wenn Sie "==>" eingeben, wird es automatisch in "⇨" umgewandelt, da es eine Abkürzung für diesen speziellen Typ gibt.

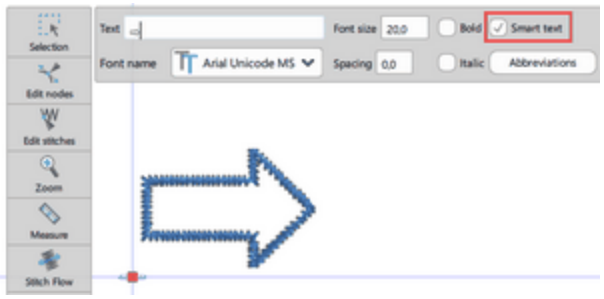
Genauso können alle verfügbaren Abkürzungen verwendet werden. Das Programm erkennt automatisch die gedrückten Tasten und ersetzt den eingefügten Text durch die verknüpfte Abkürzung.

Abbreviations	Um diese Funktion zu verwenden und auf automatisch eingefügten Text automatisch Abkürzungen anzuwenden, stellen Sie sicher, dass die Option "Autom. Text" aktiviert ist. Falls Sie einfach schreiben wollen, ohne Abkürzungen zu verwenden, müssen wir die Option "Autom. Text" deaktivieren.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Abkürzung Deaktiviert



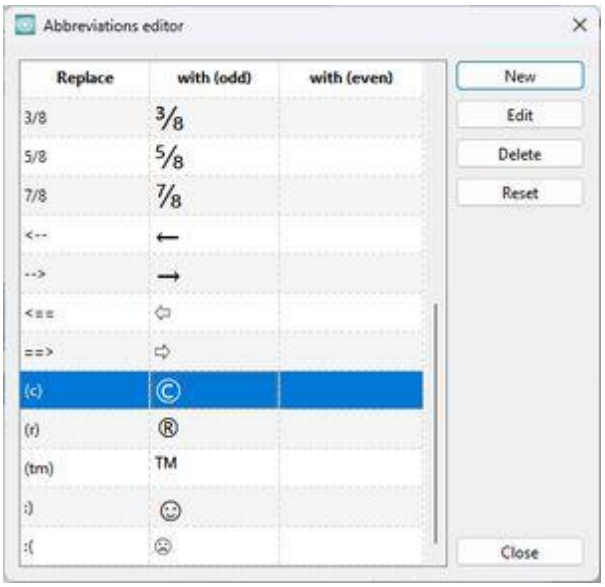
Abkürzungen aktiviert

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

Abkürzungen erstellen

Es gibt Sonderzeichen, die wir gerne in unseren Entwürfen verwenden.

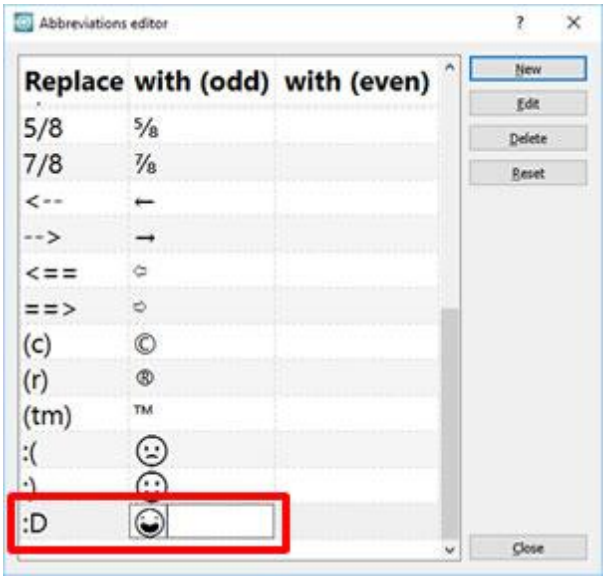
Klicken Sie auf die Schaltfläche "Neu", um eigene Abkürzungen zu erstellen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

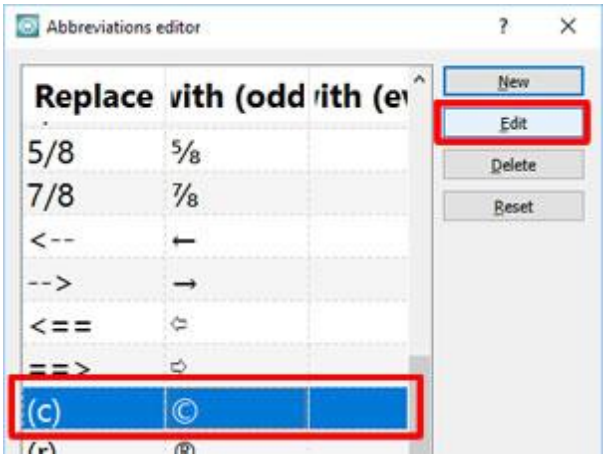
Beispiel:

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. Geben Sie im Feld "Ersetzen" den Text ein, der durch das Symbol/Text ersetzt werden soll, das Sie im Feld "mit (ungerade)" eingeben.
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.

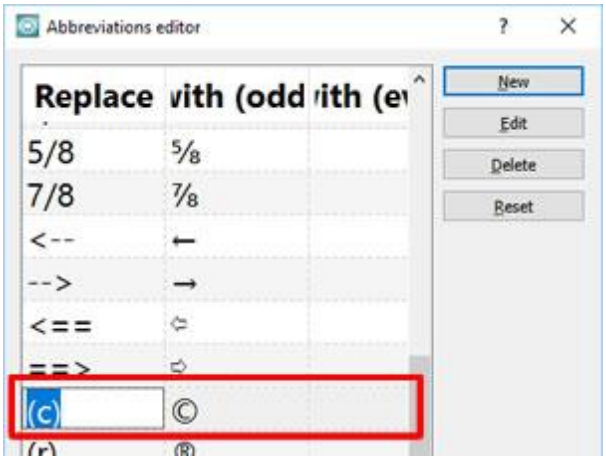


Abkürzung bearbeiten

1. Wählen Sie eine der verfügbaren Abkürzungen
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Bearbeiten" oder doppelklicken Sie auf die Zelle, die Sie bearbeiten möchten.

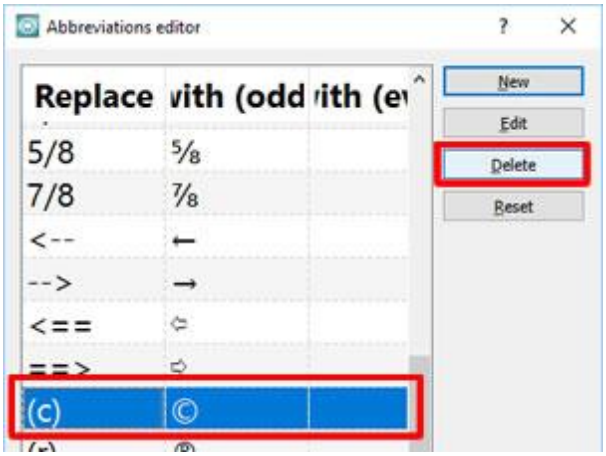


1. Die Zelle wird editierbar.
2. Ändern Sie den Text in der Zelle "Ersetzen" und doppelklicken Sie dann auf die Zelle "mit (ungerade)" oder drücken Sie "Tab", um das Sonderzeichen zu ändern.
3. Klicken Sie auf "Schließen", um die Änderung zu übernehmen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

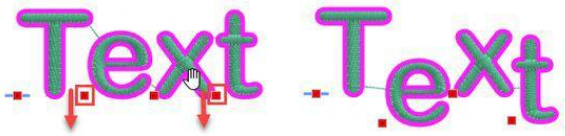
Abkürzung löschen



1. Wählen Sie eine der verfügbaren Abkürzungen.
2. Klicken Sie auf "Löschen", um es zu entfernen

Textform bearbeiten

Im "Knoten 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 "Knoten bearbeiten". In diesem Modus sehen Sie ein Anfasszeichen unten an jedem Zeichen. Klicken und ziehen Sie es, um einen beliebigen Buchstaben in eine neue Position zu verschieben. Bewegen ein beliebiges Zeichen an eine beliebige Stelle und erstellen so ein kreative Schriftmuster.



Bewegen Sie einen der Buchstaben

So leicht können Sie die Buchstaben neu positionieren und Textmuster erstellen.

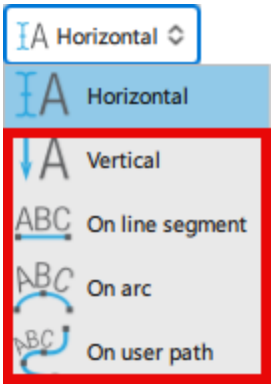
Sie können die Position jedes Zeichens ändern, solange es noch ein Textobjekt ist. Für den Fall, dass ein Textobjekt in Kurven umgewandelt wurde, dann entfallen die Textoptionen und Sie können es nur noch wie jedes andere Kurvenobjekt behandeln. Eine andere Möglichkeit, die Zeichen zu trennen und als separate Objekte zu behandeln, ist die Umwandlung des Textobjektes in Kurven und dann das Objekt in Kurven zu zerlegen. Wählen Sie ein Textobjekt aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "In Kurven konvertieren". Klicken Sie dann noch einmal mit der rechten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

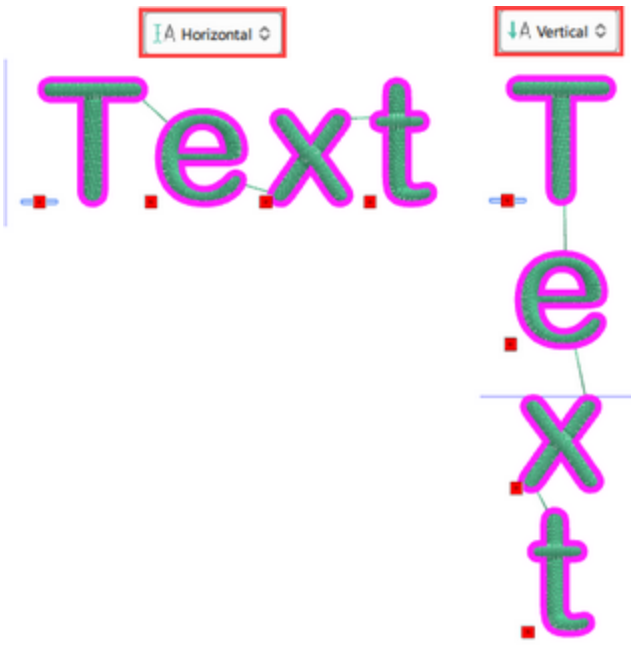
Maustaste auf das Objekt und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Aufbrechen". Das Textobjekt ist nun in seine Zeichen zerlegt und kann wie ein beliebiges Kurvenobjekt behandelt werden.

Text auf Pfad

Mit dieser Option können Sie die Textplatzierung ändern. Standardmäßig wird der Text "horizontal" platziert und es gibt keine speziellen Platzierungsoptionen für diese Platzierung. Sie können die Platzierung des Textes ändern, indem Sie eine der verfügbaren Platzierungsoptionen auswählen, die in der Leiste "Werkzeugoptionen" verfügbar sind, wenn Sie ein Textobjekt hinzufügen. Die Platzierungsoptionen sind:



- Vertikal: Der Text wird vertikal platziert.



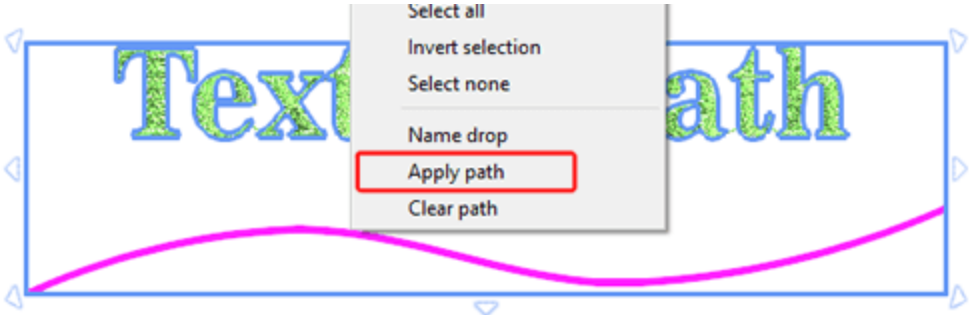
- Auf gerader Linie: Der Text wird auf einer geraden Linie platziert, die mit den grünen Ziehpunkten an den Enden der Linie angepasst werden kann.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Auf 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 eingener Lnie: Der Text wird auf einer Linie platziert, die mit "Knoten bearbeiten" angepasst werden kann und so eine individuelle Linie erstellt.

Darüber hinaus gibt es eine Möglichkeit, einen beliebigen Teil Ihres Musters als Linie zu verwenden. Zum Beispiel können Sie den Text und einen Linienteil auswählen, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie aus dem erscheinenden Menü die Option "Pfad zuweisen".



Der Linienteil wird als eigene Linie verwendet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie "eigene Linien" verwenden, können Sie Knoten hinzufügen und alle Knotenbearbeitungsfunktionen verwenden, um die Linie zu bearbeiten. Dies mag etwas kompliziert erscheinen, aber wenn Sie erfahrener als Benutzer werden, können Sie einzigartige Grundlinieneffekte erzeugen.

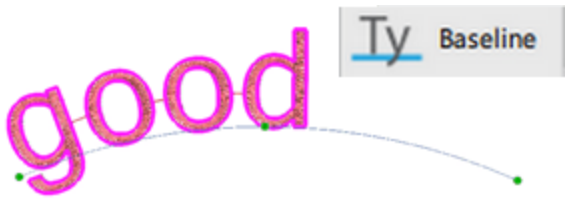
> Sie können jede angewandte Linie einfach entfernen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Textobjekt mit der Linie klicken und die Option "Pfad entfernen" verwenden.

Bei der Auswahl der Platzierung "Auf gerader Linie", "Auf Bogen" oder "Auf eigener Linie" stehen noch einige zusätzliche Optionen zur Verfügung. Die zusätzlichen Optionen sind: "Text Positionierung", "Text ausrichten", "Offset" und "Richtung umkehren".

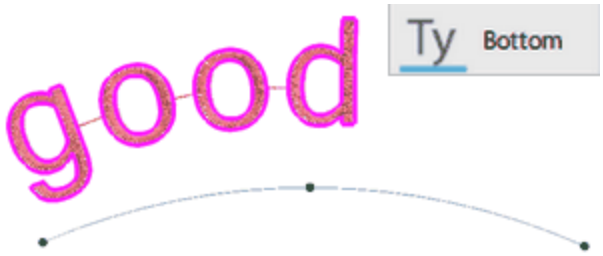
Text Positionierung

Mit den Optionen "Text Positionierung" können Sie die Position des Textes in Bezug auf die Linie auswählen.

- Grundlinie (Standard): Die Option Grundlinie ist die Standardoption und positioniert den Text auf der Kurve, wobei sich Zeichen wie das kleine 'g' unter der Kurve ausdehnt.

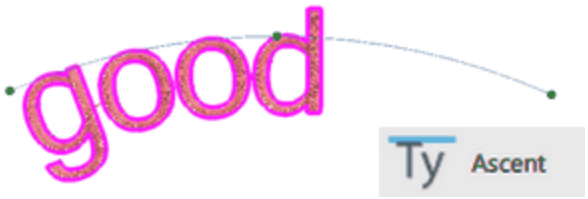


- Unten: Die Option Unten positioniert den Text vollständig über der Linie Die Kurve (Pfad) befindet sich unterhalb des Textes. Die Zeichen wie das kleine 'g' werden vollständig über der Linie positioniert.

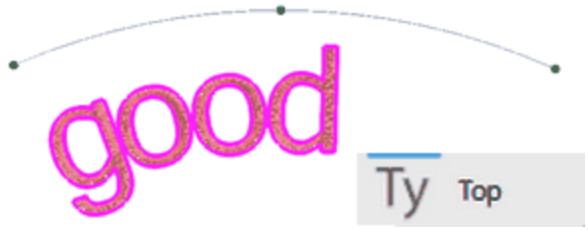


- Oberhalb: Die Oberhalboption positioniert den Text genau unter der Linie , alle Buchstaben gehen unter die Linie, außer den Oberlängen, wie der Buchstabe "d", der über die Linie hinaus gehen kann. Die Linie ist genau über dem Text positioniert.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



- 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", "Mitte", "Rechts", oder "Voll" einstellen.

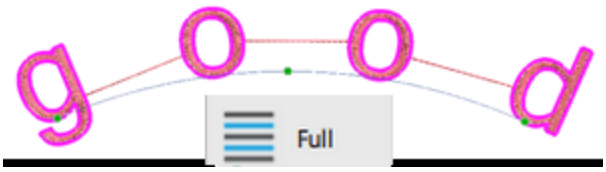
- Links: Die Option "Links" ist die Standardoption und setzt den Text linksbündig. Das heißt, er beginnt links ander Linie.

- Rechts: Die Option "Rechts" setzt den Text rechtsbündig, d.h.auf die rechte Seite der Linie endet der Text.

- Mitte: Die Option "Mitte" zentriert den Text auf der Linie. Die Textränder wirken ausgefranzt, flatternd, daher nennt man das auch "Flattersatz"

- Voll: Die Option "Voll" verteilt den Text auf der Linie. Der gesamte Text wirkt wie ein Block, daher heißt er auch "Blocksatz".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



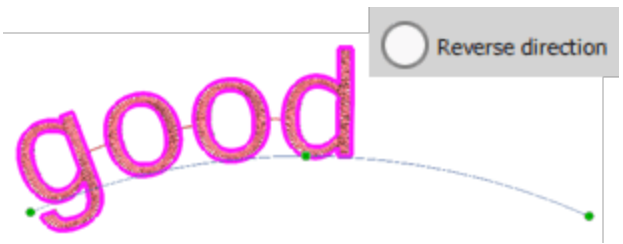
Wenn Sie die Ausrichtung auf "Voll" einstellen, können Sie den Buchstabenabstand, durch die Größe der Linie anpassen.

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.

Richtung umkehren

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 gezeichnet 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.

Texthülle

Wenn Sie ein Textobjekt hinzufügen, sehen Sie die Umschlagoption zusammen mit allen Textoptionen in der Symbolleiste Werkzeugoptionen. Mit der Hüllkurve können Sie die Form Ihres Textes leicht verändern, indem Sie eine der verfügbaren Hüllkurvenformen auswählen. Die Hüllkurve ist nur für die "horizontale" Platzierung verfügbar.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Um einen Umschlag auf einen beliebigen Text anzuwenden, müssen Sie

1. Geben Sie einen Text in das Feld "Text" der Leiste "Werkzeugoptionen" ein.

2. Erweitern Sie das Dropdown-Menü "Umschlag" und wählen Sie die gewünschte Umschlagform aus.

3. Die Software versucht, den Text in die gewünschte Hüllkurvenform einzupassen. Sie werden also sehen, wie die Form Ihres Textes verändert wird.

4. Mit der Option "Wert" unter dem Dropdown-Menü der Hüllkurve können Sie die Form der ausgewählten Hüllkurve anpassen. Der Wert kann Werte zwischen 1 und 100 annehmen. Bei einem Wert von 1 ist die Form rechteckig, mit steigendem Wert wird die Form der ausgewählten Form immer ähnlicher.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

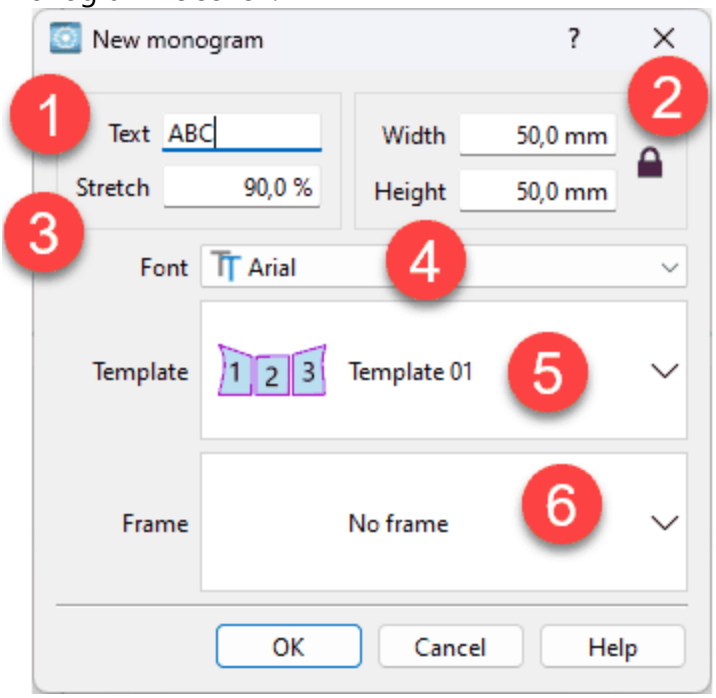
5. Wenn Sie Ihre Meinung geändert haben, können Sie eine andere Hüllkurve aus der Liste anwenden und sehen, wie es aussieht. Sie können die angewendete Hüllkurve jederzeit löschen und wieder auf den ursprünglichen Zustand zurücksetzen, indem Sie "keine Hüllkurve" wählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Monogramm

Mit dem Monogramm-Tool können Sie Ihre eigenen Monogramme erstellen, indem Sie verschiedene Vorlagen und dekorative Rahmen verwenden. Um ein Monogramm-Design zu erstellen, müssen Sie Folgendes tun:

Klicken Sie auf das Symbol "Monogramm". die sich in der Leiste "Werkzeuge" im Abschnitt "Beschriftung" befindet. Das Dialogfeld "Neues Monogramm" wird angezeigt, und Sie können alle Monogrammoptionen anpassen. Das Dialogfeld enthält immer die Einstellungen des zuletzt erstellten Monogramms. Wenn Sie den Assistenten-Dialog verschieben, können Sie eine Vorschau des erstellten Monogramms sehen.

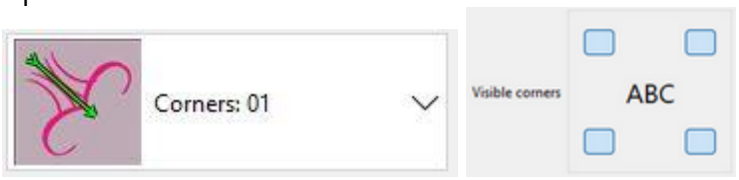


1. Geben Sie die Monogrammzeichen ein. Sie können bis zu 3 Zeichen in das Feld eingeben.
2. Definieren Sie die Größe des Bereichs, in dem das Monogramm platziert werden soll, indem Sie die "Breite" und die "Höhe" einstellen. Bei der Einstellung von "Breite" und "Höhe" können Sie mit dieser Sperre die Größe proportional oder nicht proportional einstellen. Wenn die Sperre aktiviert ist, wirkt sich jede Änderung der Breite auch auf die Höhe aus. Wenn die Sperre aufgehoben ist, können Sie die Breite oder Höhe individuell anpassen.
3. Der Prozentsatz der "Dehnung" des Monogramms "Text". Der Standardwert ist 90%. Wenn Sie den Wert für "Dehnen" erhöhen, wird der Monogrammtext größer und rückt näher an den Zierrahmen heran. Wenn Sie den Wert für "Dehnen" verringern, wird der Monogrammtext kleiner.
4. Die "Schriftart", die für das Monogramm verwendet werden soll. Sie können entweder die Schriftarten Pre-digitized, True Type(TT), Open Type(OT) und Symbol(S) verwenden.
5. Die "Vorlage", die auf den eingefügten Monogrammtext angewendet wird. Es gibt viele Vorlagen, aus denen Sie die von Ihnen bevorzugte auswählen können. Wählen Sie eine aus, indem Sie sie anklicken. Sie wird automatisch auf den Arbeitsbereich der Software hinter dem Dialog "Neues Monogramm" angewendet und in der Vorschau angezeigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Der "Rahmen", der das Monogramm schmücken wird. Es gibt drei "Rahmen"-Typen. "Konturen", "Ecken" und "Seiten".
   - **"Konturen ":**sind Stickmuster, die den von Ihnen eingefügten Monogrammtext einrahmen. Der diagonale Pfeil zeigt den Bereich, in dem der Text platziert werden soll.

   - **"Ecken"**: Sind Stickmotive, die sich für die Platzierung an den Ecken des Monogramms eignen. Sie haben die Möglichkeit, ein bis vier Eckmotive hinzuzufügen, indem Sie auf die Rechtecke der Optionen "Sichtbare Ecken" klicken.

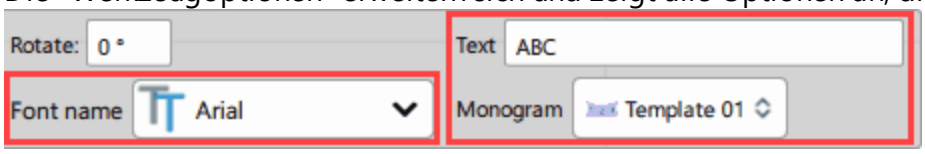
   - **"Seiten":**Sind Stickmotive, die sich für die Platzierung an den Seiten des Monogramms eignen. Sie haben die Möglichkeit, ein bis vier Seitenmotive hinzuzufügen, indem Sie auf das Rechteck der Option "Sichtbare Seiten" klicken.

Jede Änderung, die im Dialogfeld "Neues Monogramm" vorgenommen wird, wird auf der Arbeitsfläche hinter dem Dialogfeld in der Vorschau angezeigt. Um die Änderungen zu übernehmen, müssen Sie auf Ok klicken. Das Monogramm wird dann auf der Arbeitsfläche platziert und kann weiter bearbeitet werden.

Monogramm bearbeiten

Um das eingefügte Monogramm zu bearbeiten, müssen Sie Folgendes tun:

1. Wählen Sie den Monogrammtext aus.
2. Die "Werkzeugoptionen" erweitern sich und zeigt alle Optionen an, die Sie bearbeiten können.

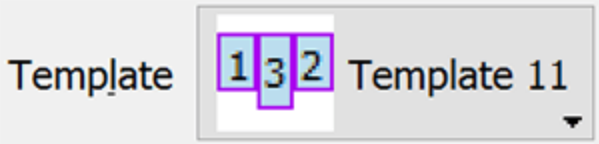
   

3. Im Feld "Text" sehen Sie die Monogrammzeichen, die Sie in das Muster eingefügt haben. Ändern Sie ein beliebiges Zeichen und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.
4. Um die Schriftart des Monogramms zu ändern, wählen Sie im Dropdown-Menü "Schriftname" eine andere aus.
5. Schließlich können Sie die Vorlage im Dropdown-Menü "Monogramm" ändern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

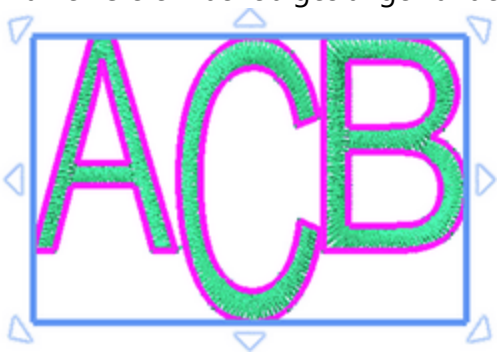
Monogramm Vorlage bearbeiten

Die Software wird mit einem Satz von Monogrammvorlagen geliefert. Alle Monogrammvorlagen bestehen aus 2 oder 3 rechteckigen Bereichen, die als Container für die Monogrammzeichen dienen. Der Monogrammmodus sorgt dafür, dass jedes hinzugefügte Zeichen optimal in einen der rechteckigen Bereiche passt. Alle Vorlagen sind mit Nummern versehen, die die Position jedes Zeichens angeben, das Sie in das Feld "Text" eingefügt haben. Zum Beispiel wird in Vorlage 11 das dritte Zeichen in den mittleren rechteckigen Bereich eingefügt.



Sie haben die Möglichkeit, die eingefügten Monogramm-Container im Modus "Knoten bearbeiten" anzupassen und deren Form zu transformieren. Im folgenden Beispiel bearbeiten wir ein erstelltes Monogramm mit dem Modus "Knoten bearbeiten".

1. Wählen Sie ein beliebiges angewandetes Monogramm aus.



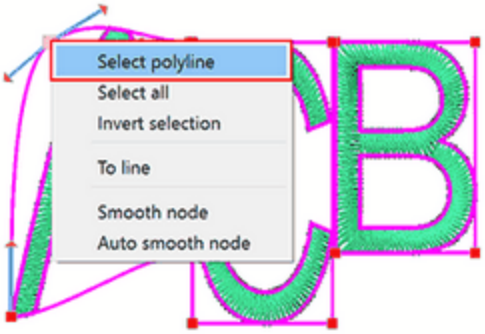
2. Klicken Sie auf "Knoten bearbeiten" aus der "Werkzeug" -Leiste.
3. Alle Monogrammzeichen sind von einem Rechteck umgeben, das an den Ecken einige Punkte enthält. Mit Knoten Bearbeitungsoptionen können Sie die Form und Position des Rechteckbereichs vollständig verändern. Beim Bearbeiten des Zeichencontainers versucht die Software, die Zeichen automatisch in den neuen bearbeiteten Bereich einzupassen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

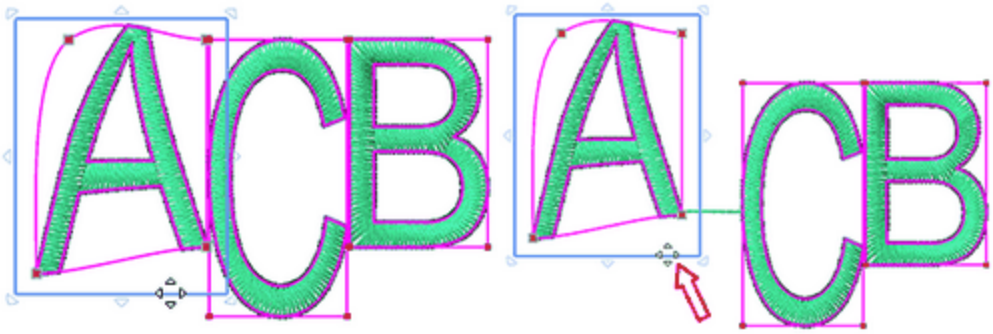
4. Wenn Sie auf einen der Eckpunkt klicken, werden zwei Griffe angezeigt, mit denen Sie die Biegung jeder Seite ändern können. Klicken und ziehen Sie die Griffe, um diese anzupassen.

5. Sie verändern den Zeichencontainer, indem Sie auf einen Punkt klicken und diesen an eine neue Position ziehen.

6. Sie können die Position eines Containers ändern, indem Sie einen Punkt auswählen, rechts klicken und dann im Kontextmenü die Option "Polygonauswahl" auswählen. Alle Punkte des Containers werden ausgewählt.



7. 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

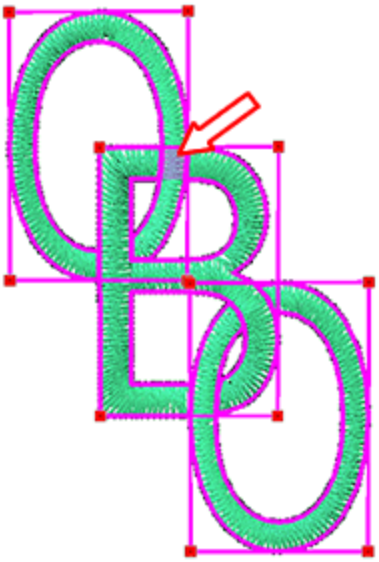
Überlappende Bereiche

Das Monogramm-Werkzeug bietet die Möglichkeit, festzulegen, welcher Abschnitt eines Zeichens unten oder oben liegen soll, wenn zwei odermehrere Zeichen überlappen.

Um das zu tun, müssen Sie:

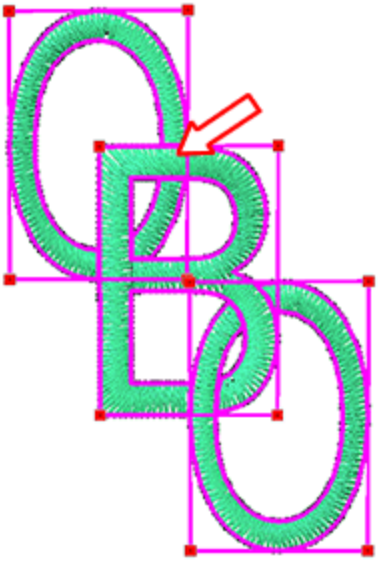
1. durch Klicken auf "Knoten bearbeiten" in den Knoten - Bearbeitungsmodus in der "werkzeugleiste" wechseln

2. tStellen Sie sicher, dass der Monogrammtext ausgewählt ist. Platzieren Sie den Mauszeiger über einen überlappenden Bereich. Der Bereich wird hervorgehoben.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den markierten Bereich, um die Überlappungsreihenfolge zu ändern. Der Teil, der oben war, liegt jetzt darunter.

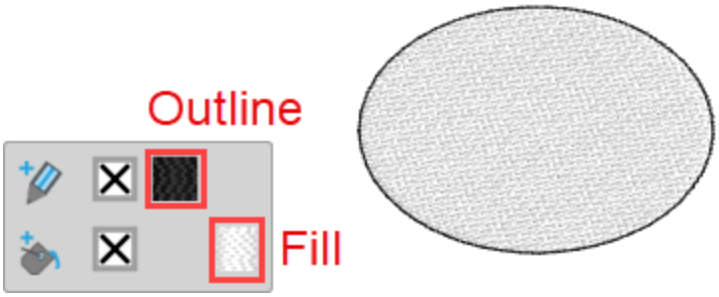


4. Indem Sie die gleichen Schritte ausführen, können Sie die Überlappungsreihenfolge zu den restlichen möglichen Positionen ändern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mit Farben arbeiten

In diesem Abschnitt wird gezeigt, wie Sie mit Farben in Ihren Projekten arbeiten können. Wenn Sie ein neues leeres Muster erstellen, ist die Leiste "verwendete Farben", die sich im unteren Teil der Anwendung befindet, standardmäßig leer. Wenn Sie ein Objekt erstellen, werden automatisch die Standardfarben für "Füllung" und "Umriss" verwendet und Sie sehen diese in der Leiste "Verwendete Farben"

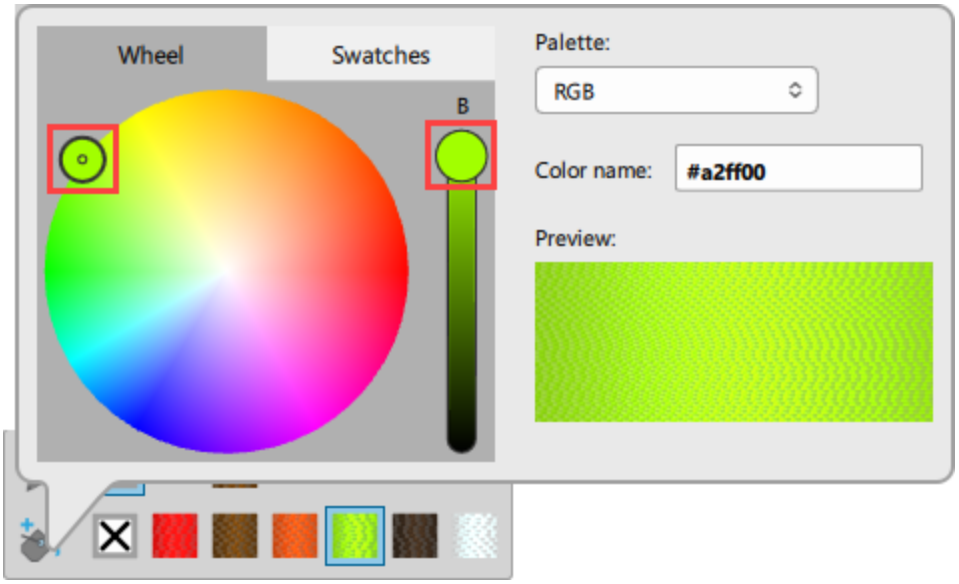


Diese Leiste enthält alle Farben, die bereits in diesem Muster verwendet werden, und Sie können jedem Objekt eine beliebige Farbe zuweisen, Füllungen oder Umrisse entfernen, eine neue Farbe auswählen und eine beliebige Farbe bearbeiten. Die obere Reihe enthält die "Umriss" -Farben und die untere Reihe die "Füllungs" -Farben. Wenn Sie ein Muster 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.

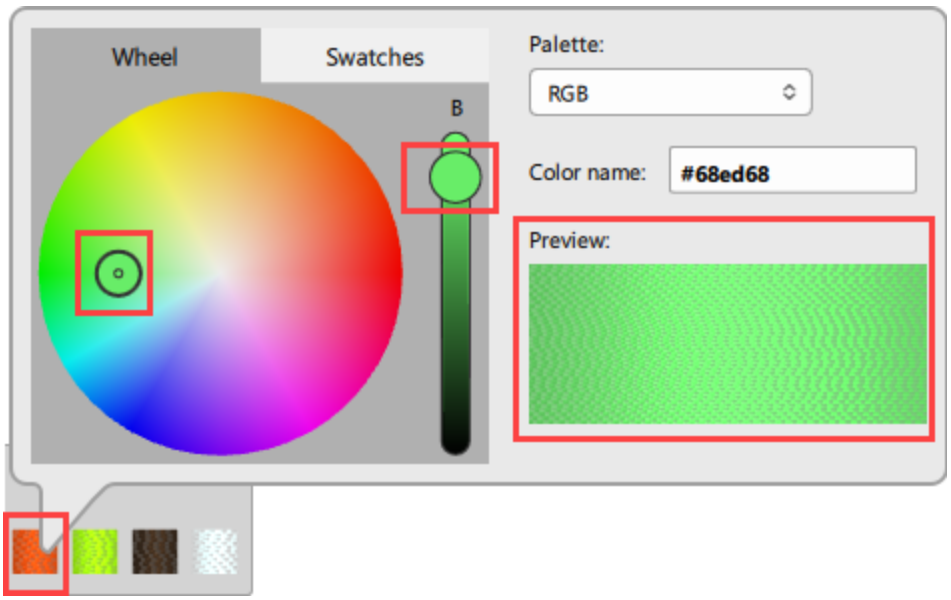
Klicken Sie auf die "keine" Farbe (Füllung- Umriss), um die Füllung oder den Umriss vom ausgewählten Objekt zu entfernen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.



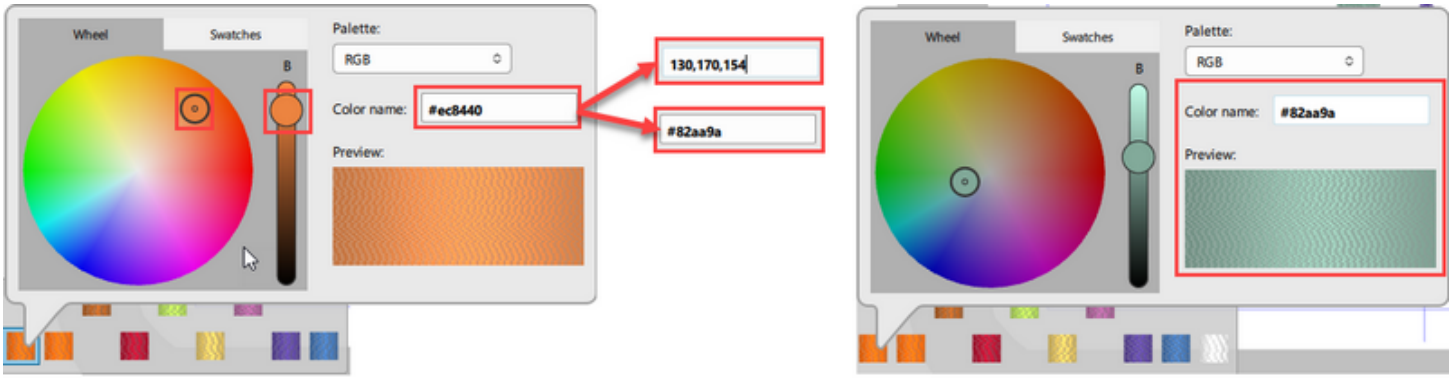
Mit dem "Farbwähler" können Sie die ausgewählte Farbe ändern. Sie können den kleinen Kreis innerhalb des Farbkreises verschieben, um eine andere Farbe auszuwählen. Sie können auch die Helligkeit der Farbe einstellen, indem Sie den Griff neben dem Farbrad verwenden. Wenn Sie diesen Griff nach oben ziehen, wird das Objekt heller. Sie können jederzeit eine Vorschau der ausgewählten Farbe im Vorschaubereich sehen.



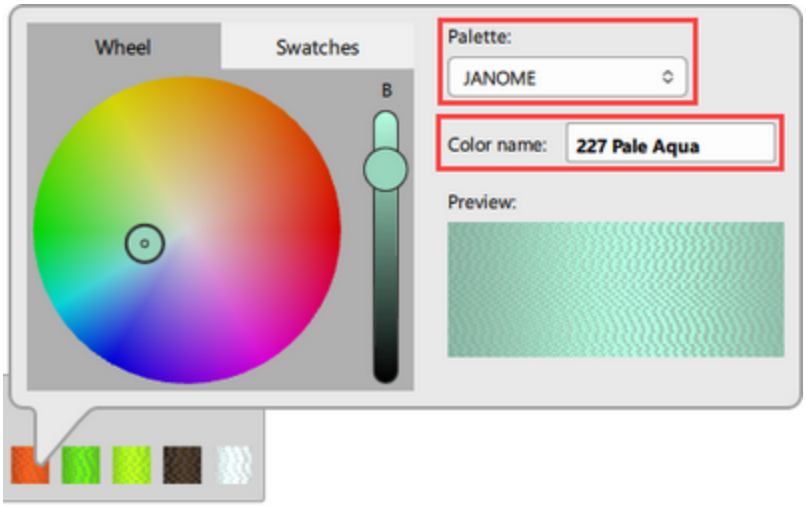
Eine andere Möglichkeit, eine Farbe auszuwählen, besteht darin, einen Wert in das Feld "Farbname" einzugeben. Sie können eine Farbe auf eine der folgenden Arten eingeben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. RGB-Wert, wenn Sie mit RGB-Farben vertraut sind, können Sie die RGB-Werte mit Komma getrennt eingeben und die Software wird die ausgewählte Farbe einstellen. Wenn Sie zum Beispiel 130,170,154 eingeben, erhalten Sie das Grün des folgenden Bildes.
2. Hex-Farbcodes, Color-hex gibt Informationen über Farben, einschließlich Farbmodelle (RGB, HSL, HSV und CMYK), triadische Farben, monochromatische Farben und analoge Farben, die auf der Farbseite berechnet werden. Sie können einen Hex-Farbcode einer Farbe finden, die Sie verwenden möchten. Der Hex-Farbcode der grünen Farbe im folgenden Bild ist beispielsweise #82aa9a
3. Farbnamen: Sie können den Namen einer bekannten Farbe eingeben, z. B. grün. Die Software wird eine grüne Farbe einstellen. Denken Sie aber daran, dass Grün viele Variationen hat und die Software automatisch nur eine davon auswählt.

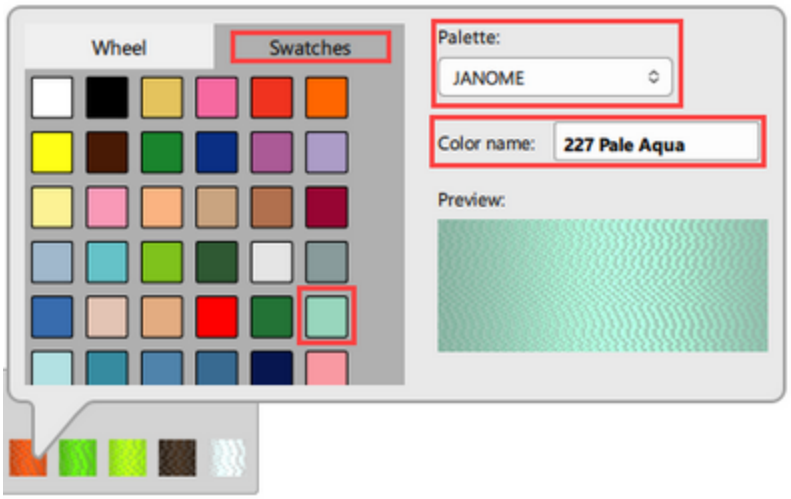


Wenn Sie eine Fadenpalette auswählen, passt die Software die Farbe des Farbrads automatisch an die nächstgelegene Farbe der ausgewählten Fadenpalette an.

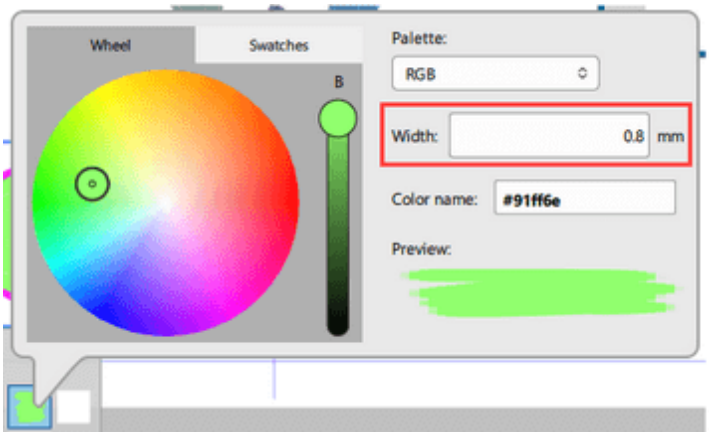


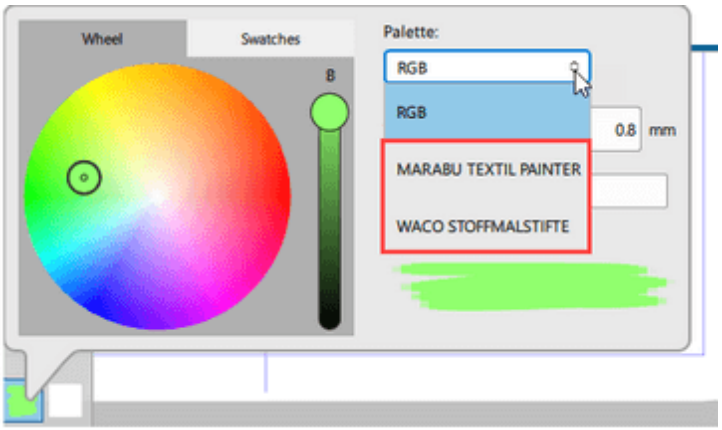
Wenn Sie eine Palette ausgewählt haben, können Sie auch eine Liste der Palettenfarben sehen, indem Sie zu "Farbfelder" anstelle des Farbrads wechseln. Sie können durch diese Farben blättern und durch Anklicken eine beliebige Farbe aus dieser Liste auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

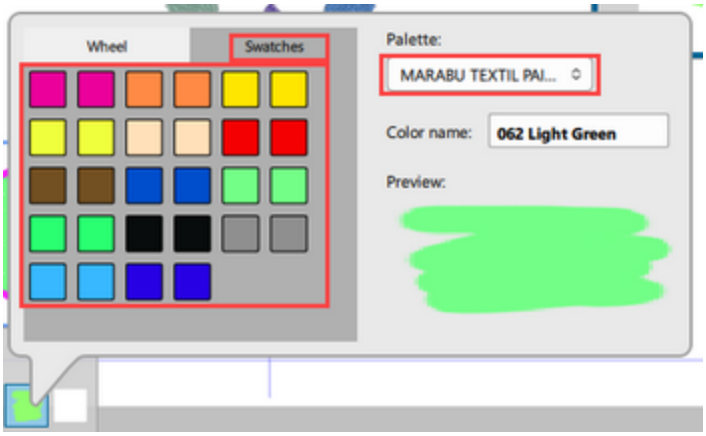


Wenn Sie die Technik "Farbe" (Malen) aktiviert ist und auf ein Objekt eine beliebige "Malfarbe" angewendet wird, sieht die Farbe, die dieses Objekt verwendet, wie eine Pinselfarbe aus. Wenn Sie eine der "(Mal)Farbe" -Farben bearbeiten, können Sie eine der "Pinsel" -Farbkarten auswählen.





Wenn Sie eine "Pinsel"-Herstellerpalette ausgewählt haben, können Sie auch zur Farbfeldansicht wechseln und durch die verfügbaren Farben der Pinselpalette blättern.



An dieser Stelle werden wir nicht analysieren, wie man mit Malfarben arbeitet, da sie in einem separaten Abschnitt im Kapitel über Farbe dargestellt werden. Eine Sache, die Sie beachten sollten, ist, dass die Faden-/Pinselpaletten im Allgemeinen eine begrenzte Anzahl von Farben haben. Wenn ein Entwurf zu viele Farben hat, kann das Programm nicht immer alle Farben mit einer identischen Farbe aus der Faden/Pinsel-

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

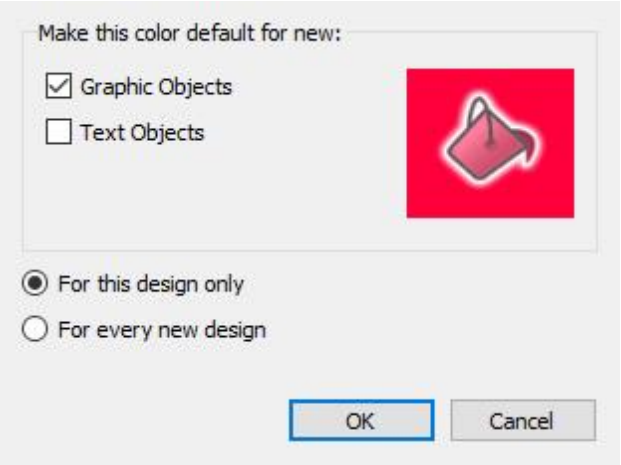
Palette abgleichen. Es gibt einen Mechanismus, der die Farben des Musters an die nächstmögliche Farbe aus der gewählten Farbpalette anpasst.

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 Musterfarben zu verwalten und zu reduzieren.

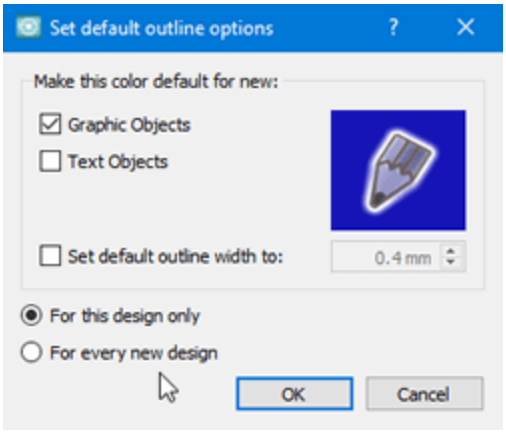
Standardfarben festlegen

Wie bereits erwähnt, wird beim Erstellen eines Objekts ein Satz von Standardfarben für "Füllung" oder "Umriss" automatisch angewendet. Sie können die Standardfarben ändern, indem Sie einfach auf eine "Füll-" oder "Umriss"-farbe klicken, wenn nichts ausgewählt ist. Wenn Sie auf eine beliebige "Füllfarbe" klicken, wird das Dialogfeld "Standardfüllfarbe festlegen" mit der von Ihnen gewählten Farbe angezeigt. In diesem Dialog können Sie auswählen, für welche Arten von Objekten (Grafik- oder Textobjekte) die gewählte Farbe als Standard-Füllfarbe verwendet werden soll. Außerdem können Sie wählen ob diese Füllfarbe „Nur für diesen Entwurf“ oder „für jedes neue Muster“ verwendet werden soll. Wenn die Farbe die Sie wünschen, nicht in der Leiste "Verwendete Farben" aufgeführt ist, sollten Sie die Farbe zuerst hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche "Füllen" oder "Umriss" klicken.



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 diesen Entwurf“ oder „für jedes neue Muster“ verwendet werden soll.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



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.

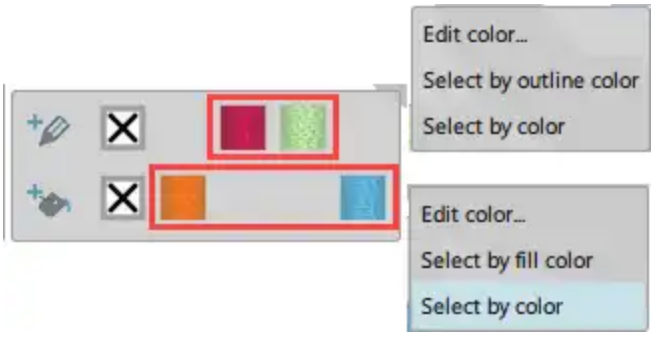
Im selben Dialog (Umriss) können Sie auch die Breite der Standard-Umrissfarbe ändern. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Standardbreite setzen auf" und geben Sie die gewünschte Breite in das entsprechende Feld ein. Die Standardkonturbreite wird auf den neuen Wert gesetzt und die Änderung wird auf das "Nur für diesen Entwurf" oder „für jedes neue Muster" 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 Palette "verwendete Farben" 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



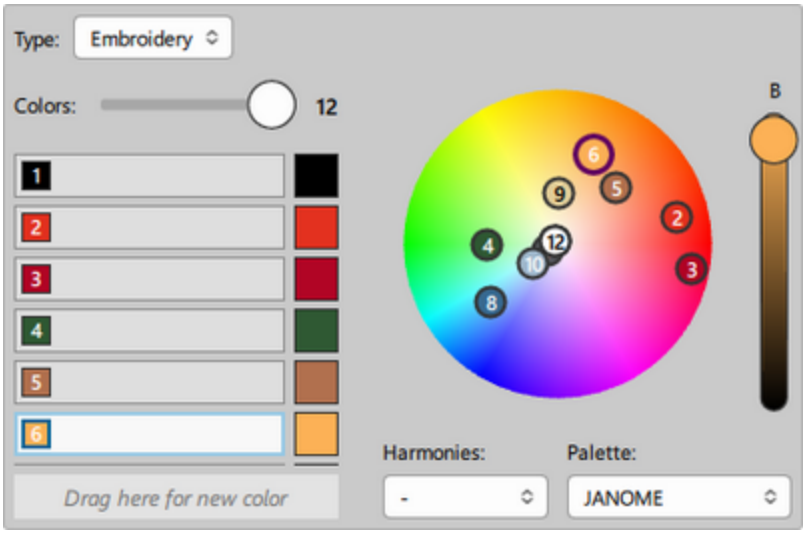
Farbmanager

Im Allgemeinen können Sie Grafiken aus verschiedenen Quellen problemlos importieren, Dateien, die in anderen Anwendungen erstellt werden, werden importiert und in Stickmuster konvertiert. Beim Importieren von Grafiken aus anderen Quellen sollten Sie immer die Einschränkungen von Stickmustern 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 Musters zu optimieren und zu handhaben. Mit dem "Farbmanager" können Sie:

- die Farben eines Musters reduzieren
- die Farben auf dem Farbrad bearbeiten
- eine Garn-Farbkarte auf alle Musterfarben anwenden
- Farbharmonien auf alle Musterfarben anwenden.

Farben reduzieren

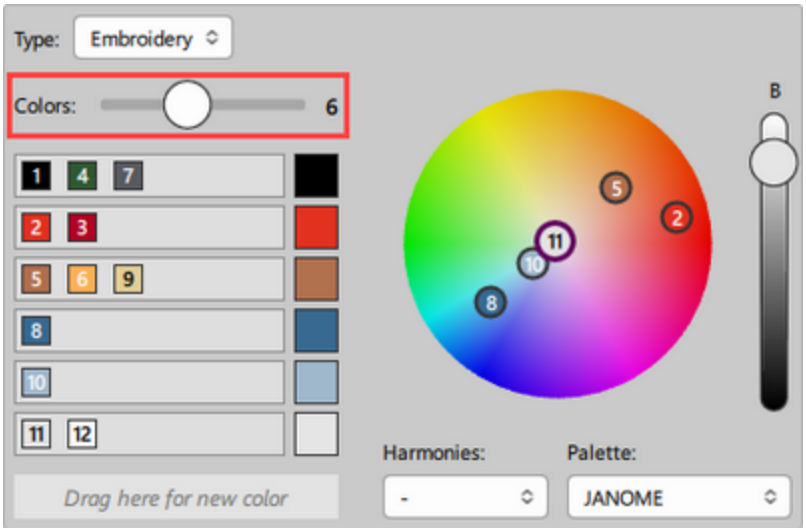
Für Stickmuster müssen Sie die garnfarbkarte eines Herstellers auswählen und dann mit dem Schieberegler "Farben" die Farben des Musters reduzieren. Beim Reduzieren der Farben vergleicht der Farbmanager automatisch mehrere Musterfarben mit einer repräsentativen Farbe der ausgewählten Garntabelle. Die Farbwechsel sind automatisch im Muster sichtbar.



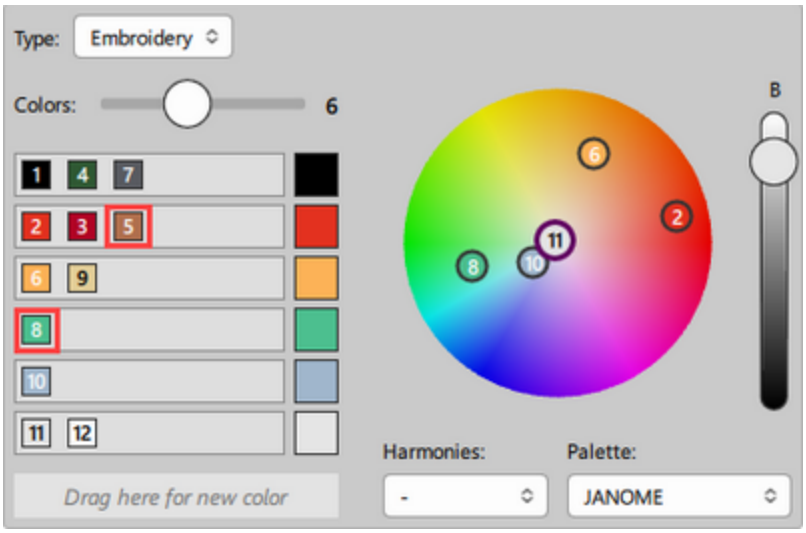
Wenn Sie beispielsweise ein Muster mit 13 Farben haben, eine Garnherstellertabelle auswählen und die Farben auf 6 reduzieren, gruppiert der Farbmanager automatisch mehrere Farben und ordnet sie der nächsten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Farbe aus der ausgewählten Garnfarbkarte zu. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, gibt es 3 Variationen von Rot in dem Muster und die Reduktion entspricht dem nächsten verfügbaren Rot aus der ausgewählten Garnfarbkarte.



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 "Hierher ziehen für eine neue Farbe" 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) abzubrechen.

Um die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf das Rechteck-Auswahlsymbol . Die Farben werden dauerhaft reduziert, wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie nur die Operation "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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Farben des Musters bewegen und durch Anklicken auswählen. Die Farbe wird auf dem Farbrad ausgewählt, der kleine Kreis erhält eine andere Kontur.

Mit der "Harmonie" steuerung können Sie die Farben des Musters mit verschiedenen Techniken automatisch ersetzen.Wenn Sie z. B. "Monochromatisch" anwenden, werden alle Farben des Musters durch Töne der gleichen Farbe ersetzt. Weitere Informationen über Harmonien finden Sie im Thema "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 imHarmonien Thema.

Original Design

Einfarbig

Auf die gleiche Weise können Sie ein Muster mit Farben optimieren. Wenn Sie ein Muster 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

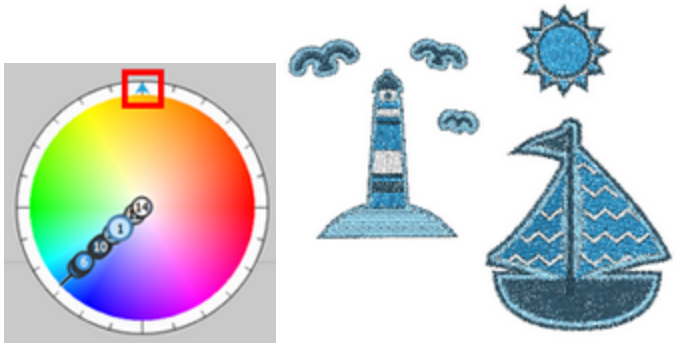
Wie bereits zuvor erwähnt, können Sie bei der Verwendung von "Harmonien" die Farben des Musters automatisch durch verschiedene Techniken ersetzen. Auf den folgenden Abbildungen können Sie sehen, wie alle Harmonien auf das gleiche Muster angewendet werden. Bei jeder Farbharmonie ist die Farbe mit der 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 Musterfarben 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

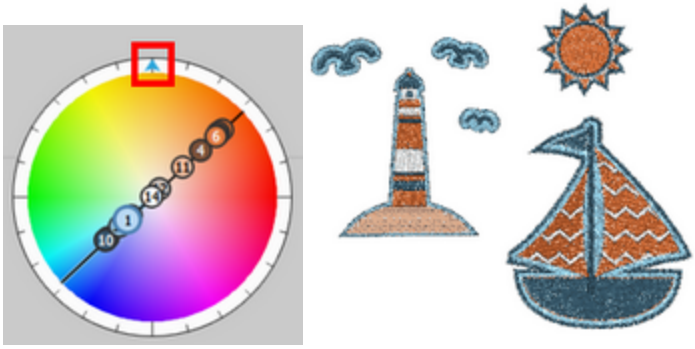
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nummer 1 immer als Grundfarbe verwendet. Wenn Sie also zuvor eine andere Grundfarbe gewählt und die Harmonie geändert haben, wechseln Sie zurück zum Standard.

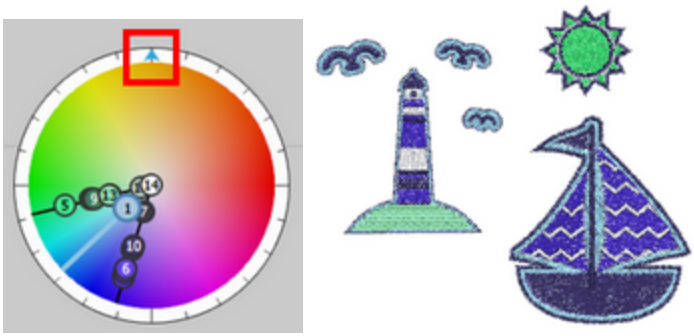
Original Muster



Monochromatisch: Die einfarbige Harmonie verwendet eine Grundfarbe und der Rest der Musterfarben wird durch Farbtöne der gleichen Farbe ersetzt.

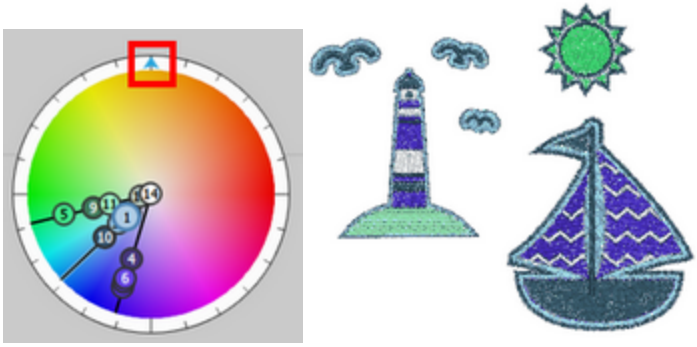


Komplementär: Bei dieser Harmonie werden alle Musterfarben auf dem Farbrad einander gegenüber gestellt, sodass alle Farben als Komplementärfarben betrachtet werden (Beispiel: Rot und Grün). Der hohe Kontrast der Komplementärfarben erzeugt ein lebendiges Aussehen.

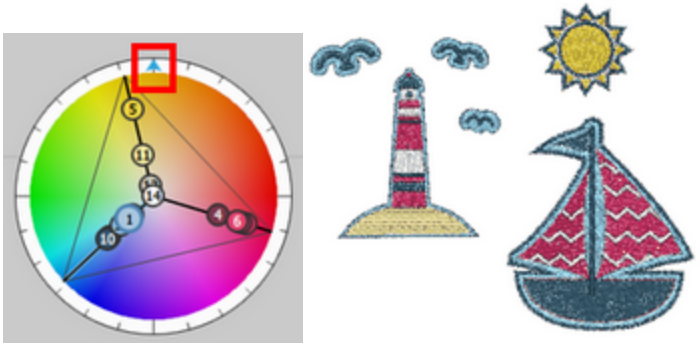


Diade: Die diadische oder diadische Farbharmonie verwendet zwei Farben, die durch eine Farbe auf dem Farbkreis getrennt sind.

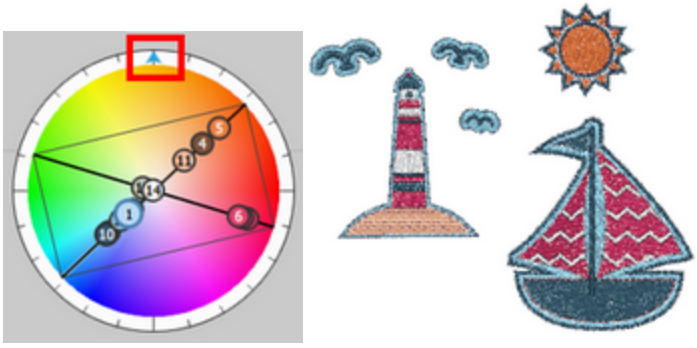
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Analog: Bei der analogen Harmonie werden die Farbennebeneinander auf dem Farbkreis. Die Farben passen normalerweise gut zusammen und ergeben schöne Muster.



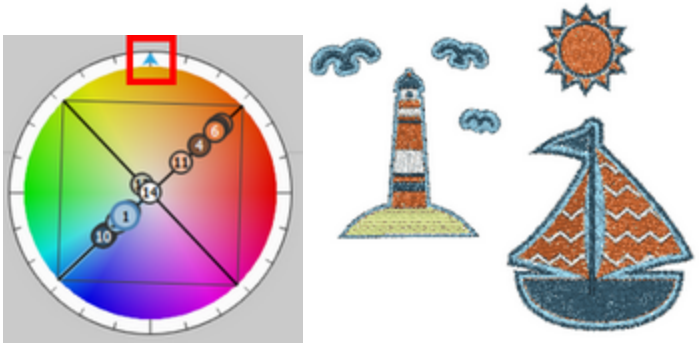
Triade (Dreiklang): Bei der Dreiklang-Harmonie stehen die Farben auf einem Dreieck und sind gleichmäßig um das Farbrad verteilt. Dreiklang-Harmonien neigen dazu, recht lebendig zu sein, selbst wenn Sie blasse oder ungesättigte Versionen Ihrer Farbtöne verwenden.Die Triadenharmonie setzt die Farben auf ein Dreieck und sie sind gleichmäßig um das Farbrad verteilt. Triadische Farbharmonien tendieren dazu, ziemlich lebhaft zu sein, selbst wenn Sie blasse oder ungesättigte Versionen Ihrer Farbtöne verwenden.



Tetrade: Die rechteckige oder tetrade Farbharmonieordnet die Musterfarben in zwei komplementäre Paare. und schafft ein reichhaltiges Farbschema, das viele Möglichkeiten zur Variation bietet.

Geteilt - komplementär: Die geteilt-komplementäre Farbharmonie ist eine Variante des komplementären Farbschemas. Zusätzlich zur Grundfarbe verwendet sie die beiden an ihr Komplement angrenzenden Farben. Diese Harmonie hat denselben starken visuellen Kontrast wie die komplementären Farbschema, aber weniger Spannung.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Quadrat: Die quadratische Farbharmonie ist ähnlich wie das Rechteck, jedoch sind alle Farben gleichmäßig um den Farbkreis verteilt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Muster neu anordnen

Die Software enthält zwei Möglichkeiten, um die Objekte / Formen eines Musters neu zu ordnen. Die erste ist in der Option "Auftrag" des Rechtsklick-Menüs und die zweite der "Reihenfolge Manager". Die erste Methode kann in allen Fällen und die zweite, nur wenn die automatische Reihenfolge deaktiviert ist, angewendet werde. In den folgenden Abschnitten wird erklärt, wie jede Methode angewendet werden kann.

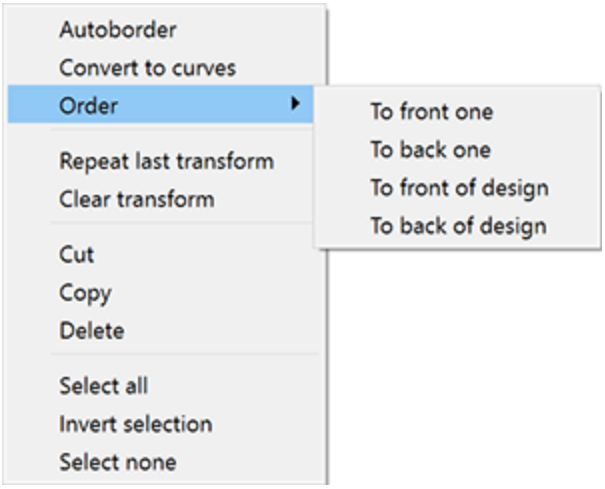
- Neuordnen aus dem Rechtsklick-Menü
- Neuordnen mit Reihenfolge

Objekte neu anordnen

Eine Möglichkeit, Objekte neu anzuordnen, ist die Option "Auftrag" aus dem Rechtsklickmenü. Sie können die Reihenfolge der ausgewählten Objekte ändern, indem Sie ein Objekt nach vorne bringen und ein anderes nach hinten schicken. Die Neuordnung, die Sie vornehmen, dient hauptsächlich der grafischen Gestaltung.

Wenn die Reihenfolge auf "Auto" eingestellt ist, basiert die endgültige Stickerei-Reihenfolge auf verschiedenen Optimierungen, die auf das Muster angewendet werden, und ist nicht identisch mit der Reihenfolge, die das grafische Muster ursprünglich hatte. Um die Reihenfolge des Musters vollständig zu verwalten, müssen Sie die Reihenfolge auf "Manuell" umstellen.

Es gibt vier verfügbare Optionen für die Neuanordnung, nämlich "Eine Ebene nach vorne", " Eine Ebene nach hinten", "Vor das Musters", "Hinter das Musters". Um eine der Neuordnungsoptionen auf das/die Objekt(e) anzuwenden, müssen Sie es/sie auswählen und dann mit der rechten Maustaste klicken, damit das Popup-Menü erscheint. Erweitern Sie im Rechtsklickmenü das Untermenü "Reihenfolge" und wählen Sie eine der vier Neuordnungsoptionen aus.



- Eine Ebene nach vorne: Mit dieser Option können Sie das ausgewählte Objekt um eine Position nach vorne verschieben. Wenn das ausgewählte Objekt vorne im Muster positioniert ist, ist die Option Nach vorne nicht verfügbar. Eine andere Möglichkeit, diese Option direkt anzuwenden, besteht darin, die "Bild hoch" (Bild auf)Taste auf der Tastatur zu drücken.
- Eine Ebene nach hinten: Mit dieser Option können Sie das ausgewählte Objekt hinter eine Position verschieben. Wenn Sie die ausgewählte Option auf das letzte Objekt des Musters anwenden wollen, ist diese Option nicht verfügbar. Eine andere Möglichkeit, diese Option direkt anzuwenden, besteht darin, die die Abwärtspfeiltaste (PgDn) auf der Tastatur zu drücken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Vor das Muster: Mit dieser Option können Sie das / die ausgewählte(n) Objekt(e) so verschieben, dass es sich vor allen anderen Objekten des Musters befindet. Sie können diese Option auch direkt anwenden, indem Sie auf der Tastatur Ende drücken.
- Hinter das Muster: Mit dieser Option können Sie das / die ausgewählte(n) Objekt(e) hinter alle anderen Objekte des Musters verschieben. Sie können diese Option auch direkt anwenden, indem Sie auf der Tastatur die Home-Taste (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 beige auf der obersten Ebene.

Um die Reihenfolge der Kreise zu ändern, müssen wir die rosa Farbe wählen und aus dem Rechtsklickmenü die Option "Auftrag"> Eine Ebene nach vorne "auswählen.

Sofort geht der Kreis vom untersten Level eine Ebene höher. Wir können auch das Gegenteil tun, indem wir den beigen Kreis wählen und aus dem Rechtsklickmenü die Option "Auftrag> Hinter das Muster" auswählen.

Diese Option sendet den Kreis an die unterste Ebene des Musters. Mithilfe der Neuordnungswerkzeuge können Sie genau das Muster erstellen, das Sie sticken möchten.

Reihenfolge

Reihenfolge bietet eine grafische Darstellung der Musterreihenfolge und eine einfache Möglichkeit, diese zu ändern. Der "Reihenfolgemanager" befindet sich neben der "Eigenschaften"leiste. Alle Musterobjekte werden als Symbole in einer quadratischen Box dargestellt. Der "Reihenfolge" hat zwei Modi: "Auto" und "Manuell".

"Auto"

Wenn die Reihenfolge auf "Auto" eingestellt ist, optimiert die Software das Stickmuster, um die bestmögliche Qualität zu erzielen. Daher können die Objekte, die mit Stichen gefüllt sind, nicht neu sortiert werden und sie

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

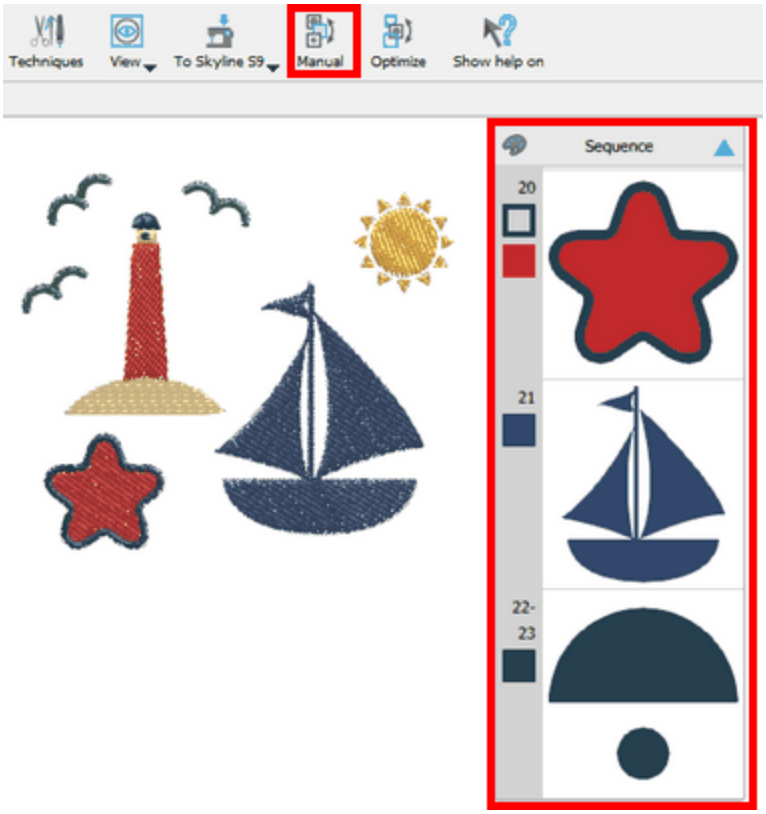
erscheinen in einem Objekt gruppiert.Die Objekte, die verschiedene Techniken haben, wie z.B. schneiden oder malen, erscheinen nur mit ihrem eigenen Typ gruppiert und Sie können sie als Gruppe neu ordnen.

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 Reihenfolgemanager gestickt werden. Sie können nur einige Optimierungseinstellungen festlegen, um die Software so zu steuern, wie das Muster gestickt werden soll.Wenn die Reihenfolge 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 Reihenfolge auf "Manuell" eingestellt ist oder wenn die "Sticktechnik" deaktiviert ist, können Sie alle Objekte / Formen im Reihenfolgemanager separat sehen. Sie können sie nach Belieben neu anordnen, indem Sie sie nach oben oder unten ziehen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Die Objekte, die auf dem Reihenfolgemanager höher positioniert sind, sind diejenigen, die zuerst gestickt oder auf dem überlappenden Stapel abgesenkt werden.

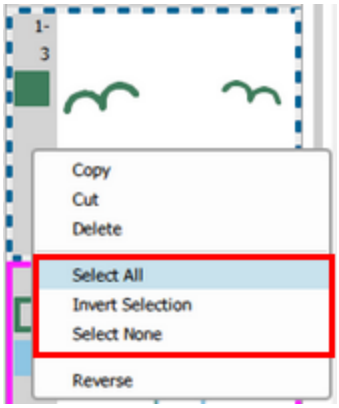
Weitere Informationen über die Verwendung und Anpassungen der Auto-Reihenfolge finden Sie in Kapitel Stickreihenfolge.

Reihenfolgemanagerleiste

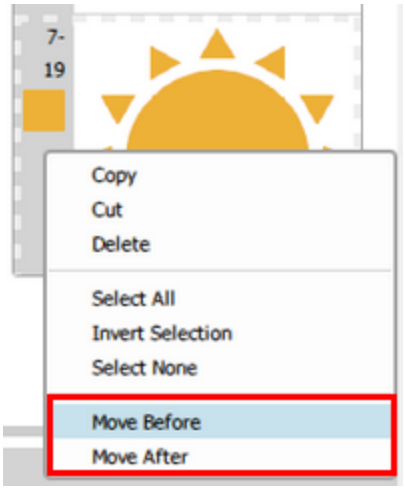
Reihenfolge wird standardmäßig im rechten Bereich des Fensters neben der Leiste "Eigenschaften" angezeigt. Wenn Sie auf ein beliebiges Symbol der Reihenfolge klicken, wird es ausgewählt und Sie können es im Entwurfsbereich mit einem hervorgehobenen Rechteck darum herum sehen. Sie können mehrere Elemente mit der Taste "Strg" oder Cmd unter mac OS und/oder den "Umschalttasten" auswählen. Um eine Reihe von Reihenfolgesymbolen auszuwählen, halten Sie die "Umschalttaste" gedrückt, klicken Sie auf das erste Symbol der Serie und dann auf das letzte. Alle Reihenfolgesymbole zwischen denen, auf die Sie geklickt haben, sind nun ausgewählt. Wenn Sie die "Strg"-Taste gedrückt halten und auf mehrere Reihenfolgesymbole 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 Reihenfolgesymbole klicken, sind diese Symbole deaktiviert. Sie können auch die Tasten "Strg" und "Umschalt" in Kombination verwenden, d. h. wenn Sie eine Reihe von Reihenfolgesymbolen mit der Taste "Umschalt" auswählen und dann die Taste "Strg gedrückt" gedrückt halten, können Sie der Auswahl weitere nicht-Reihenfolge Symbole hinzufügen oder ausgewählte Symbole aus der Auswahl entfernen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein beliebiges Reihenfolgesymbol klicken, wenn ein oder mehrere davon ausgewählt sind, erhalten Sie auch einige allgemeine Auswahloptionen. Mit "Alles auswählen" können Sie alle Reihenfolgesymbole auswählen, mit "nichts auswählen" können Sie alles deaktivieren und mit "Auswahl umkehren" können Sie alle anderen Symbole mit Ausnahme der bereits ausgewählten auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn ein Objekt gelöscht wird, wird automatisch das nächste Objekt in der Sequenz ausgewählt. Auf diese Weise können sowohl der Sequenzmanager als auch der Benutzer den Fokus auf die aktuelle Position richten, was den Arbeitsablauf rationalisiert und Produktionszeit spart.

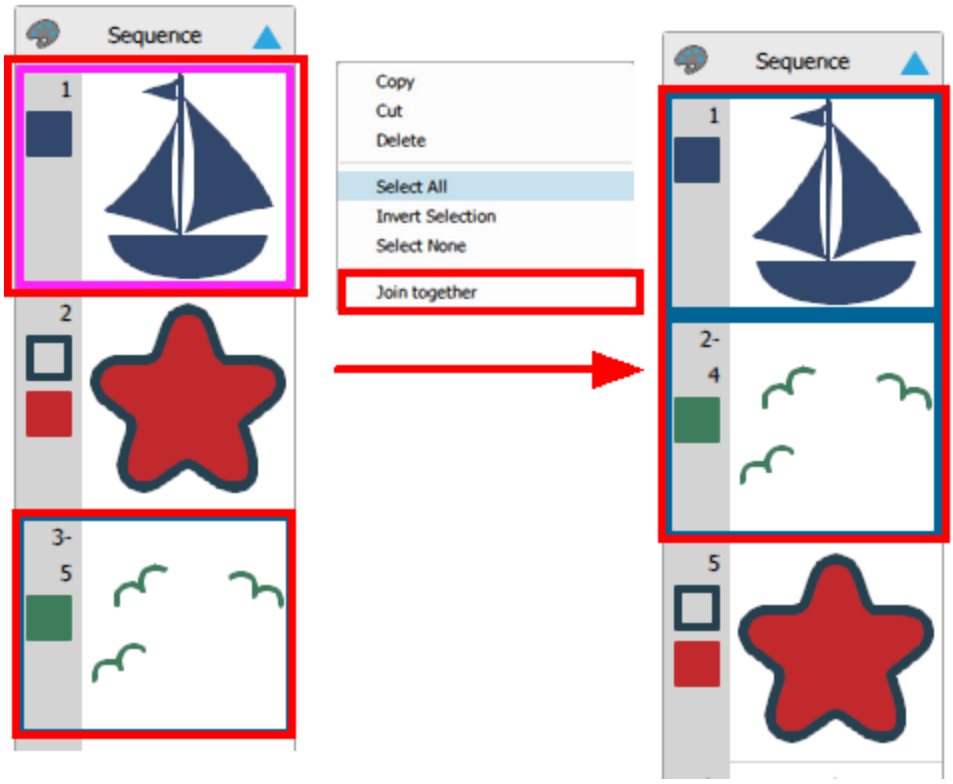


Neben jedem Reihenfolgesymbol sehen Sie einen numerischen Wert, der die Position dieses Musterteils in der Stickreihenfolge darstellt. Sie können ein oder mehrere Reihenfolgesymbole anklicken und nach oben oder unten ziehen, um deren Position in der Stickreihenfolge zu ändern. Bei Mustern mit zu vielen Konstruktionsteilen ist es möglicherweise nicht einfach, die Reihenfolgesymbole an die gewünschte Position zu ziehen. In diesem Fall ist es einfacher ein oder mehrere Reihenfolgesymbole anzuklicken und diese nach oben oder unten in die gewünschte Richtung zu verschieben. Wenn die gewünschte Position erreicht haben, rechtsklicken Sie auf das Reihenfolgesymbol. Im angezeigten Menü können Sie nun aus den neuen Optionen "Davor bewegen" und "Dahinter bewegen" wählen, um die Symbole direkt vor oder hinter der Stelle zu positionieren, auf die Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben.

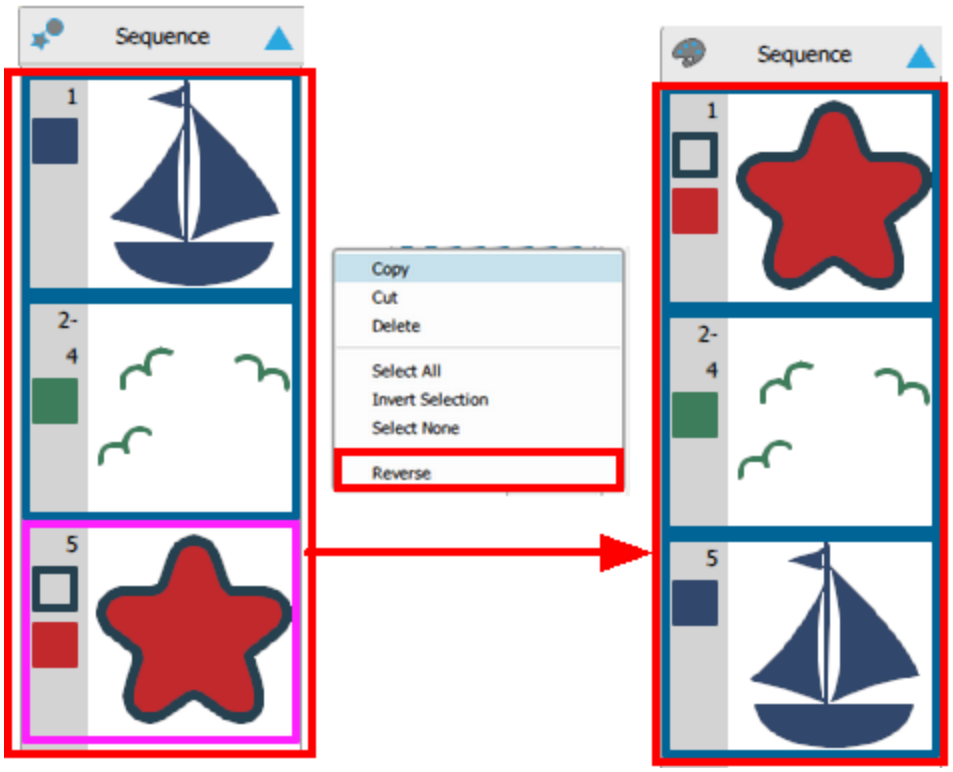


Wenn Sie nicht sequenzielle Symbole auswählen und mit der rechten Maustaste auf eines der ausgewählten Symbole klicken, haben Sie die Möglichkeit diese Reihenfolgesymbole nebeneinander zu reihen (zusammenfügen). Die Symbole werden dann neben das Symbol verschoben, auf das Sie mit der rechten Maustaste geklickt haben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



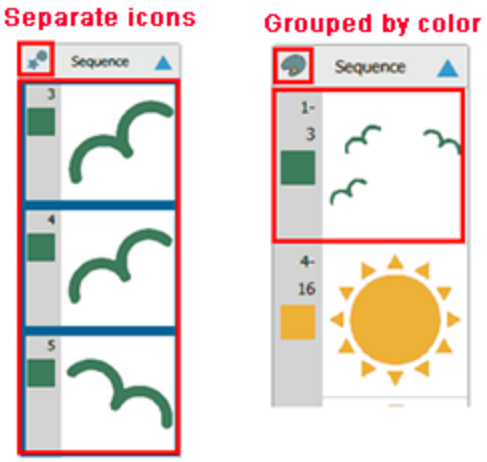
Im Rechten Klickmenü gibt es auch die Möglichkeit, die Reihenfolge von zwei oder mehr Sequenzsymbolen umzukehren. Wählen Sie dazu einfach zwei oder mehr Sequenzsymbole aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste oben auf die Auswahl und verwenden Sie die Option "Umkehren".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Nach Farben Gruppieren

Wenn die Reihenfolge auf "Manuell" eingestellt ist, erscheint ein weiteres Symbol (Gruppieren nach Farbe) in der Kopfzeile des Reihenfolgemanagers. Wenn Sie dieses Symbol sehen ,sind alle Musterteile separate Symbole. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, werden die Musterteile nach Farbe gruppiert und das Symbol ändert sich in dieses Palettensymbol .Dies bedeutet, dass alle Reihenfolge 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 angeklickt wird, werden die Objekte nach Farbe gruppiert. Wenn Sie nochmals klicken, wechseln Sie zurück zu separaten Symbolen. Die Funktion "Gruppieren nach Farbe" gruppiert keine Objekte/Formen mit derselben Farbe, wenn sie unterschiedliche Füll- oder Techniktypen 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 Reihenfolgesymbole 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 Schneid-, Mal-, Schablonen- und Applikationsobjekten entspricht die Reihenfolge, die im Reihenfolgemanager festgelegt wird, der Reihenfolge die beim Exportieren des zu schneidenden Entwurfs angezeigt wird (Datei > Exportieren > Zu Kristallen/Cuttern).

Der Reihenfolgemanager kann nur in der Größe geändert oder minimiert aber nicht geschlossen werden. Um die Größe des Reihenfolgemanagers zu ändern, platzieren Sie den Mauszeiger über dem linken Rand des, 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 Reihenfolgenummern und die Farben ausgeblendet. Um Reihenfolge zu minimieren, müssen Sie auf das Symbol in der Kopfzeile klicken. Um es zu maximieren, müssen Sie erneut auf das gleiche Symbol klicken welches nun in die entgegengesetzte Richtung zeigt.

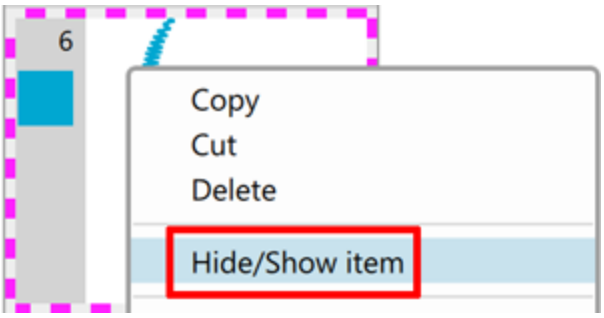
Sie können auch die Reihenfolge der Musterelemente ändern, indem Sie die Reihenfolge Optionen verwenden, die im Rechts-Klick-Menü angezeigt werden. Diese Reihenfolge-Optionen werden in einem separaten Abschnitt beschrieben. Um die Stickreihenfolge zu simulieren, können Sie das Werkzeug "langsames Neuzeichnen" verwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

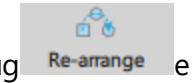
Element ausblenden/anzeigen

Bei der Bearbeitung von Entwürfen kann es hilfreich sein, bestimmte Objekte auszublenden, um sich besser auf die darunter liegenden Formen und Ebenen konzentrieren zu können. Aus diesem Grund haben wir ein Werkzeug hinzugefügt, mit dem Sie bestimmte Objekte nach Belieben ein- und ausblenden können. Diese Funktion ist praktisch, wenn Sie mit Entwürfen arbeiten, die aus mehreren Ebenen bestehen, z. B. Füllflächen, Formen und Rahmen, die übereinander gestapelt sind. Mit der Möglichkeit, diese Ebenen zur besseren Bearbeitung auszublenden, wird die Erstellung komplizierter Designs einfacher und effizienter.

Um ein Objekt ein- oder auszublenden, wählen Sie es im Arbeitsbereich oder im Sequenzmanager aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie im Rechtsklickmenü die Option "Objekt ausblenden/anzeigen".

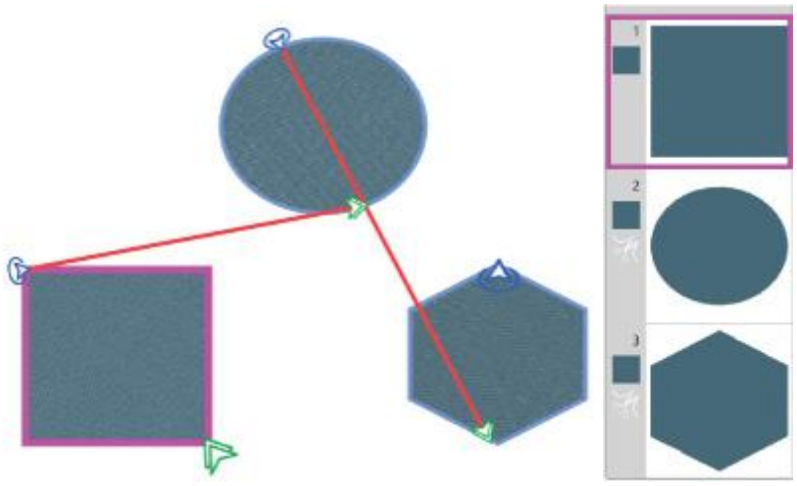


Neu anordnen

Unser neues Umordnungswerkzeug 

ermöglicht es dem Benutzer, mühelos Designsequenzen, Trimmpunkte und Start-/Ausstiegspunkte auf einmal zu ändern. Das Programm arbeitet auf einer einzigen Farbebene, zeigt die gesamte Sequenz grafisch an und ermöglicht einfache Ziehvorgänge, um Änderungen vorzunehmen. Die Benutzer können auch Beschnitte hinzufügen oder entfernen und Start- und Austrittspunkte mühelos anpassen. Dieses innovative Werkzeug rationalisiert den Entwurfsprozess, spart Zeit und verbessert die Effizienz.

Das Werkzeug "Neu anordnen" wird verfügbar, wenn Sie von der "Auto"-Sequenz auf "Manuell" umschalten. Um es zu aktivieren, müssen Sie ein beliebiges Objekt auswählen und darauf klicken. Die Verbindungen zwischen den Objekten werden mit einer roten Linie angezeigt.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

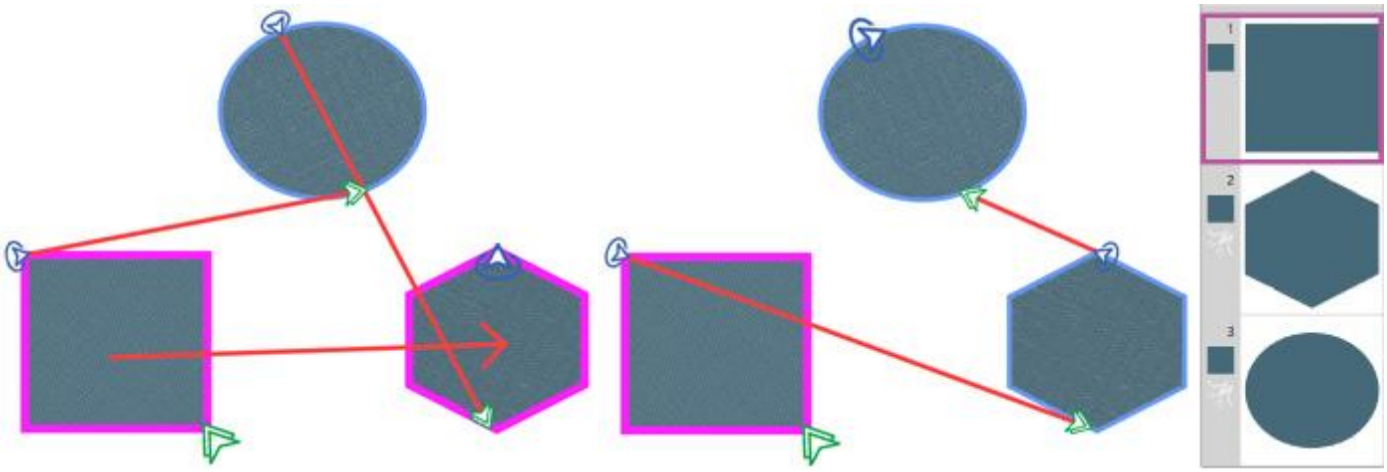
Im gleichen Modus sehen Sie den "Eintrag". und "Beenden" Punkte eines jeden Objekts.

Der "Einstieg" Punkt ist die genaue Stelle, an der der erste Stich gesetzt wird und das Objekt mit Stichen gefüllt wird.

Der "Ausstieg" Punkt ist die genaue Stelle, an der das Objekt das Objekt verlässt und der letzte Stich gesetzt wird.

Ändern der Reihenfolge zwischen zwei Objekten

Um die Reihenfolge zwischen den Objekten mit derselben Farbe zu ändern, müssen Sie von einem Objekt zu dem Objekt ziehen, das nach ihm gestickt werden soll. Während des Ziehens wird ein blauer Pfeil angezeigt, der die Richtung angibt. Sobald sich der Pfeil im gewünschten Objekt befindet, wird er "rot" und zeigt an, dass Sie ihn loslassen und die Änderung vornehmen können.

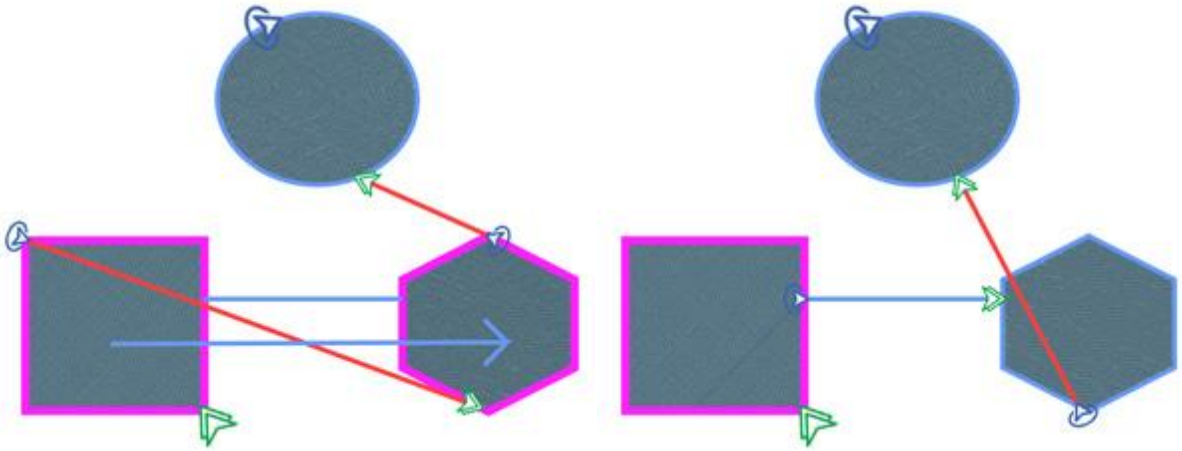


Die Reihenfolge im Sequenzmanager ändert sich automatisch zusammen mit der roten Linie, die die beiden Objekte verbindet. Die "Eintritts-" und "Austrittspunkte" der neuen Verbindung werden von der Software automatisch festgelegt.

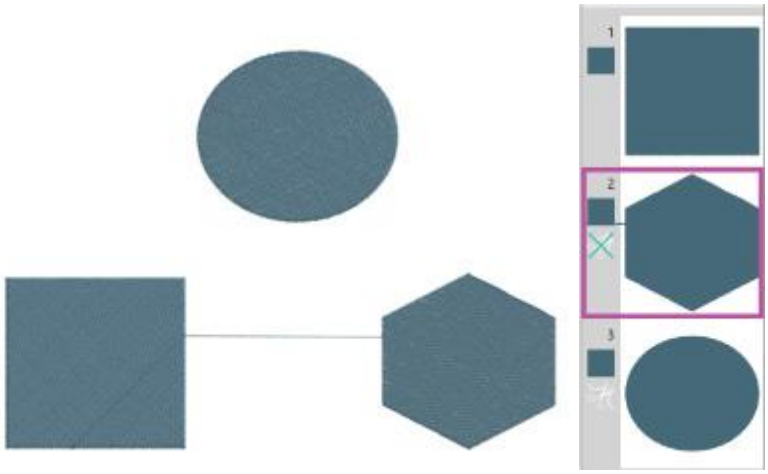
Ändern der Reihenfolge zwischen zwei Objekten durch Erzwingen eines Sprungstichs

Wenn Sie einen Sprungstich (ohne Fadenabschneiden) zwischen den beiden Objekten erzwingen möchten, halten Sie die "Alt"-Taste gedrückt, während Sie vom ersten zum zweiten Objekt ziehen. Die Punkte "Eintritt" und "Austritt" werden auf den geringsten Abstand zwischen den beiden Objekten gesetzt, und wenn der Pfeil über dem zweiten Objekt schwebt, bleibt er blau.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

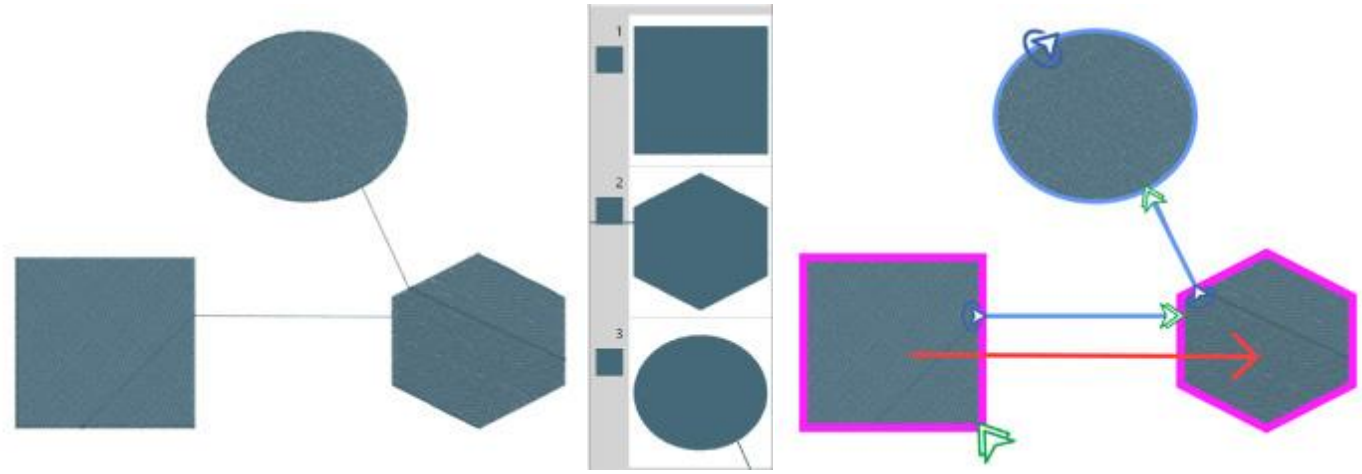


In der Sequenzverwaltung sehen Sie, dass die Option "Fadenloser Beschnitt" Symbol wird auf dem Objekt hinzugefügt und die Verbindung wird mit einem Sprungstich hergestellt.



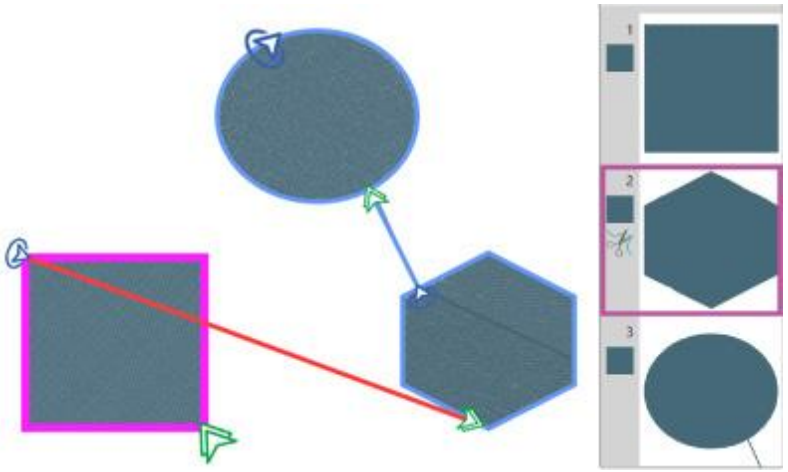
Ändern der Reihenfolge zwischen zwei Objekten durch Erzwingen eines Fadenschnittes

Wenn Sie einen Fadenschnitt zwischen den beiden Objekten erzwingen wollen, die von der Software mit Sprungstichen versehen wurden, halten Sie die "Strg"- oder "Cmd"-Taste gedrückt, während Sie vom ersten zum zweiten Objekt ziehen.



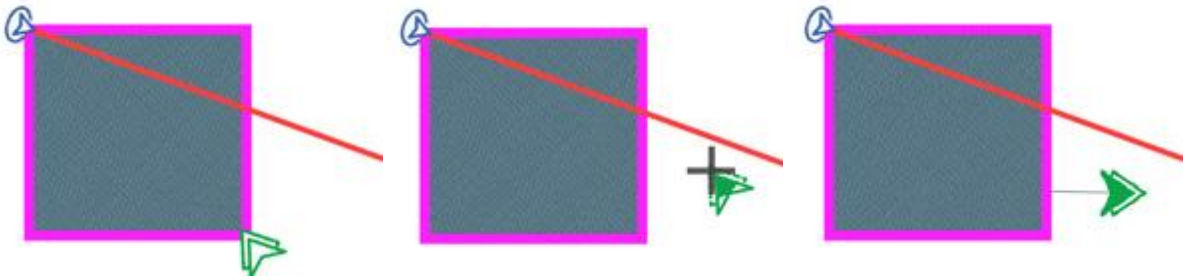
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Es wird ein Fadenschnitt zwischen den beiden Objekten und dem "Fadenschnitt" erstellt. wird dem Sequenzmanager eine spezielle Funktion hinzugefügt. Die Einstiegs- und Ausstiegspunkte werden von der Software automatisch zurückgesetzt und eingestellt.



Eintritts- oder Austrittspunkt ändern

Um den "Eintrag" zu ändern und "Beenden" Wenn Sie sich im Werkzeug "Neu anordnen" befinden, können Sie einfach mit dem Mauszeiger über das entsprechende Symbol fahren, woraufhin sich der Cursor in ein Kreuz verwandelt. Klicken Sie mit dem Cursor auf das Kreuz und ziehen Sie es an seine neue Position. Sie können ihn am Rand des Objekts oder sogar außerhalb des Objekts positionieren. Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Änderung übernommen und die Stiche des Objekts werden neu berechnet, um sie an die von Ihnen vorgenommene Änderung anzupassen.



Sie können auch den Eintritts- oder Austrittspunkt eines Objekts ändern, indem Sie die Option "Relativ" aus dem Rechtsklickmenü verwenden, während Sie sich im Objektauswahlmodus befinden. Wählen Sie dazu ein Objekt aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste darauf. Erweitern Sie im Pop-up-Menü die Option "Eingang/Ausgang ändern" und wählen Sie dann entweder die Option "Eingangspunkt ändern" oder "Ausgangspunkt ändern". Der Cursor ändert sich in ein Kreuz und Sie können den neuen Eintritts-/Austrittspunkt festlegen, indem Sie auf die gewünschte Position klicken.

Wenn Sie Ihre Änderung rückgängig machen wollen, können Sie die Taste "Esc" drücken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Rücksetzen von "Eintritts-" oder "Austrittspunkten"

Wenn Sie die Position eines "Einstiegs-" oder "Ausstiegspunktes" zurücksetzen möchten, bewegen Sie den Mauszeiger über den Punkt und doppelklicken Sie, wenn sich der Cursor in ein Kreuz verwandelt. Voraussetzung ist, dass Sie die Position des Punktes bereits geändert haben, sonst bleibt er an der gleichen Stelle.

Sie können auch einen "Eintritts-" oder "Austrittspunkt" eines Objekts zurücksetzen, indem Sie das Rechtsklickmenü verwenden, während Sie sich im Modus "Auswahl" des Objekts befinden. Wählen Sie das Objekt aus und erweitern Sie im Rechtsklickmenü die Option "Eintritt/Ausgang ändern" und wählen Sie dann entweder die Option "Eintrittspunkt ändern" oder "Austrittspunkt ändern".

Der Cursor ändert sich in ein Kreuz, und Sie können den Eingabe-/Ausgabepunkt auf seine ursprüngliche Position zurücksetzen, indem Sie einmal mit der rechten Maustaste klicken. Wenn Sie z. B. "Einstiegspunkt ändern" ausgewählt haben, setzt die Software den Einstiegspunkt auf seine Ausgangsposition zurück (falls er geändert wurde) und beendet diesen Modus.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Werkzeuge

In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen einige Werkzeuge der Software.

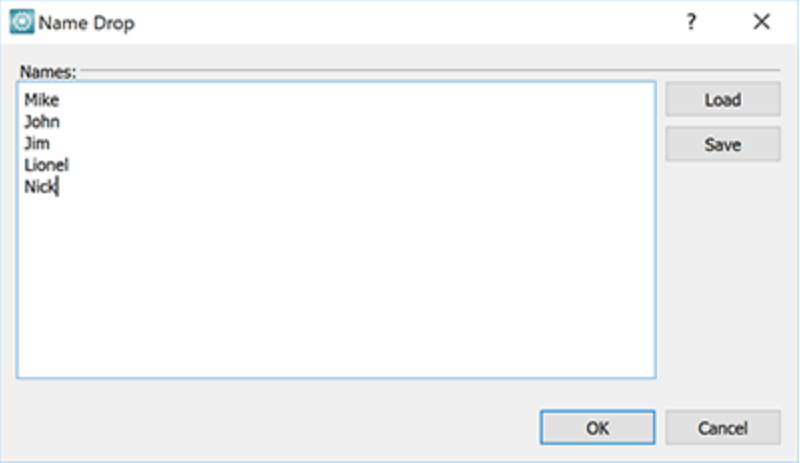
Serientext erstellen

Das Werkzeug "Serientext" ist die einfachste Möglichkeit, mehrere Muster mit unterschiedlichem Text zu erstellen. Wenn Sie zum Beispiel die Namen aller Länder der Welt sticken möchten, können Sie einfach das Stickmuster erstellen, das in allen Mustern gleich ist, den Namen des ersten Landes eingeben und mit dem Werkzeug "Serientext" alle anderen Muster erstellen. Es wird Ihnen klarer sein, wenn wir erklären, wie "Serientext" angewendet wird.

Werkzeug - Serientext

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. Die möglichen Anpassungen werden im Folgenden erklärt.



- "Laden": Mit der "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 "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 Namen zu übernehmen, müssen Sie auf OK klicken.

Einen Serientext erstellen

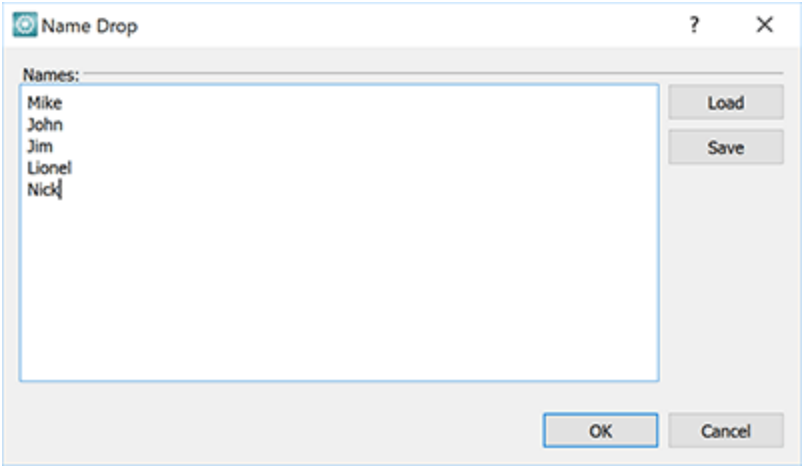
Um den "Serientext" zu erstellen, müssen Sie die folgenden Schritte ausführen:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Erstellen oder laden Sie das Muster, das Sie verwenden möchten

2. Fügen Sie den Text ein wo Sie das "Serientext" Werkzeug anwenden werden.

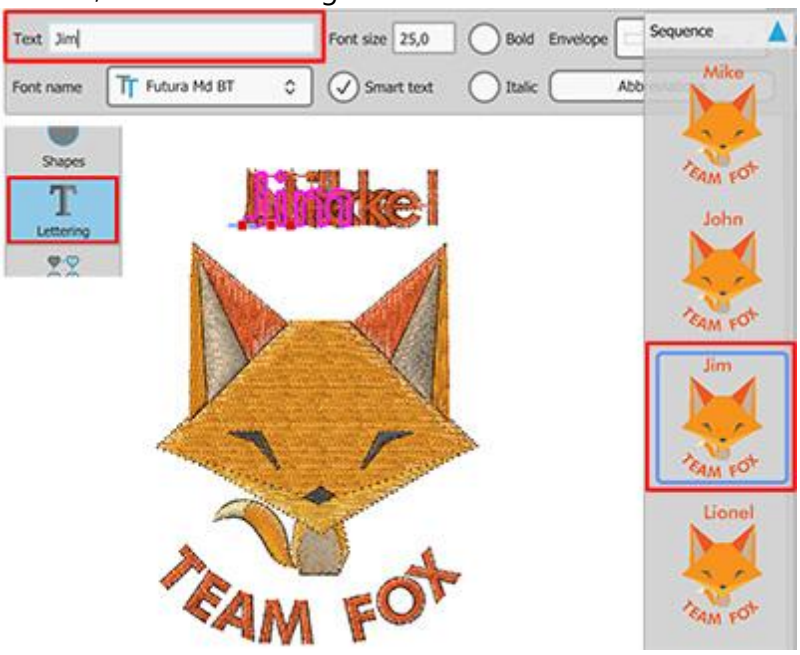
3. Wählen Sie das gesamte Muster (einschließlich des Textes), klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Funktion "Serientext". Das Dialogfeld "Sereintext" wird angezeigt.
4. Fügen Sie Namen in die Liste "Namen" ein oder laden Sie aus einer Datei andere Namen, die Sie zuvor verwendet haben.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 die Reihenfolge den Stapel der Serientext Namen an. Die Muster sind gruppiert und übereinander angeordnet.

6. Um den Text jeder Gruppe zu bearbeiten, müssen Sie den "Serientext", den Sie bearbeiten möchten, aus der "Reihenfolge" auswählen und dann auf "Text" klicken T Werkzeug aus der "Werkzeug" -Leiste anklicken. Ändern Sie den Text im "Nächste" -Feld der "Werkzeug" -Leiste und drücken Sie "Enter / Return", um die Änderung zu übernehmen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

7. Um zu sehen, wie der Serientext gestickt wird, klicken Sie auf das "Langsam neuzeichnen" Werkzeug in der Werkzeugleiste "Werkzeuge".

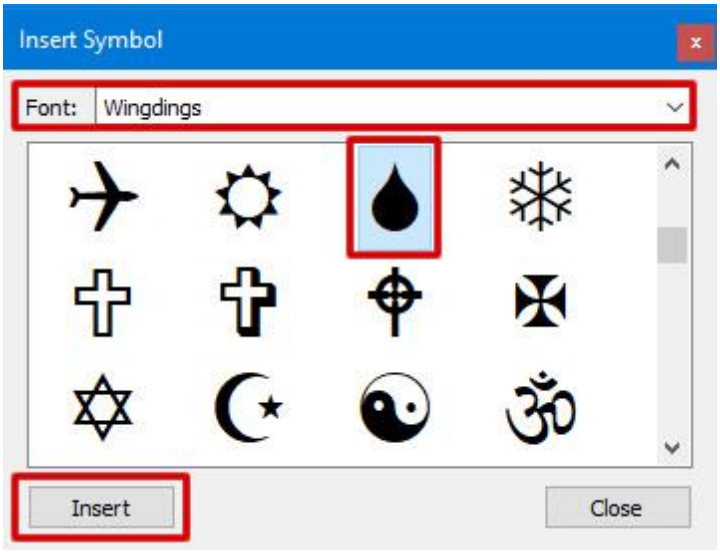
Die Entwürfe werden in einer einzigen Datei gespeichert und nacheinander in der Reihenfolge sortiert, die in Reihenfolge angezeigt wird. Die Maschine stoppt automatisch am Ende jedes Serientext-Musters und wartet auf Sie, um den Stoff zu wechseln, um mit dem nächsten Muster fortzufahren.

8. Das Mster kann gespeichert und in die Maschine geladen werden.

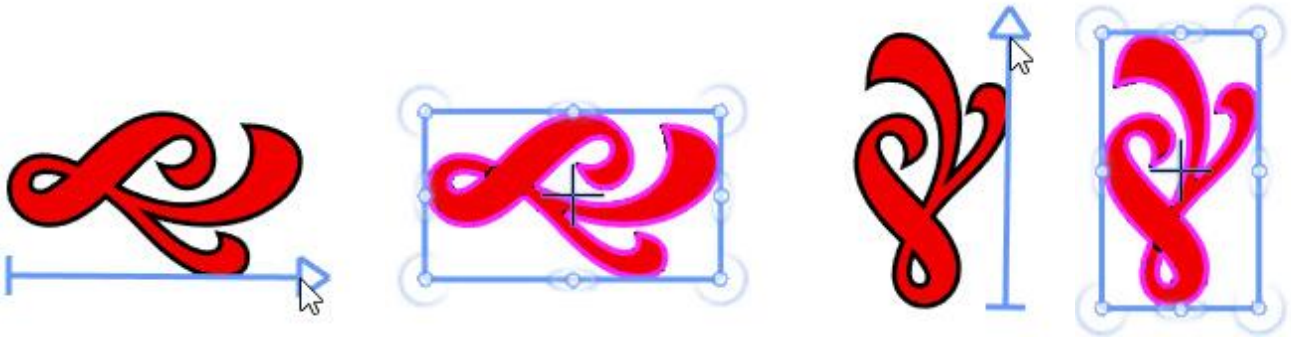
Symbol einfügen

Jede, auf unserem Computer installierte Schriftart, kann Symbole enthalten, die auf dem Schriftbild der Schriftart basieren.Diese Symbole können eine sehr gute Quelle für Vorlagen sein. Die Option "Symbol einfügen" bietet eine Möglichkeit, sie zu verwenden. Sie können einfach ein Symbol, mit der Option "Symbol einfügen" im Menü "Werkzeuge" einfügen. Es erscheint der Dialog "Symbol einfügen", in dem alle Symbole einer bestimmten Schriftart aufgelistet sind. Wählen Sie Sie eine beliebige Schriftart aus der Dropdown-Liste aus. Um die verfügbaren Symbole anzuzeigen, müssen Sie möglicherweise ganz nach unten scrollen, um alle verfügbaren Symbole zu sehen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wenn Sie das gewünschte Symbol gefunden haben, wählen Sie es aus und klicken auf „Einfügen“. Sie können auch auf ein beliebiges Symbol doppelklicken. Der Dialog wird ausgeblendet, um auf dem Arbeitsbereich Platz zu schaffen. Der Cursor verwandelt sich in ein Kreuz, klicken und ziehen Sie mit der Maus und geben Sie die Breite und den gewünschten Winkel des Symbols an. Nachdem Sie die Maus losgelassen haben, erscheint das Symbol auf der Arbeitsfläche mit den voreingestellten Füll- und Umrissfarben und der Dialog Symbol einfügen wird wieder aktiviert. Sie können so viele Symbole einfügen wie Sie möchten, indem Sie die gleichen Schritte ausführen.



Sie können "Symbol einfügen" auch mit den Tasten "Strg + F11" ausführen (Cmd + F11 für Mac OS). Wenn Sie beim Ziehen die "Shift" -Taste gedrückt halten, rastet der Cursor alle 22,5 Grad ein und Sie können das Symbol in einem bestimmten Winkel einfügen. Mit der "Alt" -Taste wird das eingefügte Symbol horizontal gespiegelt.

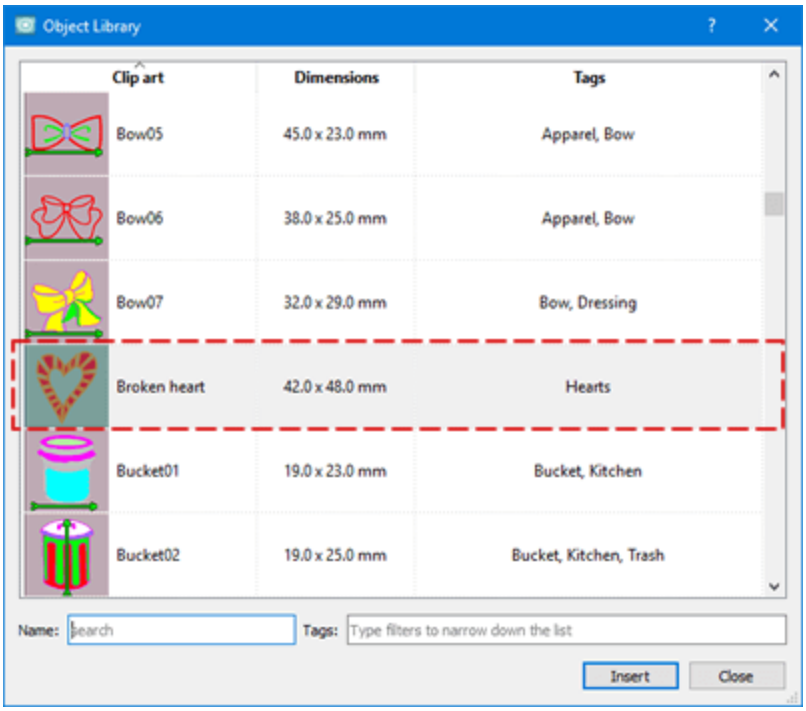
Clipart-Bibliothek

Die Software enthält eine Sammlung von vorgefertigten Designs oder Designfragmenten, die Clipart-Bibliothek genannt wird. Darüber hinaus gibt es einen Mechanismus, mit dem Sie der Clipart Bibliothek eigene Designelemente hinzuzufügen und verwalten können. Clipart-Bibliothek kann Ihnen helfen, den Erstellungsprozess neuer Muster durch Wiederverwendung vorhandener Muster zu beschleunigen. Indem Sie Schlüsselwörter hinzufügen können Sie die Elemente in der Clipart-Bibliothek leicht organisieren.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kurzinformationen 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 "Werkzeuge" oder mit den Tasten Strg + I (für MacOS-Benutzer Cmd + I) starten.



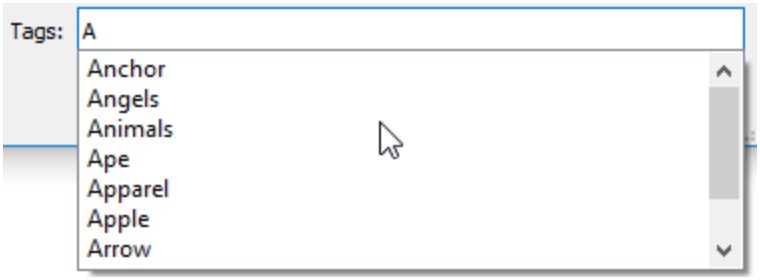
Beim Start der Bibliothek sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Objekte. Wenn Sie auf ein Objekt klicken, wird die Einfüge-Schaltfläche aktiviert. Wenn Sie nun "Einfügen" anklicken, können Sie das ausgewählte Clipart platzieren. Der Cursor verwandelt sich in ein Kreuz, um die Position anzugeben klicken und ziehen Sie, um die Größe und Ausrichtung zu definieren. Während Sie ziehen sehen Sie eine skalierte und gedrehte Vorschau, die der Bewegung der Maus folgt. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird das gewünschte Objekt plaziert.

Beim Start der Bibliothek sehen Sie eine Liste aller verfügbaren Objekte. Wenn Sie ein Objekt anklicken, wird die Einfüge-Schaltfläche aktiviert. durch klicken auf "Einfügen", platzieren Sie die ausgewählten Cliparts . Der Cursor ändert sich in ein Kreuz, um die Position zu markieren. Klicken Sie und ziehen Sie, um die Größe und Ausrichtung zu definieren. Während Sie ziehen, sehen Sie eine skalierte und gedrehte Ansicht. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird der Artikel plaziert.

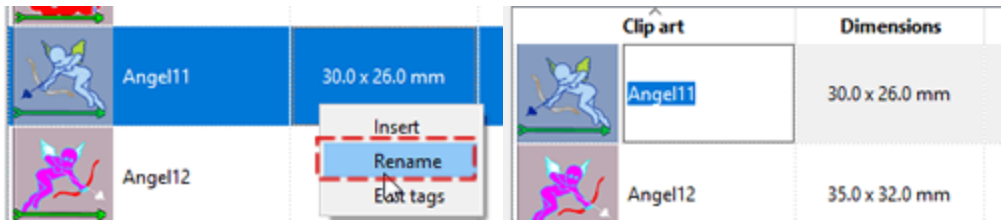
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Filtern Sie sichtbare Elemente

Es ist sehr einfach, ein Cliparts in ein Muster einzufügen, aber wie ist es mit dem Finden der Objekte? Zuallererst können Sie ein Clipart nach seinem Namen suchen, zum Beispiel Typ "Herz" und alle Motive mit dem Namen Herz erscheinen. Bei der Eingabe wird die Liste automatisch aktualisiert, um das Element anzuzeigen, dessen Name dem am nächsten zum eingegebenen Text passt. Genauso filtern Sie sichtbare Filterelemente, indem Sie etwas 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.

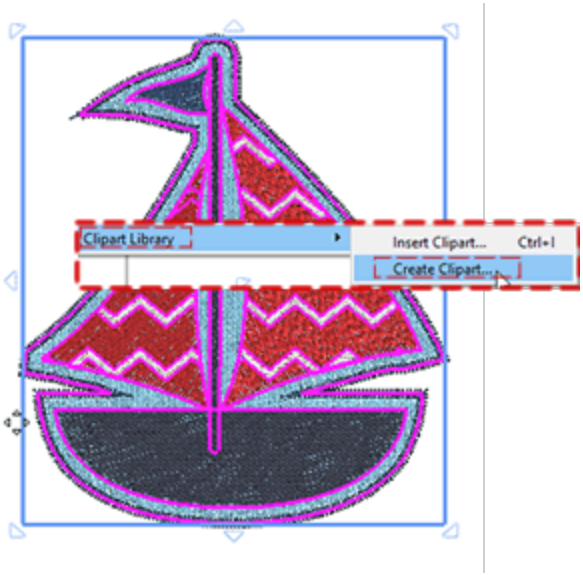


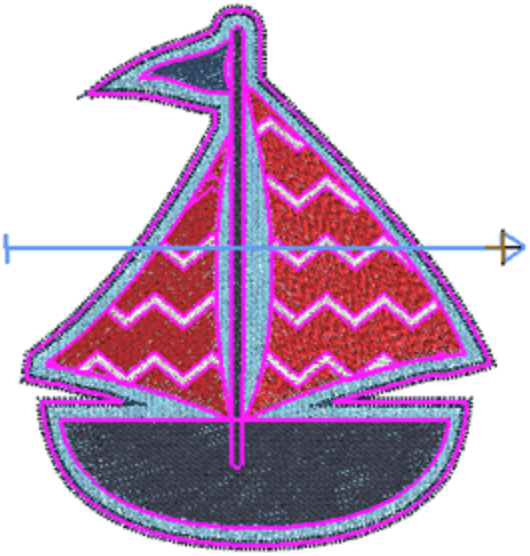
Beim Umbenennen oder Hinzufügen von "Tags" sollten Sie immer daran denken, dass das Original eines integrierten Clip-Art-Objekts unverändert bleibt und eine Kopie mit Ihren Änderungen erstellt wird. Die bereits vorhandenen Elemente bleiben immer erhalten, Sie können aber eigene Elemente erstellen.

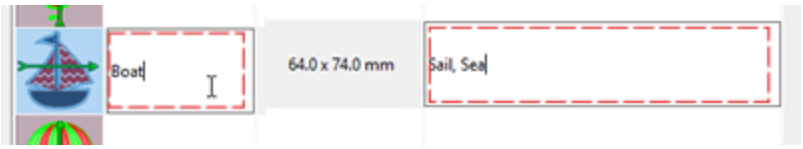
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Hinzufügen von Objekten zur Clipart-Bibliothek

Das Besondere an der Clip-Art-Bibliothek ist, dass Sie jederzeit eigene Clip-Art-Elemente erstellen können. Fügen Sie Designelemente, die Sie mögen, in die Bibliothek ein und Sie erhalten einen leistungsstarken Vorrat von Objekten zur Wiederverwendung. Es ist einfach, ein beliebiges Designelement in die Clipart-Bibliothek einzufügen. Wählen Sie die Objekte, die Sie der Bibliothek hinzufügen möchten aus, und gehen Sie in das Menü "Werkzeuge" - "Clipart-Bibliothek" - Option "Clipart erstellen". Der Cursor verwandelt sich in ein "Kreuz" und Sie müssen eine Referenzlinie über den ausgewählten Objekten erstellen. Klicken und ziehen Sie, um die Referenzlinie zu erstellen und sobald Sie die Maus loslassen, erscheint die "Clip-Art-Bibliothek" und die Objektauswahl ist hinzugefügt worden.Klicken Sie in den Bereich "Name", um einen Namen einzugeben, und in den Bereich "Tags", um Stichwort-Tags hinzuzufügen.



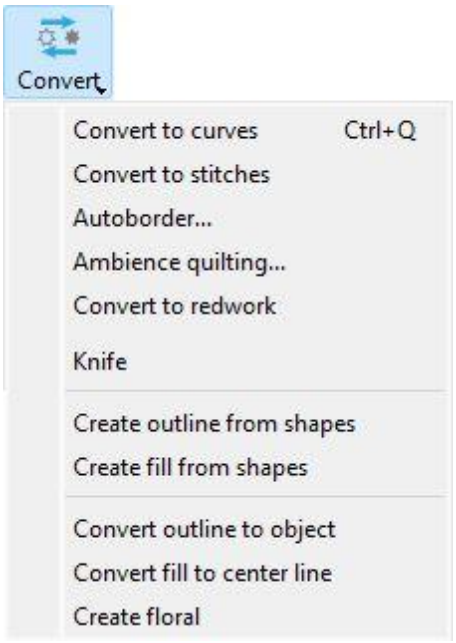




© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Umwandeln

Das "Konvertieren" Symbol enthält eine Sammlung von Werkzeugen, mit denen Sie Ihre Muster umwandeln, 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 ausgewählten Objekte angewendet werden kann.



Jedes der verfügbaren Werkzeuge wird in separaten Kapiteln, die ihnen gewidmet sind, ausführlich erklärt.

1. In Kurven umwandeln: Die meisten Formenobjekte, die Sie zeichnen (Rechtecke, Ellipsen usw.), sowie die Text – oder Monogramm-Objekte, haben einen speziellen Knotentyp, wenn Sie diese im Modus "Knoten bearbeiten" bearbeiten. Um ein solches Objekt in ein Kurvenobjekt zu verwandeln, müssen Sie es auswählen, mit der rechten Maustaste darauf klicken und aus dem Rechtsklickmenü die Option "In Kurven umwandeln" anklicken. Das Objekt wird dann in ein Kurvenobjekt umgewandelt, dessen Knoten und Abschnitte Sie wie bei jedem normalen Objekt weiter bearbeiten können.
2. In Stiche umwandeln: Die Möglichkeit, vektorbasierte Objekte in Rohstiche umzuwandeln, ermöglicht eine präzisere Bearbeitung, wenn z. B. die Stiche eines Musters an die Spannung des Stoffes angepasst werden, was zu besseren Ergebnissen beim fertigen Produkt führt.
3. Automatischer Rand: Automatischer Rand: Das Werkzeug "automatischen Rand hinzufügen" ist sehr nützlich, um automatische Ränder zu erstellen. Mit diesem Werkzeug können Sie einem oder mehreren Objekten einen "Heftstich", "Plattstich seriell", " ZickZack Malen", "Farbline", "Ausschneiden" oder "Schablone"n Rand hinzufügen. Die jeweiligen "Techniken" müssen aktiviert sein, damit die "Autoborder"-Typen "Malen", "Schneiden" und "Schablone" verfügbar werden. Um das Werkzeug "automatischen Rand hinzufügen" zu verwenden, müssen Sie zunächst ein oder mehrere Objekte auswählen, auf die Sie einen automatischen Rahmen anwenden möchten.
4. EchoQuilten: Die Software bietet eine einfache Möglichkeit, aus jedem Muster einen Quilt-Block zu erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. In Redwork umwandeln: Mit der Option "In Redwork umwandeln" können Sie jedes Muster in Redwork umwandeln. Für Redwork-Muster ist der rote Laufstich auf weißem Stoff typisch. Die Farbe muss nicht auf rote Stiche beschränkt bbleiben. Nach dem Erstellen des Redwork-Musters können Sie, die Farbe bearbeiten, indem Sie die Umrissfarbe des Musters ändern.
6. Messer: Das Werkzeug "Messer" kann verwendet werden, um Objekte physisch zu teilen. Um das Messer-Werkzeug anzuwenden, müssen Sie ein Füllobjekt und dann ein Konturobjekt auswählen, mit der rechten Maustaste klicken und aus dem erscheinenden Menü die Option "Messer" wählen.Das Füllobjekt wird an den Punkten geteilt, die auf das Umrissobjekt treffen. Sie können das Messer-Werkzeug auch verwenden, um faszinierende Formen aus Teilen eines anderen Objekts zu erstellen.
7. Anordnen: Das " Anordnen" ist eine Anwendung, bei der mit einem "Basisobjekt" eine "Flächenfüllung" oder "Umrissfüllung" erstellt wird. Bei der Anwendung von "Anordnen" auf eine Füllung wird ein Mustergitter erstellt auf dem Kopien des Basisobjekts platziert werden.
    - Umriss aus Formen erstellen: Diese Option ist verfügbar, wenn Sie ein zu Füllobjekt auswählen und mit der "Strg" Taste (bei Mac Cmd) ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzufügen. Das Basisobjekt muss kleiner als das zu füllende Objekt sein. Der Umriß des größeren Objekts wird automatisch mit dem kleineren Objekt besetzt.
    - Füllung aus Formen erstellen: Diese Option ist verfügbar, wenn Sie ein zu füllendes Objekt auswählen und mit der Taste "Strg" (bei Mac Cmd), um ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzuzufügen. Das Basisobjekt muss kleiner sein als das zu füllende Objekt. Das größere Objekt wird automatisch mit dem kleineren Objekt gefüllt, das in einem Muster angeordnet ist.
8. Rankenmuster Erstellen mit der Option "Ranken erstellen" können Sie automatisch schöne Blumenmuster erzeugen. Sie können aus einer Liste die verfügbaren Blätter und Blumen auswählen und hunderte von Rankenkombinationen erzeugen.
9. Umriss in Objekt umwandeln: 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.
10. Füllung in Mittellinie umwandelnDiese Funktion ist nützlich, wenn Sie ein Linienobjekt mit der Form eines anderen Füllobjekts erstellen müssen.

1. In Kurven umwandeln: Die meisten Formenobjekte, die Sie zeichnen (Rechtecke, Ellipsen usw.), sowie die Text – oder Monogramm-Objekte, haben einen speziellen Knotentyp, wenn Sie diese im Modus "Knoten bearbeiten" bearbeiten. Um ein solches Objekt in ein Kurvenobjekt zu verwandeln, müssen Sie es auswählen, mit der rechten Maustaste darauf klicken und aus dem Rechtsklickmenü die Option "In Kurven umwandeln" anklicken. Das Objekt wird dann in ein Kurvenobjekt umgewandelt, dessen Knoten und Abschnitte Sie wie bei jedem normalen Objekt weiter bearbeiten können.
2. In Stiche umwandeln: Die Möglichkeit, vektorbasierte Objekte in Rohstiche umzuwandeln, ermöglicht eine präzisere Bearbeitung, wenn z. B. die Stiche eines Musters an die Spannung des Stoffes angepasst werden, was zu besseren Ergebnissen beim fertigen Produkt führt.
3. Automatischer Rand: Automatischer Rand: Das Werkzeug "automatischen Rand hinzufügen" ist sehr nützlich, um automatische Ränder zu erstellen. Mit diesem Werkzeug können Sie einem oder mehreren Objekten einen "Heftstich", "Plattstich seriell", " ZickZack Malen", "Farbline", "Ausschneiden" oder "Schablone"n Rand hinzufügen. Die jeweiligen "Techniken" müssen aktiviert sein, damit die "Autoborder"-

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Typen "Malen", "Schneiden" und "Schablone" verfügbar werden. Um das Werkzeug "automatischen Rand hinzufügen" zu verwenden, müssen Sie zunächst ein oder mehrere Objekte auswählen, auf die Sie einen automatischen Rahmen anwenden möchten.

4. Umriss in Objekt umwandeln: 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

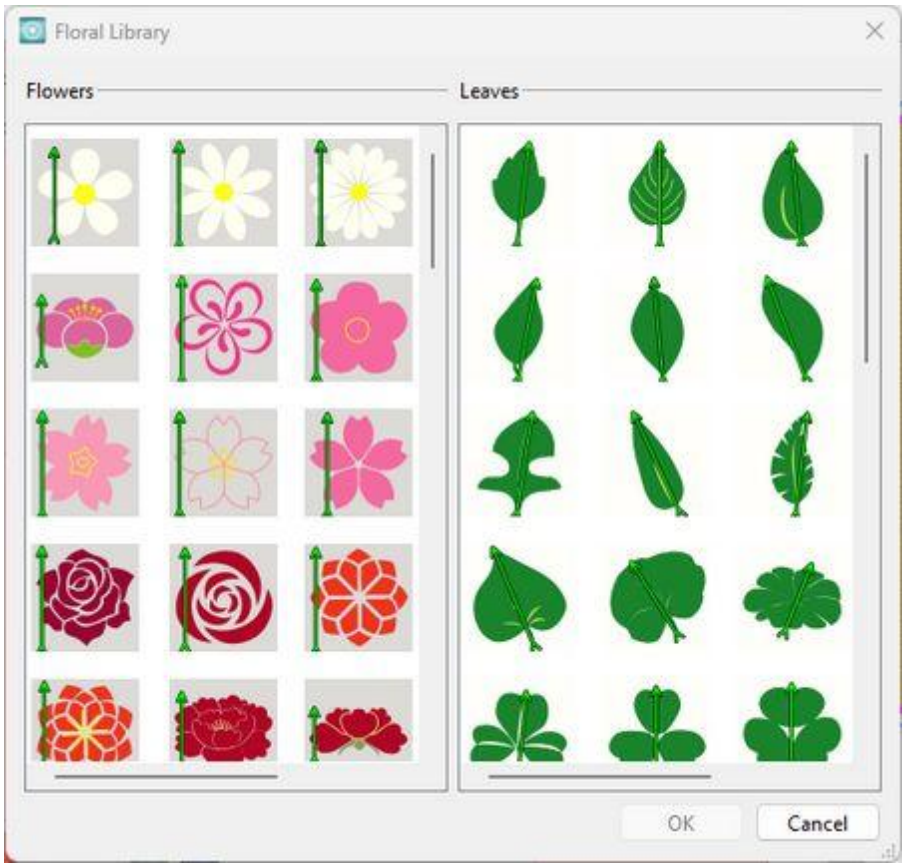
Ranken erstellen

Mit der Option "Blumen erstellen" können Sie automatisch schöne Blumenmuster kreieren. Sie können aus einer Liste verfügbare Blätter und Blumen wählen und hunderte von Rankenkombinationen produzieren.

Um ein Rankenmuster zu erstellen, müssen Sie zuerst:

1. eine Form erstellen, auf welche die Blumenranke angewendet wird, dann färben Sie diese in Ihrer Wunschfarbe ein.
2. Wählen Sie die Form Sie im Rechts Klickmenü aus, und wählen Sie die Option "Anordnen" und "Ranke erstellen" (oder wählen Sie es über die Schaltfläche "Konvertieren" in der Standardsymbolleiste aus).

3. Die "Blumen Bibliothek" erscheint.



HINWEIS: Die Blattauswahl ist optional. Wenn kein Blatt ausgewählt ist, wird das Standardblatt verwendet.

4. Wählen Sie die gewünschte Blüte aus der Liste "Blumen" und das gewünschte Blatt aus der Liste "Blätter" aus. Klicken Sie auf "OK", um Blumenranke auf die Form anzuwenden.
5. Die Form wird mit einem Blumenrankenmuster, mit der Blüte und dem Blatt das Sie ausgewählt haben, gefüllt. Beachten Sie, dass Sie möglicherweise die Größe der Form anpassen müssen, damit das gesamte Muster hineinpasst. Sie können die Mustereinstellungen über die Symbolleiste "Eigenschaften" bearbeiten.

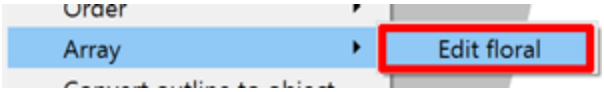
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die Blumen-Bibliothek ist Teil des Fülltyps "Anordnung". Wie Blumendesigns weiter anpassen werden können, sehen Sie im " Abschnitt "Blumenranke".

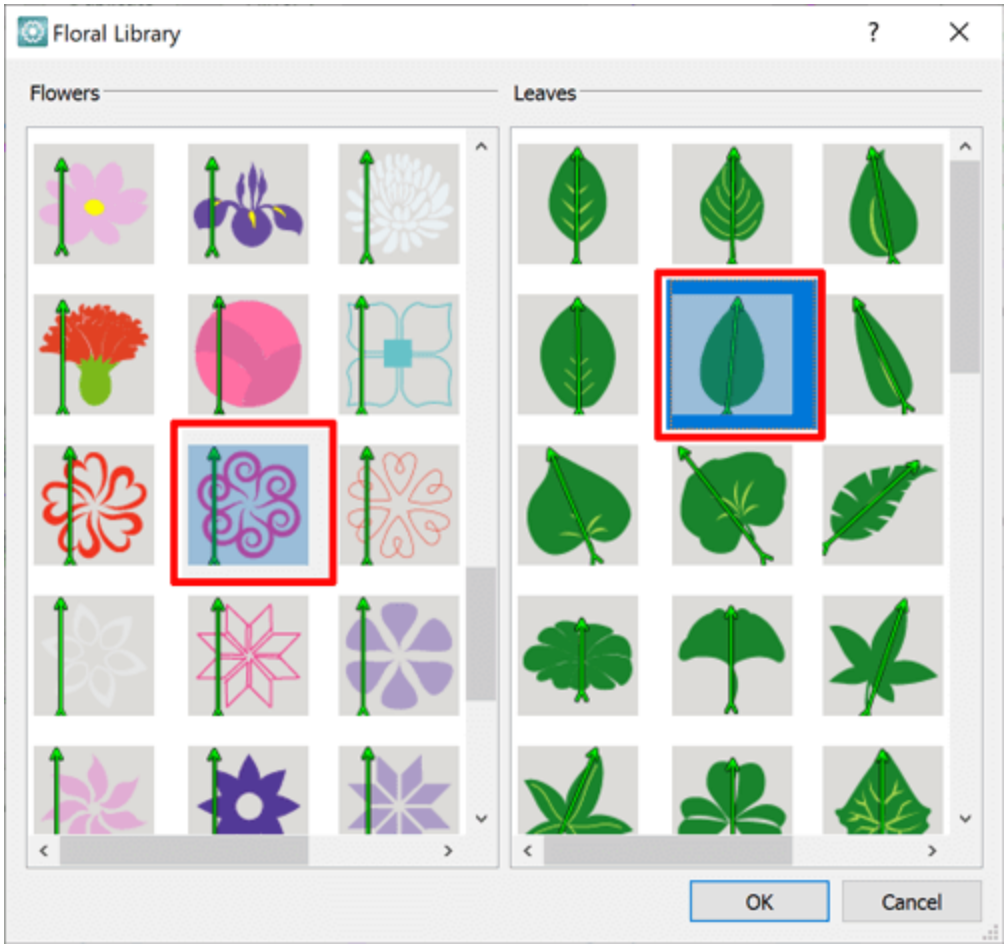
Rankenmusters bearbeiten

Um ein Rankenmusterzu bearbeiten, müssen Sie:

1. dieses auswählen.
2. Mit der rechten Maustaste anklicken und die Option "Anordnen" erweitern oder auf die Schaltfläche "Konvertieren" in der Standard-Symbolleiste klicken und die Option "Blumendesigns bearbeiten" anklicken.



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 Blüte hinzufügen

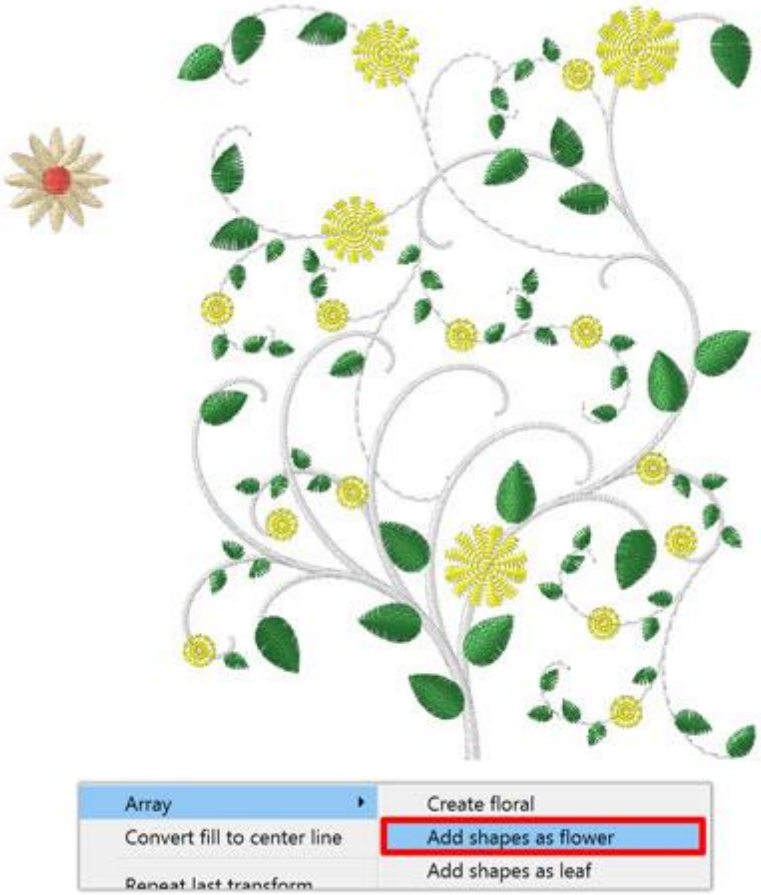
Sie können die Blüte eines Blumenmusters durch eine aus einem von Ihnen erstellten Muster ersetzen, indem Sie die Option "Formen als Blüte hinzufügen" anwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Um dies zu tun, müssen Sie:

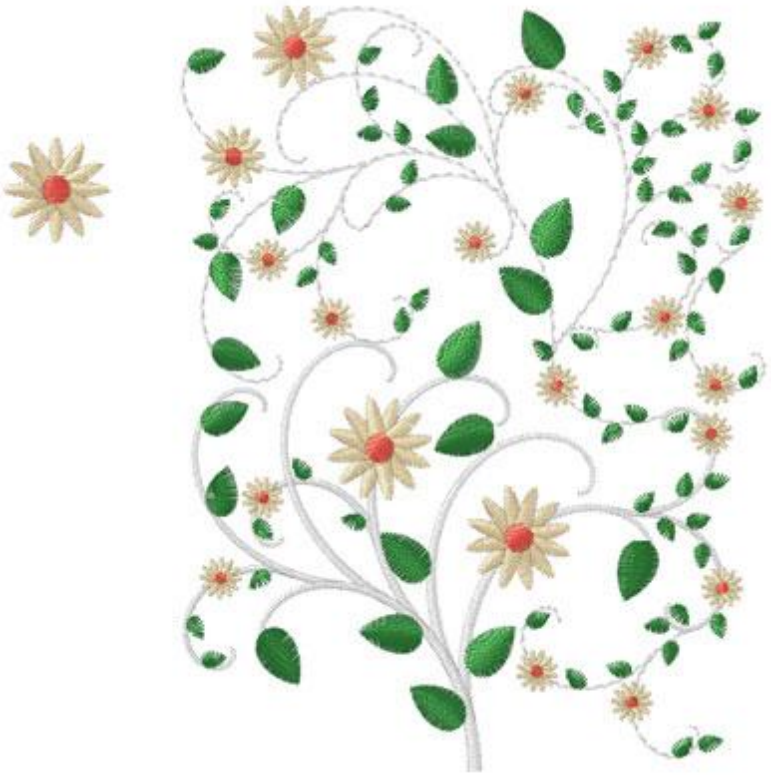
1. Den Entwurf, den sie verwenden möchten, neben dem vorhandenen Blumendesign erstellen.

2. Wählen Sie sowohl das Blumendesign als auch den eigenen Entwurf, den Sie als Blume verwenden möchten, aus.
3. Rechtsklicken Sie darauf, erweitern Sie die Option "Anordnen" und wählen Sie die Option "Formen als Blume hinzufügen".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

4. Ihr Entwurf wird die Blume des Blumendesigns ersetzen und die Software nimmt automatisch die notwendigen Anpassungen vor, um die neue Blume richtig zu einzupassen.



Formen als Blätter hinzufügen

Sie können das Blatt eines Blumenmusters durch einen eigenen Entwurf ersetzen, den Sie erstellt haben, indem Sie die Option "Formen als Blatt hinzufügen" verwenden.

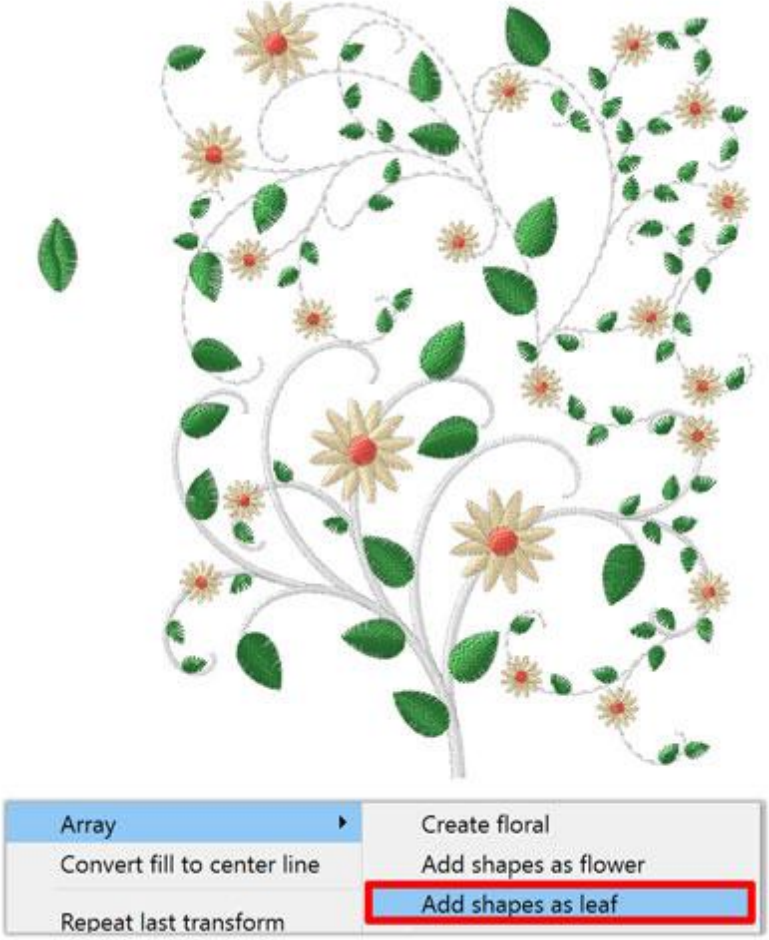
Um dies zu tun, müssen Sie:

1. Den Entwurf erstellen, den Sie neben dem vorhandenen Blumendesign verwenden möchten.

2. Sowohl das Blumennuster als auch den Entwurf auswählen, den Sie als Blatt verwenden möchten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

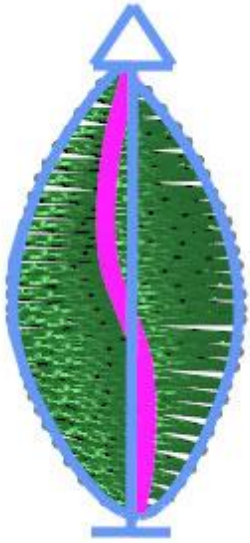
3. Rechtsklicken Sie darauf, erweitern Sie die Option "Anordnen" und wählen Sie die Option "Formen als Blatt hinzufügen".



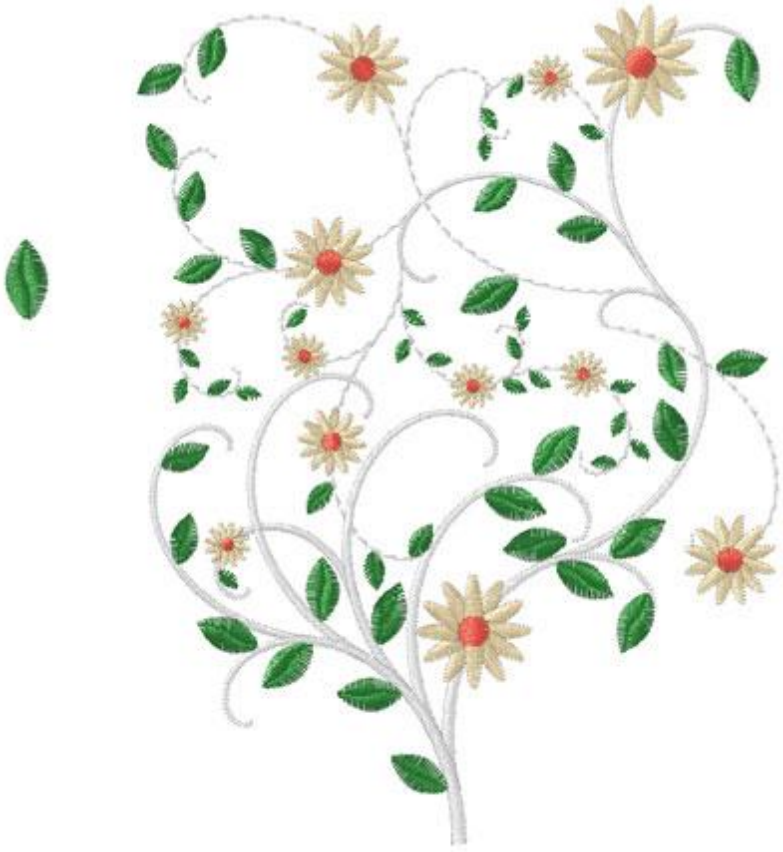
4. Der Cursor wechselt zu einem Kreuz und erwartet ihre Eingabe des Start- und Endpunktes des Blattes, die sind wichtig, um das Blatt richtig auf die Ranke zu legen. Klicken und ziehen Sie vom Startpunkt des Blattes zum Endpunkt, und sobald Sie die Maustaste loslassen, wird Ihr Blatt dem Blumenmuster

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

hinzugefügt.



5. Der Blattentwurf ersetzt die Blätter des Blumenmusters und nimmt die erforderlichen Anpassungen vor, um es richtig in die Form einzupassen.

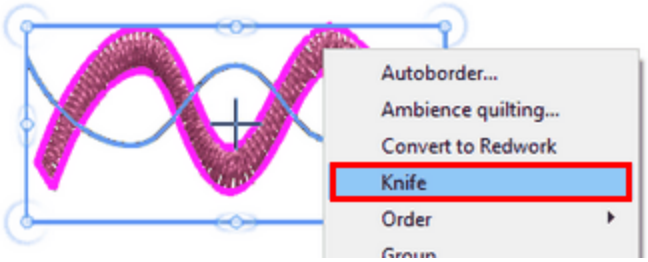


Messer

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 sowohl das Füll- und auch das dazugehörige Umrissobjekt auswählen. Durch Rechtsklick öffnet sich ein

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Menue, aus welchem Sie das Werkzeug "Messer" auswählen. Das Objekt wird an den Punkten geteilt, die die Aussenlinie des Objektes berühren.



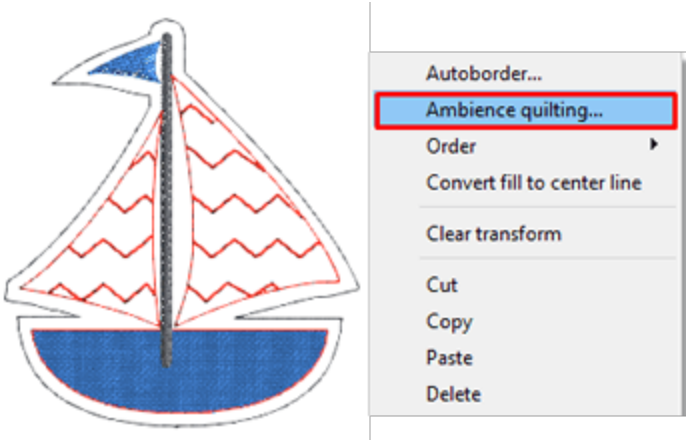
Die Option "Messer" ist nur verfügbar, wenn Sie ein "Füllobjekt" und ein offenes "Umriss"objekt (Schnittlinie) ausgewählt haben, das sich oben auf dem "Füllobjekt" befindet und als Teilungslinie verwendet wird

Auf die gleiche Weise können Sie jedes Objekt mit einem manuell digitalisierten Linienobjekts teilen.

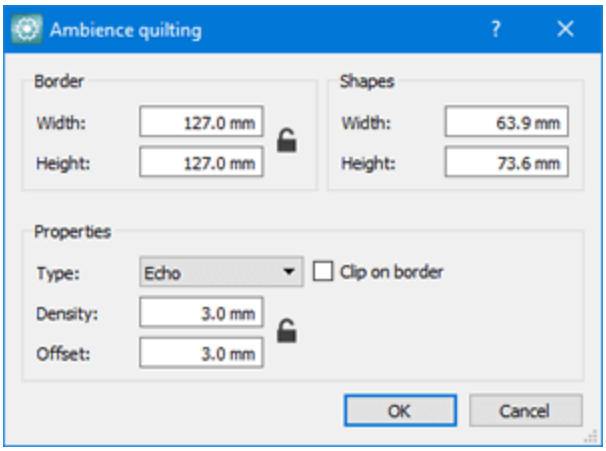
EchoQuilten

Die Software bietet eine einfache Möglichkeit, aus einem beliebigen Muster einen Quiltblock zu erstellen. Wählen Sie das Objekt (entweder ein ganzes Muster oder einen Teil davon), das Sie in den Quiltblock einbinden möchten. Zum Beispiel das folgende Bild einer Jacht. Wenn Sie dieses Bild mit der rechten Maustaste auswählen, erscheint in einem Dropdown-Menü die Option "Echo-Quilten". Sie können die Option " Echo-Quilten" auch über das Symbol "Konvertieren" in der horizontalen Werkzeugleiste auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wenn Sie auf "Echo-Quilten" klicken, wird das folgende Dialogfeld angezeigt, in dem Sie die Einstellungen des Quiltblocks anpassen können.



Im Bereich "Rand" definieren Sie die Größe des kompletten Quilblocks. Klicken Sie das Sperrsymbol (Schloss), um die proportionale Größe zu aktivieren. Dies bedeutet das wenn Sie eine der Dimensionen ändern, dann aktualisiert sich die andere automatisch, um die gleichen Proportionen beizubehalten.

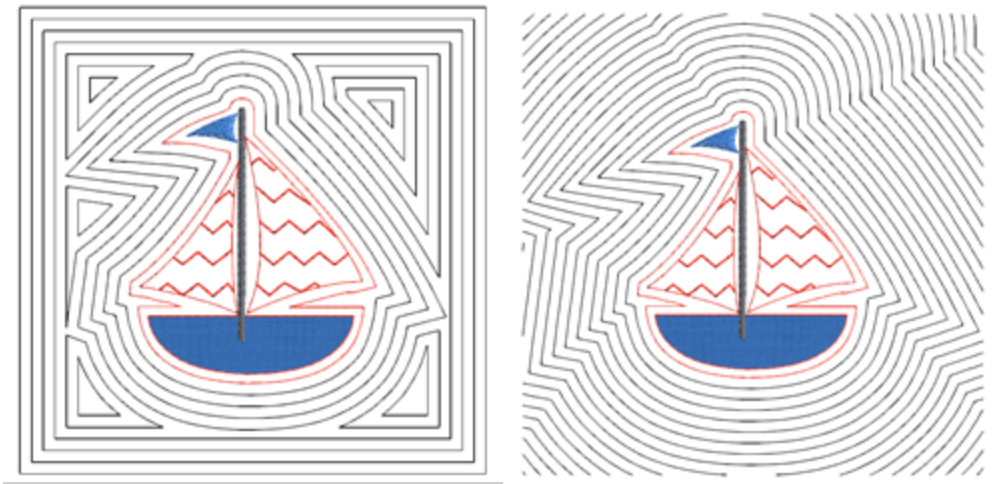
Im Bereich "Formen" können Sie die Größe des ausgewählten Musters sehen. Dies ist nur ein Verweis, der Ihnen hilft, die Blockgröße zu definieren. Mit anderen Worten, Sie können die Größe des Objekts aus diesem Dialogfeld nicht ändern.

Im Bereich "Eigenschaften" können Sie den Fülltyp des Blocks sowie die relative Parameter definieren. Es gibt 3 Arten von Füllung für den Quiltblock: "Echo", "Rollen" und "Stippeln". Mit dem Wert "Offset" legen Sie den Abstand zwischen dem Objekt und der ersten Quiltlinie fest. 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 (Schloss) 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-Umrisslinien nach der Form des Objekts erstellt, um den Quiltblock zu füllen. Wenn Sie die Option "am Rand schneiden" aktivieren, wiederholen sich die Auto-Umrisslinien, bis sie durch die Größe des Quiltblocks abgeschnitten werden. Wenn Sie "am Rand schneiden" nicht verwenden, erstellt die Software tatsächlich Auto-Umrisslinien des Objekts sowie Auto-Umrisslinien des Quiltblocks, die miteinander vermischt werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Rollen

"Rollen" erzeugt einen ähnlichen Effekt wie "Echo" ohne am Rand schneiden. Der Unterschied liegt jedoch in der Art und Weise des Stickens, da die Software kontinuierliche Sticklinien produziert, die die Produktion viel einfacher machen.

Stippeln

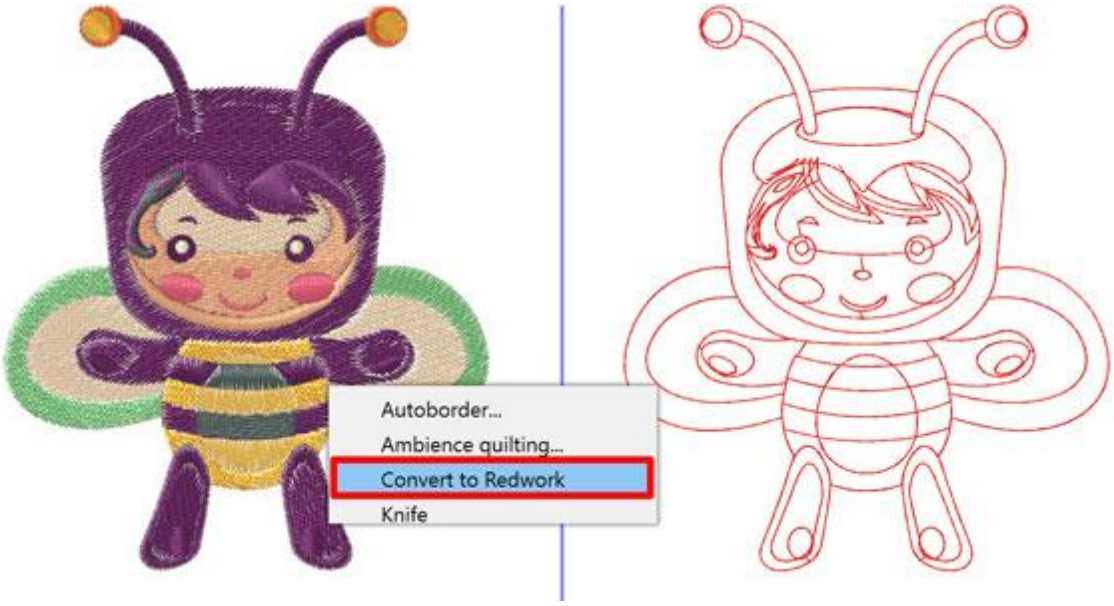
Bei Verwendung des Typs "Stippeln" wird der Quiltblock mit einer Stippling-Füllung um das Objekt gefüllt, beginnend hinter dem definierten Offset.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Redwork

Mit der Option "In Redwork umwandeln" können Sie jedes Muster in Redwork konvertieren. Redworkmuster werden klassisch mit roten Laufstichen auf weißem Stoff erstellt. Die Farbe ist jedoch nicht auf rote Stiche beschränkt. Nach dem Erstellen des ursprünglichen Redworkmusters können Sie die Farbe zu bearbeiten, indem Sie die Umrissfarbe des Musters ändern.

Um dieses Werkzeug anzuwenden, müssen Sie nur das Musterv auswählen, das Sie umwandeln möchten und mit der rechten Maustaste darauf klicken. Wählen Sie im Rechts Klickmenü die Option "In Redwork umwandeln" aus und die Konvertierung erfolget automatisch .

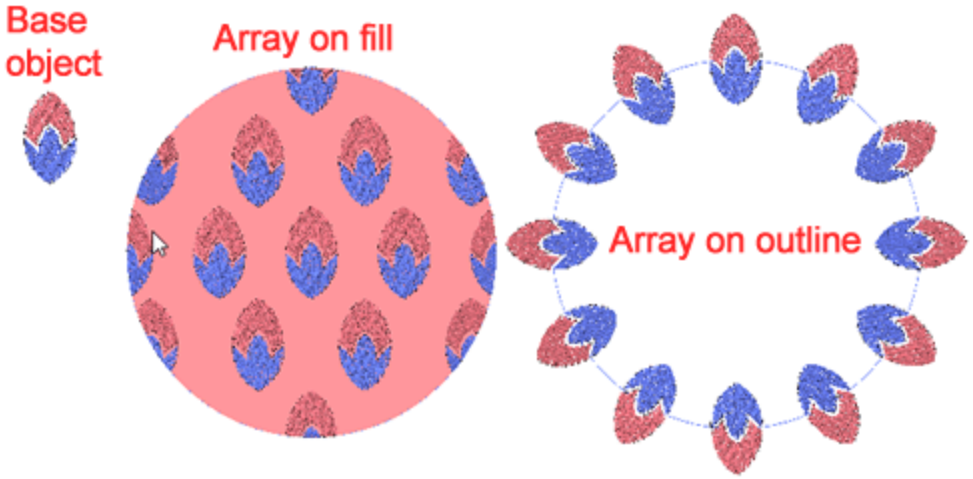


Sie können dieses Werkzeug auch über das Symbol "Konvertieren" in der horizontalen Symbolleiste nach Auswahl des Entwurfs auswählen. Es ist wichtig zu wissen, dass jeder Teil des Redworkmusters mit der gleichen Anzahl von Durchgängen gestickt werden muss.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Anordnung

"Anordnung" ist eine Anwendung, bei der ein "Basisobjekt" oder ein "Clipart " verwendet wird, um damit eine "Flächenfüllung" oder "Umrissfüllung" zu erstellen. Wenn "Anordnung" auf die Füllung angewendet wird, werden und Kopien des Basisobjekts auf ein Musterraster platziert. Mit "Anordnung" (Füllung oder Umriss) können Sie erstaunliche Effekte erzielen. In den folgenden Abschnitten wird gezeigt, wie Sie Anordnung auf Füllung oder Kontur anwenden und welche Anpassungen, angewendet werden können. Die Form im linken Teil der folgenden Abbildung wird zum Beispiel als ein Basisobjekt verwendet. Mit Hilfe des Basisobjekts haben wir „Anordnung“ auf die Füllfläche des Kreises (Mittle der Abbildung) und auf die Kontur desselben Kreises angewendet. Abbildung (rechter Teil der Abbildung).



Es gibt 2 Möglichkeiten, "Anordung" auf Füllung oder Kontour anzuwenden.

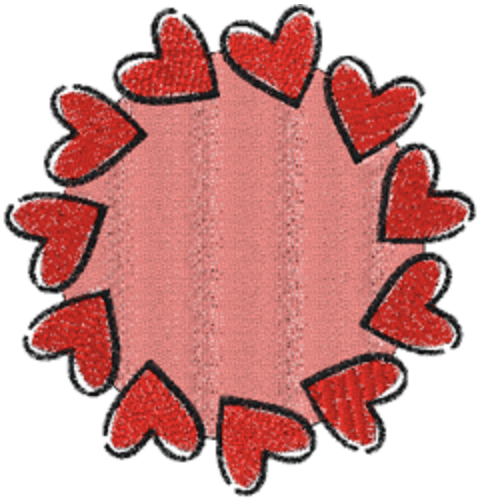
- Verwenden Sie ein "Clipart" -Objekt als Basisobjekt
- Verwenden Sie ein beliebiges Designteil als Basisobjekt

Methode 1. Ein beliebiges Objekt aus der Clipart-Bibliothek verwenden

1. Wählen Sie ein beliebiges Objekt aus, auf das Sie "Anordung" anwenden möchten.
2. Klicken Sie das Symbol "Anordung" in den Eigenschaften an. Der Anordung existiert sowohl für "Füllung" als auch für "Kontour". Wenn Sie ein Anordung als Füllung anwenden möchten, klicken "Eigenschaften"- "Füllung" - "Anordung" an, und wenn Sie eine Kontour anwenden möchten, klicken Sie "Anordnung" in den Kontur-Eigenschahften an.
3. Der Clipart-Dialog erscheint, um ein Objekt 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 des eingefügten Cliparts 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 Anordung verwendet. Es wird nicht im Designbereich hinzugefügt, es wird zur Füllung des ausgewählten Objekts, wenn Sie "Anordung" auf der Registerkarte "Füllung" angewendet haben, oder es wurde auf der Kontur hinzugefügt, wenn Sie

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Anordung" auf der Registerkarte "Kontur" verwendet haben.

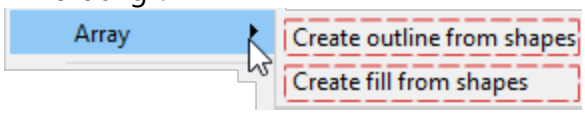


Sie können das Objekt immer mit dem angewendeten Anordung und durch wiederholtes Auswählen von Anordung erscheint der Dialog "Clipart-Bibliothek" erneut, um ein anderes Clipart-Objekt auszuwählen.

Methode 2. Einen beliebigen Teil eines Musters verwenden

Mit dieser Methode verwenden wir kein Clipart sondern einen Teil des Musters.

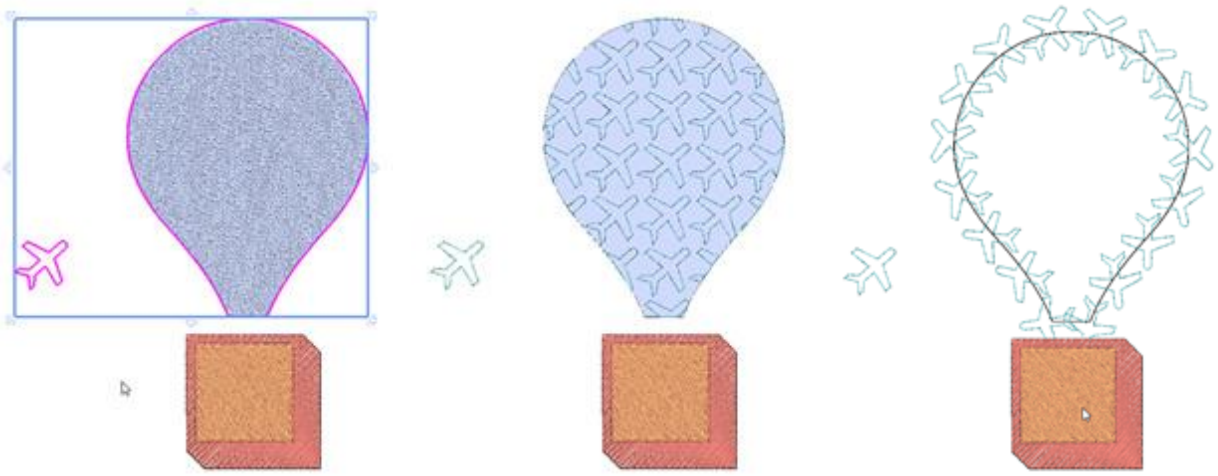
1. Wählen Sie ein Objekt aus, das Sie ausfüllen möchten, und verwenden Sie die Taste "Strg" (für Mac Cmd), um der Auswahl ein oder mehrere Objekte hinzuzufügen.
2. Das Basisobjekt muss kleiner als das zu füllende Objekt sein.
3. Drücken Sie auf Anordung rechts Klicken Sie auf die Auswahl und wählen Sie im Menü die Option "Anordung".



4. Das größere Objekt wird automatisch mit dem kleineren, musterartig angeordneten Objekt gefüllt

Auf die gleiche Weise können Sie eine "Kontur aus Formen erstellen".

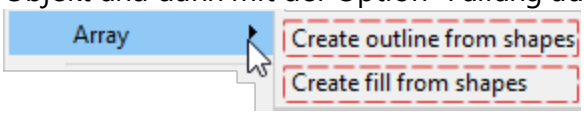
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wenn eine Anordung-Füllung angewendet wird, können Sie das Füllobjekt jederzeit auf verschiedene Arten ändern.

1. klicken Sie das Anordung-Symbol an, um ein alternatives Clipart-Objekt auszuwählen.
2. Wählen Sie ein Designelement zusammen mit dem bereits gefüllten Objekt aus und klicken Sie auf Anordung, 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.



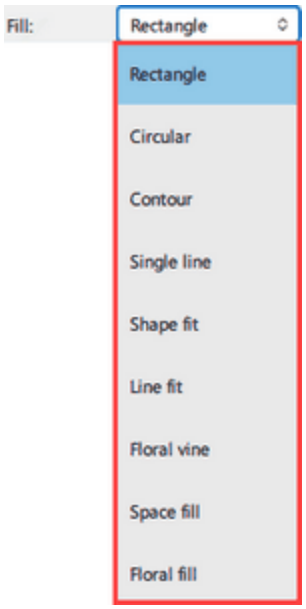
Es gibt verschiedene Optionen, die Sie anpassen können, um die Art und Weise anzupassen, in der Anordung angewendet wird, und die angewendete Anordung zu bearbeiten. Diese Optionen werden im folgenden Abschnitt vorgestellt.

Anordnung bei Füllung

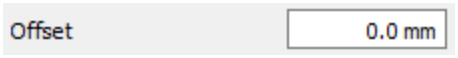
Wie bereits erwähnt, wird Anordnung auf die Füllung eines Objekts angewendet, ein Basisobjekt wird in einer strukturiert gemusterten Füllung auf das Objekt angewendet. Das Objekt der "Anordnung" hat verschiedene "Eigenschaften", die Sie anpassen können, am wichtigsten ist die Musterfüllung. Hier wählen Sie, wie die Kopien platziert werden. Es gibt 6 Füllmuster und jedes kann auf eine seine Weise angepasst werden, daher wird jedes einzelne in einem separaten Thema behandelt. Hier werden wir die gemeinsamen Eigenschaften aller "Füll"muster vorstellen. Die verfügbaren Füllmuster sind 6, wie in der folgenden Abbildung zu sehen. In den folgenden Themen werden wir zeigen, wie Sie Füllmuster mithilfe der verfügbaren "Eigenschaften" und mithilfe der Option "Knoten bearbeiten" anpassen können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Rechteck
- Kreisförmig
- Kontur
- Einzelnlinie
- Form passend
- Linien passend
- Blumenranken
- Raum füllen
- Florale Füllung

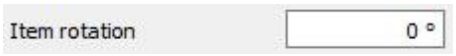


Offset

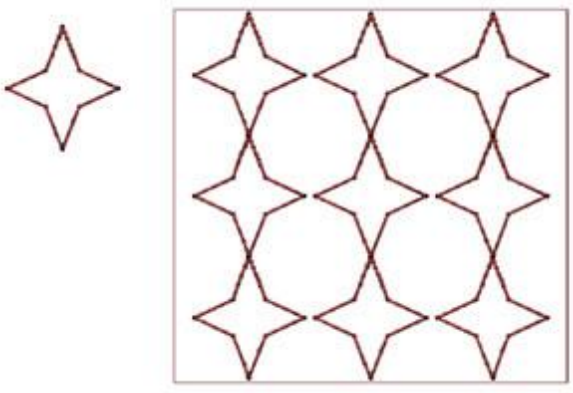


Als Offset bezeichnet man den Versatz-Parameter der den Abstand zwischen der Kontur und der Kante des sich wiederholenden Objekts angibt.

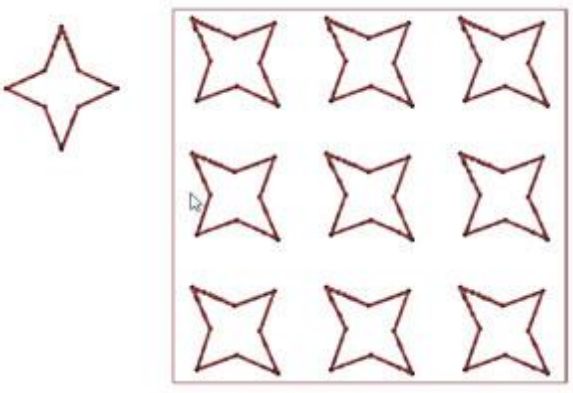
Element drehen (Rotation)



Mit diesem Parameter wird das Basisobjekt gedreht. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an und alle Kopien der Anordnung werden so gedreht, wie das Basisobjekt in Grad gedreht wurde.



Drehung 0

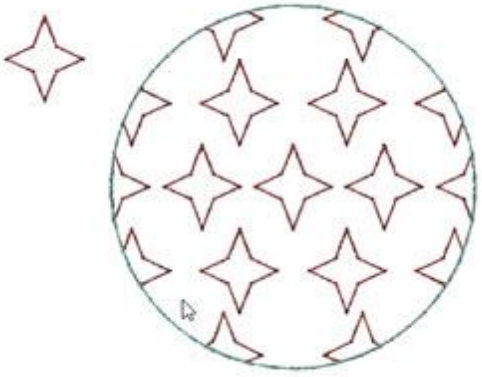


Drehung 45

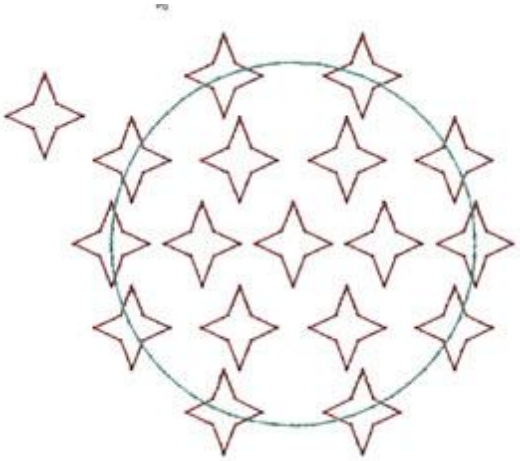
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Formen zuschneiden

Mit dem Parameter "Formen zuschneiden" können Sie festlegen, ob die wiederholten Objekte am Umriss des Objekts, abgeschnitten werden sollen oder ob die Software die Objekte am Rand ganz wiederholen soll.



Formen beschnittenen



Formen nicht beschnitten

Zu Objekten trennen

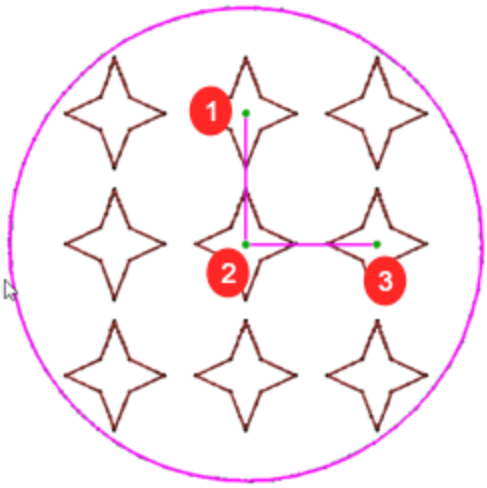
Mit der Schaltfläche "Zu Objekten trennen" können Sie die Wiederholungen in der Anordnung in einzelne Objekte umwandeln. Dies bedeutet, dass Sie diese Objekte löschen, verschieben oder manuell hinzufügen / kopieren können. Diese Option wird hauptsächlich verwendet, um Überlappungen zu vermeiden und bestimmte Muster zu verfeinern.

Anordung bearbeiten

Generell müssen wir erwähnen, dass die Füllmuster auf 2 Arten bearbeitet werden können. Zuerst wenn Sie die "Eigenschaften" jedes Füllmusters verwenden oder "Knoten bearbeiten" anwenden. Dort gibt es spezielle Griffe, mit denen Sie das Füllmuster anpassen können. Wenn Sie beispielsweise die "Rechteck" Füllung 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 "Knoten bearbeiten" für das Anordnen der Objekt anwenden wie auf der rechten Seite gezeigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

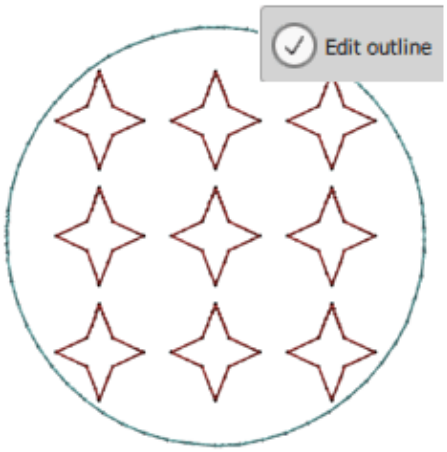
Eigenschaften von "Rechteck" Füllung



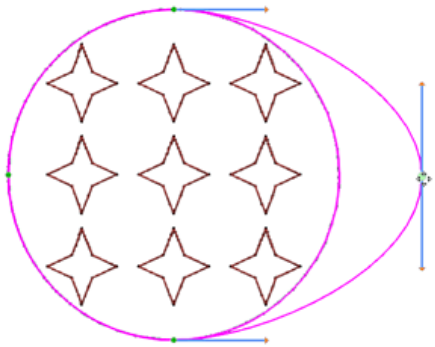
Füllmuster mit Mustergriffen, wenn "Knoten bearbeiten" verwendet wird.

Kontur bearbeiten

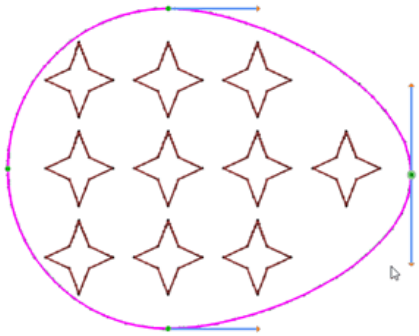
Bei normalen Objekten können Sie mit "Knoten bearbeiten" deren Umriss bearbeiten. Bei Objekten, auf die bei "Knoten bearbeiten" Anordnungs Füllung angewendet wurde, können Sie das Füllmuster wie zuvor beschrieben anpassen. Falls Sie jedoch den Umriss dieser Objekte wirklich bearbeiten möchten, müssen Sie die Option "Kontur bearbeiten" in der Leiste "Werkzeugoptionen" aktivieren.Nachdem die Option "Umriss bearbeiten" aktiviert ist, können Sie den Umriss des Objekts wie jedes andere normale Objekt bearbeiten.



Kontur bearbeiten aktiviert



Ein beliebiger Knoten verschoben



Die Form des Objekts hat sich geändert

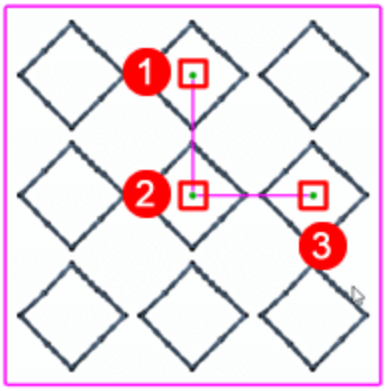
Rechteck

Wenn Sie Anordung mit "Rechteck"füllung anwenden, wird ein rechteckiges Raster erstellt und Kopien des Füllobjekts werden auf das Raster gelegt. Sie können das Aussehen der Anordnung auf zwei Arten bearbeiten. Zuerst mit den Eigenschaften, den Horizontal - und Vertikal Abstand sowie Start - Neigungswinkel zu steuern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Horizontaler Abstand
- Vertikaler Abstand
- Startwinkel
- Neigungswinkel

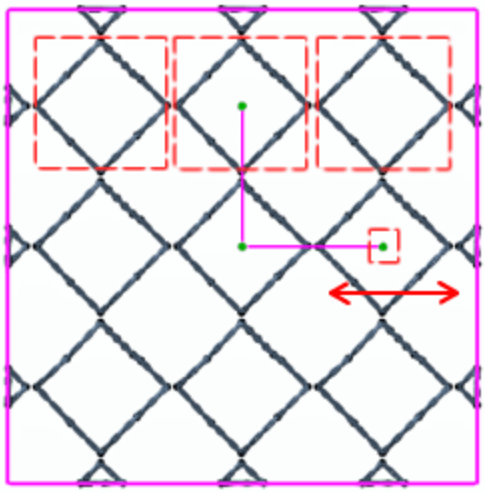
Sie können das Aussehen der Anordnung auch mit den Steuerelementen bearbeiten, die im "Knoten-Bearbeiten" Modus angezeigt werden. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, wird im Knoten-Bearbeitungsmodus ein rechtwinkligen Steuerhebel angezeigt. Mit dem Steuerhebel 1 können Sie sowohl "Vertikalabstand" als auch den "Schrägwinkel" einstellen. Mit Steuerhebel 2 können Sie die Mitte der Anordnung verändern. Dies ist das erste Objekt der Anordnung , auf dem das gesamte rechteckige Gittermuster basiert. Alle anderen Objekte werden basierend auf der Position des ersten platziert und folgen den Parametern der Anordnungsfüllung. Mit dem Steuerhebel 3 können Sie den "Horizontalen Abstand" und den "Startwinkel" einstellen.



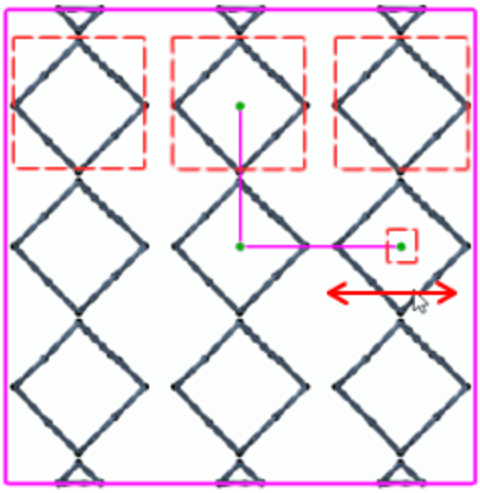
Horizontaler Abstand

Dieser numerische Wert definiert den horizontalen Abstand zwischen den Kopien auf derselben horizontalen Linie. Sie können einen beliebigen numerischen Wert eingeben und die Eingabetaste drücken, um es zu übernehmen. Sie können den Abstand zwischen horizontalen Kopien auch im "Knoten bearbeiten" Modus mithilfe des Steuerhebel 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 Steuerhebels. 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 Hebel können Sie auch den "Startwinkel" einstellen, auf dem das rechteckige Gitter basiert.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



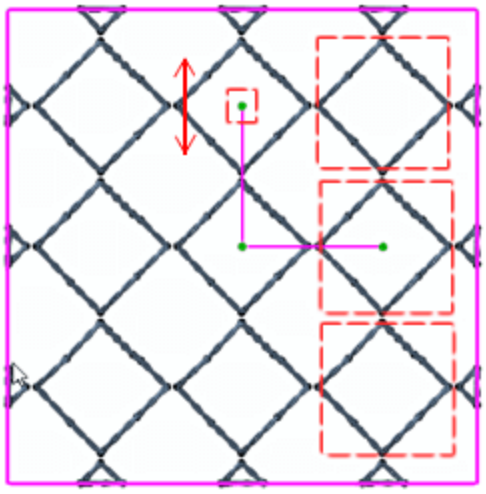
Horizontaler Abstand 0



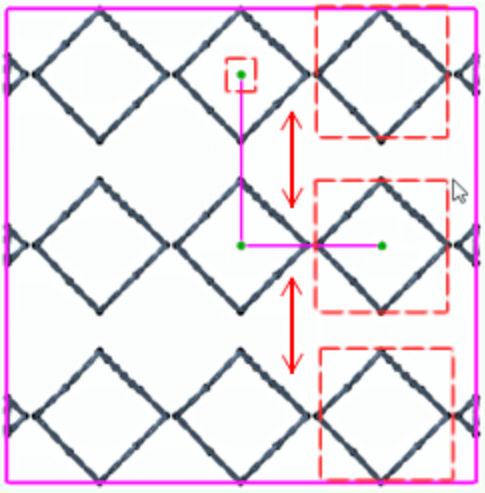
Horizontaler Abstand 1,5

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 "Knoten bearbeiten" Modus mithilfe des Steuerhebels anpassen, der in der folgenden Abbildung angezeigt wird. Klicken und ziehen Sie, um die Länge der Linie zu ändern, die auf dem Hebel endet. Der vertikale Abstand ändert sich entsprechend der Bewegung des Steuerpunktes. 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 Hebel können Sie auch den "Schrägwinkel" einstellen, auf dem das rechteckige Raster basiert.



Vertikaler Abstand 0

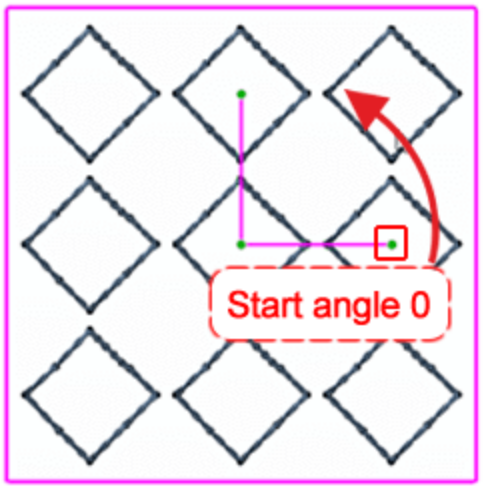


Vertikaler Abstand 2mm

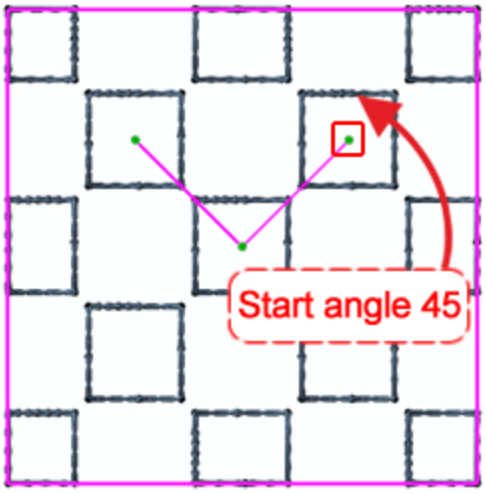
Startwinkel

Dieser numerische Wert definiert die Gradzahl, mit der die Musterfüllung beginnen soll. Sie können den Knoten auch wie in den folgenden Abbildungen dargestellt verschieben, um den Startwinkel zu ändern. In Echtzeit wechselt das Platzierungsmuster den Winkel sofort. Der Mustergriff bewegt sich wie gehabt. Der Winkel zwischen den Linien des Griffs bleibt beim Bearbeiten des Griffs, der den Startwinkel einstellt, gleich.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



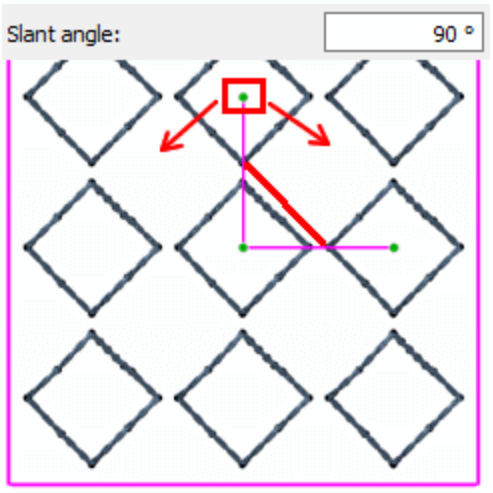
Knoten verschieben, um den Startwinkel zu ändern

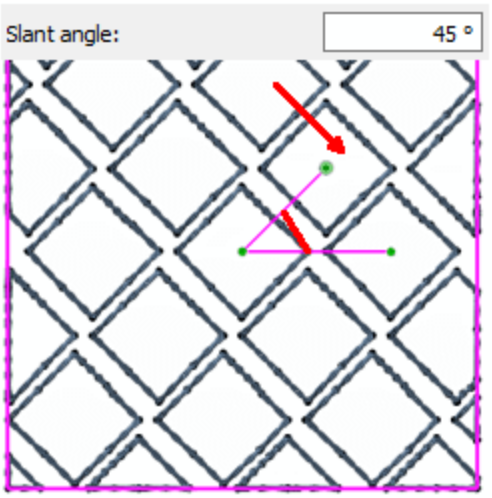


Der Startwinkel und die ganze Lage des Musters hat sich geändert.

Neigungswinkel

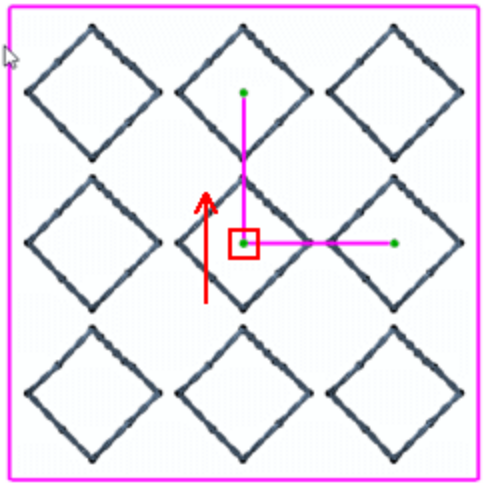
Der Neigungswinkel definiert die Musterplatzierung. Dieser numerische Wert definiert die Gradzahl der Mustergriff Ecke. Wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist, beträgt der Neigungswinkel 90 Grad. Sie bearbeiten den numerischen Wert in der Eigenschaften-Symbolleiste, aber wir können diesen Knoten auch wie in der folgenden Abbildung gezeigt verschieben, um den Neigungswinkel zu ändern. Der Neigungswinkel hat sich geändert und Sie können sehen, dass das Füllmuster ganz anders aussieht. Alle anderen Option bleiben unverändert und in vielen Fällen kann es zu einer Überlappung der Kopien kommen und Sie müssen den Horizontal - Vertikal Abstand ändern, um das Aussehen der Anordnung zu verbessern.

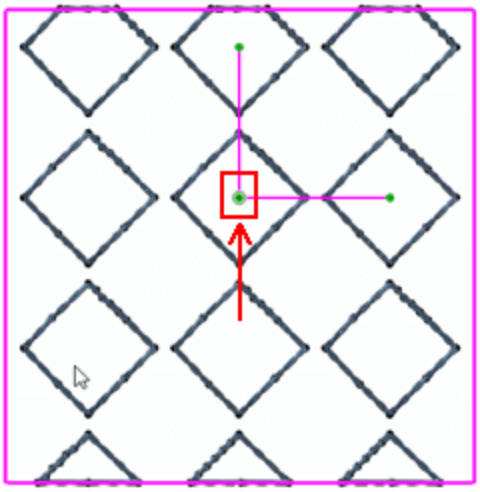




Schließlich müssen wir noch erwähnen, dass wir den Mittelpunkt der Anordnungs-Füllung (Kontrollpunkt 1) verschieben können, um die Platzierung der Kopien zu ändern. Standardmäßig wird der Mittelpunkt der Anordnung auf den Mittelpunkt des Objekts gelegt. Wie Sie sehen sehen können, liegt das Zentrum der ersten Kopie in der Mitte, aber alle Kopien auf der Unter- und Oberseite des Objekts sind nicht ganz komplett. Wir mögen die Platzierung der Kopien an den Rändern des Objekts nicht, wie wir im linken Teil der Abbildung. Verschieben Sie die Mitte der Anordnung nach unten wie im rechten Teil der Abbildung unten angegeben und sehen Sie, wie alle Kopien in die Form passen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

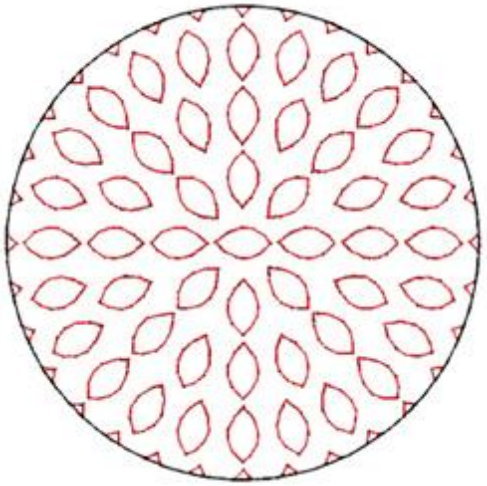




Kreisförmig

Wenn Sie "Anordung " 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 Anordungs-Füllmuster beeinflussen.

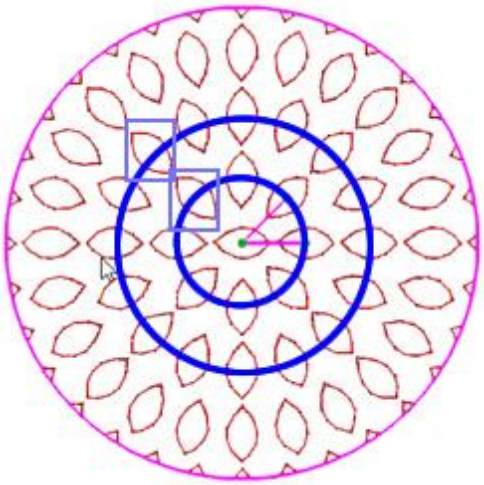
- Horizontaler Abstand
- Startwinkel
- Schritte



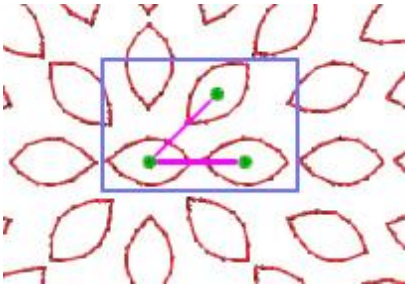
Horizontaler Abstand

Wenn Sie die Füllung - Anordung mit der Option "Kreis" anordnen anwenden, erstellt das Programm Kopien eines Basisobjekts und platziert die Kopien in einem kreisförmigen Raster. Das kreisförmige Raster hat innenliegende Kreise. Mit dieser Option können Sie den Abstand zwischen diesen Kreisen festlegen. In Wirklichkeit gibt der Parameter " Horizontaler Abstand" den Bereich zwischen den Rechtecken an, die eine der Kopien beinhalten.

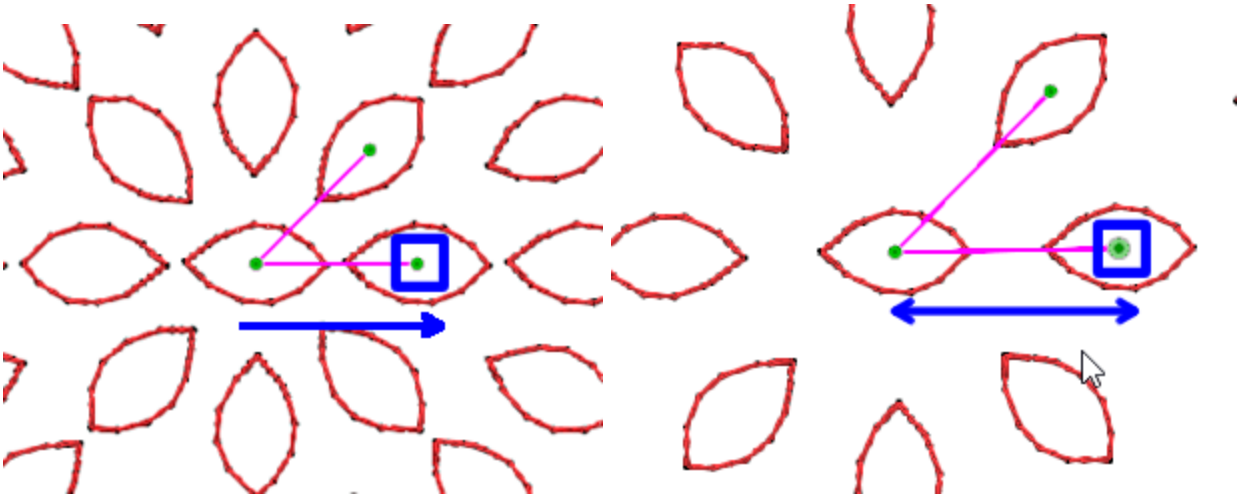
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Im Modus "Knoten-Bearbeiten" erscheint ein Mustergriff. Unter Verwendung der Punkte dieses Mustergriffs können Sie den horizontalen Abstand einstellen.



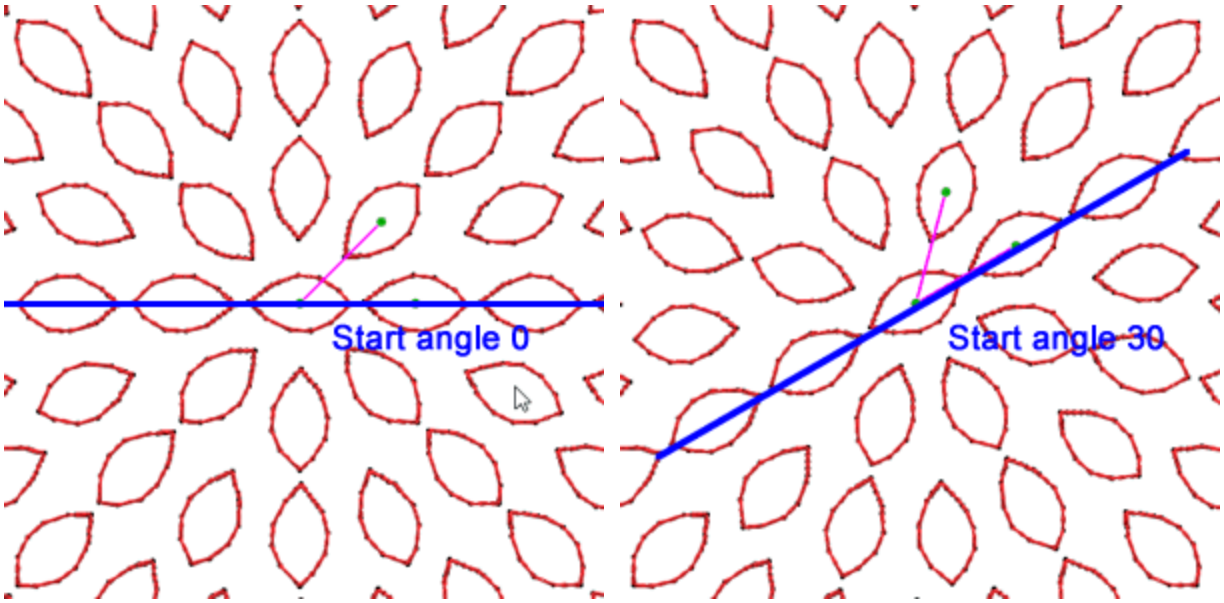
Klicken und ziehen Sie, um diesen Knoten in die Richtung zu bewegen, die durch den Pfeil angezeigt wird, um den horizontalen Abstand zu vergrößern oder in die entgegengesetzte Richtung, um ihn zu verringern. Während des Ziehens sehen Sie, wie sich die Griffe vergrößern, lassen Sie die Maus los, um den Vorgang zu anzuwenden.



Startwinkel

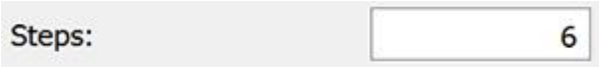
Bei der kreisförmigen Anordnung gibt es immer eine Linie, auf der die Kopien auf einer geraden Linie liegen und der Rest der Kopien folgen der Platzierung dieser Startwinkellinie. Das gesamte Muster folgt dann dem Startwinkel, die Kopien eines jeden Kreises werden entsprechend der Startwinkellinie angeordnet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



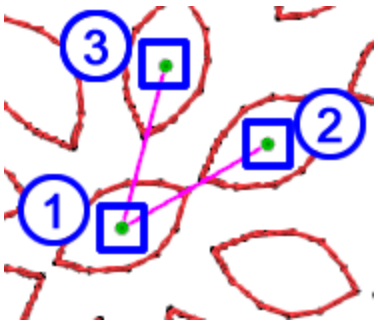
Schritte

Der Parameter "Schritte", definiert die Zunahme der hinzugefügten Kopien auf den inneren Kreisen der kreisförmigen Anordnung, ausgehend von der Mitte. Zuerst wird eine Kopie in der Mitte des Kreises hinzugefügt. Dann wird im ersten Kreis die Anzahl der Kopien, die durch die Eigenschaft "Schritte" definiert ist, in unserem Fall sind es 8 Kopien hinzugefügt. Im nächsten Kreis erhöht die Anzahl der enthaltenen Kopien um die "Schritte"zahl, der zweite Kreis hat also 16 Kopien. Der dritte Kreis hat dann 24 Kopien usw. Die Objekte eines Kreises sind gleichmäßig darauf verteilt.



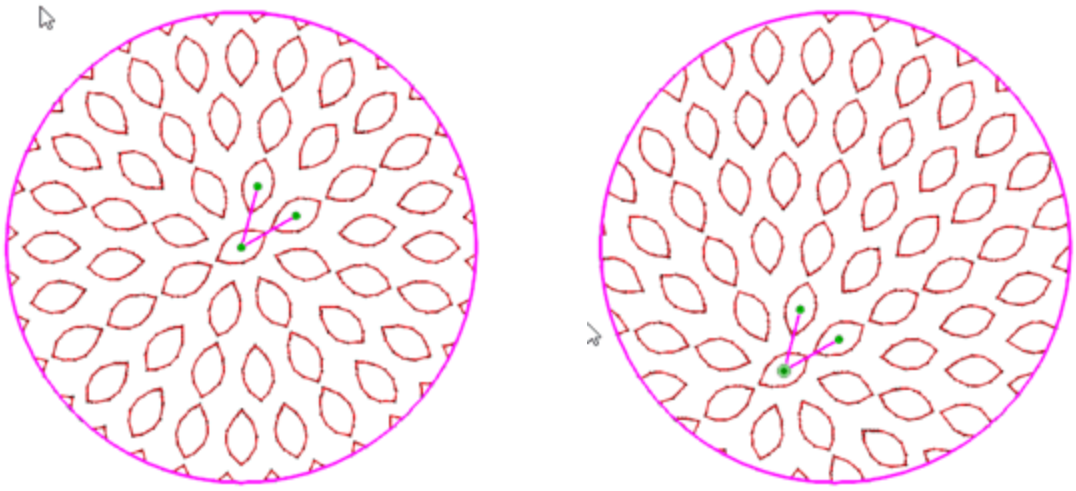
Bei der Bearbeitung der Füllung kreisförmiger Anordnung im Modus „Knoten Bearbeiten“ gibt es drei Kontrollpunkte:

- Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Objekts an, das wiederholt wird. Alle anderen Objekte werden basierend auf dem ersten Objekt nach den Parametern der kreisförmigen-Anordnung platziert. Sie können diesen Kontrollpunkt verschieben,damit verändern Sie die Mitte des Kreises .
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Horizontalen Abstand an. In Wirklichkeit definiert der numerische Wert den Abstand zwischen den Rechtecken, die eine der Kopien beinhalten, und nicht die Länge von Knoten 1 bis Knoten 2.
- Über den Umformpunkt 2 können Sie den Startwinkel festlegen.
- Mit dem Steuerungspunkt 3 können Sie die Anzahl der Schritte anpassen.



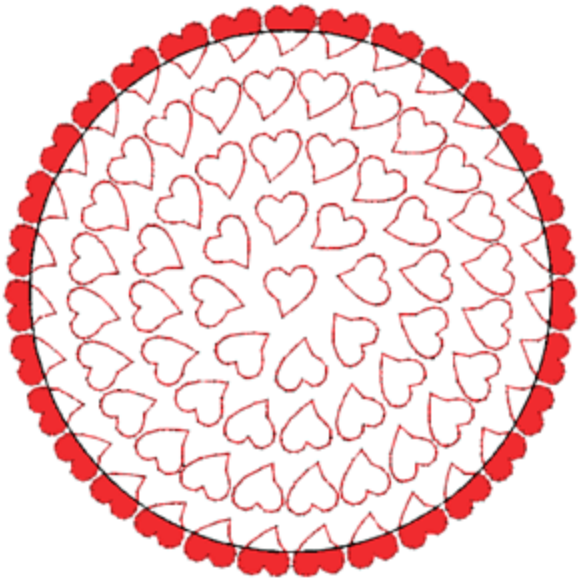
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ausgehend von dem Muster links mit dem Standard-Kreismuster können wir einfach zu dem Muster auf der rechten Seite mit dem veränderten Kreismittelpunkt wechseln.



Kontur

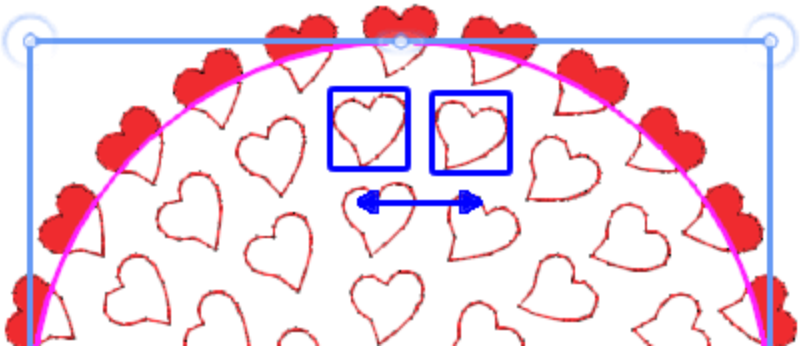
Die Kontur-Anordnung hat folgende Parameter:



H. Abstand

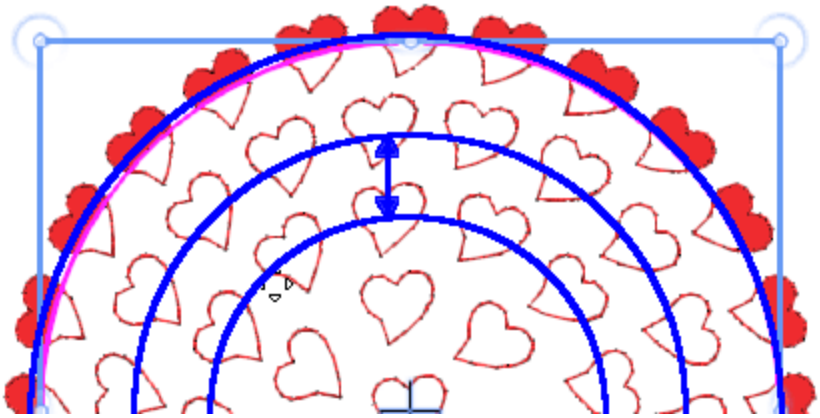
Horizontaler Abstand gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt derselben Kontur enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Objekte auf der gleichen Kontur gleichmäßig verteilt sein sollten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



V. Abstand

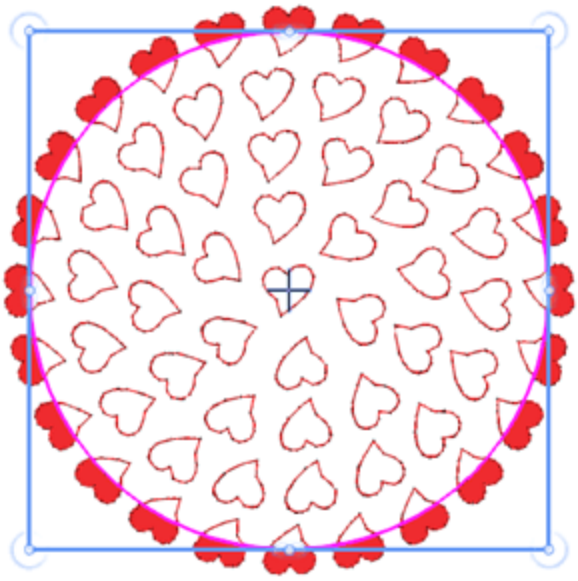
Vertikaler Abstand gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt mit unterschiedlichen (benachbarten) Konturen enthalten. Der Abstand ist in diesem Fall möglicherweise nicht präzise, da die Konturen so platziert werden sollten, dass keine großen Lücken in der Mitte des Objekts entstehen.



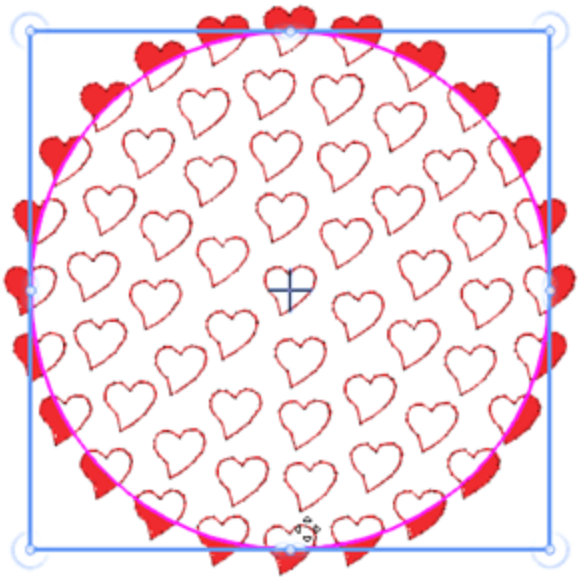
Folgewinkel

Mit dem Parameter Folgewinkel folgen können Sie angeben, ob das wiederholte Objekt gedreht wird, um der Richtung der Kontur zu folgen oder ob der Winkel des ursprünglichen Objekts beibehalten wird.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



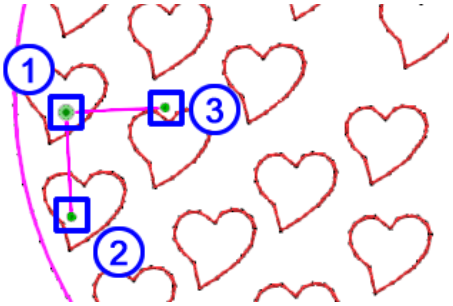
Mit "Folgewinkel"



Ohne "Folgewinkel"

Modus "Knoten Bearbeiten" von Kontur-Anordnung

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit der Anordnung - Kontur gefüllt ist und "Knoten brarbeiten" anklicken, können Sie die Kontrollpunkte der Objektanordnung bearbeiten. Es gibt drei Kontrollpunkte



- ❖Kontrollpunkt 1 gibt den Versatz zur ersten Kontur an.
- ❖Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den Abstandsparameter an.
- ❖Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Vertikalen Abstandsparameter an.

Sie können den Winkel der Linien 1-2 und 1-3 zueinander nicht ändern, da es keinen Sinn macht, den Start- oder Neigungswinkel der Konturfüllung zu ändern.

Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter "Kontur bearbeiten" in den "Werkzeugoptionen" aktivieren

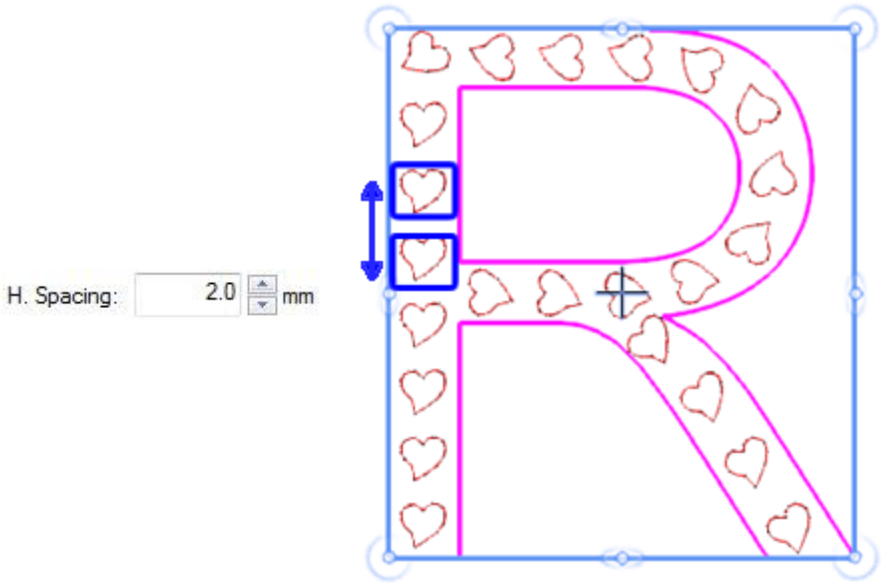
Einzelne Linie

Anordnen auf einer Linie hat nur folgenden Parameter:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

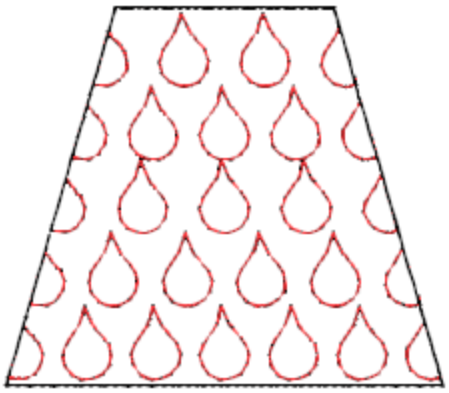
Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Anordnung des gleicher Buchstaben gleichmäßig verteilt sein sollte.



Anpassen - Form

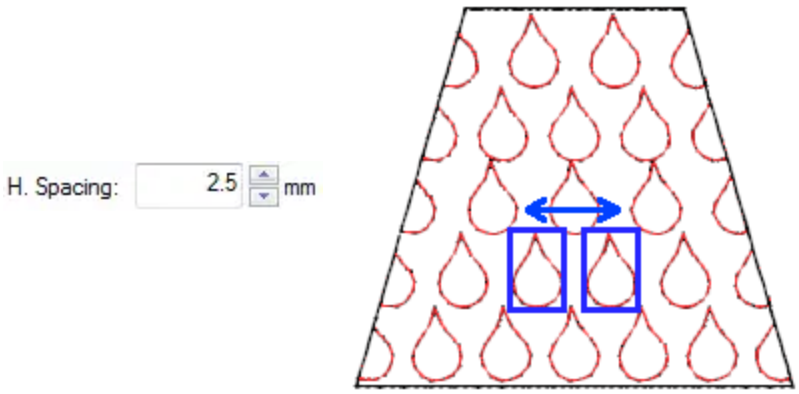
Anordnung - Form angepasst hat die folgenden Parameter:



H. Abstand

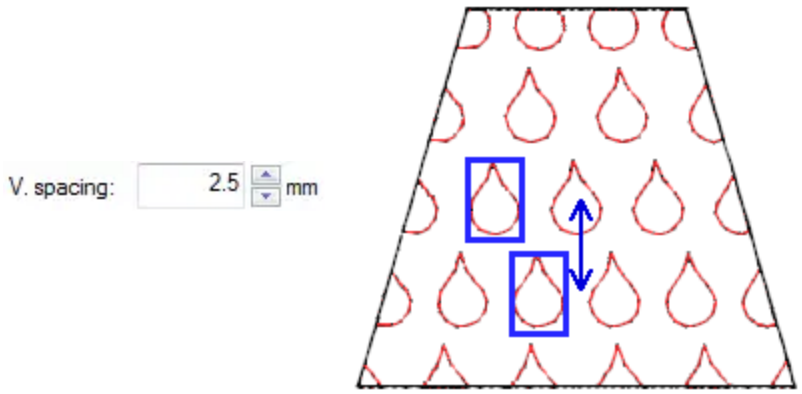
Der H.-Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt beinhalten. Die Abstände sind dabei nicht unbedingt exakt, da die Anordnung des gleichen Zeichens gleichmäßig verteilt sein sollte.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



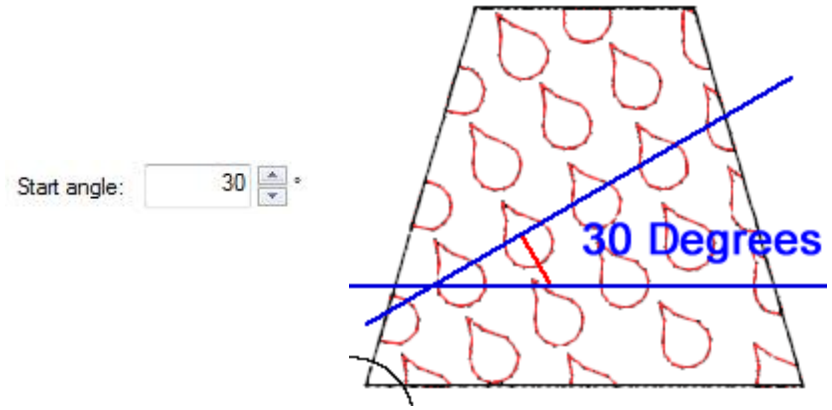
V. Abstand

Der Abstandsparameter gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt beinthalten können.



Startwinkel

Der Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Linien der sich wiederholenden Objekte an, die den angegebenen Bereich füllen. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, liegen die Linien horizontal.

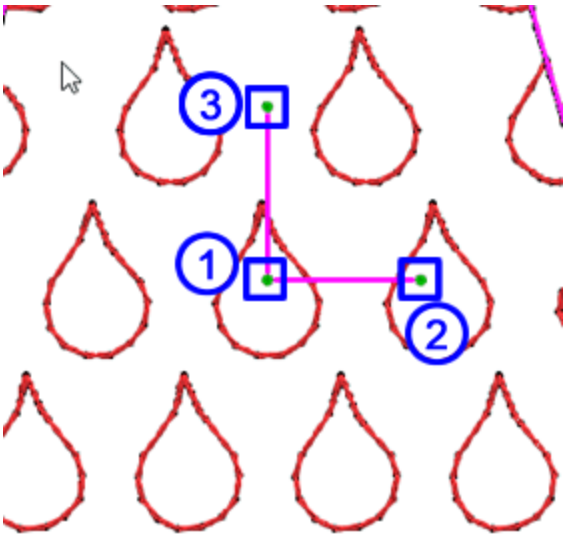


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Knoten-Bearbeiten" bei der Anordnung - Form angepasst

Wenn Sie ein Objekt Modus "Knoten-Bearbeiten" bearbeiten, das mit Anordnung - Form angepasst gefüllt ist, können Sie die Kontrollpunkte der Anordnung -Platzierung bearbeiten.

Es gibt drei Kontrollpunkte:



Kontrollpunkt 1 gibt die vertikale Position des ersten Objekts der Anordnung an. Alle anderen Objekte werden basierend auf dem ersten Objekt nach den Parametern des Anordnungs-Fülltyps platziert.

Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 bestimmt den Abstand.

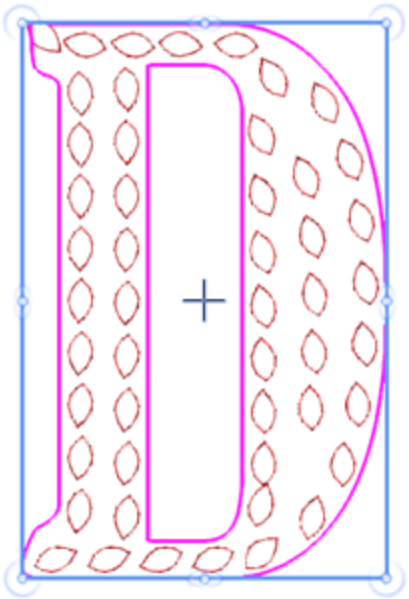
- Der Winkel der Linien 1-2, gibt den Startwinkel an.
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Vertikalen Abstand an.

Der Winkel der Linien 1-3 Zeilen kann nicht geändert werden, da er bei der Anordnung - Form angepasst keine Bedeutung hat.

Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter "Kontur bearbeiten" in den "Werkzeugoptionen" aktivieren.

Anpassen - Linien

Anordnung - Linienanpassung hat den folgenden Parameter:

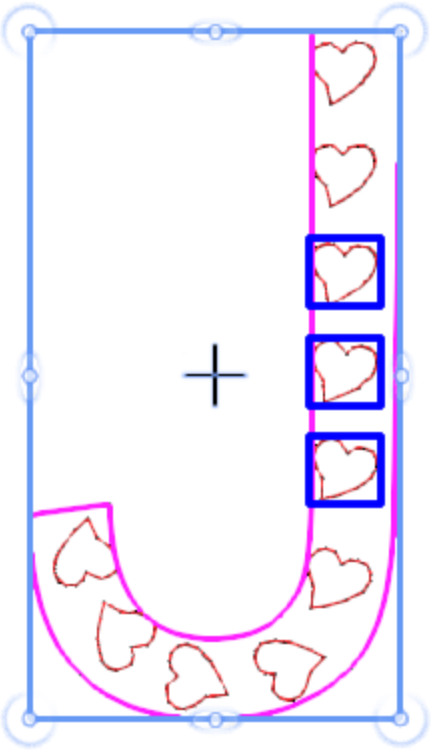


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

H. Abstand

"H Abstand" gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes der sich wiederhollenden Objekte enthalten.

Der Abstand in diesem Fall ist möglicherweise nicht präzise, da die Kopien desselben Zeichens gleichmäßig verteilt sein sollten.



Die Füllung der Anordnung - Linienanpassung hat keine Kontrollpunkte im Modus "Knoten bearbeiten".

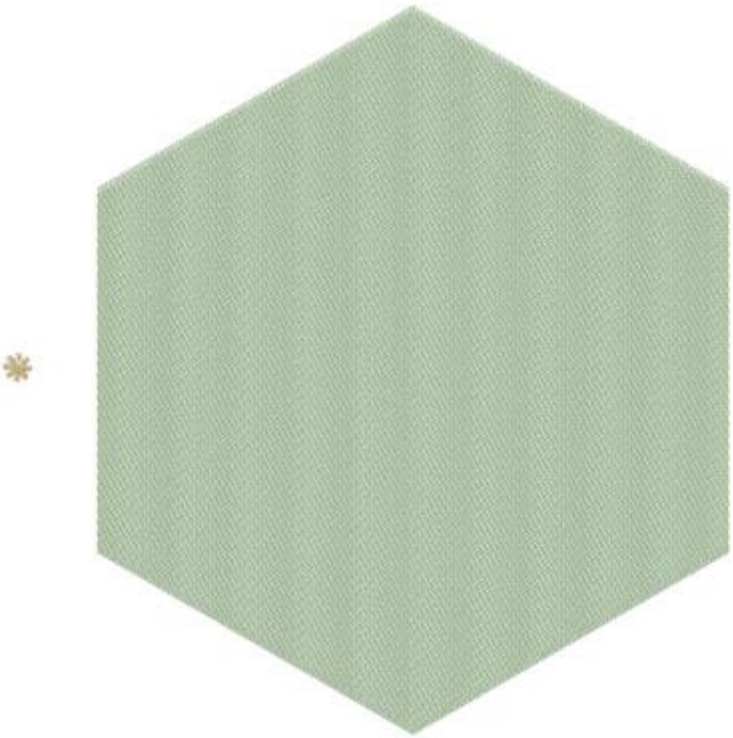
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Rankenfüllung

"Blumenranke" ist ein spezieller Anordnungs- Fülltyp, der automatisch schöne Blumenmuster erzeugt.

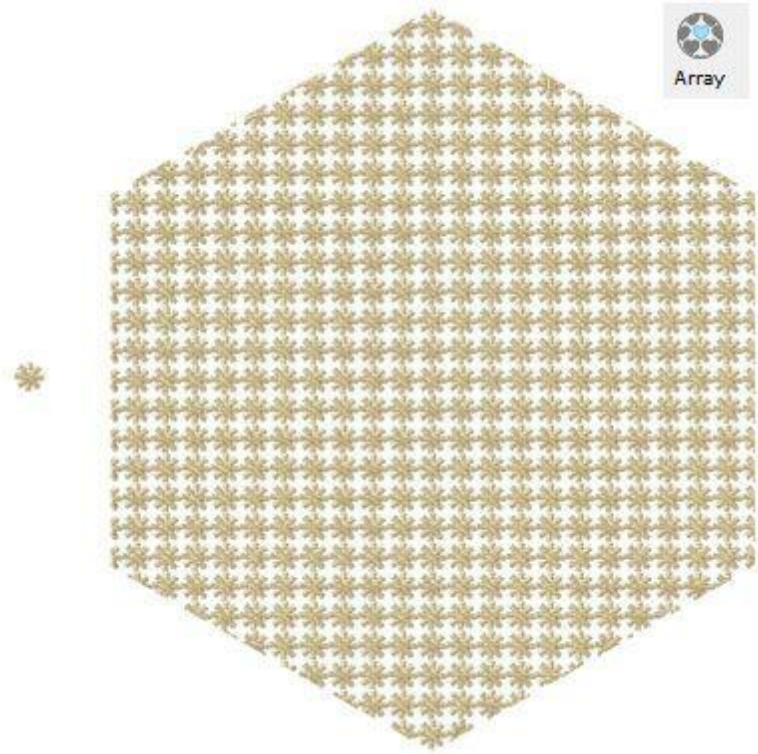
Um ein Blumenrankenobjekt zu erstellen, müssen Sie zuerst:

1. Erstellen Sie die Form, auf der die Blume angewendet werden soll, sowie den Typ der Blume und des Blattes (das Blatt ist optional), die Sie verwenden möchten.



2. Wählen Sie beide Objekte aus und klicken Sie auf das Werkzeug "Anordnung" in der Symbolleiste "Eigenschaften"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



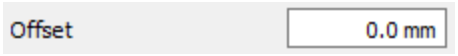
3. Wählen Sie das Objekt "Anordnung" aus und wählen Sie in der Eigenschaftsleiste die Option "Blumenranke" aus dem Dropdown-Menü "Füllung" aus.

4. Das Blumenmuster füllt den Bereich Ihrer ausgewählten Form und Sie könnenn es weiter bearbeiten wenn Sie möchten.

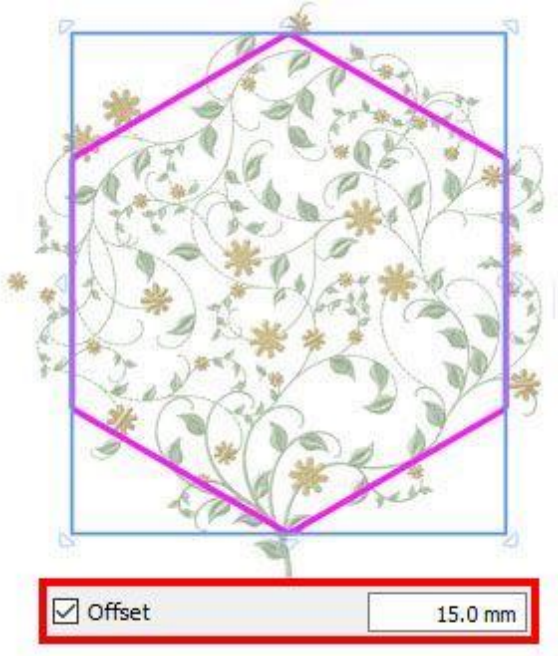
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die Parameter von "Blumenranke" werden auf dem "Eigenschaften" Menue angezeigt.

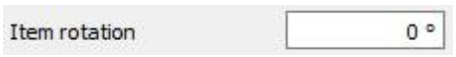
Offset



Der Parameter Umriss gibt den Abstand zwischen dem Formumriss und dem Ende des Rankenmusters an.

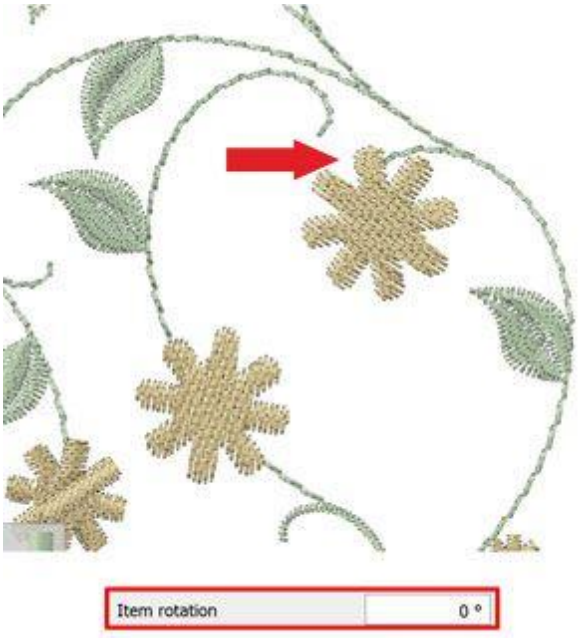


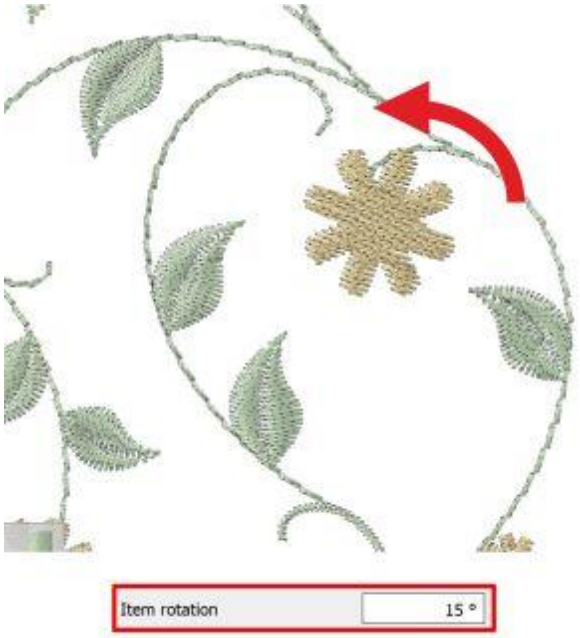
Element drehen (Rotation)



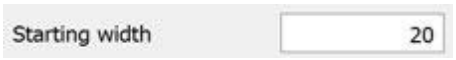
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mit diesem Parameter wird das Basisobjekt gedreht. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an, und alle Kopien der Anordnung werden so gedreht, wie das ursprüngliche Objekt entsprechend der festgelegten Gradzahl. Bei Blumenranken können solche Drehungen eine Neuberechnung des Musters auslösen, was zu unterschiedlichen Ergebnissen führt.

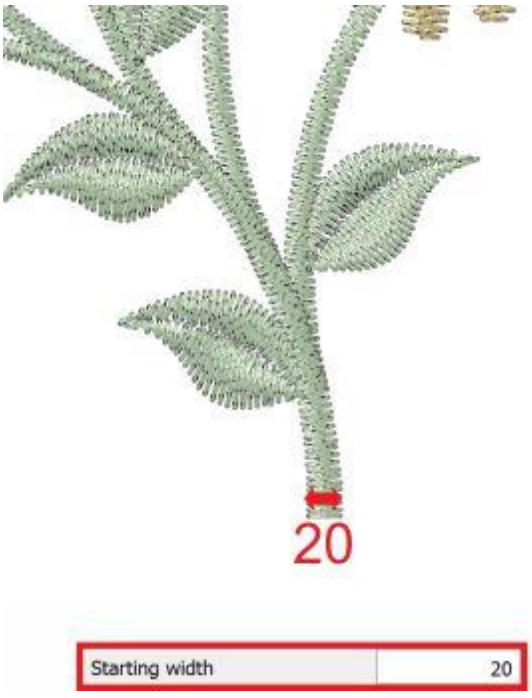


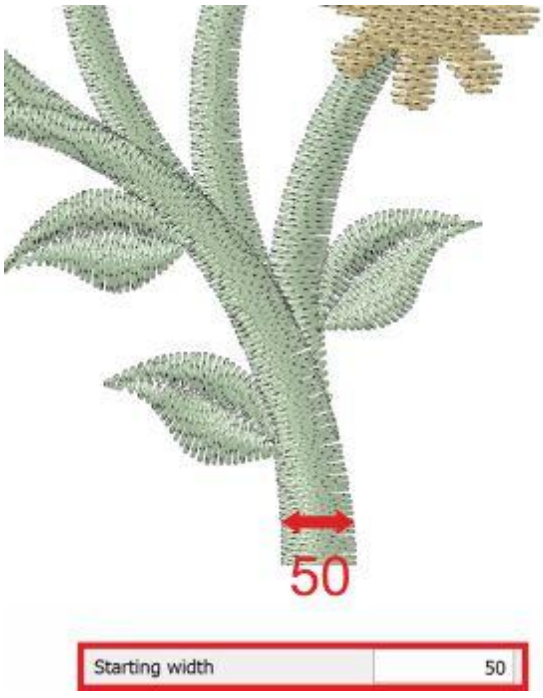


Anfangsbreite



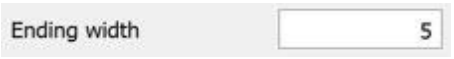
Mit diesem Wert können Sie die Anfangsbreite des Stiels festlegen. Der Standardwert ist 20



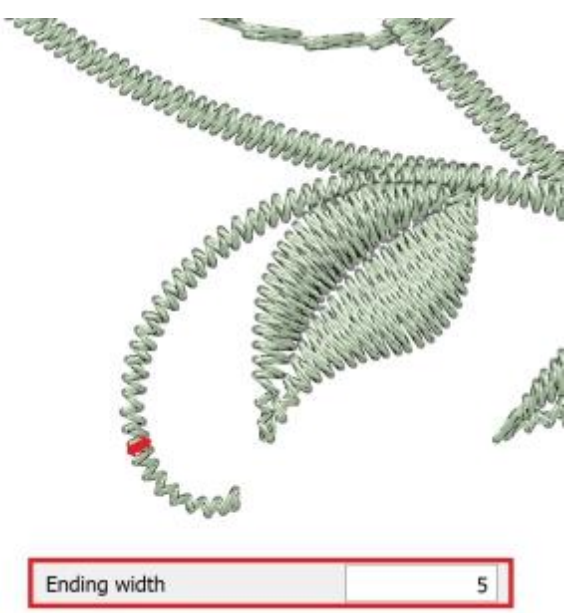


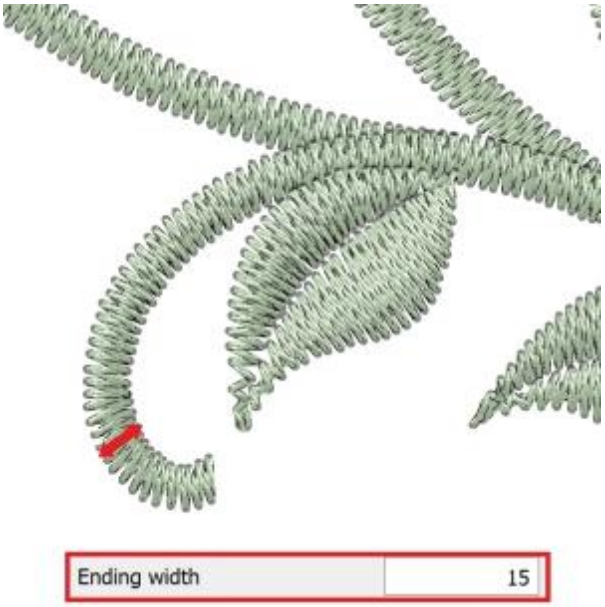
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Endbreite

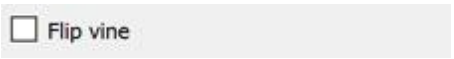


Mit diesem Wert können Sie die Endbreite des Stiels angeben. Der Standardwert ist 5..





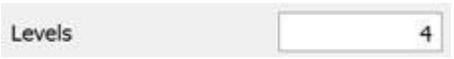
Ranke spiegeln



Mit diesem Kontrollkästchen können Sie angeben, ob Sie die Blumenranke des Musters (spiegelähnliche Option) spiegeln möchten oder nicht.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ebenen



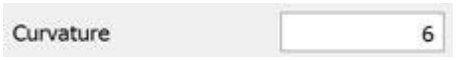
Mit diesem Wert geben Sie die Komplexität der Verzweigungen des Blumenmusters an. Der Standardwert ist 4, welcher auch der höchste Wert ist.

Länge

Mit diesem Wert geben Sie die Länge der Verzweigungen angeben. Höhere Werte verringern die Komplexität und umgekehrt. Der Standardwert ist 5.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

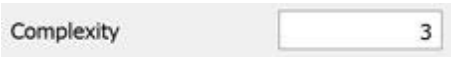
Krümmung



Mit diesem Wert können Sie die Krümmung der Verzweigungen angeben. Höhere Werte erhöhen die Krümmung der Verzweigungen und umgekehrt. Der Standardwert ist 6.

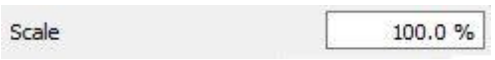
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Komplexität



Mit diesem Wert können Sie die Komplexität der Verzweigungen angeben. Höhere Werte erhöhen die Komplexität und umgekehrt. Der Standardwert ist 3.

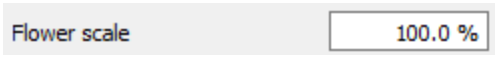
Skalieren



Mit diesem Wert können Sie das Rankenmuster innerhalb der Anordnungsform skalieren. Je höher der Prozentwert, desto größer sind die Zweige der Ranke und umgekehrt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

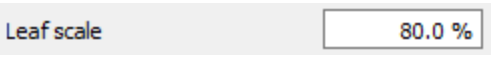
Blumen skalieren



Mit diesem Wert können Sie die Blumen des Musters innerhalb der Anordnungsform skalieren. Je höher der Prozentsatz, desto größer die Blumen und umgekehrt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Blatt skalieren



Mit diesem Wert können Sie die Blätter des Rankenmusters innerhalb der Anordungsform skalieren. Je höher der Prozentsatz, desto größer die Blätter und umgekehrt.

Blumen-Position

Mit diesem Dropdown-Menü können Sie festlegen, ob Sie die Blumen "Oben", "Unten" oder in der "Mitte" auf den Zweigen des Blumenmusters positioniert werden sollen.

Auf Standardwerte zurücksetzen

Mit dieser Option können Sie alle Ranken-Optionen auf „Standard“ zurücksetzen..

Die meisten dieser Parameter sind verwandt. Wird ein Parameter vom Benutzer geändert übernimmt die Software intern die Anpassungen für den Rest der zugehörigen Parameter.

Ranken Startpunkt

Ein weiterer wichtiger Parameter bei "Blumenranken" ist der Startpunkt. Dieser kann über das dem Werkzeug "Stichrichtung" eingestellt werden. Durch Anklicken des Werkzeugs "Stichrichtung" können Sie durch Klicken und Ziehen mit der Maus die Richtung und die Länge des Stiels festlegen. Im linken Bild beginnt der Stiel unten, während bei dem rechten Bild der Stiel in der rechten oberen Ecke aus beginnt.

Raum füllen

Unser innovativer "Space Fill"-Typ verwendet Kopien der inneren Form, um ein einzigartiges, organisches Aussehen für den äußeren Formbereich zu schaffen. Die Kopien werden nach dem Zufallsprinzip skaliert und gedreht, um Ihrem Design Dimension und Textur zu verleihen. Diese Füllung kann auf vielfältige Weise verwendet werden - probieren Sie sie bei größeren Formen aus, um das visuelle Interesse zu steigern. Mit Space Fill sehen Ihre Entwürfe so dynamisch aus wie nie zuvor.

Das Beispiel zeigt eine Form, die mit dem Array "Space fill" zusammen mit seinen Parametern gefüllt wurde:

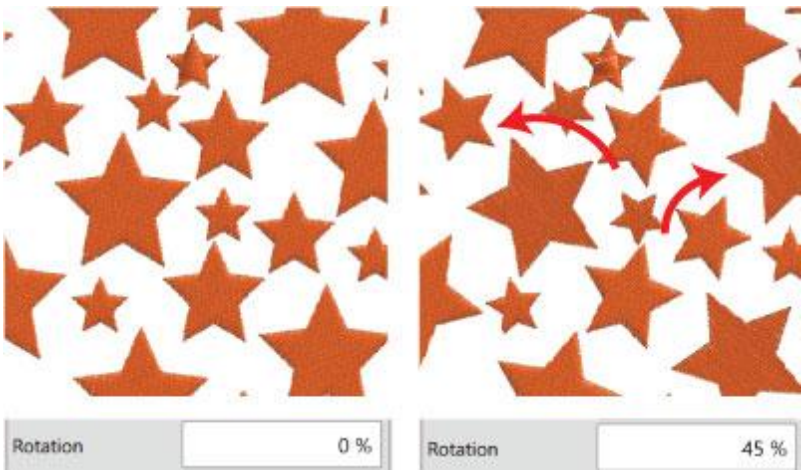
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Es gibt viele Parameter, die Sie anpassen können, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Die Parameter "Offset", "Item Rotation" und "Separate to Objects" werden im AbschnittArray beim FüllenThema. Die übrigen sind unten aufgeführt:

Die meisten Werte der Parameter, die Sie anpassen können, sind in Prozenten angegeben. Das bedeutet, dass der Wert ein Prozentsatz der ursprünglichen Objektgröße ist, die zum Erstellen der Array-Füllung verwendet wurde. Wenn beispielsweise der Wert "Abstand" auf 40 % eingestellt ist, beträgt der Abstand zwischen den Objekten 40 % der ursprünglichen Größe des Objekts. Wenn also die ursprüngliche Größe 1 cm beträgt (Radius eines Kreises, der das Objekt bedeckt), entspricht der Abstand von 40 % dem Abstand zwischen den Zentren der Objekte von 0,4 cm.

Drehung

Mit diesem Parameter werden die Wiederholungen des Ausgangsobjekts nach dem Zufallsprinzip im oder gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Geben Sie die Drehung der Wiederholungen in Grad an und alle Wiederholungen werden in diesen Graden gedreht.

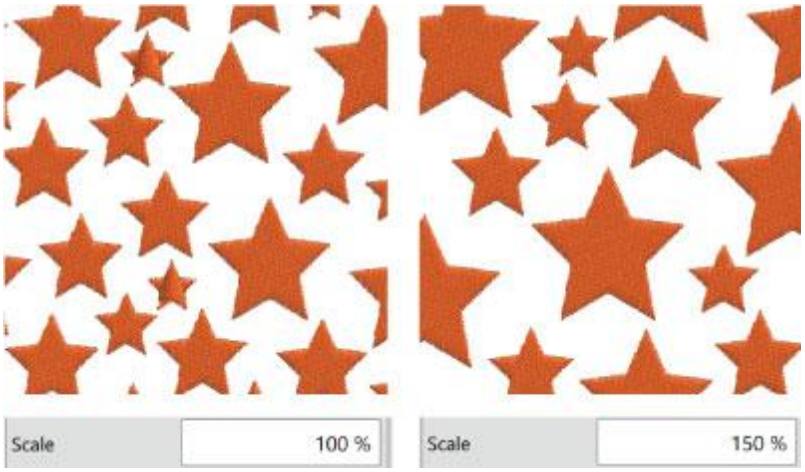


Skala

Dieser Parameter skaliert die ursprüngliche Größe des Array-Objekts zusammen mit all seinen Wiederholungen. Wenn Sie den Prozentwert für "Skalieren" verringern, werden die Array-Objekte verkleinert

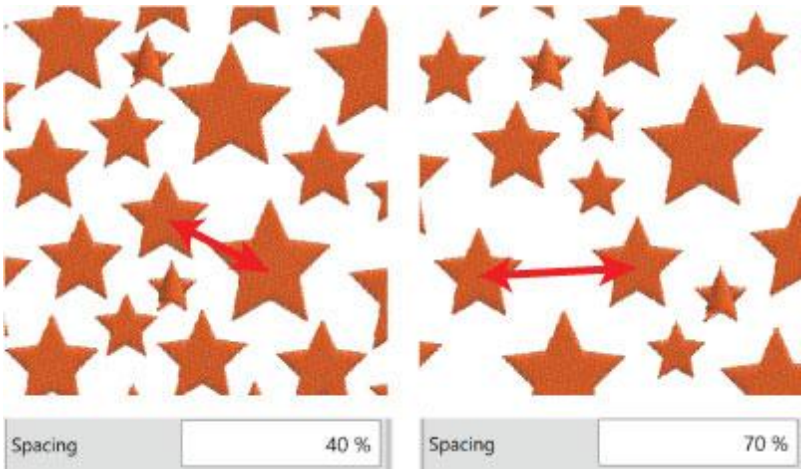
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

und die Wiederholungen vergrößert. Erhöhen Sie dagegen den Prozentwert für "Skalieren", werden die Array-Objekte vergrößert und die Wiederholungen verkleinert.



Abstände

Der Parameter "Spacing" gibt den Abstand zwischen den sich wiederholenden Objekten im Array an. Der Abstand kann nicht genau sein, da die Objekte unterschiedliche Größen haben und in eine bestimmte äußere Form passen müssen.



Minimale Größe

Dieser Parameter gibt die Mindestgröße der wiederholten Objekte an. Die Software verwendet diesen Wert, um die kleinere Größe der platzfüllenden Array-Objekte festzulegen und beginnt mit deren Wiederholung, bis die maximale Größe erreicht ist.

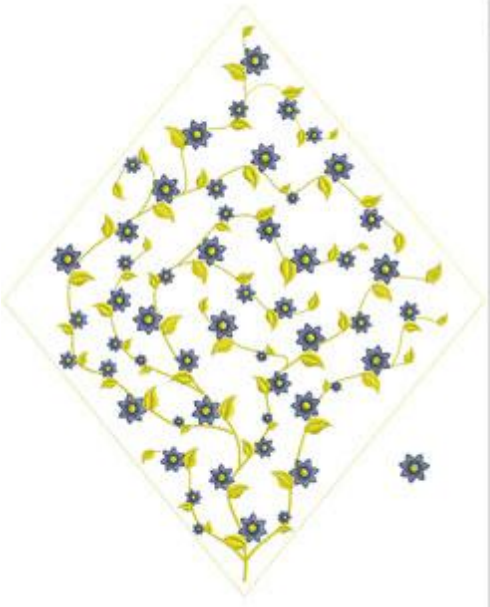
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

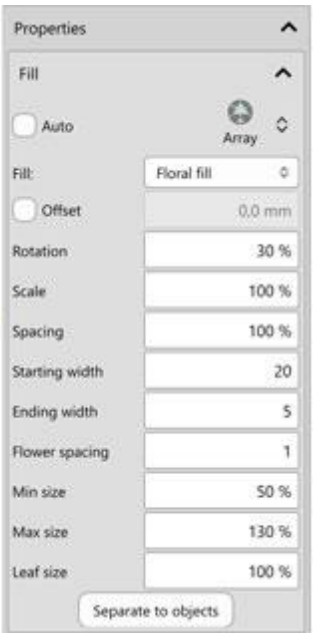
Maximale Größe

Dieser Parameter gibt die maximale Größe der wiederholten Objekte an. Die Software ermittelt diesen Wert und legt ihn als Maximalgröße für die platzfüllenden Array-Objekte fest; größere Objekte können nicht erstellt werden.

Florale Füllung

Mit dem neuen Typ "Blumenfüllung" können Sie jetzt mühelos atemberaubende Stickmuster mit Ihren eigenen Blumen erstellen. Wählen Sie einfach die Form aus, die gefüllt werden soll, dann die Blume und anschließend die Option "Blumenfüllung" und lassen Sie die Maschine den Rest erledigen. Das Feld wird mit einem visuell ansprechenden und einzigartigen Muster mit den von Ihnen gewählten Blumen gefüllt. Diese Art der Füllung eignet sich perfekt für die Gestaltung von Kleidungsstücken, Dekorationsartikeln und vielem mehr.





Das Beispiel zeigt eine Form, die mit dem Array "Floral fill" zusammen mit seinen Parametern gefüllt wurde:

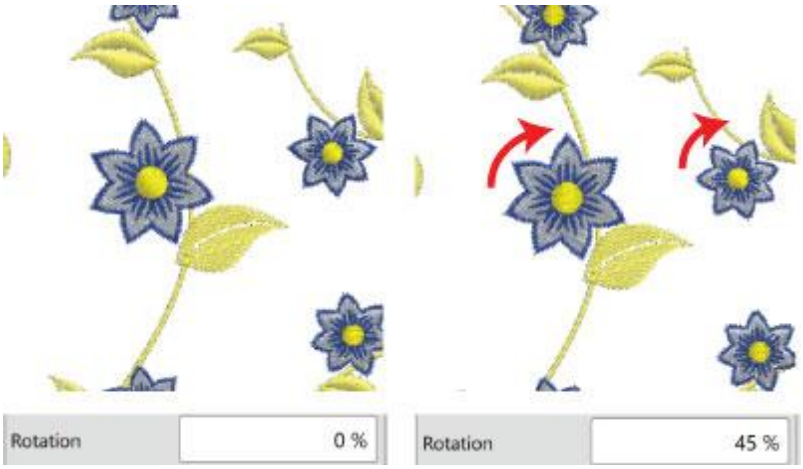
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Es gibt viele Parameter, die Sie anpassen können, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Die Parameter "Offset" und "Getrennt von Objekten" werden im AbschnittArray beim FüllenThema. Die übrigen sind unten aufgeführt:

Die meisten Werte der Parameter, die Sie anpassen können, sind in Prozenten angegeben. Das bedeutet, dass der Wert ein Prozentsatz der ursprünglichen Objektgröße ist, die zum Erstellen der Array-Füllung verwendet wurde. Wenn beispielsweise der Wert "Abstand" auf 40 % eingestellt ist, beträgt der Abstand zwischen den Objekten 40 % der ursprünglichen Größe des Objekts. Wenn also die Ausgangsgröße 1cm beträgt (Radius eines Kreises, der das Objekt bedeckt), entspricht der Abstand von 40% im Durchschnitt 0,4cm zwischen den Zentren der Objekte.

Drehung

Mit diesem Parameter wird die Blume, die zum Füllen des Feldes verwendet wird, im oder gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Sie können die Drehung der Wiederholungen in Prozent von 0 bis 100 angeben. Alle Wiederholungen werden in einem Radius von 15 Grad gedreht, wobei 0 % die Ausgangsposition und 100 % eine Drehung um 15 Grad von der Ausgangsposition ist.



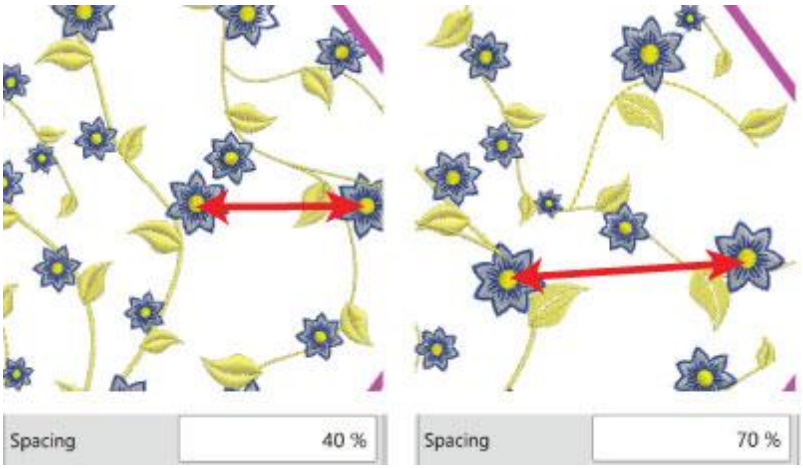
Skala

Mit diesem Parameter wird die ursprüngliche Größe des Blumenobjekts zusammen mit allen Wiederholungen skaliert. Wenn Sie den Prozentwert für "Skalieren" verringern, werden die Blumenobjekte verkleinert und die Wiederholungen vergrößert. Wenn Sie dagegen den Prozentwert für "Skalieren" erhöhen, werden die Array-Objekte vergrößert und die Wiederholungen verkleinert.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

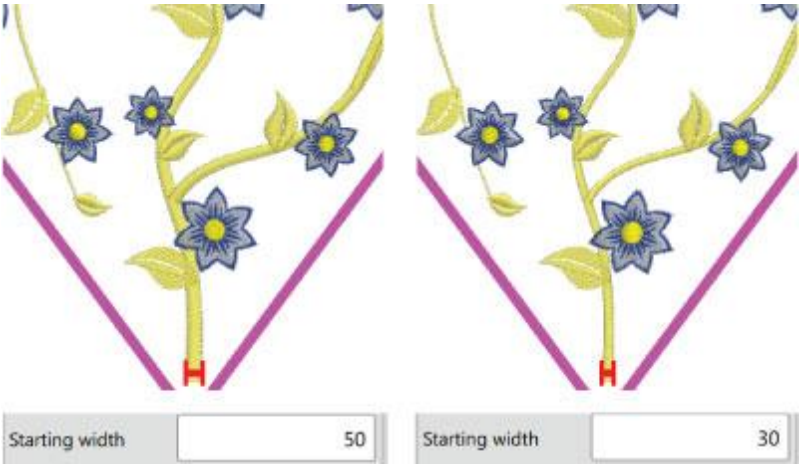
Abstände

Der Parameter "Spacing" gibt den Abstand zwischen den sich wiederholenden Objekten im Array an. Der Abstand kann nicht genau sein, da die Objekte unterschiedliche Größen haben und an einer bestimmten Stelle des Stamms liegen müssen.



Startbreite

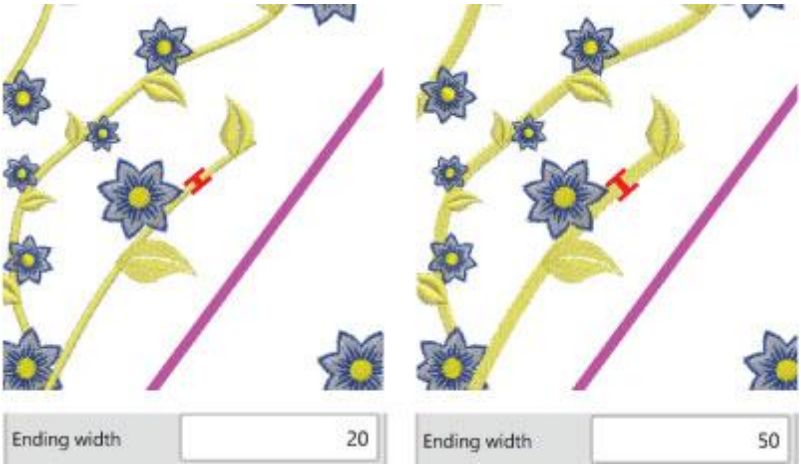
Mit diesem Wert können Sie die Anfangsbreite des Stiels festlegen. Der Standardwert ist 20.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

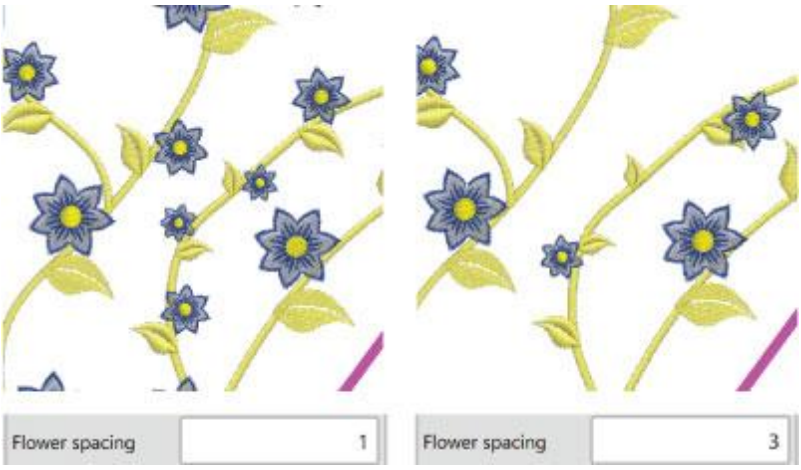
Breite am Ende

Mit diesem Wert können Sie die Endbreite des Stiels festlegen. Der Standardwert ist 5.



Abstand zwischen den Blüten

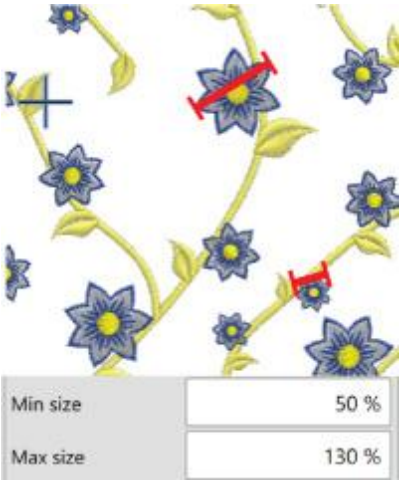
Dieser Parameter gibt den Abstand zwischen den Blumen im Array in einer Skala von 1 bis 10 an, wobei 1 näher und 10 weiter weg ist. Der Abstand zwischen den Blumen ist nicht immer genau, da die Objekte unterschiedlich groß sind und in eine bestimmte Position des Stiels passen müssen. Auch der Abstand zwischen den Blumen wirkt sich auf die Anzahl der Blumen im Blumenfeld aus.



Minimale Größe

Dieser Parameter gibt die Mindestgröße der Blumenobjekte an. Die Software verwendet diesen Wert, um die kleinere Größe der Blumenfüllfelder festzulegen und beginnt, sie zu wiederholen, bis sie die maximale Größe erreicht.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

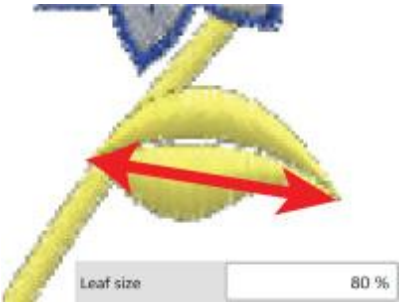


Maximale Größe

Dieser Parameter gibt die maximale Größe der wiederholten Blumenobjekte an. Die Software ermittelt diesen Wert und legt ihn als Maximalgröße für die Objekte des Blumenfüllfelds fest, so dass keine größeren Objekte erstellt werden können.

Größe des Blattes

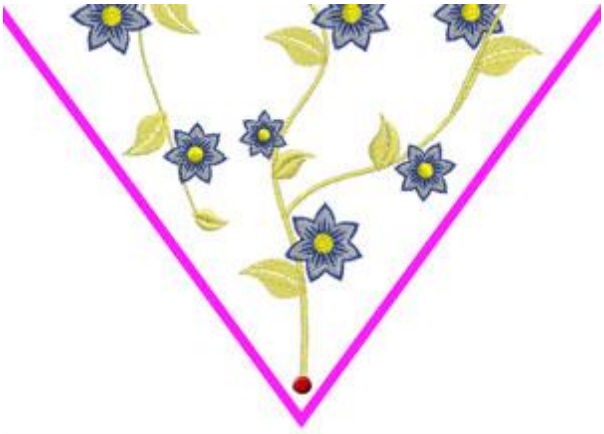
Dieser Parameter gibt die Blattgröße des Blumenarrays an. Sie können den Prozentwert erhöhen oder verringern und die Blattgröße wird entsprechend erhöht oder verringert.



Startpunkt der Blumenfüllung

Ein weiterer wichtiger Parameter des Typs Blumenranke ist der Punkt, an dem sie beginnen soll. Dieser kann über das Werkzeug "Stichverlauf" festgelegt werden. Wenn Sie auf das Werkzeug "Stichverlauf" klicken, können Sie die Startposition des Stiels festlegen. Sie können weitere Punkte an Stellen hinzufügen, durch die der Schritt verlaufen soll. Auf diese Weise können Sie die Art und Weise, wie das Blumenmuster erstellt werden soll, steuern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Blätter oder Blumen hinzufügen

Sie können die Blätter und Blüten der Füllung Floral auf die gleiche Weise ändern wie bei der Füllungsart Floral vine Array.Weitere Informationen finden Sie hier

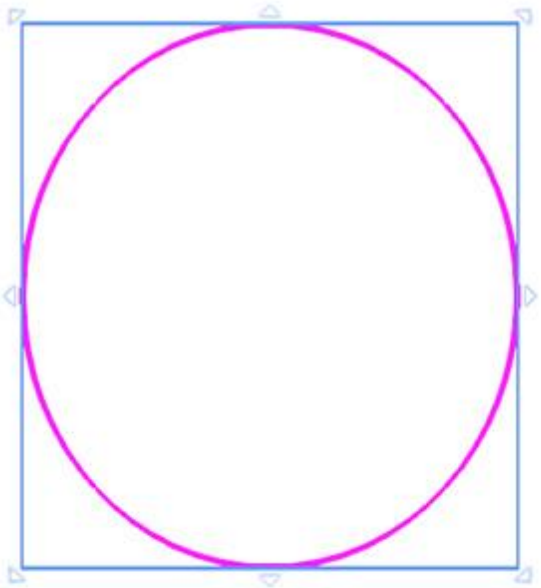
Anordnung auf Linie

In diesem Thema zeigen wir Ihnen, wie Sie "Anordnung" auf den Umriss/Kontur eines Objekts und die "Eigenschaften" anwenden, die Sie anpassen können. Das Anordnen verwendet als Basisobjekt entweder ein Clipart-Objekt oder ein Element aus Ihrem Muster.

Beispiel 1. Ein beliebiges Objekt aus der Clipart-Bibliothek verwenden

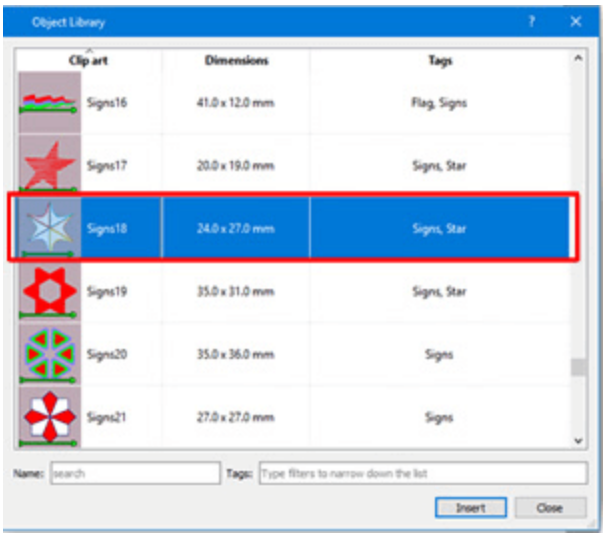
Wählen Sie ein beliebiges Objekt aus, auf das Sie Anordnung anwenden möchten.

Drücken Sie Anordnen Symbol.

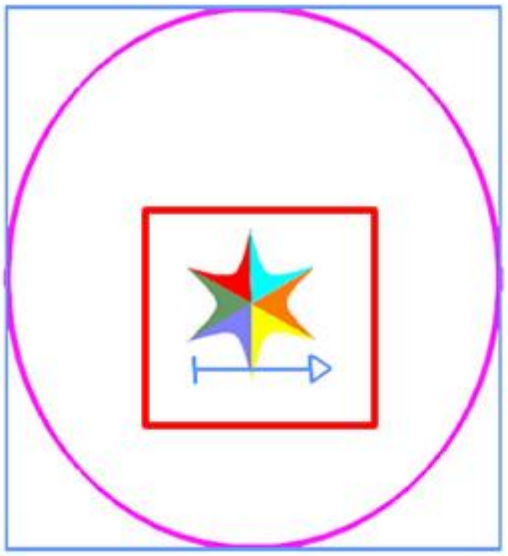


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Der Clipart-Dialog erscheint, um ein Clipart-Objekt auszuwählen, das auf dem Umriss des ausgewählten Objekts platziert werden soll.

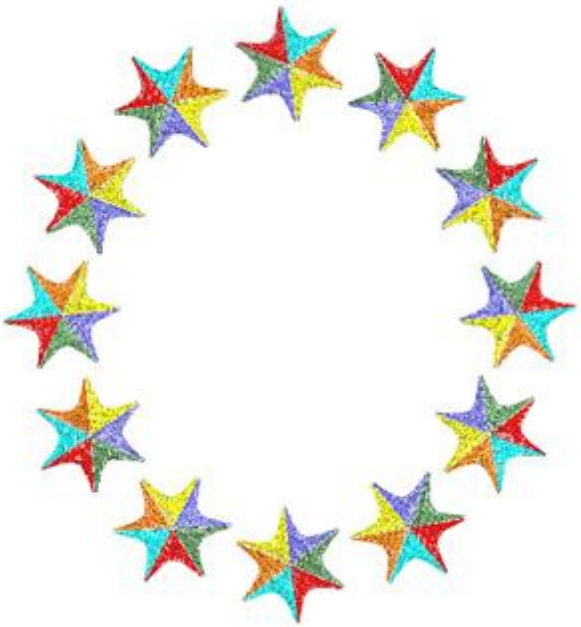


Wählen Sie ein Clipart-Objekt aus und fügen Sie es wie ein Clipart-Objekt ein.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

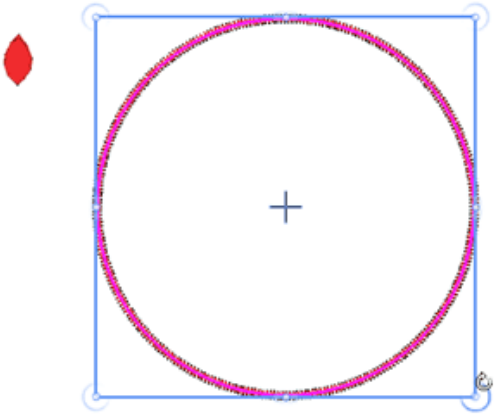
Wenn Sie die Maus loslassen, wird das ausgewählte Clipart als Anordnung übernommen. Es wird nicht auf der Designfläche hinzugefügt sondern nur auf der Kontur des ausgewählten Objekts.



Wir können das Objekt immer mit Kontur - Anordnung auswählen und durch erneutes abklicken des Symbols Anordnung, erscheint der Clipart-Bibliothek-Dialog erneut, um ein anderes Clipart auszuwählen.

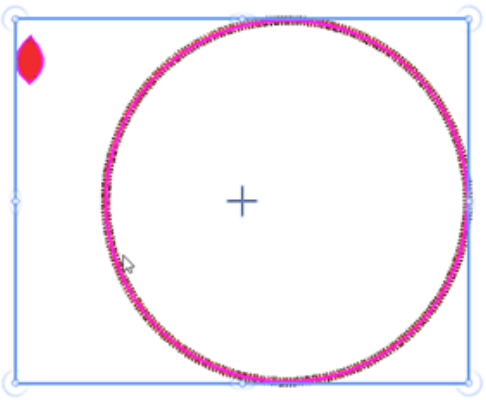
Beispiel 2. Einen Teil eines Musters als Konturelement verwenden.

Wählen Sie ein Objekt aus.



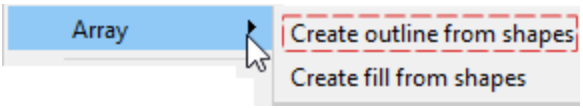
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

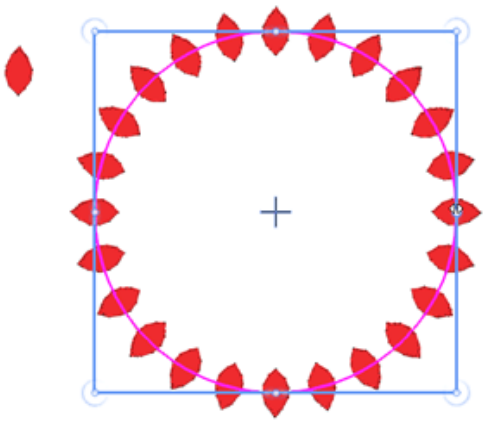
Verwenden Sie die Taste "Strg", um ein oder mehrere Objekte zur Auswahl hinzuzufügen. Dieses Objekt wird als Kopierobjekt verwendet.



Das Kopierobjekt muss kleiner als das Objekt sein, auf das die Anordnung angewendet wird.

Drücken Sie auf das "Anordnung" 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 Anordnung-Untermenü.

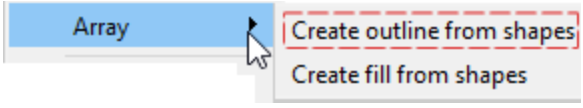




Der Umriss des größeren Objekts wird automatisch mit den kleineren Objekten gefüllt.

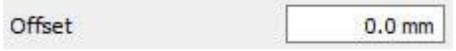
Wenn eine Kontur - Anordnung angewendet wird, können wir das kopierte Objekt jederzeit auf verschiedene Arten ersetzen.

1. Drücken Sie auf das "Anordnung" Symbol, um ein Clipart zu verwenden
2. Wählen Sie ein Entwurfsobjekt zusammen mit dem bereits gefüllten Objekt aus und klicken Sie auf das Anordnungssymbol, um die bestehende 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, um anzupassen wie die Anordnung angewendet wird, sind "Offset", "Element drehen" und "Abstand" werden im folgenden Abschnitt beschrieben. Kontur - Anordnung hat keine Kontrollpunkte im Modus "Knoten bearbeiten". Wir können nur den Umriss (die Form) des Objekts bearbeiten, aber diese Prozedur wird in einem separaten Abschnitt beschrieben.

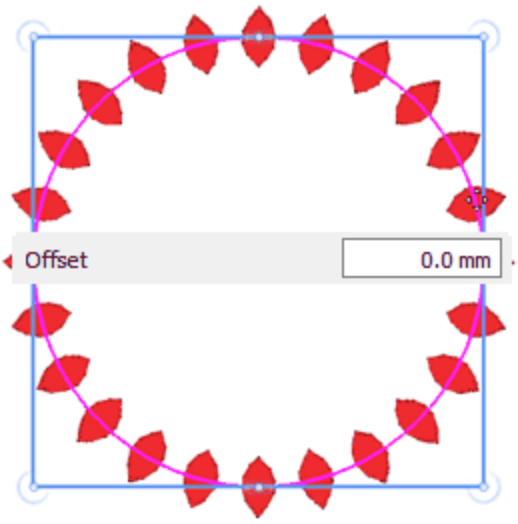
Offset



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Der Offset-Parameter gibt den Abstand zwischen dem Umriss und der Mitte des wiederholten Objekts an. Der Offset-Parameter kann Werte von -15 bis +15 mm annehmen, auch negative Werte.

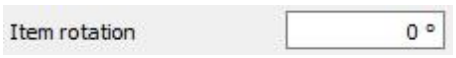
Sie können die Option "Offset" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15mm und dem höchsten Wert von 15mm. Sie können den Offset-Wert auch erhöhen indem Sie auf die Pfeile neben dem Wert klicken oder indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Abstand, den die Umriss von der Ausgangsposition haben soll. Der Standardwert für Offset ist Null und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offset-Wert vornehmen, werden in der Vorschau des Entwurfs angezeigt.



Kein Offset

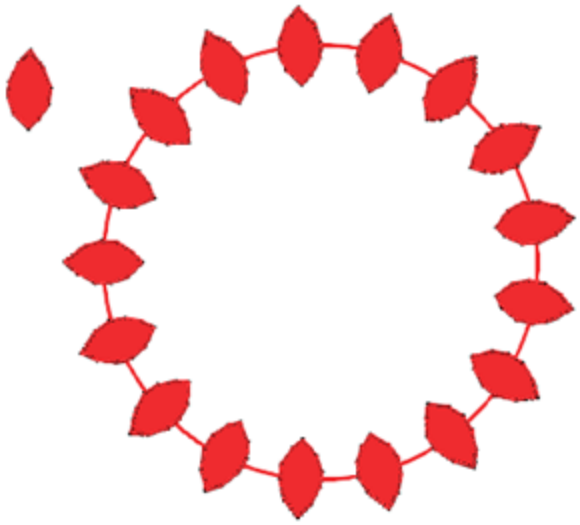
4mm Offset

Element drehen



Dieser Parameter dreht das Basisobjekt. Geben Sie die Drehung des Objekts in Grad an, und alle Kopien der Anordnung werden gedreht, als ob das ursprüngliche Objekt um diese Gradzahl gedreht wurde.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Element drehen 0°

Element drehen 45°

Abstand

Der Parameter "Abstand" gibt den Abstand zwischen den Rechtecken an, die jedes wiederholende Objekt enthalten. Der Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Wiederholungen gleichmäßig verteilt sein sollen und die Software wiederholte Objekte auch an scharfen Ecken (1-135 Grad) platziert. Mit dieser Option können Sie den Abstand zwischen den Kopien der Anordnung festlegen. Der Abstand wird in Millimetern definiert. Im numerischen Feld können Sie 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 Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Änderungen werden sofort in der Vorschau auf der Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes eingestellt werden.

Kein Abstand

2mm Abstand

Anordnung und geklonte Objekte

Bei der Verwendung von Werkzeugen, wie z. B. Füllung - Anordnung, die sich wiederholende Muster erzeugen, ist es sehr nützlich, einen beliebiges Teil des Musters zu ändern Musters zu ändern und das gesamte Muster verändert- verbessert sich. Mit Hilfe der Steuergriffe der Anordnung können wir die Platzierung der

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Anordnungskopien ändern, aber die Verwendung von Anordnung zusammen mit geklonten Objekten kann uns helfen, erstaunliche Muster zu erschaffen.

Wir werden 2 einfache Beispiele dafür geben, wie diese tolle Kombination funktioniert.

Klone bei Anordnung -Füllung bearbeiten

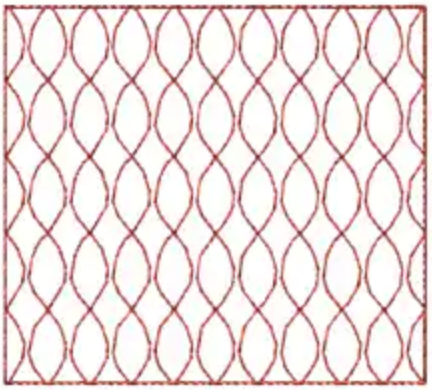
Eine der leistungsfähigen Kombinationen von Anordnung-Füllung ist, das diese zusammen mit geklonten Objekten verwendet werden kann, um erstaunliche sich wiederholende Füll- oder Konturmuster zu erzeugen. In diesem Abschnitt geben wir ein einfaches Beispiel für die Kombination dieser Werkzeuge.

Dies ist das Ausgangsobjekt, das wir zum Füllen eines rechteckigen Bereichs verwenden.

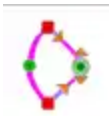
Stellen Sie sicher, dass die Option "Neue Objekte als Klone hinzufügen" im Menü Bearbeiten aktiviert ist.

Wenden Sie Anordnung Füllung auf diesen "Rechteck" an.

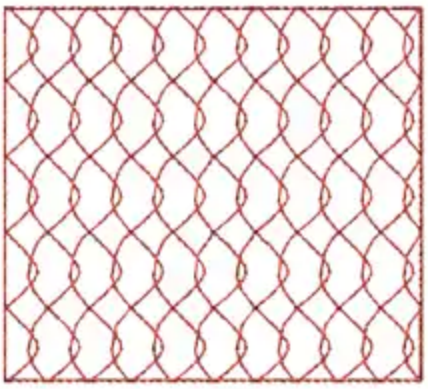
Für den Zweck dieses Beispiels verwenden wir Rechteckfüllung, die Prozedur ist in jedem Füllmuster gleich.



Bearbeiten Sie mithilfe des Editors "Knoten bearbeiten" die Form des ursprünglichen Objekts.

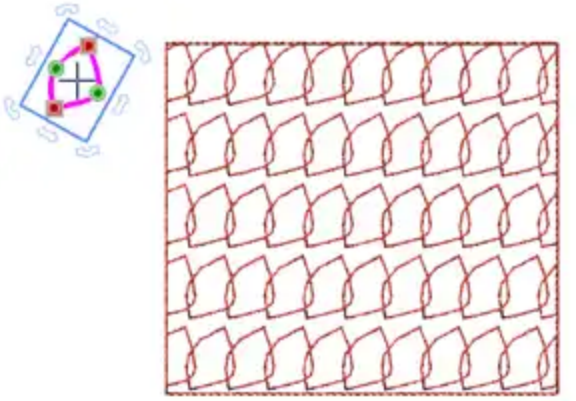


Jede Formänderung am ursprünglichen Objekt wird automatisch auf die Anordnung -Füllung angewendet.

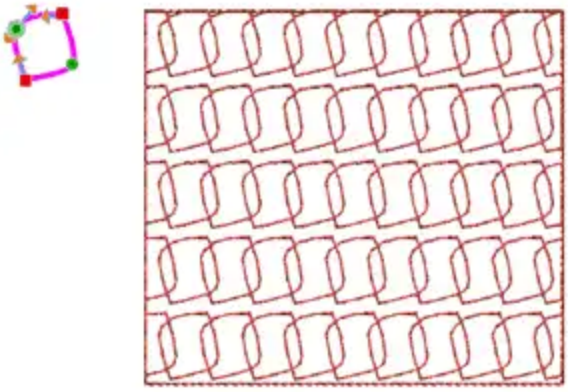


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mit der Option Polylinie auswählen können Sie das gesamte Objekt drehen und das Muster vollständig ändern.



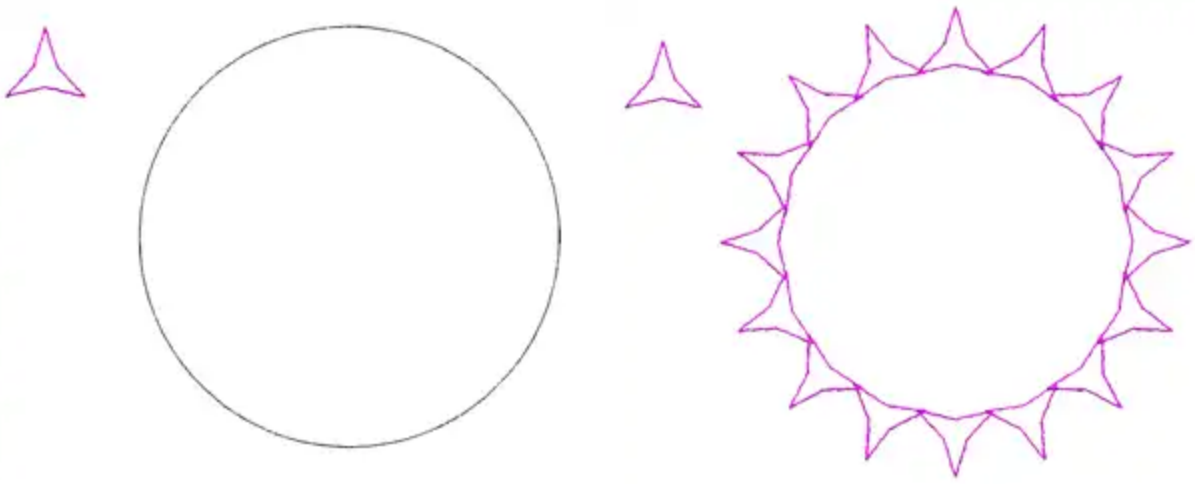
Nehmen Sie so viele Veränderungen vor, wie Sie möchten, um ein beliebiges Füllmuster zu erstellen.



Klone in Anordnung auf Kontur bearbeiten

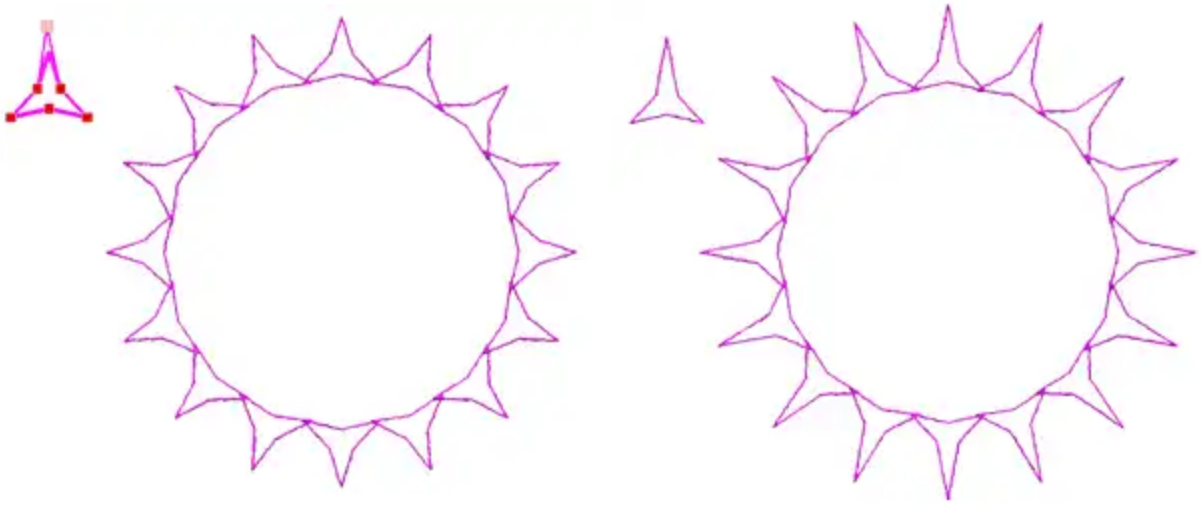
Indem Sie die Option Neue Objekte als Klone hinzufügen zusammen mit Anordnung Füllung verwenden, können Sie erstaunliche Fülleffekte - Muster erstellen. Auf die gleiche Weise können Sie geklontes Objekt für Kontur-Anordnung verwenden.

Beginnend mit diesem dreieckförmigen Element werden wir es auf die Kontur des Kreises legen. Sehen Sie, wie die Form angewendet wurde.

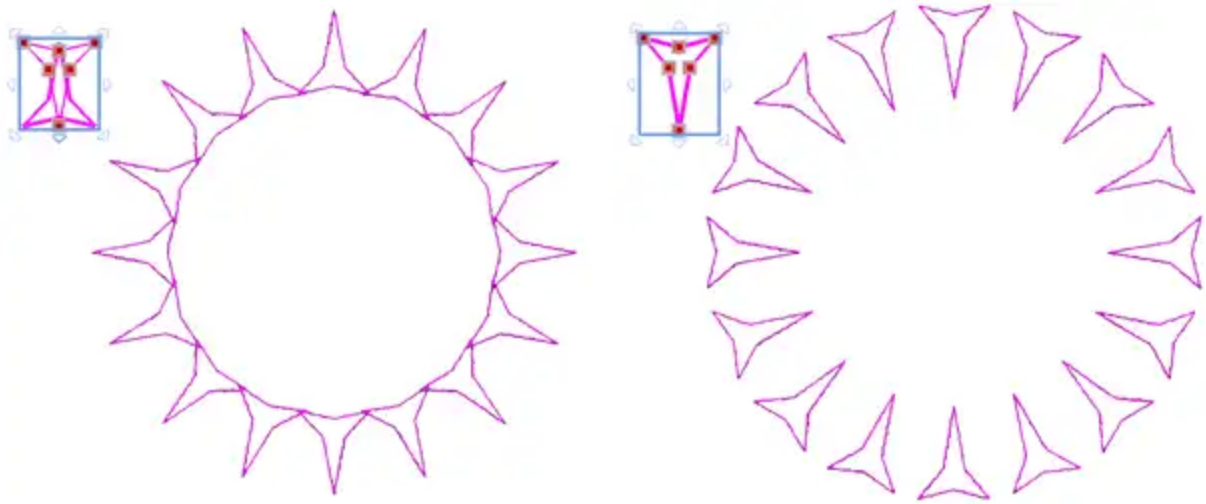


Wir werden diesen oberen Knoten des Dreiecks verschieben, um die Form zu ändern. Die Form der Kontur - Anordnung wird sofort aktualisiert.

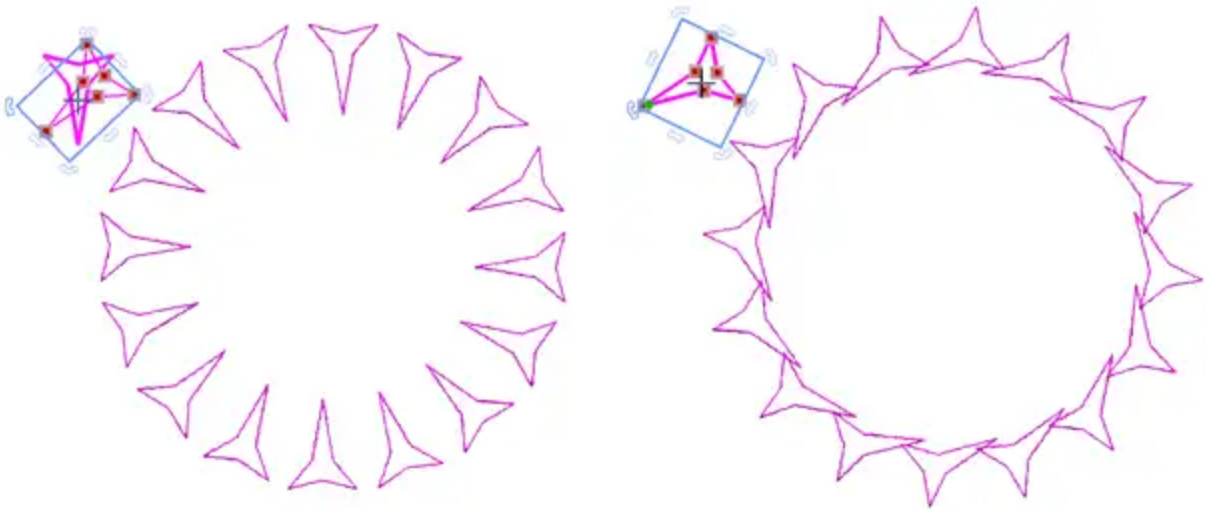
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Mit der Option Polylinie auswählen drehen wir das ganze Objekt um 180 Grad. Das Formenkonturmuster ändert sich vollständig.



Wenn Sie die Option Polylinie erneut auswählen, wird das Objekt erneut gedreht, um das Umrissmuster der folgenden Abbildung zu erstellen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

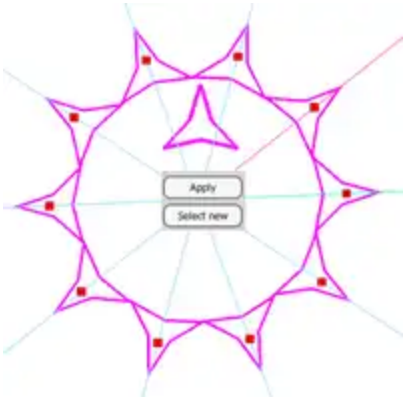
Sie können sehen, wie einfach wir von dieser ersten angewendeten Anordnung ausgehend und mit ein paar Klicks ein ganz neues Umrissmuster erstellt haben.

Verschachtelte Anordnung

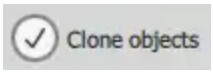
In diesem Abschnitt stellen wir Ihnen eine Möglichkeit vor, das Werkzeug Kreisförmiges Anordnen zusammen mit den Werkzeugen Objektfüllung - Anordnung und geklonte Objekte zu verwenden. Die Kombination dieser 3 Werkzeuge kann verwendet werden, um erstaunliche Füllmuster zu erzeugen. Auf die gleiche Weise können wir Rechteckiges oder Kreisförmiges Anordnen mit Anordnung auf Füllung oder Kontur und Geklonte Objekte in beliebiger Kombination verwenden. Jede Kombination kann verwendet werden, um unterschiedliche Arten von Mustern zu erstellen.

Ausgehend von dieser einfachen Form.

Verwenden Sie das Werkzeug kreisförmiges Anordnen und passen das Anordnen auf beliebige Weise an.



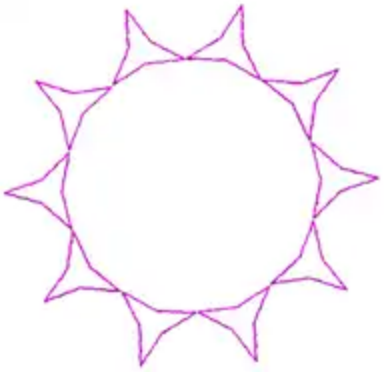
Stellen Sie vor dem Anwenden von Anordnen sicher, dass die Option Objekte klonen aktiviert ist.



Mit dem Werkzeug Anordnen - kreisförmig haben Sie diesen Satz von Objekten erstellt.

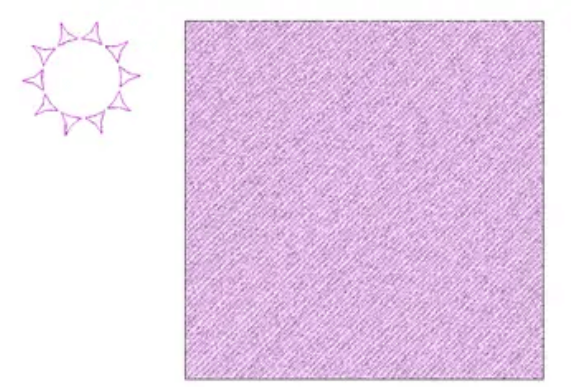
Wir werden nun den erstellten Satz von Objekten verwenden, um einen Bereich mit der Objektfüllung "Anordnen " zu füllen.

Jedes der produzierten Objekte wird separat behandelt. Wir können sie gruppieren, um leichter mit ihnen arbeiten zu können.



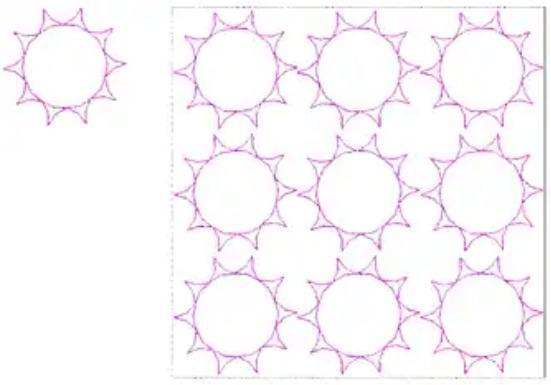
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wir werden diese kreisförmige Menge von Objekten verwenden, um eine Füllung auf dem rechteckigen Objekt zu erzeugen.

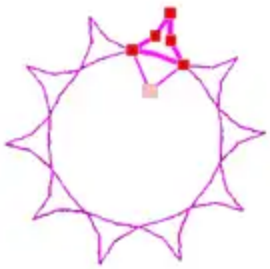


Wählen Sie beide Objekte aus und klicken Sie auf das Anordnen -Symbol der Registerkarte Füllung der Eigenschaften.

Die rechteckige Fläche wird mit dem ursprünglichen Satz von Objekten in einer gemusterten Weise gefüllt. In unserem Fall haben wir ein rechteckiges Füllmuster verwendet.

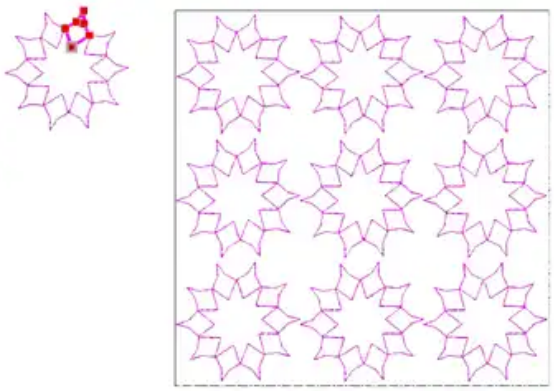


Verwenden Sie den "Knoten bearbeiten"-Editor, um die Form einer der Kopien zu bearbeiten.

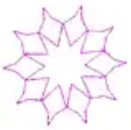


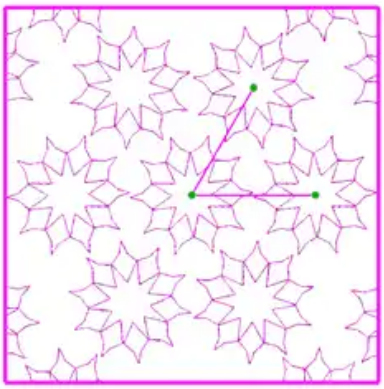
Die Form aller Objekte hat sich geändert, um die Formänderung widerzuspiegeln.

Genau so kann man sehen, dass sich das Muster komplett verändert hat.

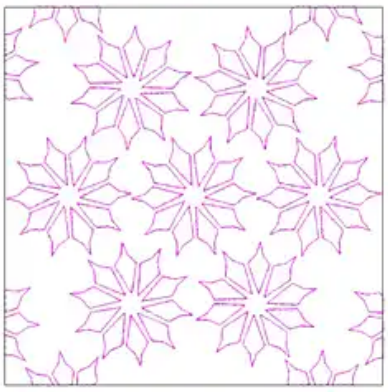


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.





Ändern Sie die Musterfüllung von Rechteck zu Kreisförmig.



Ändern Sie die Form etwas mehr und das Muster hat sich komplett verändert.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stickerei - Stickmustern gestalten

In diesem Kapitel werden alle Stichveränderungen beschrieben, die die Software vornehmen kann. Sie lernen die Funktionsweise der Leiste "Eigenschaften" kennen, wie Sie "Mustereigenschaften" anpassen können, wie Sie den "Stoff" verändern, oder mehrere "Rahmen" hinzufügen und die Stichrichtung anpassen.

Um die Stickereiwerkzeuge der Software nutzen zu können, müssen Sie die Technik "Sticken" in der Option "Techniken" aktivieren.

Sticharten - Stickereitypen

Die Software enthält mehrere "Stitch-Typen", "Stickerei-Typen", "Spezial-Typen" und Bitmap-Füllungstypen.

Stichtypen	Stickerei-Typen	Besondere Typen	Bitmap-Fülltypen
Satinstich	Applikationen	Anordnung	Kreuzstich
Steppstich /Webstich	Netzfüllung	Vektor	Photo-Stich,
Reihenfüllung	Stippling	Cutwork - Lochstickerei	PaintStich
Laufstich	Gitter	Knopflöcher	Sketch
Satinstich seriell			
Raw			

Sticharten

Die Sticharten "Satinstich", "Webstich" und "Reihenfüllung" werden von der Software verwendet, um Vektorformen mit Stichen zu füllen. Die Sticharten "Laufstich/Heftstich" und "Satinstich seriell" werden zum Füllen von Vektorkonturen und Liniengrafiken verwendet.

Satin Stichart

Satinstich wird im deutschsprachigen Raum als Plattstich bezeichnet. Wenn der Satinstich auf ein beliebiges Objekt angewendet wird, verbinden Stiche zwei Punkte die eine Seite des Objekts mit der anderen. Diese Punkte sind wie enge Zickzackstiche entlang der Form des Objekts angeordnet. Der Satinstichtyp kann in jedem Winkel und mit unterschiedlichen Stichlängen angelegt werden. Kleine und längliche Objekte werden mit Satinstichen gefüllt.

Vektor-Objekt

Satinfüllung

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Steppstich

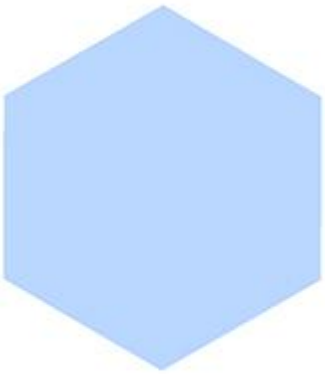
Der Steppstich (auch Füll- oder Tatamistich) ist eine Reihe von Laufstichen, die üblicher Weise zum Füllen großer Flächen verwendet wird. Durch Ändern des Winkels, der Länge und der Rapportfolge der Stiche können verschiedene Füllmuster erzeugt werden. In der Regel werden die großen Objekte von Vektordesigns in der Regel mit Steppstichen gefüllt.

Vektor-Objekt

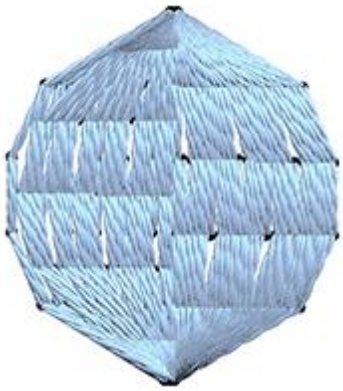
Steppstich Füllung

Reihenfüllstich

Der Füllstich „Reihenfüllung“ ähnelt der dem Steppstich. Es handelt sich um Längsstiche von einer Seite zur anderen, die senkrecht zur von der Software automatisch definierten Richtung verlaufen. Der Reihenfüllstich wird häufig für Formen wie Wasserwellen verwendet.



Vektor-Objekt



Reihenfüllung

Laufstich

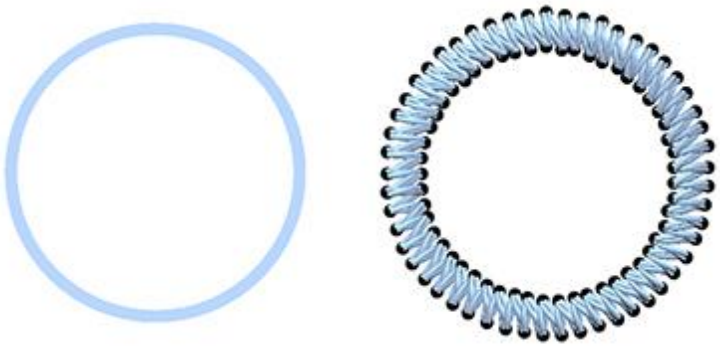
Der Laufstichtyp oder Heftstich besteht aus einem Stich zwischen zwei Punkten. Es wird hauptsächlich für Umrisse, feine Details sowie für komplette Muster verwendet. Alle Liniengrafiken und dünnen Objektkonturen werden mit Laufstichen ausgeführt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Thin outline object Running fill

Satinstich seriell

Die Satinstich seriell wird auf dicke Umrissobjekte angewendet, indem eng beieinander liegende Zickzackstiche entlang der Kontur gebildet werden. Es wird allgemein verwendet, um Grenzen zu füllen und Artwork zu zeichnen. Alle breiten Linienmuster und Objektkonturen werden mit Satinstich seriell erstellt.



Thin outline object Satin serial fill

Stickarten

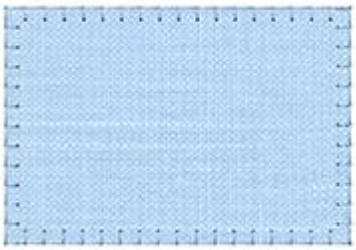
Die Stickereiarten "Appliqué", "Netzfüllung" und "Kreuz" sind spezielle Stickereiarten, die von der Software verwendet werden, um Vektorformen mit Applikationen zu füllen, Netze oder Kreuze mit Stichen zu erstellen. Die Stickereiart "Stippling" schließlich eignet sich zum Quilten und zum Füllen großer Flächen mit Zierstichen.

Applikationen

Applikation ist eine Stickerei, mit der Sie auf einfach Applikationen auf Stoff erstellen können. Da es sich um eine Stickerei Füllung handelt, müssen Sie eine Form zeichnen, die dem zu applizierenden Stoff ähnlich ist, und sie mit einer Farbe füllen. Dann können Sie die „Applikation“ anwenden, und die erforderliche Abfolge von Schritten wird durchgeführt, damit das Muster richtig gestickt wird. "Applikation“ sstickerei ist komplex, sie beinhaltet "Vorlaufstiche" zum Markieren der Applikationsposition, "Nachlaufstiche" zum Sichern und E-Stiche oder Zickzackstiche, mit denen die Applikation verzieret und zu fixiert wird.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

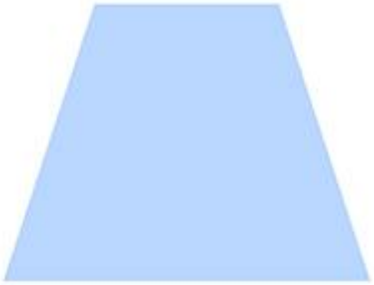
Vektor-Objekt



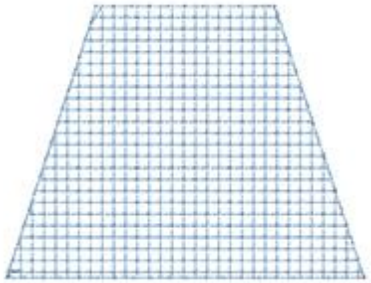
Applikationsstickerei

Gitterfüllung

"Gitterfüllung" ist eine spezielle Füllart, die zwei sich kreuzende Musterlinien mit parallelen Laufstichen kreuzen. Diese beiden Musterlinien bilden ein Gitter, das zum Gestalten von Spitzen und Füllungen verwendet werden kann. Es handelt sich um eine sehr nützliche Stickereiart.



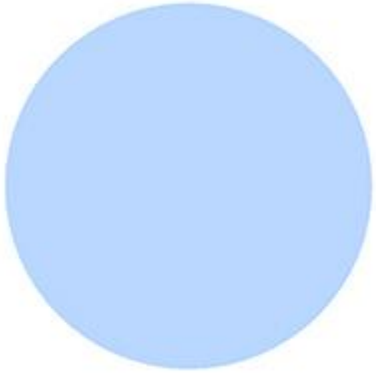
Vektor-Objekt



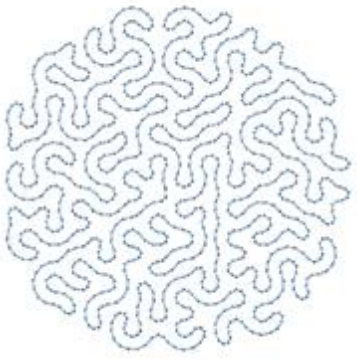
Gitterfüllung

Stippling

"Stippling" ist eine spezielle Stichart, die hauptsächlich für Quilt-Projekte verwendet wird. Wählen Sie ein beliebiges Objekt und durch Aktivieren der Stickart "Stippling" wird das ausgewählte Objekt mit der Stipplefüllung wie in der folgenden Abbildung gefüllt.



Vektor-Objekt



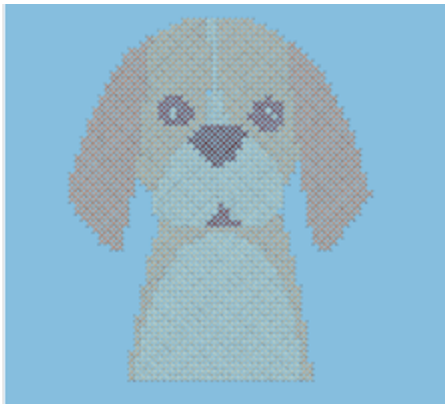
Stippling Füllung

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kreuzstich

Jeder Kreuzstich besteht aus zwei Laufstichen, die miteinander gekreuzt werden, wodurch ein "X" entsteht. Kreuzstiche in verschiedenen Farben formen das Bild, indem sie ein Raster erzeugen. Nach dem Importieren oder Erstellen eines Vektordesigns mit den verfügbaren Werkzeugen können Sie dieses auswählen und mit "Kreuzstich" füllen.

Vektordesign



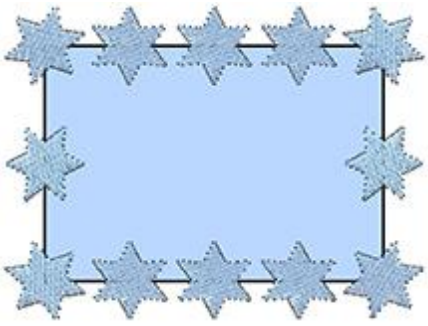
Kreuzstich Füllung

Sondertypen

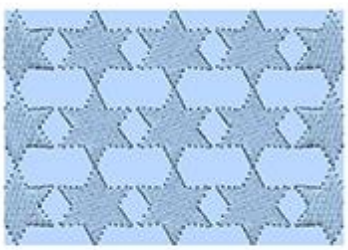
Das "Anordnen " ist ein spezieller Typ, der verwendet wird, um Vektorformen oder Vektorumrisse unter Verwendung eines Clipart-Elements oder anderer Designelemente, die sich wiederholende Muster erzeugen, zu füllen. Die "Cutwork" ist eine spezielle Art, um Arbeitsschritte hinzuzufügen, die die 4 speziellen 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.

Anordnung (Füllung oder Kontur)

Anordnung ist ein spezieller Typ, den wir sowohl für Füllungen als auch für Objektkonturen verwenden können. Wie bereits erwähnt, verwendet Anordnung - Füllung ein Basisobjekt, um einen Bereich mit dem kopierten und gemustert angeordneten Basisobjekten zu füllen. Auf die gleiche Weise kann Anordnungauch auf eine Objektkontur angewendet werden.



Anordnung auf Kontur



Anordnung füllen

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vektor

Vektorkontur, ist ein spezieller Sticktyp, der einen Satinfüll-Effekt erzeugt, indem er Kurvenlinien, wie ein Muster, auf die Satinfüllung gelegt werden. Jede Kurvenlinie oder geschlossene Umrissform kann als Vektorkontur verwendet werden. Die Vektorkontur muss auf einem Step- oder Satin-Objekt platziert werden. Die Software prägt die Vektorkontur automatisch auf das darunter liegende Objekt.

Stepp-objekt

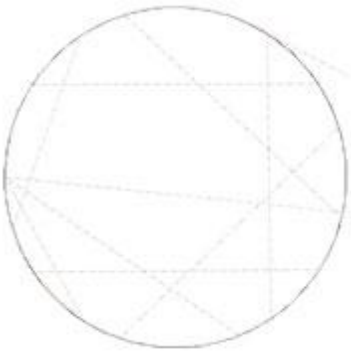
Vektor Füllung

Vektorfüllung angewendet

Cutwork - Lochstickerei

"Cutwork" ist eine spezielle Art, um Stoff oder andere weiche Materialien zu schneiden. Das "Cutwork" erfordert 4 spezielle Messer.

Cutworkumriss



Cutwork

Knopflöcher

„Knopflöcher“ ist ein spezieller Typ, den Sie zum Erstellen von Knopflöchern auf Stoffen verwenden können. Es kann in Kombination mit dem Werkzeug "Digitalisieren" verwendet werden, wobei Sie eine kleine Linie genau an der Stelle erstellen, an der das Knopfloch aufgeschnitten werden soll und dann das "Knopfloch"-Werkzeug auf diese Linie anwenden. Das Knopfloch wird um die digitalisierte Linie herum erstellt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Lochlinie

Knopfloch

Bitmap-Fülltypen

The "Cross-stitch" and the "Photo-stitch" are used mainly to fill bitmap images.

Kreuzstich Stickerei

Jeder Kreuzstichstich besteht aus zwei Laufstichen, die miteinander gekreuzt werden, wodurch ein "X" entsteht. Kreuzstiche in verschiedenen Farben formen das Bild, indem sie ein Raster erzeugen. Standardmäßig kann jedes importierte Bitmap-Bild mit dem Effekt "Kreuzstich-Stickerei" gefüllt werden.

Bitmap-Bild

Kreuzstich Füllung

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Photo-Stitch Stickerei

Photo-Stitch ist ein Sticktyp, der automatisch die Farbabstufung eines beliebigen Hintergrundbildes erkennt und Füllstiche darauf setzt. Die Füllstiche sind Satinstichstreifen, die den Bereich des Hintergrundbildes abdecken.

Tatsächliches Foto

Monochrom Photo-Stitch

PaintStitch Photo-Stitch

Mit

PaintStitch erhalten Sie fotorealistische Stickergebnisse durch die Verwendung fortschrittlicher Algorithmen, die dafür implementiert wurden. Die Umwandlung erfolgt automatisch, Sie können jedoch die PaintStitch Ergebnisse mithilfe der Optionen in der Symbolleiste "Eigenschaften" anpassen, wenn das Muster ausgewählt ist. Zusätzlich können Sie mit dem Werkzeug "Stichrichtung", den Motivbereich des Bildes auswählen. Der Farbreduktions-Algorithmus versucht, Farben auszuwählen, die den Motivbereich akkurater wiederzugeben als das Bild außerhalb des Motivbereichs. Dazu klicken und ziehen Sie im Motiv. Das gesamte Muster wird auf der Grundlage Ihrer Stichrichtungsparameter neu berechnet. Sie können die Größe des Motivbereichs vergrößern oder verkleinern, indem Sie auf die Griffe des Kreises klicken und diese ziehen oder die Hilfslinie löschen, indem Sie auf das X in ihrer Mitte klicken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Skizze

Wenn Sie ein Bild importieren und die Option "Als Skizze öffnen" verwenden, wird das importierte Bild in ein kohlefarbenes, skizzenhaftes Stickmuster umgewandelt. Der große Vorteil von SketchStitch ist, dass es auf weißem Stoff arbeitet und fast 20 % der Fläche mit Stichen bedeckt. Auf diese Weise kann das Motiv auf empfindliche und dehnbare Stoffe wie T-Shirts gestickt werden, wobei der bestickte Stoff flexibel bleibt. Auf diese Weise erhält man eine künstlerische Interpretation eines Bildes mit wenigen Farben, wenigen Stichen und einer sehr flexiblen Stickerei, die von jedem mit minimalen Mitteln und minimaler Zeit ausgeführt werden kann. Für den Skizzenstich werden schwarzes Garn und einige Grautöne benötigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Für die gleichen Sticharten werden von Stickerinnen auf der ganzen Welt die gleichen oder unterschiedliche Namen verwendet. Um zu verstehen, welche Sticharten wir mit den Namen Satinstich, Steppstich etc. bezeichnen, analysieren wir diese für Sie.

Stoffauswahl

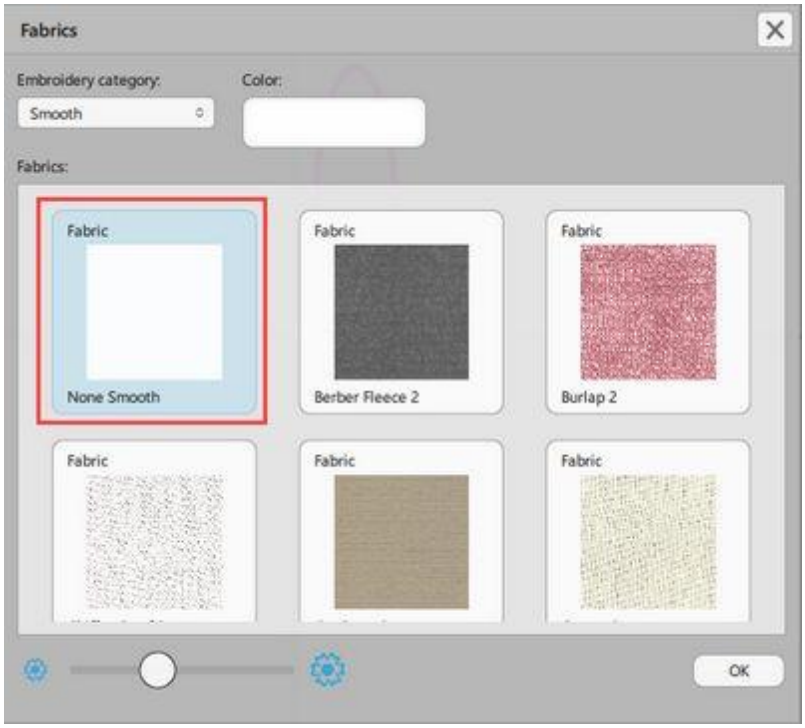
Der Auswahldialog „Grundstoff“ dient nicht nur zur Vorschau des Musters auf dem Stoff. Die Software stellt automatisch, entsprechend abhängig vom gewählten Stoff verschiedene Stickparameter ein. Die Stickerei Qualität hängt von einigen dieser diesen Parametern ab. Ein wichtiger Qualitätsfaktor dabei ist wie der Stoff im Rahmen der Stickmaschine stabilisiert wird. Die Software schlägt für jeden Stoff die passenden Vliese (Unterlagen, im Musterausdruck vor. Wenn, Sie das Muster auf keinem Stoff aus der Vorschau darstellen lassen möchten, dann wählen Sie die Option "Keiner“, die die in jeder der Stoffkategorien vorhanden ist. In diesem Fall erscheint nur die im "Stoffdialog" gewählte Farbe im Hintergrund des erstellten Musters.

Die Stoffe sind in Gruppen von Stickerei Arten mit unterschiedlichen voreingestellten Parametern eingeteilt:

- "Stickerei glatt", beginnt mit Dichte 55 für normales Garn Stärke Nr. 40, mit leichterer Unterlage
- "Stickerei normal" beginnt mit einer Materialdichte 0,40 für normales Garn Stärke Nr. 40
- "Stickerei fein" beginnt mit einer Materialdichte 40 für normales Garn Stärke Nr. 40 mit leichter Unterlage
- "Stickerei leicht" beginnt mit einer Materialdichte 0,55 für dickes Garn Stärke Nr. 30.
- "Stickerei Ultra leicht" beginnt mit einer Materialdichte 0,85 für dicke Fäden wie Wolle
- "Stickerei schwer" beginnt mit einer Materialdichte 0,35 für dünne Fäden wie Metallic.

Alle Muster können in der Vorschau auf verschiedenen Stoffen betrachtet werden. Es gibt verschiedene Farben und Stoffarten. Wenn Sie, das Muster das Sie speichern, auf ein Kleidungsstück sticken wollen, dann müssen Sie sicher sein, dass der von Ihnen gewählte Stoff dem zu bestickenden ähnlich ist. Andernfalls werden die Ergebnisse möglicherweise nicht die gewünschten sein. Die 50 Stofftypen in beliebigen Farben, sind in verschiedene Kategorien eingeteilt, aus denen Sie den passenden Stoff auswählen können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Auswahldialog - Grundstoff

Diese Option kann über das Menü "Werkzeuge - Grundstoff ", über die Tastenkombination Strg + F oder über die Standardsymbolleiste durch Anklicken von "Grundstoff" ausgewählt werden . Im Dialogfeld "Grundstoff" können Sie die "Stickerei Kategorie" und "Farbe" auswählen, indem Sie darauf klicken. Das Dropdown-Menü "Stickerei Kategorie" enthält die sechs verfügbaren Kategorien.

Die sind "Glatt", "Ultra leicht", "Leicht", "Fein", "Normal" und "Schwer".

- "Glatt": In dieser Kategorie können Sie aus allen aufgelisteten Stoffen wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen gestickt wird, ist leicht und glatt. Deshalb wird die Stickerei in der 3D-Vorschau mit geringer Dichte dargestellt. Alle Stoffe haben bestimmte interne Stickparameter, die für eine hohe Stickqualität unerlässlich sind. Diese Stickparameter werden für jeden Stoff angepasst, damit sich die Stickerei, sich glatt anfühlt und der Stoff weich bleibt.
- "Ultra leicht": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Braut-Tüll", "Waffelpique", "Wolle" und "Standard Ultra leicht" wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen 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 fürsehr zarte (ultraleichte) Stickerei 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 ist leicht. Deshalb erscheint die Stickerei in der 3D-Vorschau mit geringer Dichte. Jeder dieser Stoffe hat spezifische Einstellungen, für die bestmöglichen Ergebnisse, wenn Sie das Muster auf den jeweiligen Stoff sticken. Stellen Sie sicher, dass Sie den richtigen Stoff aus der Stoffliste ausgewählt haben. Wenn Sie ein Muster mit Einstellungen "Leicht" auf einem Stoff sticken möchten, der nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie den Stoff "Standard Leicht"aus, der enthält diese Einstellungen. Die Stickergebnisse hängen vom verwendeten Stoff ab.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- "Normal fein": In dieser Kategorie können Sie zwischen "Crepe Polyester", "Denim 1", "Leichter Brautsatin", "Leinen 1", "Pannesamt", "Viskose", Viskose sandwashed", "Sweat Rippstrick"," T-Shirt 1 "," Handtuchstoff "," Vinyl 1 "und" Standard Normal Leicht ". Die Stickerei, die auf diesen Stoffen ist Normal mit leichter Spannung. 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 Muster auf den 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 deinen Stoff sticken möchten, der nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie den Stoff "Standard Normal Leicht", derdiese 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 Seide 2", "Kunstfell", "Leinen 2", "Lycra-Badeanzugstoff", "Lycra-Workoutstoff" und " Standard schwer "wählen. Die Stickerei, die auf diesen Stoffen 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 Muster 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 "Schwer" 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 Stofffarbe ändern, indem Sie auf den Farbknopf klicken und eine andere aus den Farbkreis auswählen. Wenn der Stoff zwei Farben hat, können Sie auch die zweite Farbe mit den gleichen Schritten ändern.

Klicken Sie im Dialogfeld auf "OK", um die Änderungen für das derzeit aktive Muster zu übernehmen.

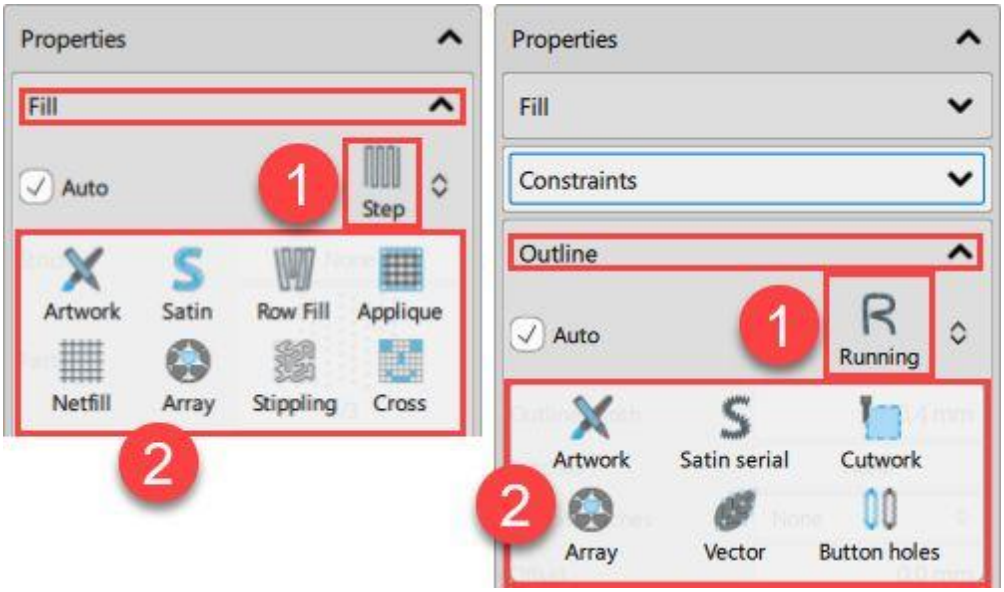
Eigenschaften

In der Leiste "Eigenschaften" können Sie alle Einstellungen sehen Füllen Sie und Gliederung Typen, die auf die Musterteile angewendet werden können. Sie können auch die Parameter jedes Typs entsprechend den Anforderungen des Entwurfs anpassen. Der Inhalt der Leiste ändert sich dynamisch in Abhängigkeit vom aktuell ausgewählten Objekt. Wenn nichts ausgewählt ist, wird die Leiste "Eigenschaften" im oberen rechten Bereich des Entwurfsbereichs minimiert. Sobald Sie etwas ausgewählt haben, können Sie die aktuell angewendeten Füll- oder Konturtypen sehen und die Eigenschaften bearbeiten oder einen anderen Typ für das ausgewählte Objekt auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Hinweis: Wenn das ausgewählte Designteil keine Farbe für seine Füllung oder Kontur hat, wird der Abschnitt mit der fehlenden Farbe ausgeblendet. Wenn zum Beispiel das Designteil keine Kontur hat, wird der Abschnitt Kontur in der Eigenschaftsleiste ausgeblendet. Wenn Sie in diesem Fall dem Entwurfsteil eine Kontur geben möchten, müssen Sie zuerst eine Farbe für die Kontur festlegen.

Um die "Füllung" oder "Kontur" der Auswahl zu ändern, gehen Sie in den entsprechenden Abschnitt der Eigenschaften-Symbolleiste und klicken Sie auf das Symbol des aktuell ausgewählten Typs, um die Liste mit den verfügbaren Typen zu erweitern, und klicken Sie dann auf das Symbol des gewünschten Typs.



Füllungstypen

Satinstich

Steppstich

Reihenfüllung

Applikationen

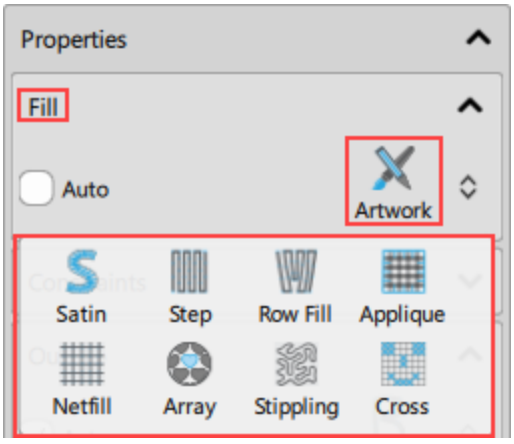
Gitterfüllung

Anordnung

Stippling

Kreuz

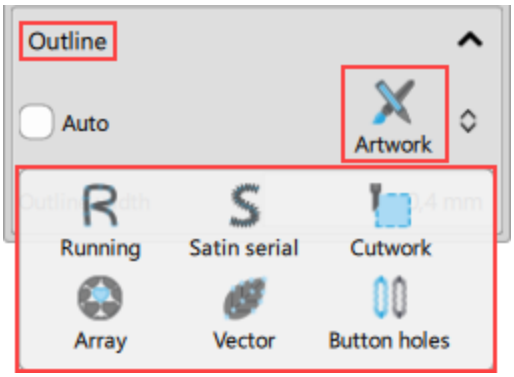
Rohe



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

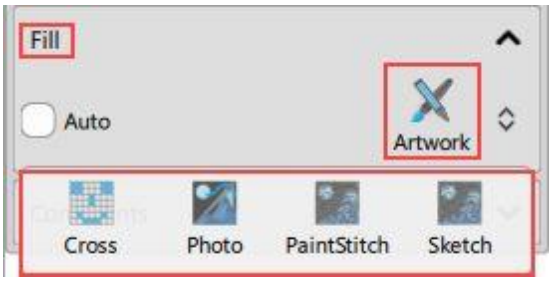
Gliederungstypen

- Laufstich
- Satin Linie
- Anordnung
- Vektor
- Cutwork
- Knopflöcher



Bitmap-fill types

- Kreuzstich
- Photostich
- PaintStitch
- Skizze



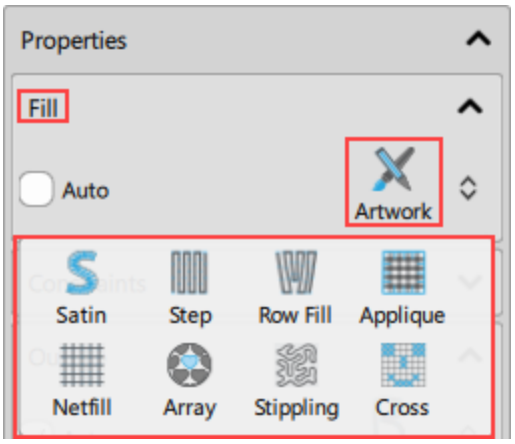
Eigenschaften - Füllung

Der Abschnitt "Füllung" enthält alle Typen, die auf die Füllung eines Designteils angewendet werden können. Die verfügbaren Typen sind erst sichtbar, wenn Sie ein oder mehrere Objekte auswählen. Standardmäßig wählt die Software bei der Erstellung eines Entwurfs automatisch die angewandten Füllungstypen aus. Aus diesem Grund ist das Kontrollkästchen "Auto" neben dem ausgewählten Füllungstyp aktiviert. Wenn ein anderer Füllungstyp ausgewählt wird, wird das Häkchen bei "Auto" entfernt. Wenn Sie das Kontrollkästchen erneut aktivieren, können Sie den automatisch ausgewählten Typ wiederherstellen. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie viele Änderungen an einem Entwurf vorgenommen haben und alle Änderungen, die Sie mit Hilfe des Werkzeugs in der Leiste "Eigenschaften" vorgenommen haben, rückgängig machen und wieder von vorne beginnen möchten.

Die verfügbaren Fülltypen sind:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

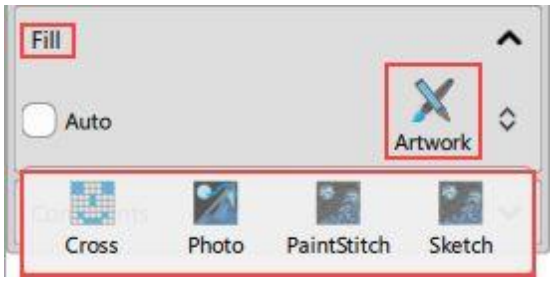
- Satin
- Step
- Reihenfüllung
- Angewandt
- Netto-Füllung
- Array
- Stippling
- Kreuz
- Rohe



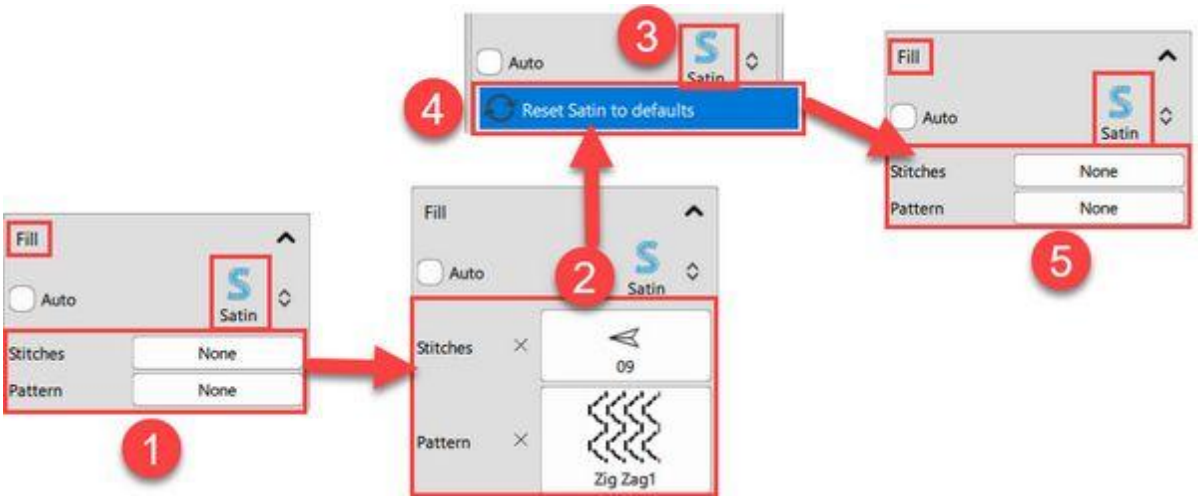
Wenn ein Bild importiert und in Kreuzstich, Fotostich, PaintStitch oder Sketch konvertiert wird, können Sie bei der Auswahl des Bildes auch die Bitmap-Füllungstypen im Abschnitt Füllen sehen.

Bitmap-Fülltypen

- Kreuzstich
- Fotostich
- PaintStitch
- Skizze



Für jeden ausgewählten Typ können Sie auch die verfügbaren Parameter im Abschnitt Füllung unter dem entsprechenden Symbol sehen. Sie können die verfügbaren Parameter anpassen, um die Füllung zu bearbeiten. Wenn Sie die Parameter auf ihre Standardwerte zurücksetzen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den gewünschten Stichtyp und wählen Sie die Option "Typ auf Standardwerte zurücksetzen".



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vorlage

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.

Satinstich (Plattstich)

Wenn Sie den Fülltyp Satin auswählen, gehen die Stiche von einer Seite des Objekts zur anderen. Es ist, als würde man zwei Punkte von einer Seite des Objekts mit der anderen verbinden. Diese Punkte werden wie eng angeordnete Zickzackstiche entlang der Form des Objekts geformt. Der Satinstich kann in jedem Winkel und mit unterschiedlichen Stichlängen ausgeführt werden. Kleine und längliche Objekte werden mit Satinstichen ausgefüllt.

Vektorielles Objekt

Satin-Füllung

Wenn ein Satin-Objekt ausgewählt ist, sehen Sie seine Parameter in der Eigenschaftsleiste und können die Satin-Füllung mit diesen Optionen anpassen.Sie können die Haptik von Satin verändern, indem Sie einen "Stich"-Stil und/oder ein "Muster" auswählen.Zusätzlich können Sie die "Dichte", die "Kompensation", das "Underlay" einstellen, die Verwendung von kurzen/langen Stichen aktivieren/deaktivieren und Zufallsstiche hinzufügen. Die verfügbaren Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben:

Stiche

Muster

Dichte

Entschädigung

Unterlage

Hinzufügen Kurz/Lang

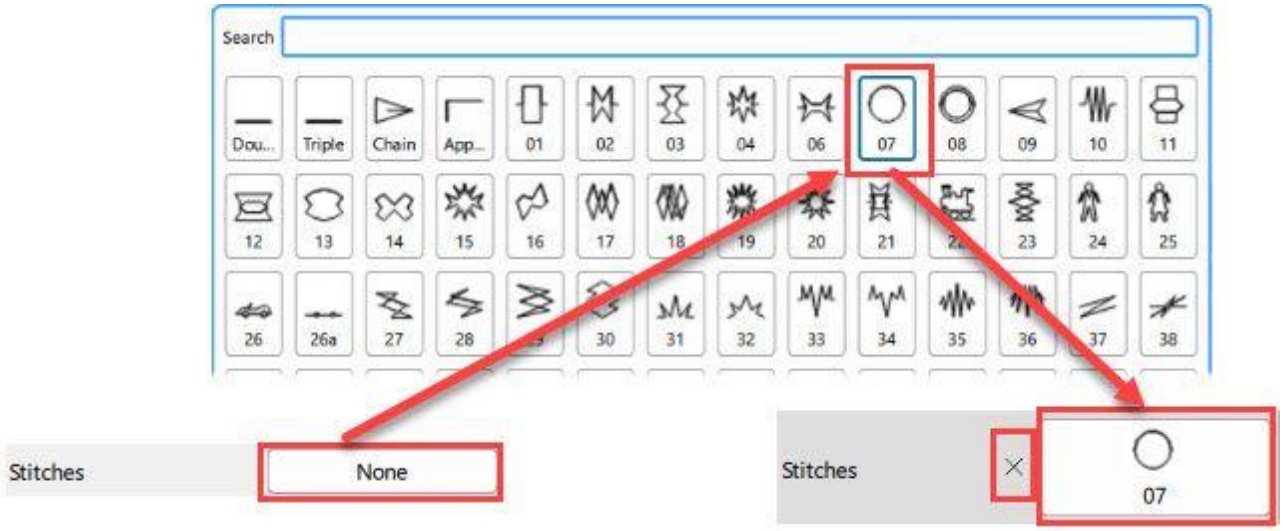
Zufällig

Stiche

Die Schaltfläche Stiche enthält alle Sticharten, die auf das Muster angewendet werden können. "Stiche" ist die Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

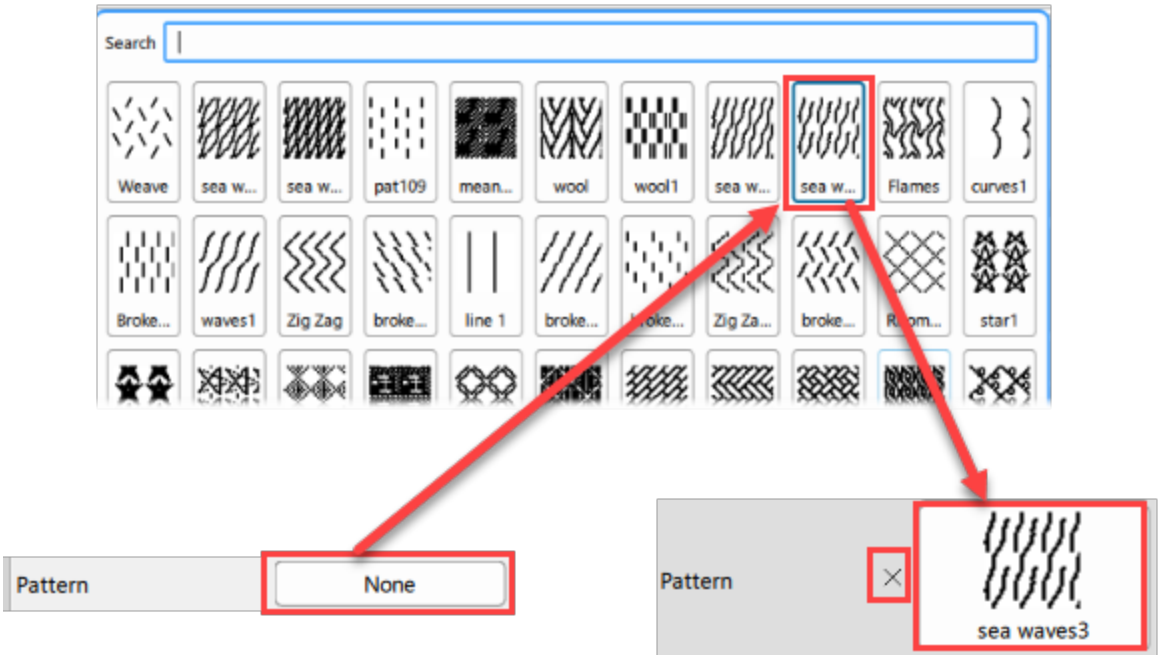
Einige Stiche können angewendet auf dem Muster nicht gut aussehen. Dies liegt daran, das die "Stiche" nicht in alle möglichen Formen korrekt passen können.



Wählen Sie die "Stiche", die Sie mögen, durch Anklicken aus um sie in Ihrem Muster anzeigen. Mit der Auswahl "Keine" wird der Standard-Satinstich wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, so dass Sie mit Ihrem Muster selbst experimentieren können. Es gibt mehr als 400 "Stiche", die Sie verwenden können, um einzigartige Muster zu erstellen. Die Stiche im Filmsymbol (zum Beispiel:) stehen für eine Kombination verschiedener "Stiche.

Muster

Der Bereich „Muster“ enthält alle Muster, die auf das Stickmuster angewendet werden können. Muster sind Formen, aus Stichen kreiert werden. Sie können Kombinationen aus Stichen und Mustern erstellen und so Ihre eigenen Muster erstellen. Einige Kombinationen sehen beim Anwenden auf das Muster nicht immer gut aus, weil diese Kombinationen nicht immer korrekte Stichergebnisse liefern.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wählen Sie das gewünschte Muster aus, indem Sie darauf klicken. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihre Stickmuster. Wenn Sie nur das ausgewählte Muster und keine Kombination mit "Stiche" anzeigen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass die Option "Stiche" auf "Keine" gestellt ist. Ansonsten sehen Sie ein Muster mit "Stichen" darin.

Es gibt drei weitere Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Musters anpassen können. Wie wir bereits zuvor in Abschnitt Stoff auswählen in diesem Kapitel erwähnt haben, hat jeder Stoff unterschiedliche Voreinstellungen, die die Art beeinflussen, auf die das Stickmuster gesticktt wird. Einige davon sind im unteren Bereich der "Eigenschaften" sichtbar. Für Satinstiche sind das "Unterlage", "Dichte" und "Schrumpfausgleich". Mit diesen Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Stickmuster vornehmen und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.

Dichte:

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie die Dichte der Satinstiche eingeben. Sie können die Dichte auch anpassen, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur aktiviert werden.

Schrumpfausgleich:

Sie können die Option "Schrumpfausgleich" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Schrumpfes mit minimal 0 mm und maximal 2.0 mm eingeben. Sie können den Schrumpfausgleich 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 gestickt werden soll. Der Standard-Schrumpsausgleich hängt vom verwendeten Grundstoff ab. Wenn Sie den Stoff wechseln, wird der Schrumpfausgleich automatisch angepasst. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Feldes "Schrumpfausgleich" oder durch Drücken der Eingabetaste auf der Tastatur eingestellt werden.

Unterlage:

Sie können die Option "Unterlage" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. 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 Muster geeignete aus. Die Unterlegstiche werden auf den Stoff gestickt, um die Basis für die folgenden Deckstiche zu schaffen. Die Unterlage ist wichtig für die Qualität der Stickmotive.

Für den Satinstiche sind folgende Unterlegmuster verfügbar:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

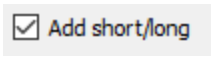
	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage gestickt, die Software wird Laufstiche ausführen, um von einer Position zur nächsten zu gehen um dann den Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
	Einfach - Wenn Einfach ausgewählt ist, erstellt die Software eine einzige Laufstichlinie in der Nähe der Mitte der Objektform und deckt diese dann mit Deckstichen ab.
	Doppelt - Wenn Doppelt ausgewählt ist, führt die Software Laufstiche, die der Form des Objekts folgen aus, und positioniert die doppelte Unterlage nahe an die Umrisslinie.
	ZigZag Zickzack - Wenn ZigZag 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.
	Zickzack + - Ist eine Kombination aus Zickzack und Doppelunterlage.
	Kreuz + - Ist eine Kombination aus Kreuz- und Doppelter Unterlage
	Netz - Wenn Netz ausgewählt wird, deckt die Software den Bereich des Objekts mit einem dichten, ausgefeilten Zickzack-Muster ab, das automatisch die Richtung zweimal ändert (entsprechend der Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	Netz + - Ist eine Kombination aus Netz und doppelter Unterlage.
	Doppelzickzack - Wenn Doppelzickzack ausgewählt ist, wird eine Zickzackunterlage in beiden Richtungen angewendet.
	Doppel ZigZag + - Ist eine Kombination aus Doppel Zig-Zag und Doppelter Unterlage.
	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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

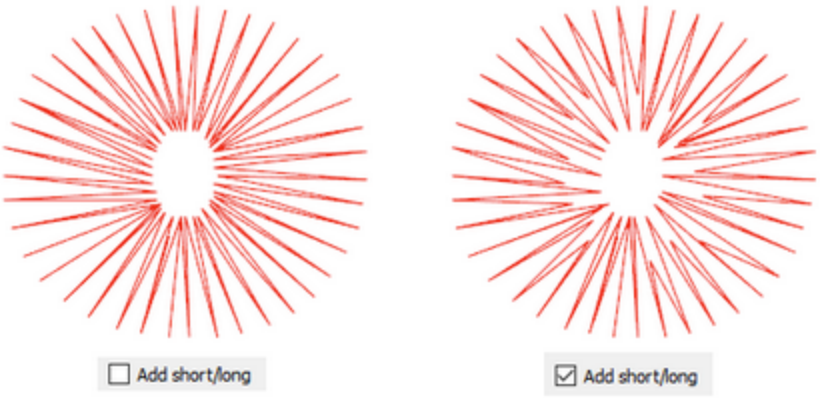
	3D-4 - vierte Ebene des 3D-Satinstich
	3D-5 - Fünfter Ebene des 3D- Satinstich

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 zu empfehlenden 3D-Unterlagen sind "3D-2" und "3D-3", mit denen erzielen Sie hervorragende Stickergebnisse.

Kurz / Lang hinzufügen:

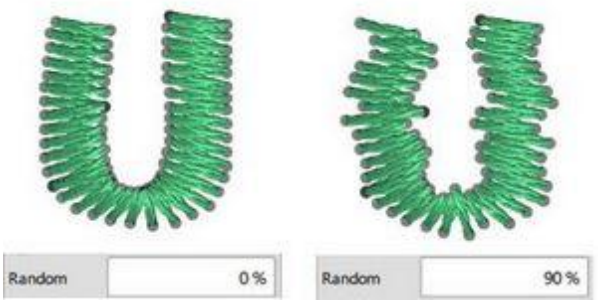


Sie können die Option "Kurz / Lang hinzufügen" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Die "Kurz / Lang hinzufügen" fügt kurze und lange Stiche im Design hinzu. Wenn diese Funktion aktiv ist, wird sich die Gesamtzahl der Stiche nicht signifikant ändern, da einige lange Stiche durch kurze ersetzt werden.



Zufällig

Mit dieser Option können Sie einen Zufallsstich-Effekt erzeugen. Legen Sie einen Prozentsatz der Zufallsstiche fest. Dieser Prozentwert definiert den Unterschied zwischen den Zufallsstichen und der ursprünglichen Kontur. Diese Option kann Werte zwischen 0 und 90% annehmen. Wenn Sie einen Prozentwert definieren, gibt es eine zusätzliche Option "Zufällige Seite". Mit dieser Option können Sie die Seiten auswählen, an denen die Zufallsstiche erscheinen sollen.

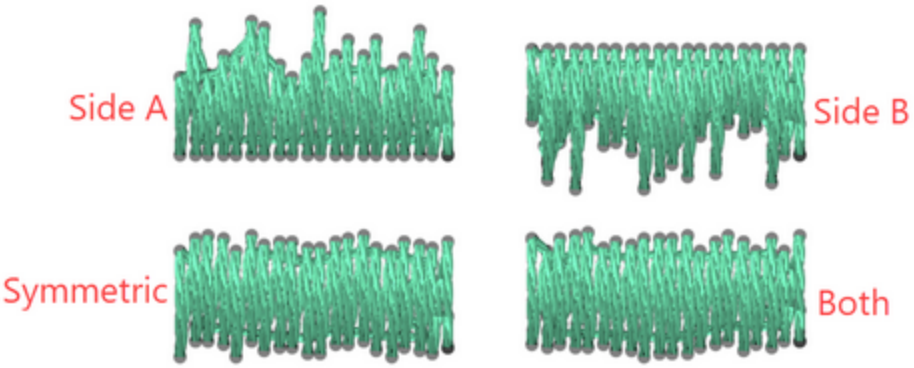


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Zufällige Seite

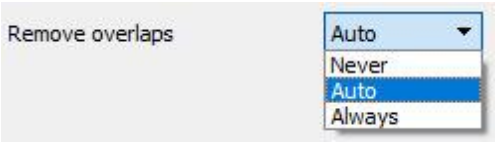
Mit diesem Dropdown-Menü können Sie die Seiten auswählen, an denen die Zufallsstiche erscheinen sollen. Mit diesen drei Optionen können Sie festlegen, ob die Zufallsstiche von beiden Seiten kommen oder von welcher Seite sie kommen. Für die Zufallsstiche stehen folgende Optionen zur Verfügung:

- Seite A: Die Zufallsstiche gehen zu einer Seite des Objekts.
- Seite B: Die Zufallsstiche gehen zur anderen Seite des Objekts.
- Symmetrisch: Der Zufallsstich geht auf beide Seiten des Objekts. Die Stichlänge ist immer gleich, aber der Stich wird nach dem Zufallsprinzip zu beiden Seiten verschoben.
- Beide: Die Zufallsstiche gehen nach beiden Seiten, die Stichlänge und die Bewegungsrichtung sind zufällig.



Es gibt noch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um die Art und Weise, wie die Software gestickt werden soll, anzupassen. Das sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Reihenfolge".

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: "Automatisch", "Nie" und "Immer". "Automatisch" ist die Standardoption und diejenige, mit der die Software die bestmöglichen Ergebnisse für das Stickmuster 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 in den Stoff gestickt 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 Muster effizienter und effektiver zu sticken. Aber damit diese Funktion gut funktioniert, vermeiden Sie das "Trimmen" -Werkzeug, das die darunter liegenden Stiche

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer vorsichtig verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Reihenfolge:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während es auf "Automatisch" eingestellt ist . Spezifische Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Muster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Rihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". 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 "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, das zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, jetzt zuerst an der Reihe sein wird. Genau das Gegenteil für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten gestickt en Objekt. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Reihenfolge auf "Automatisch" eingestellt ist.
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 "Zum Anfang" und mehr als ein "Zum Ende" bestimmt haben, entscheidet die Software automatisch, welches von ihnen das erste und welches das letzte sein wird.

Wenn Sie zum Beispiel ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, und entscheidet dann automatisch über die Stickreihenfolge, der folgenden 10 die auf "Auto" gesetzt sind, und dann werden diejenigen, die auf "zum Ende" gesetzt sind gestickt.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken des Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Multi-Hoop-Muster, Applikationen, Seirennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern wollen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Steppstich

Der Steppstichtyp (oder Füllstichtyp oder Tatami-Stichtyp) ist eine Reihe von Laufstichen, die üblicherweise zum Füllen großer Flächen verwendet werden. Wenn Sie den Füllstichtyp "Step" auswählen, erstellt die Software automatisch eine Reihe von parallelen Lauflinien, die in einem Winkel verlaufen, um eine beliebige Form zu füllen. Durch Ändern des Winkels, der Länge und der Wiederholungsreihenfolge der Stiche lassen sich verschiedene Füllmuster erstellen. In der Regel werden die großen Objekte im Vektordesign meist mit Stufenstichen gefüllt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn ein Stufenobjekt ausgewählt ist, werden seine Parameter in der Eigenschaftsleiste angezeigt und Sie können die Stufenfüllung mit diesen Optionen anpassen.Sie können das Aussehen des Steps ändern, indem Sie seine Optionen "Stiche" und "Muster" ändern. Es gibt viele verschiedene "Stiche" und "Muster", die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem können Sie die "Dichte", die "Länge", die "Kompensation", die "Unterlegung" und den Farbverlauf anpassen. Die verfügbaren Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben:

Stiche

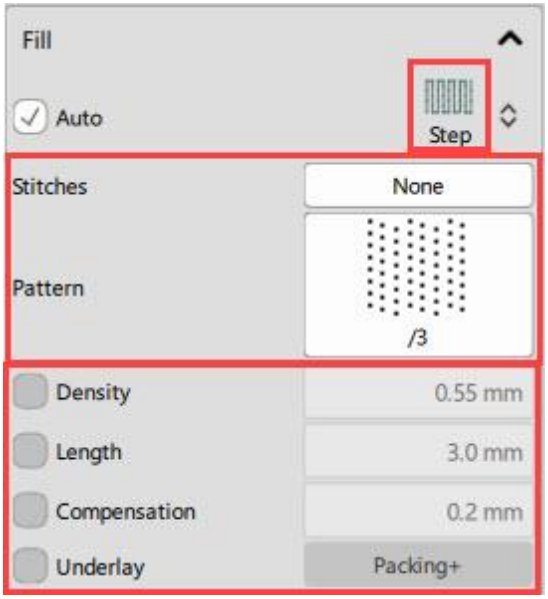
Muster

Dichte

Länge

Entschädigung

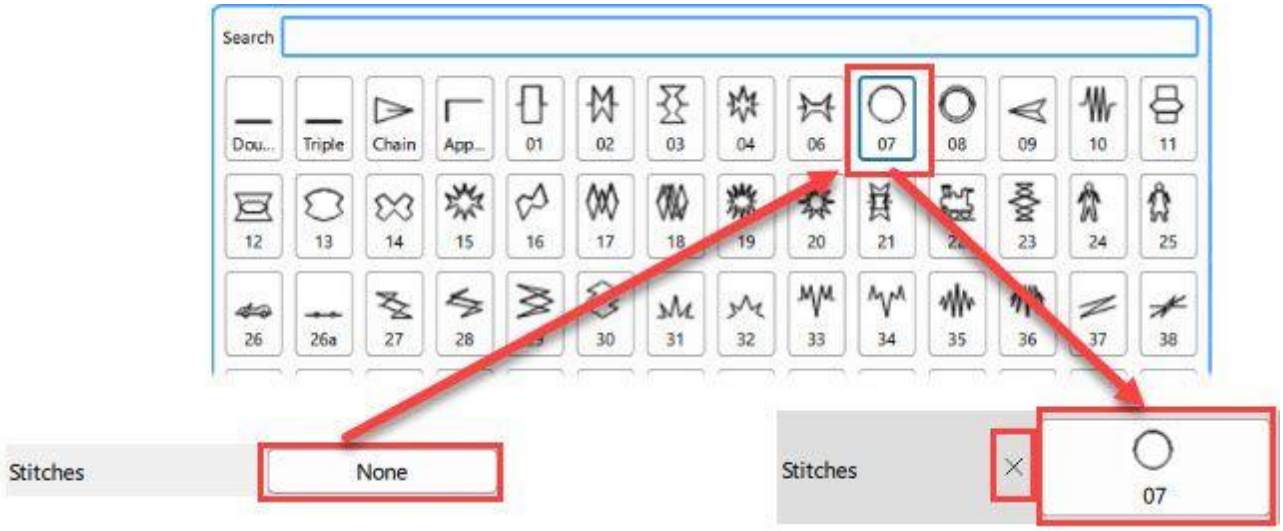
Unterlage



Stiche

Die Schaltfläche Stiche enthält alle Sticharten, die auf das Muster 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 im Muster nicht gut aussehen. Dies geschieht, weil "Stiche" nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

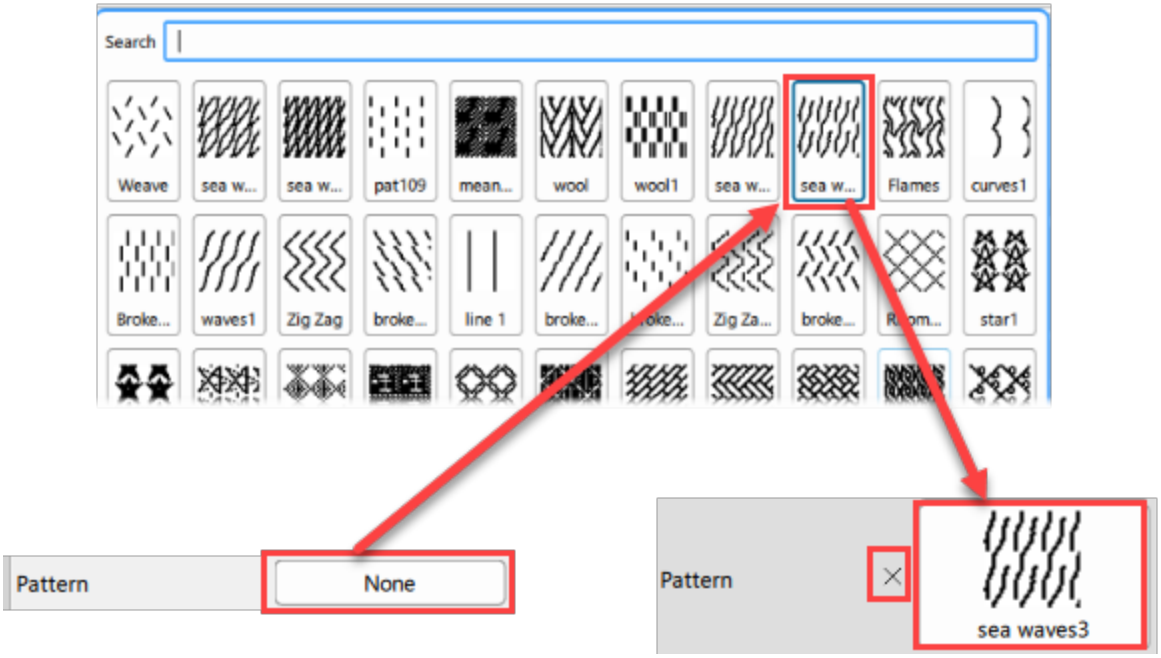


Wählen Sie die "Stiche", die Sie auswählen, indem Sie darauf klicken um sie in Ihrem Muster zu sehen. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, so können Sie mit Ihrem Muster experimentieren. Es gibt mehr als 400 "Stiche", mit denen Sie einzigartige Muster erstellen können. Die Stiche, die in einem

Filmsymbol enthalten sind (zum Beispiel:) sind eine Folge unterschiedlicher "Stiche" in einem. If you need to remove the applied stitches style, just click on the X button, next to the icon of the selected stitches style.

Muster

Der Musterbereich enthält alle Muster, die im Stickmuster angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Kombinationen aus "Stichen" und "Mustern" erstellen und Ihre eigenen Designs erstellen. Einige Kombinationen, wenn sie angewendet werden, sehen auf dem Stickmuster möglicherweise nicht gut aus, weil Kombinationen nicht immer korrekte Stickergebnisse liefern.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

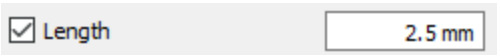
Wählen Sie das gewünschte Muster, indem Sie darauf klicken. Mit der Auswahl "Keine" wird Steppstich als Standardtyp wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihr Stickmuster. Wenn Sie nur das ausgewählte 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.

Mit den folgenden Optionen können Sie die Stickparameter des Musters anpassen. Wie wir bereits im AbschnittStoff auswählenWie bereits in diesem Kapitel beschrieben, verfügt jeder Stoff über verschiedene Voreinstellungen, die sich auf die Art und Weise auswirken, wie das Stickmuster auf ihm platziert wird. Für den Stichtyp "Schritt" sind dies "Dichte", "Länge", "Ausgleich" und "Unterlegen". Mit Hilfe dieser Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Muster vornehmen und die von Ihnen bevorzugten Stickergebnisse erzielen.

Dichte:

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. 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 Mausrad drehen . Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur aktiviert werden.

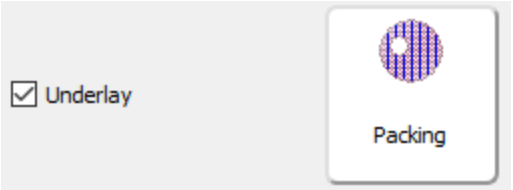
Länge:



Sie können die Option "Länge" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Stichs festlegen.

Schrumpfsausgleich:

Unterlage:



Sie können die Option "Unterlage" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Klicken Sie auf die gewünschte Unterlage, und Ihre Änderung wird berechnet und im aktuellen Entwurf gespeichert. Wenn Sie keine Unterlage manuell auswählen, wählt die Software automatisch die für das Muster geeignete aus. Unterlage ist wichtig für hochwertige Stickmuster.

Für den Steppstich-Typ stehen folgende Unterlagen zur Verfügung:

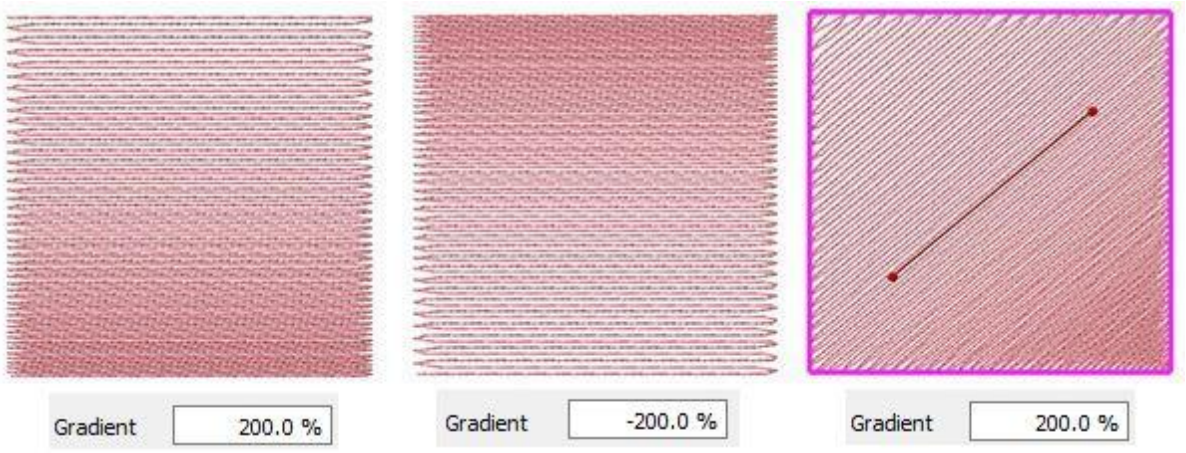
Tacking	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage gestickt und die Software wird Laufstiche ausführen, um von einer Position zur nächsten zu gelangen und den

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

	Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
Edging	Rand - Wenn Rand ausgewählt ist, führt die Software Laufstiche aus, die der Form des Objekts folgen, und positioniert die Randunterlage nahe am Rand 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.

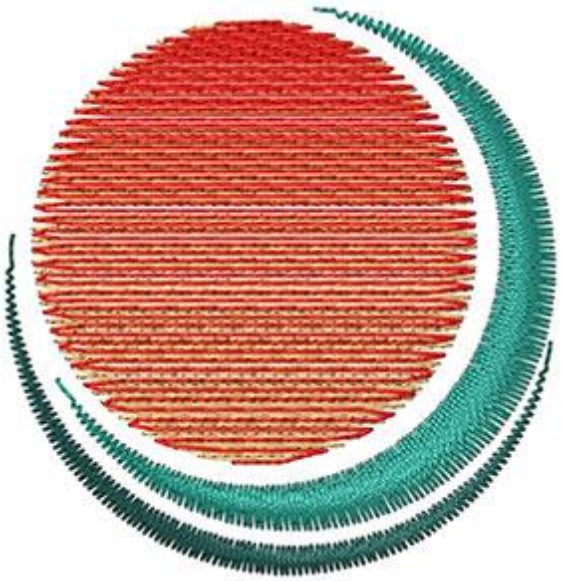
Farbverlauffüllung

Mit der Farbverlauffüllung wird die Stichdichte der Füllung eines Objektes vom Beginn zum Ende verändert. Der Farbverlauf kann einen Wert von -500 % bis +500 % aufweisen. Ein negativer Wert kehrt die Dichterichtung um.

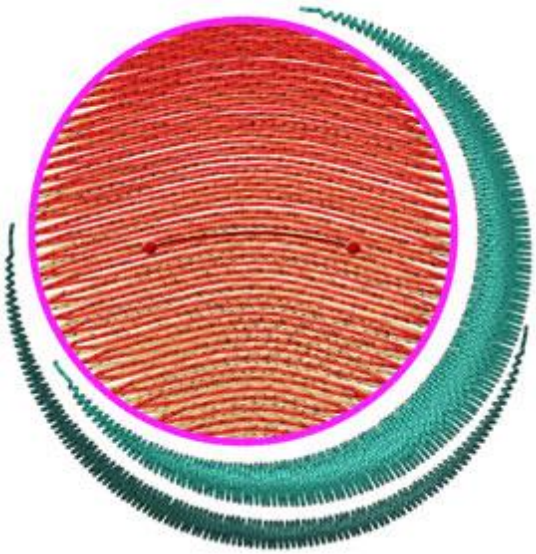


Farbverlauf kann auch negative Zahlen annehmen, wodurch die Richtung des Farbverlaufs umgekehrt wird. Durch Kopieren desselben Objekts (übereinander) und Einstellen eines negativen Farbverlaufs auf dem zweiten Objekt können Sie eine Überblendung vornehmen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Die Resultate werden noch schöner, wenn man Kurvenverläufe verwendet.



Es gibt noch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um anzupassen, wie die Software beeinflusst, wie gestickt werden soll,. Das sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Reihenfolge".

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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Reihenfolge:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während Reihenfolge auf "Auto" eingestellt ist. Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Option „Reihenfolge“ auf "Automatisch" eingestellt ist. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

‚Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

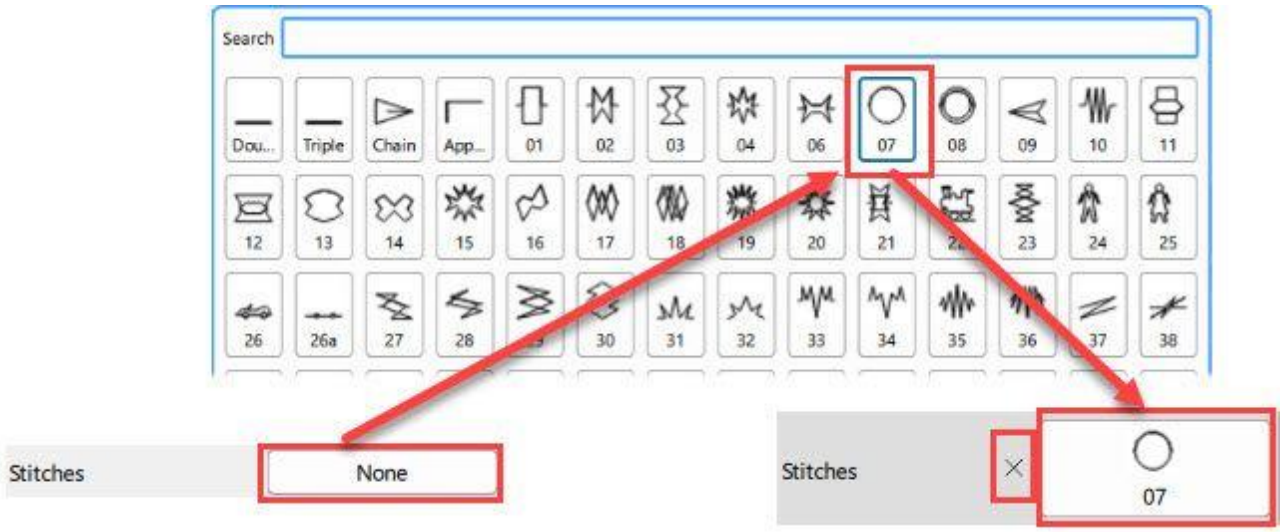
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Reihenfüllung

Mit dieser Option wird der Füllbereich auf "Reihenfüllung" umgestellt. Alle Füllstiche werden automatisch vom Programm berechnet und erzeugt um auf Reihenfüllung geändert zu werden. Der verwendete Reihenfüllungstyp ist Standard. Sie können die Reihenfüllung durch Hinzufügen von "Stichen" und "Mustern" ändern. Dafür gibt es viele verschiedene Stile. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, die Stichdichte, die Länge und das Hinzufügen kurzer/langer Stiche zu ändern.

Stiche

Die Auswahlfläche "Stiche" enthält alle Sticharten, die auf das Stickmuster angewendet werden können. "Stiche" ist die Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, die normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige Stiche können in manchen Mustern nicht gut aussehen, wenn sie angewendet werden. Dies geschieht, weil "Stiche" sich nicht in allen möglichen Formen korrekt passen können.

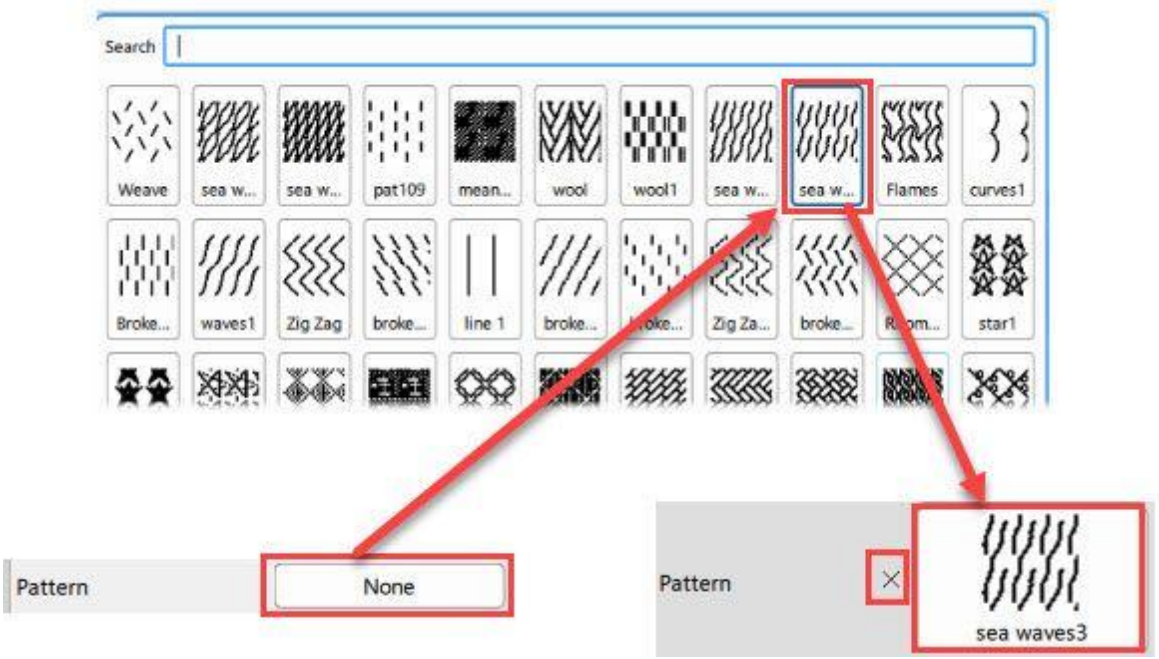


Wählen Sie die "Stiche", die Sie in Ihrem Muster sehen wollen aus, indem Sie darauf klicken. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, so können Sie mit Ihrem Stickmuster experimentieren können. Es gibt mehr als 400 "Stiche", mit denen Sie einzigartige Muster erstellen können. Die Stile, die im Filmsymbol enthalten sind (zum Beispiel:) sind eine Folge verschiedener "Stiche" in einem. Wenn Sie den angewandten Stichstil entfernen möchten, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche X neben dem Symbol des ausgewählten Stichstils.

Muster

Der Musterbereich enthält alle Muster, die auf Stickmuster angewendet werden können. Muster sind Formen, die aus Stichen erzeugt werden. Sie können Kombinationen aus Stichen und Mustern erstellen und so Ihre eigenen Designs erstellen. Einige Kombinationen, sehen als Stickmuster möglicherweise nicht gut aus, wenn sie angewendet werden. Weil Kombinationen nicht immer korrekte Stichergebnisse erzeugen.

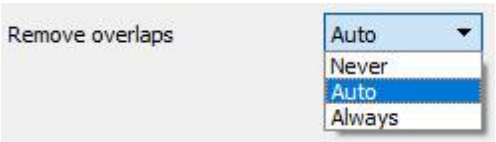
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wählen Sie das gewünschte Muster, durch anklicken aus. You can remove the applied pattern by clicking on the X button, next to the icon of the selected Pattern. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt und Sie können damit experimentieren. Es gibt 195 verschiedene Muster für Ihre Stickmuster. 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 noch zwei weitere Optionen, die sehr nützlich sind, um anzupassen, wie die Software das eigentliche sticken beeinflusst. Das sind die Option "Überlappungen entfernen" und "Reihenfolge".

Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Reihenfolge:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während die Option "Reihenfolge" auf "Automatisch" eingestellt ist. Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Option „Reihenfolge“ auf "Automatisch" eingestellt ist. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Außerdem gibt es drei weitere Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Musters anpassen können. Wie wir bereits im Abschnitt Wählen Sie einen Grundstoff zuvor in diesem Kapitel erwähnten, hat jeder Stoff verschiedene Voreinstellungen, die das Sticken beeinflussen. Einige davon sind im unteren Bereich von "Eigenschaften" sichtbar. Für Reihenfüllung sind es "Länge", "Dichte" und "Kurz / Lang hinzufügen". Mit diesen Optionen können Sie nützliche Anpassungen am Muster vornehmen und die gewünschten Stickergebnisse erzielen.

Dichte:

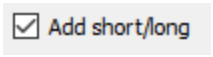
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können die Option "Dichte" über das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie den Abstand zwischen den Stichen der 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 Mausrad drehen . Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds fixiert werden.

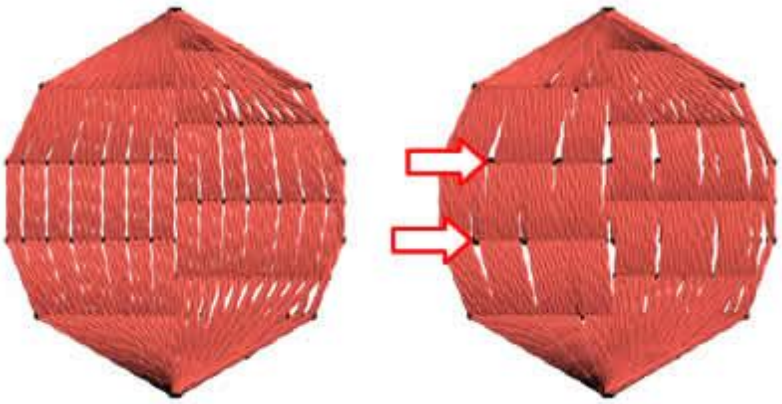
Länge:

Sie können die Option "Länge" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben aktivieren. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Stichs der 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

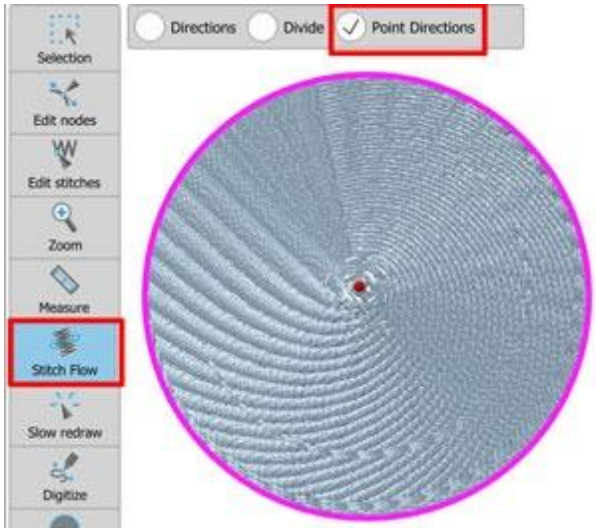
Spirale

Um einen Spiralverlauf in einer geschlossenen Form zu erzeugen, müssen Sie folgendes tun:

1. Kreieren SIe eine geschlossene Form
2. Verwenden Sie die Reihenfüllung

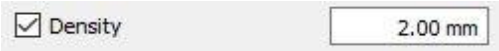
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Klicken Sie auf das Werkzeug "Stichrichtung" und setzten einen Richtungspunkt in die Mitte des Musters.

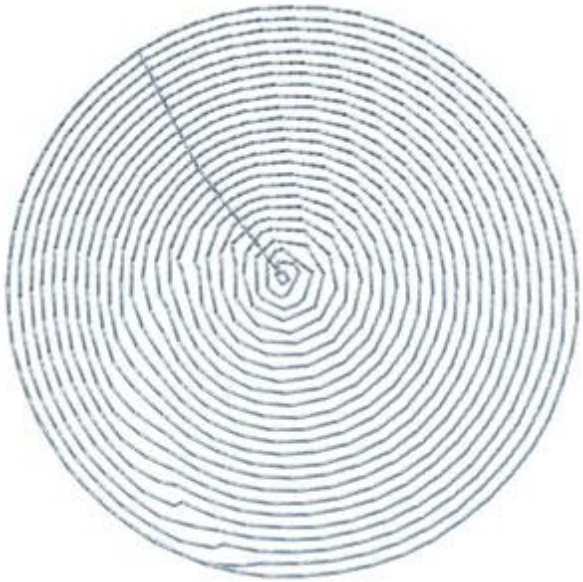


Wenn Ihr Muster bereits ein Loch in der Mitte hat, überspringen Sie diesen Schritt

4. Ändern Sie die Dichte auf 2mm (Ändern SIe diesen Wert, bis Sie die Spirale erhalten, die Sie möchten)



5. Die Spiralform ist fertig



Die Kurz / Lang Einstellung hilft Ihnen, die gleiche Dichte in allen Teilen zu erzielen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

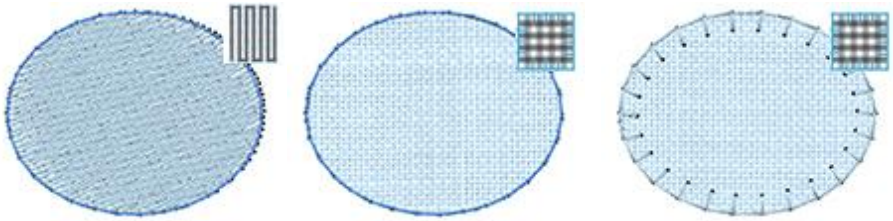
Applikationen

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 Muster keinen Umriss hat, wird das Programm um die Applikation einen E-Stich sticken ( ) um die Applikation auf dem Stoff zu befestigen. Wenn das Objekt einen Umriss hat, können Sie einen Laufstich oder Satinstich seriell festlegen, um die Applikation auf dem Stoff zu fixieren.

Neue Zick-Zack-Stiche werden im Heftstich Stitchtyp hinzugefügt, der zum Heften von Einzel- oder Doppel-Laserschnittapplikationen verwendet werden kann.

Zum Beispiel:

Nehmen wir an, wir haben eine Ellipse (wie in der Abbildung links). Wir sehen, sie hat eine rote Füllfarbe und einen blauen Umriss. Wenn wir als Füllung " Applikation" auswählen, sieht die Ellipse wie im mittleren Teil der Abbildung aus (Applikation mit Steppstichkontur). Wenn wir die Konturfarbe entfernen, fügt das Programm automatisch eine "E-Stich"-Kontur hinzu, wie im rechten Teil der Abbildung gezeigt.



Ausgangsobjekt mit Steppstich | Füllung Applikation hinzugefügt | Applikationsfüllung mit E-Stich fixiert

Anwendung Applikation

Um Applikationsmuster zu sticken, gibt es ein Standardverfahren, das befolgt werden muss. Dieser Produktionsprozess benötigt Interaktion vom Benutzer während des Stickvorgangs. Um den Produktionsablauf zu verstehen, analysieren wir, werden wir analysieren, wie eine Stickmaschine reagiert, wenn sie den Auftrag erhält, eine Applikation zu sticken.

Eine Applikation wird wie folgt erzeugt:

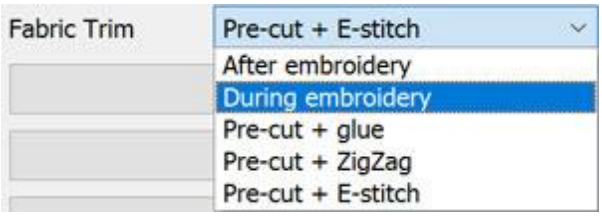
1. Eine "laufende" Linie wird gestickt, um die Position, an der die Applikation platziert werden muss, anzuzeigen.
2. Nach einem "Sprungstich" stoppt die Maschine , um den Applikationsstoff manuell aufzulegen.
3. Dann wird der Stoff mit Laufstiche in Form der Applikation fixiert.
4. Ein weiterer "Sprungstich" und die Maschine stoppt (wieder), um die Applikation entsprechend der Form zuzuschneiden.
5. Schließlich wird der Umriss der Applikation in dem ausgewählten Stich gestickt ("E-Stich", "Satin " oder "Laufstich").

Dannach fährt die Maschine mit dem Sticken der übrigen Objekte fort.

Verwenden von "Langsames Neuzeichnen" um zu sehen / simulieren, wie das Muster gestickt wird.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stoffschnitt:



Im Dropdown-Menü Stoffschnitt können Sie auswählen, wie der Stoff geschnitten werden soll. Es gibt drei Optionen: "Nach der Stickerei", Während der Stickerei" und "Vorgeschnitten (+ Kleber, +ZickZack, oder + E-Stich). Um zu verstehen, was genau die einzelnen Optionen bewirken, werden wir analysieren, wie eine Stickmaschine auf die einzelnen Optionen reagieren wird.

Wenn "Nach der Stickerei" ausgewählt ist, führt die Software die folgenden Schritte aus: Zuerst wird die Form der Applikation mit Laufstich gestickt, um den Bereich in dem die Applikation platziert werden soll, zu markieren. Danach macht die Maschine einen Sprungstich und stoppt, damit der Applikationsstoff aufgelegt werden kann. Dann erzeugt die Software den Umriss der Applikation ("Standardfixierung": E-Stich, Zickzack) oder Satinstich seriell, können ausgewähltwerden. Zum Schluß müssen Sie die Stickerei aus der Maschine nehmen und die Applikation zuschneiden.

Wenn "Während der Stickerei" ausgewählt ist, führt die Software die folgenden Schritte durch: Zuerst wird die Form der Applikation mit einem Laufstich vorgestickt. Danach mit einem Sprungstich die Maschine gestoppt, um den Applikationsstoff auf den Stoff zu legen. Dann fixiert die Maschine, den Stoff mit einem Laufstich. Wieder ein Sprungstich und die Maschine stoppt, um die Applikation entsprechend der Form zu zuschneiden. Am Ende stickt die Software den Rand der Applikation ("Standardfixierung": E-Stich, Zickzack) so wie er ausgewählt wurde.

"Wenn Vorgeschnitten" ausgewählt ist, führt die Software die folgenden Schritte aus: Zuerst wird die Applikationsform mit einem Laufstich vorgestickt. Danach ein Sprungstich und die Maschine stoppt, damit die vorgeschnittene Applikation auf den Stoff gelegt werden kann. Da die Applikation in der Form des Objekts zugeschnitten wurde, beginnt die Software direkt, den Rand der Applikation zu sticken. Wird ‘‘Vorgeschnitten + ZigZag‘‘ ausgewählt, werden ZickZack Heftstiche hinzugefügt. Für die Auswahl ‘‘Vorgeschnitten + E-Stitch‘‘ werden E-Stitch Heftstiche hinzugefügt. Für die Auswahl ‘‘Vorgeschnitten + Kleber‘‘ fügt die Software Haltestiche hinzu, die Sie festgelegt haben, andernfalls werden keine hinzugefügt.

> Hinweis: Verwenden Sie in diesem Fall keinen einfachen Laufstich als Rand, da die Applikation so nicht korrekt auf den Stoff gestickt wird.

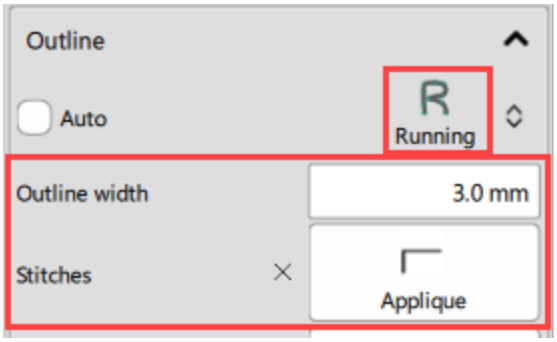
Fix Zickzack

Bei dieser Fixieren-Option, fügt das Programm dem Applikationsobjekt automatisch den Umriss "Satin seriell" mit automatischer "Dichte 1,70mm" hinzu. Die Satinstiche mit einer Dichte größer als "1,20mm" sind eigentlich "Zickzack" Stiche. Der Zickzackumriss (hat die gleiche Farbe wie die Füllfläche) stickt/näht die Applikation auf den Stoff. Wenn Sie die Art und Weise wie die Fixierstiche gestickt werden ändern möchten, dann können Sie die Optionen für Kontur - Satin seriell verwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

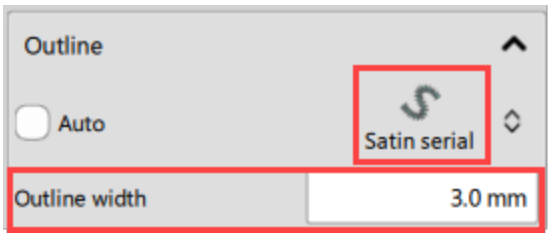
Fix E-Stich

Mit dieser Voreinstellungen stellen Sie ein, dass der Applikationsumriss mit E-Stich gestickt wird. In der Realität, wenn Sie zur Registreirkarte "Kontur" wechseln, sehen Sie, dass die Heftstich - Kontur mit einem Stich namens Applikation ausgeführt wurde. Wenn Sie diese Option wählen, wird die Applikation mit E-Stichen, in der gleichen Farbe wie der Füllbereich gestickt und in der folgenden Abbildung sehen sie eine Vorschau. Sie wählen 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 fixieren von einzelnen oder doppelten vorgeschnittenen Applikationen verwendet werden können.



Fix Satinstich

Wenn Sie diese "Fixieren" Option verwenden, fügt das Programm dem Applikationsobjekt automatisch den Umriss "Satin seriell" hinzu. Die Satinlinie wird die Applikation auf den Stoff sticken. Wenn Sie die Art und Weise ändern möchten, in der die Fixierstiche gestickt/genäht werden, können Sie die Optionen für Kontur - Satinu seriell verwenden.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Reihenfolge

Der Fülltyp Applikation hat keine anpassbaren Optionen, nur die Reihenfolgeoption. Mit der Reihenfolgeoption können wir die Art und Weise anpassen, in der das Muster gestickt wird. Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, ein Muster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Genauer gesagt, das Dropdown-Menü Reihenfolge hat drei Optionen "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende".

Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

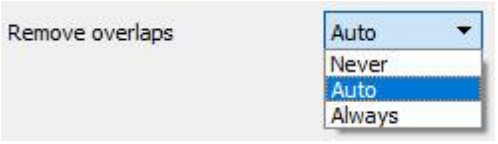
Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Dies ist sehr nützlich, da Sie angeben können, wann die Applikationsobjekte auf dem Stoff gelegt 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 der Applikation an den Anfang oder an das Ende des Stickvorgangs setzen. Dies spart Ihnen Zeit und Mühe.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, 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 Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie auf ein bestimmtes Objekt anwenden können: "Automatisch", "Nie" und "Immer". Die

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

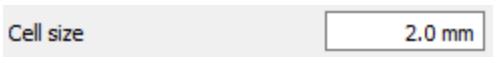
Option "Automatisch" ist die Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Netzfüllung

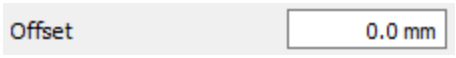
Wenn diese Option angewendet wird, wird der Füllbereich mit der Netzfüllung gefüllt. Der Netzfüllung ist ein spezieller Fülltyp, der zwei Lauflinien hinzufügt, bei der sich mit parallele Steppstichlinien kreuzen. Diese bilden ein Netz, mit dem Sie Spitze erzeugen können. Es ist ein sehr nützlicher Sticktyp, der hervorragende Stickergebnisse erzielen kann. Die Netzfüllung enthält einige Optionen, die auf das ausgewählte Objekt angewendet werden können um es anzupassen können. Die Optionen sind folgende:

Zellengröße:



Mit dieser Option können Sie die Größe der Quadrate angeben, aus der die Netzfüllung besteht. Wenn Sie beispielsweise die Zellengröße auf 2,0 mm einstellen, dann haben alle Quadrate des Netzes eine Seitenlänge von 2,0 mm. Der maximale Wert der Zellengröße ist 9,9 mm und das Minimum ist 0,5 mm. Um den Wert der Zellengröße zu ändern, 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 Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster angewendet. Indem Sie diesen Wert ändern, können Sie ein Netz mit großen oder kleinen Quadraten nach Ihren Wünschen erstellen.

Offset:



Mit dieser Option können Sie den Abstand, innerhalb oder außerhalb der Kontur angeben, um den die Netzfüllung verschoben wird. Beispiel: Wenn Sie den Offsetwert auf 3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen über die ursprüngliche Kontur herausragen. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, wird die Netzfüllung um 3 mm in alle Richtungen innerhalb der ursprünglichen Kontur liegen.

Der maximale Wert, den der Offset haben kann, ist 15,0mm und das Minimum ist -15,0mm. Um den Offsetwert zu ändern, müssen Sie den gewünschten Wert in das Feld eingeben und dann die Eingabetaste auf der Tastatur drücken. 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 Muster angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie Anpassungen an der Netzfüllung vornehmen, was sehr

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 ordentliche Netzfüllungen zu erstellen.

Winkel:

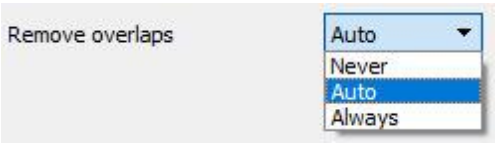
Mit dieser Option ändern Sie den Winkel, in dem die Netzfüllung angewendet wird. Beispiel: Wenn der Winkel auf 0 Grad eingestellt ist, wird die Netzfüllung auf der X- und Y-Achse ausgerichtet, wodurch rechte Winkel entstehen. Wenn Sie den Winkelwert auf 30 ° ändern, wird die Netzfüllung um 30 ° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und ändert vollständig ihre Richtung.

Die einstellbaren Winkelwerte, liegen zwischen 0° und 360°. Um den Winkelwert zu ändern, 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 Muster angewendet.

Durch Änderung des Winkels der Netzfüllung können Sie sie entsprechend der Form, auf die sie angewendet wird, ausrichten. Diese Fähigkeit ermöglicht es Ihnen, verbesserte und schönere Stickereiergebnisse zu erzielen.

Es gibt noch zwei weitere Optionen, die beim individuellen Gestalten der Stickerei sehr nützlich sind. Das sind die Option "Überlappungen entfernen" und die Option "Reihenfolge".

Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Reihenfolge:

Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern und das von Ihnen erstellte Muster nach Ihren Wünschen sticken. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

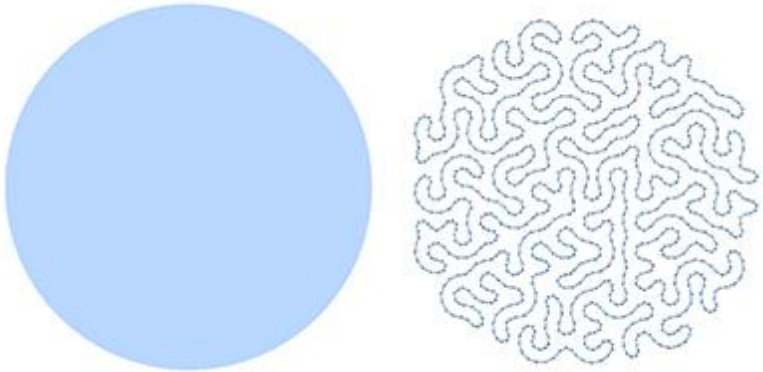
Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Stippelfüllung

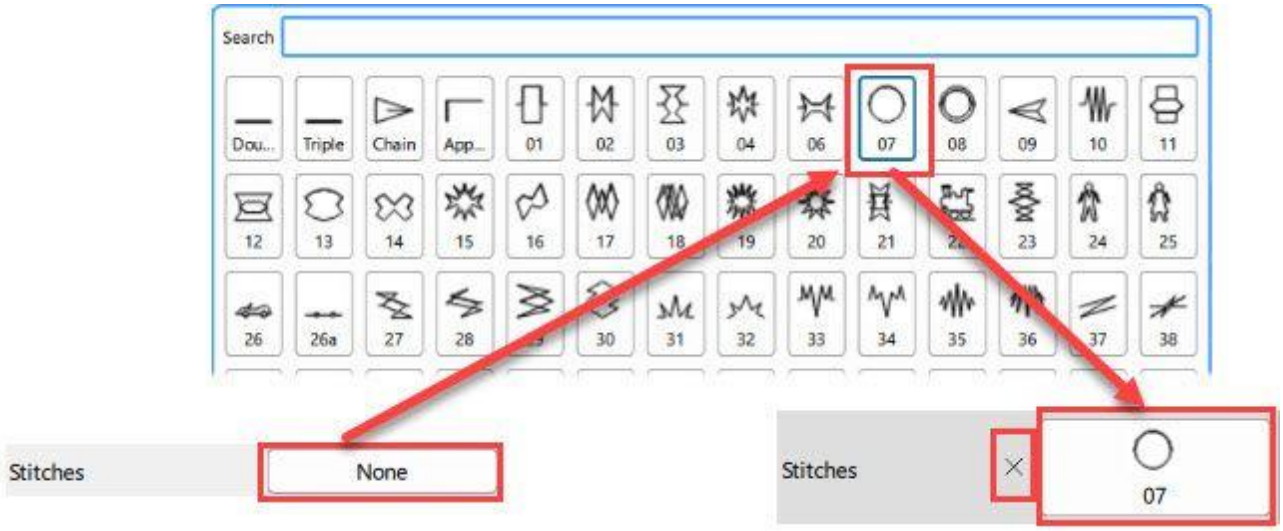
Stippling ist ein spezieller Stichtyp, der hauptsächlich für Quilt-Projekte verwendet wird. Wählen Sie ein beliebiges Objekt und durch Aktivieren der Stippling-Füllung wird das ausgewählte Objekt damit wie in der folgenden Abbildung gefüllt. Sie können Stippling für eine Vielzahl von Dingen verwenden. Erstellen Sie Stippling-Blöcke mit beliebiger Form und Größe oder füllen Sie Bereiche mit einer unregelmäßigen Linie, die zufällig in die Form gelegt wird.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



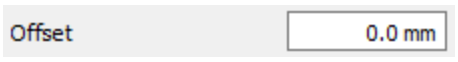
Stiche

Der Bereich "Stiche" enthält alle Stiche, die auf dieses Objekt angewendet werden können. Mit "Stiche"bestimmt die Software die Art der Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Einige "Stiche" sehen bei Anwendung möglicherweise nicht gut aus, die unregelmäßige Strukturierung des Stippelmusters sieht bei vielen "Stichen" nicht gut aus. Dies liegt daran, dass die Stiche nicht in alle möglichen Formen einwandfrei passen.



Wählen Sie die von Ihre bevorzugten "Stiche" aus, indem Sie darauf klicken und sie in Ihrem Muster anzeigen. Mit der Auswahl "Keine" wird der Standard-Stipplingtyp wiederhergestellt. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, so dass Sie mit Ihrem Muster experimentieren können. Die "Stiche", die in einem Filmsymbol (z. B.:) dargestellt sind, sind eigentlich eine Folge verschiedener Stile in einem.

Offset:



Mit dieser Option geben Sie den Abstand an, um den das Stipplemuster nach innen oder außen verschoben wird. Zum Beispiel: Wenn Sie Offset auf 3 mm einstellen, vergrößert sich die Stipplingfüllung um 3 mm in alle Richtungen außerhalb der ursprünglichen Kontur. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm einstellen, verringert sich die Größe um 3 mm in alle Richtungen innerhalb der ursprünglichen Kontur.

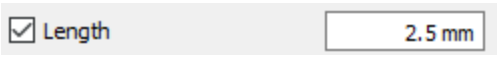
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Der maximale Wert, den der Offset haben kann, ist 15,0 mm und das Minimum ist -15,0 mm. Um Offset zu ändern, müssen Sie 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 Offset klicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster 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 nur auf dem Stoff und nicht im Loch gestickt wird.

Dichte:

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie in das Kontrollkästchen daneben klicken. Im numerischen Feld können Sie den Abstand zwischen den Linien des Stipplingmusters angeben. Sie können die Dichte auch anpassen, 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.

Länge:

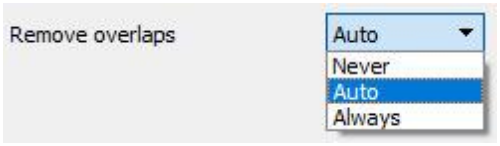


Sie können die Option Länge aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben klicken. Im numerischen Feld können Sie die Länge jedes Stichs angeben, der für das Stipplingmuster verwendet wird.Stellen Sie die Fadenspannung entsprechend der Stichlänge ein, falls erforderlich.

Aufbrechen

Diese Funktion teilt die Fläche in die einzelnen Stipplingteile auf.

Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Reihenfolge:

Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern und das von Ihnen erstellte Muster nach Ihren Wünschen sticken. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

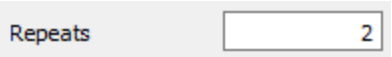
Gitter

Jeder Kreuzstich besteht aus zwei Laufstichen, die miteinander gekreuzt werden, wodurch ein "X" entsteht. Kreuzstiche derder gleichen Farbe, füllen die ausgewählte Form in einer Rasterformation. Nachdem Sie ein Vektordesign importiert oder mit den verfügbaren Werkzeugen entworfen haben, können Sie es auswählen und mit "Kreuz stichen" füllen.

In einem Stickmuster, das mit Kreuzen gefüllt ist, können Sie die Anzahl der "Wiederholungen" der Kreuze und die "Zellengröße" des Kreuzes ändern.

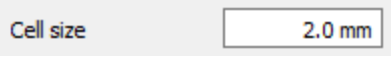
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wiederholungen:



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 2, 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 dazwischen liegen.

Zellengröße:



Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie die Größe des Kreuzquadrates ändern, der die Seitengröße repräsentiert. Der Standardwert für die Zellengröße ist 0,20 cm (oder 0,079 ").

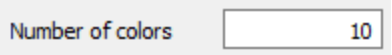
Kreuzstich

Der Typ Kreuzstich ist ein automatisch generierter Typ, der automatisch dekorative Stiche über jedes importierte Bild hinzufügt. Nachdem Sie ein Bild zum Importieren ausgewählt und "Als Kreuzstich öffnen" gewählt haben, analysiert die Software das Bild automatisch und fügt mit Hilfe mehrerer Farben Kreuzstiche auf dem Bild hinzu. Für die Art des Kreuzstichs können Sie einige Optionen einstellen.

Palette

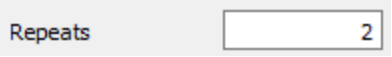
Zunächst können Sie eine Garnpalette auswählen, um die aktuellen Garnfarben in der Vorschau zu sehen.

Anzahl der Farben:



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.

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 3, ist in den meisten Fällen am bestens geeignet. Es gibt eine obere Grenze von 10 und eine untere von 1. Daher muss die Anzahl der Wiederholungen dazwischen liegen.

Zellgröße:

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie die Größe des Kreuzcontainers ändern. Der Wert repräsentiert die Seitengröße des Quadrats. Jeder Punkt stellt ein Zehntel 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.

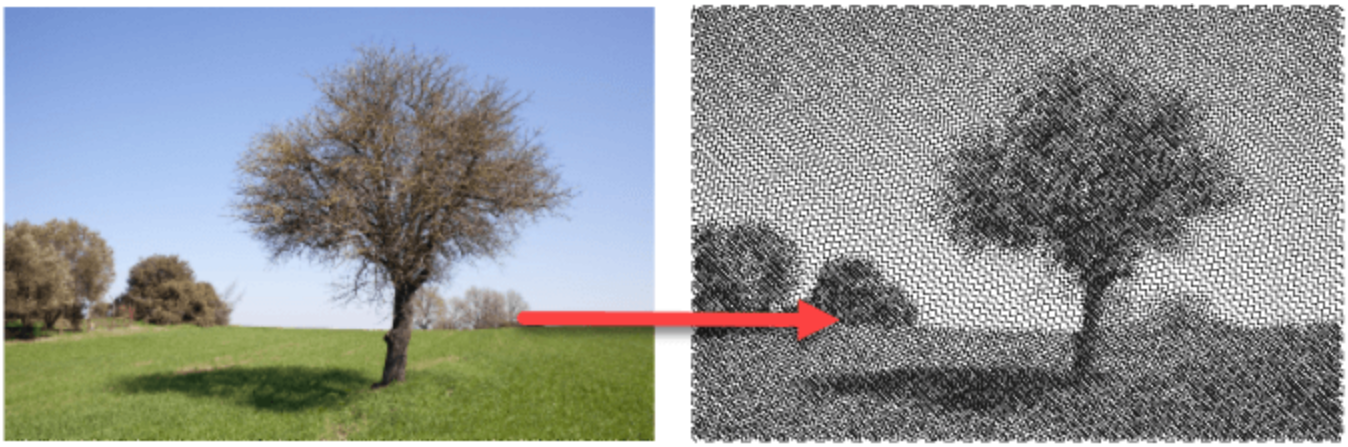
Mischen

Mit dieser Option können Sie den Grad der Überblendung der Farben einstellen. Sie können zwischen den folgenden Stufen wählen:

- Keine: Zwischen den Farben des Musters wird keine Überblendung vorgenommen. Die Ränder zwischen verschiedenen Farben/Formen überschneiden sich nicht.
- Gering: Die Farben des Musters werden in geringem Maße miteinander vermischt. Die Überschneidungen zwischen verschiedenen Farben/Formen sind minimal.
- Standard: Dies ist die Standardeinstellung. Zwischen den Farben des Musters wird eine mittlere Überblendung vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist mittelstark.
- Hoch: Die Farben des Musters werden in hohem Maße miteinander vermischt. Die Überschneidungen zwischen verschiedenen Farben/Formen sind hoch.
- Voll: Zwischen den Farben des Musters wird die größtmögliche Überlappung hergestellt. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen entspricht der Stufe "Voll".

Photo-Stich

Der Typ Fotostich ist ein automatisch generierter Typ, der automatisch dekorative Stiche über jedes importierte Bild hinzufügt. Nachdem Sie ein Bild zum Importieren ausgewählt und "Als Fotostich öffnen" gewählt haben, analysiert die Software automatisch das Bild, folgt der Farbabstufung des Bildes und erstellt Schichten von Satinstäben. Auf diese Weise wird das Bild leicht in ein Fotostichmuster umgewandelt. Fotostich ist eine weitere Alternative, wenn es darum geht, Bitmap-Bilder mit Stichen zu füllen.

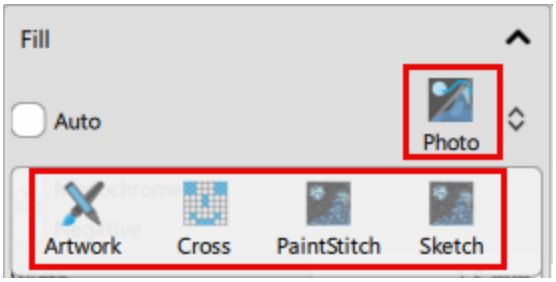


Fotostich ist einBitmap-Füllungstyp(Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), alle Bitmap-Füllungstypen fügen dekorative Stiche auf einem Bild hinzu und Sie können leicht von jedem Typ zu einem alternativen Typ wechseln, indem Sie einfach einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaftsleiste

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

auswählen. Klicken Sie auf das Foto-Symbol oder das Doppelpfeil-Symbol im Bereich Füllen der Eigenschaften-Symbolleiste und wählen Sie aus den erscheinenden Optionen einen alternativen Bitmap-Füllungstyp aus.

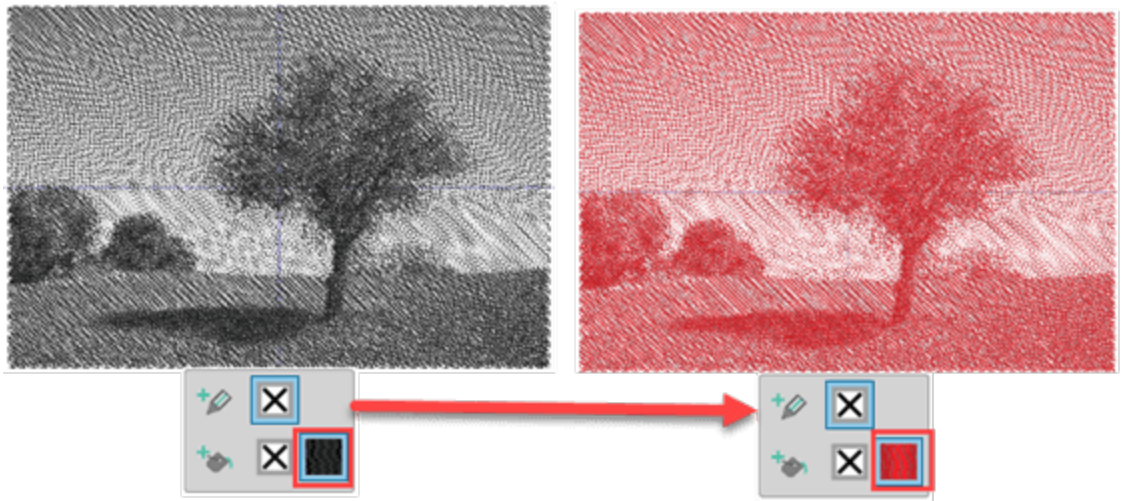
Wenn der gewählte Stoff dunkel ist, wird der Fotostich automatisch mit weißer Farbe gefüllt und umgekehrt, wenn der Stoff eine helle Farbe hat.Diese Funktion wird auf einfarbige PhotoStitch-Motive während des Importierens/Öffnens angewendet.



Sie können den Fotostich mithilfe der verfügbaren Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften anpassen.

Monochrom

Standardmäßig wird der Fotostich einfarbig erstellt. Alle satinierten Balken sind standardmäßig schwarz. Wenn Sie die Farbe auf der Leiste "Verwendete Farben" bearbeiten, können Sie den Fotostich in jeder beliebigen Farbe erstellen.

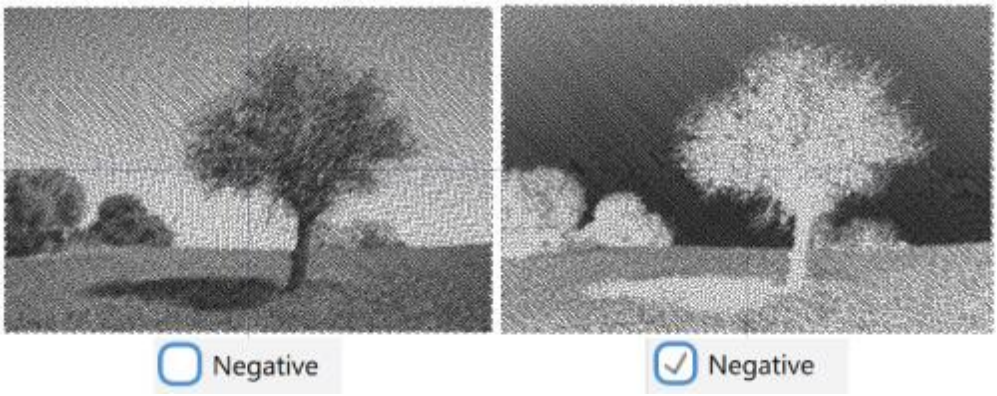


Wenn Sie die Monochrom-Option deaktivieren, können Sie CMYK (Cyan, Magenta, Gelb, Schwarz) Fotostichmuster erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Negativ

Dieser Parameter erscheint nur, wenn das Kontrollkästchen Monochrom aktiviert ist und kehrt den Farbton um. Ein negatives Bild ist eine totale Umkehrung, bei der helle Bereiche dunkel erscheinen und umgekehrt.



Breite - Ausgangsdichte

Das Fotostich-Objekt bietet Ihnen die Möglichkeit, die Breite der Satinstangen und die Anfangsdichte der einzelnen Satinstangen einzustellen, um genauere Ergebnisse zu erzielen. Mit dem Wert Breite können Sie den Abstand zwischen zwei Satinstäben festlegen, und mit dem Wert Dichte können Sie die Dichte festlegen, die jeder Satinstab hat, wenn er über dunkle Bereiche läuft. Durch Einstellen dieser beiden Werte können Sie detailliertere Fotostichergebnisse erzielen. Passen Sie die Dichte der Satinstreifen an, die das Hintergrundbild bedecken.

Gamma-Korrektur

Mit der Option Gammakorrektur können Sie das Gamma des Bildes, also seine Gesamthelligkeit, korrigieren. Bilder, die nicht richtig korrigiert sind, können entweder ausgebleicht oder zu dunkel aussehen. Durch Anpassen dieses Wertes können Sie die Qualität des Fotostichs verbessern.

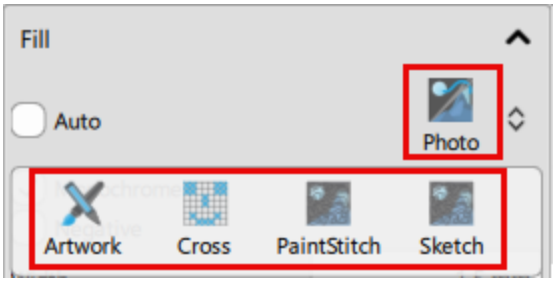
Paint-Stich

Der PaintStitch-Typ ist ein automatisch generierter Typ, der automatisch dekorative Stiche über jedes importierte Bild hinzufügt. Nachdem Sie ein Bild zum Importieren ausgewählt und "Als PaintStitch öffnen" gewählt haben, analysiert die Software das Bild automatisch und erstellt ein fotorealistisches PaintStitch-

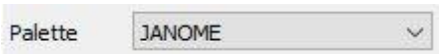
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Design. Mit PaintStitch™können Sie mit Hilfe fortschrittlicher Algorithmen, die zu diesem Zweck implementiert wurden, fotorealistische Stickereiergebnisse erzielen.

Sie können die PaintStitch-Ergebnisse über die Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften weiter anpassen. PaintStitch ist einBitmap-Füllungstyp(Cross, Photo, PaintStitch, Sketch), alle Bitmap-Füllungstypen fügen dekorative Stiche auf einem Bild hinzu und Sie können leicht von jedem Typ zu einem alternativen Typ wechseln, indem Sie einfach einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaften-Symbolleiste auswählen. Klicken Sie auf das PaintStitch-Symbol oder das Doppelpfeil-Symbol im Bereich Füllen der Eigenschaften-Symbolleiste und wählen Sie aus den erscheinenden Optionen einen alternativen Bitmap-Füllungstyp aus.

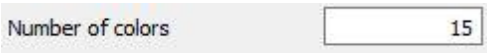


Garntabelle



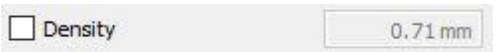
In diesem Dropdown-Menü können Sie die Garn-Tabelle für Ihr Paint-Stich-Design auswählen. Wählen Sie eine beliebige Tabelle aus der Liste aus und diese wird sofort auf den Entwurf angewendet.

Anzahl der Farben



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



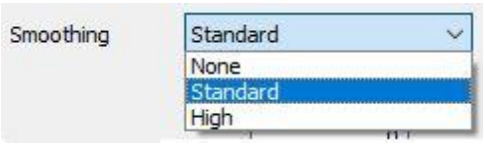
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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

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.

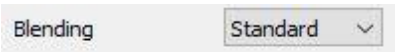
Glättung



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



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 Musters vorgenommen. Die Kanten zwischen verschiedenen Farben/Formen überlappen sich nicht.
- Wenig: Zwischen den Farben des Musters wird ein kleinwenig Mischung vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist minimal.
- Standard: Dies ist die Standardeinstellung. Zwischen den Farben des Musters wird eine mittlere Mischung vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen auf einer mittleren Stufe.
- Hoch: Zwischen den Farben des Musters wird eine große Menge an Mischungen vorgenommen. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist hoch.
- Voll: Die maximal mögliche Mischung wird zwischen den Farben des Musters. Die Überlappung zwischen verschiedenen Farben/Formen ist auf höchster Stufe.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Helligkeit

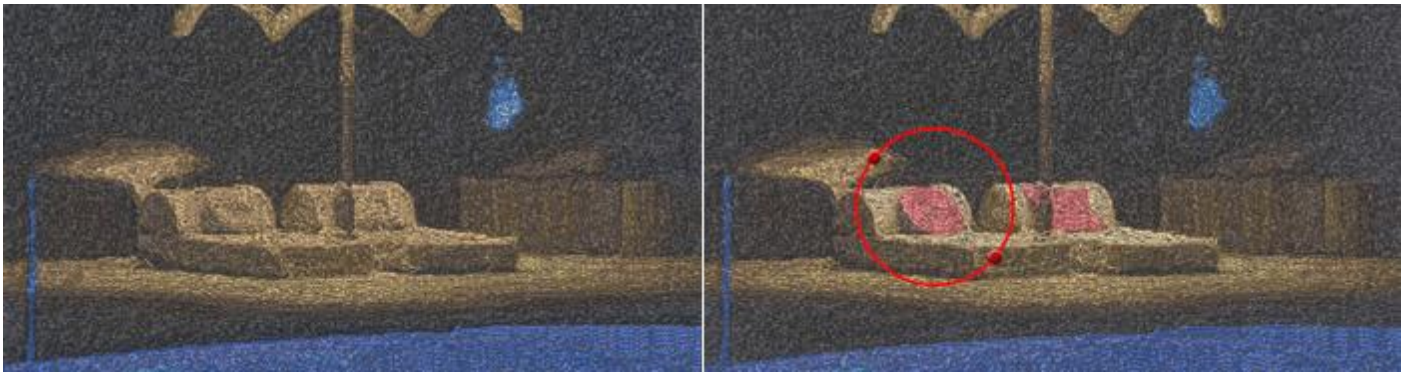
Mit diesem Wert können Sie die Helligkeit des Paint-Stiche-Musters erhöhen oder verringern. Diese kann von minus 240 bis 240 eingestellt werden.

Kontrast

Mit diesem Wert können Sie den Kontrast des Paint-Stich-Musters erhöhen oder verringern. Die Werte können von minus 240 bis 240 eingestellt werden. Diese Funktion ähnelt der Kontrastoption der meisten Fotobearbeitungsprogramme.

Stichrichtung bei Paint-Stich

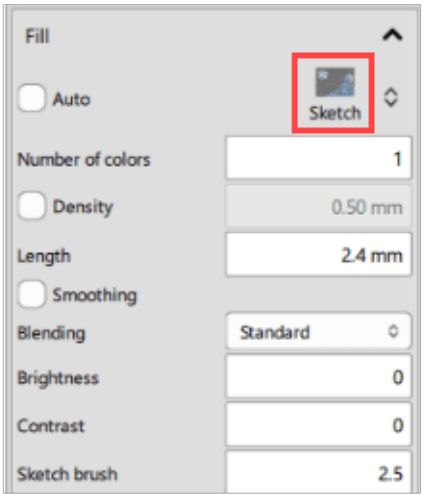
Mit dem Werkzeug Stichrichtung können Sie einen Themenbereich des Bildes auswählen. Der Farbreduktionsalgorithmus versucht, Farben auszuwählen, die den Themenbereich genauer darstellen als das Bild außerhalb des Themenbereichs. Klicken und ziehen Sie dazu auf das Muster. Das gesamte Muser wird basierend auf Ihrer Stichrichtungs- 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.



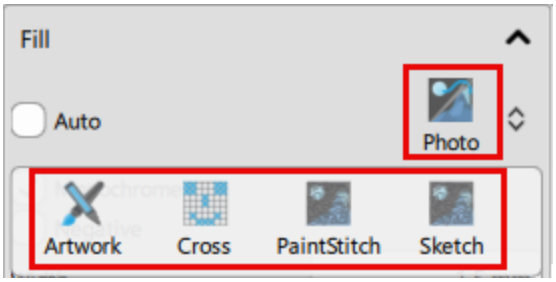
Skizze

Wenn Sie ein Bild importieren und die Option "Als Skizze öffnen" verwenden, wird das importierte Bild in ein kohlefarbenes, skizzenhaftes Stickmuster umgewandelt. Der große Vorteil von SketchStitch ist, dass es auf weißem Stoff funktioniert und fast 20 % der Fläche mit Stichen bedeckt. Auf diese Weise kann das Motiv auf empfindliche und dehnbare Stoffe wie T-Shirts gestickt werden, wobei der bestickte Stoff flexibel bleibt. Auf diese Weise erhält man eine künstlerische Interpretation eines Bildes mit wenigen Farben, wenigen Stichen und einer sehr flexiblen Stickerei, die von jedem mit minimalen Mitteln und minimaler Zeit ausgeführt werden kann. Für den Skizzenstich werden schwarzes Garn und einige Grautöne benötigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



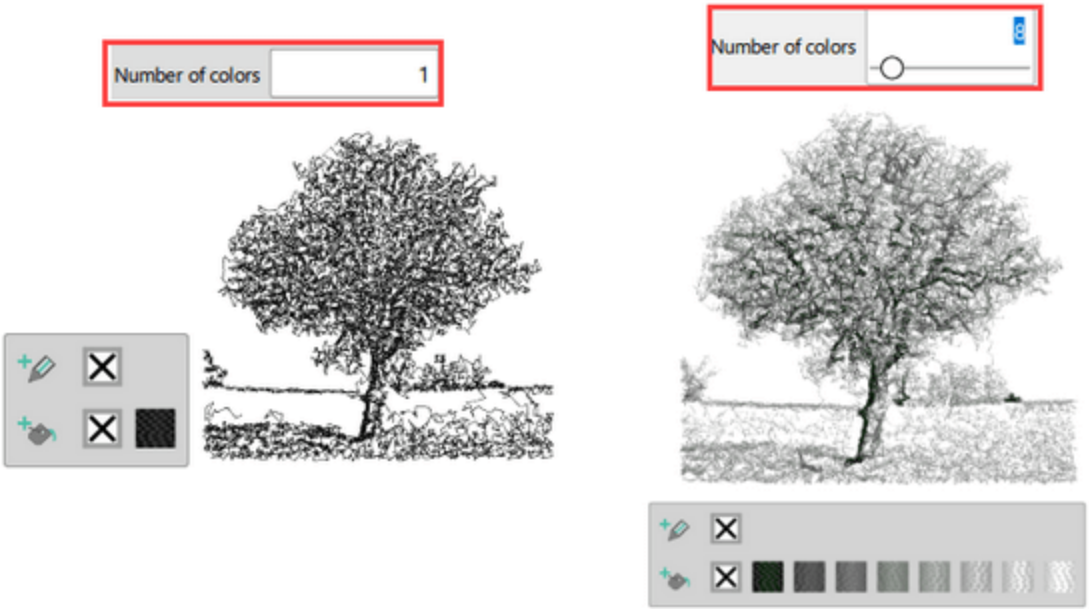
Sie können die Skizzenergebnisse über die Optionen in der Symbolleiste Eigenschaften weiter anpassen. Skizzenstich ist ein Bitmap-Füllungstyp (Kreuz, Foto, PaintStitch, Skizze), alle Bitmap-Füllungstypen fügen dekorative Stiche auf einem Bild hinzu und Sie können leicht von jedem Typ zu einer Alternative wechseln, indem Sie einfach einen anderen dieser Typen aus dem Füllbereich der Eigenschaften-Symbolleiste auswählen. Klicken Sie auf das Skizzen-Symbol oder das Doppelpfeil-Symbol im Bereich Füllen der Eigenschaften-Symbolleiste und wählen Sie aus den erscheinenden Optionen einen alternativen Bitmap-Füllungstyp aus.



Number of colors

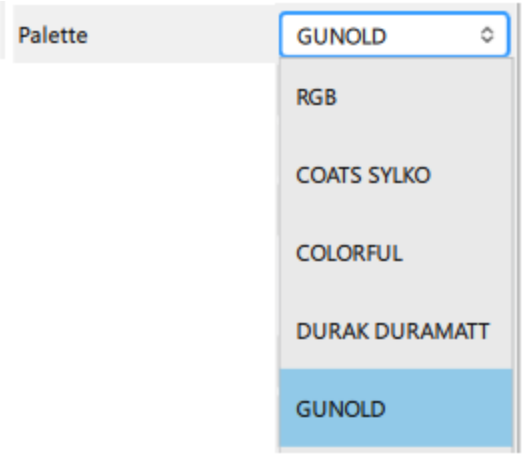
Zunächst einmal können Sie die Anzahl der Farben ändern. Standardmäßig wird die Skizze mit einer Farbe erstellt, so dass die Stickerei leicht ist, weniger Schichten von Stichen, einfacher zu produzieren. Wenn Sie die Anzahl der Farben erhöhen, wird das Ergebnis realistischer, aber Sie haben mehr Farbwechsel und eine größere Anzahl von Stichen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Palette

Wenn Sie eine Fadenhersteller-Palette auswählen, ändert sich die Skizzenvorschau. Dies geschieht, weil die verfügbaren Grautöne der Palette verwendet werden. Einige Paletten können mehr Grautöne haben, andere weniger, so dass eine Skizze in einer Palette besser aussehen kann als in einer anderen.



Dichte

Sie können auch den Abstand zwischen den Skizzenlinien mithilfe der Dichte anpassen.

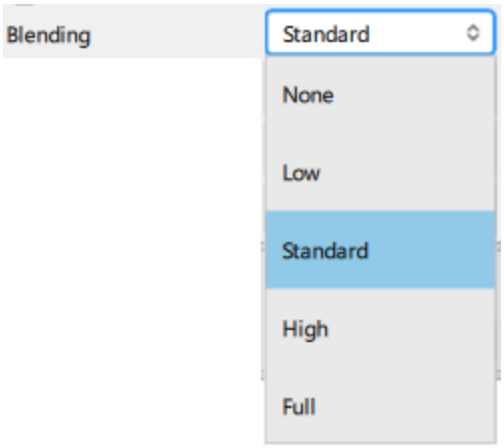
Glättung

Wenn Sie die Option "Glätten" aktivieren, werden die Skizzenlinien geglättet. Die Software entscheidet automatisch, welche Teile geglättet werden sollen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mischen

Mit Blending können Sie steuern, wie stark die Farben überblendet werden. Standardmäßig wird ein mittlerer Grad der Überblendung auf die Farben des Entwurfs angewendet.



- Wenn Sie Keine wählen, wird keine Überblendung zwischen den Farben des Musters vorgenommen. In diesem Fall überschneiden sich die Ränder zwischen den verschiedenen Farben und Formen nicht.
- Bei geringer Überblendung wird eine geringe Menge an Überblendung auf die Farben des Musters angewendet, was zu einer minimalen Überlappung zwischen den verschiedenen Farben und Formen führt.
- Bei einer hohen Überblendung wird eine große Menge an Überblendung auf die Farben des Musters angewendet, was zu einer starken Überlappung zwischen den verschiedenen Farben und Formen führt.
- Bei der Einstellung "Voll" schließlich wird die größtmögliche Überlappung zwischen den Farben des Musters erreicht.

Helligkeit

Mit Helligkeit können Sie die Helligkeit des Bildes einstellen. Da Sketch Stitch automatisch Bildteile erkennt, kann die Erhöhung oder Verringerung der Helligkeit das Ergebnis verbessern. Der Wert kann von -48 bis 47 eingestellt werden.

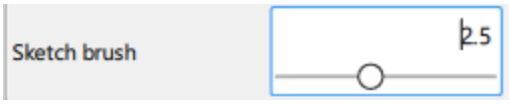
Kontrast

Das Gleiche gilt für den Kontrast, jede Änderung des Kontrasts kann auch das Skizzenbild verbessern. Mit Kontrast können Sie den Kontrast des Bildes einstellen, und da Sketch Stitch automatisch Bildteile erkennt, kann die Erhöhung oder Verringerung des Kontrastes das Ergebnis verbessern. Dieser Wert kann von -230 bis 230 eingestellt werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

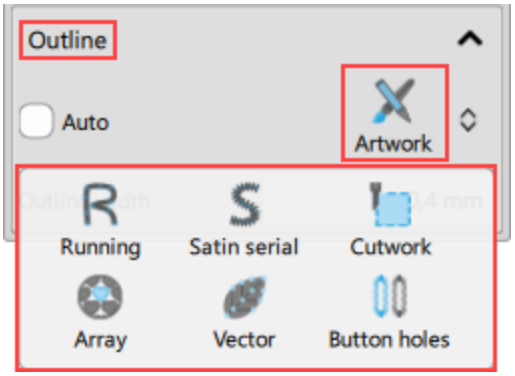
Skizzenpinsel

Mit der Pinselbreite schließlich können Sie die Breite der Skizzenlinien einstellen. Vorsicht beim Verringern der Breite, dies kann zu mehr Stichen führen.



Eigenschaften - Kontur

Der Abschnitt Umriss der Symbolleiste Eigenschaften enthält die Typen, die auf den Umriss eines beliebigen Entwurfsteils angewendet werden können, sowie deren Funktionen. Der Bereich Umriss ist erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt auswählen, dem eine Umrissfarbe zugewiesen wurde. Wenn ein Entwurf erstmalig erstellt oder importiert wird, wählt die Software automatisch Umrissarten aus und wendet sie auf den Entwurf an. Aus diesem Grund ist das Kontrollkästchen Automatisch neben dem angewendeten Konturtyp aktiviert. Wenn Sie einen anderen Gliederungstyp auswählen, wird das Kontrollkästchen Automatisch deaktiviert. Sie können das Kontrollkästchen wieder aktivieren, um die ursprüngliche automatische Auswahl der Gliederungsart wiederherzustellen.



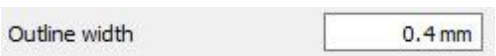
Vorlage

Mit dieser Option wird die Umrisslinie auf leer gesetzt. Alle Konturstiche werden aus dem Muster entfernt und es bleibt nur die Füllung übrig, falls vorhanden. Wenn Sie einen bestimmten Konturteil nicht sticken wollen,dann können Sie seine Kontur auf "Vorlage" setzen und so die Stiche sofort entfernen lassen.

Heftstich

Wenn diese Option angewendet wird, wird die Kontur eines Stickmusters oder ein Linienmuster auf "Heftstich" umgestellt. Alle Umrandungs- und Linienstiche werden automatisch vom Programm berechnet und Heftstiche erzeugt. Der platzierte Heftstichtyp ist die Standardeinstellung. Sie können das Erscheinungsbild des Herftstiches mit der "Umrissbreite" und dem "Stil" verändern. Es gibt verschiedene Umrissbreiten und Stile, die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, den Stich "Offset" und die "Länge" zu ändern.

Umrissbreite



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

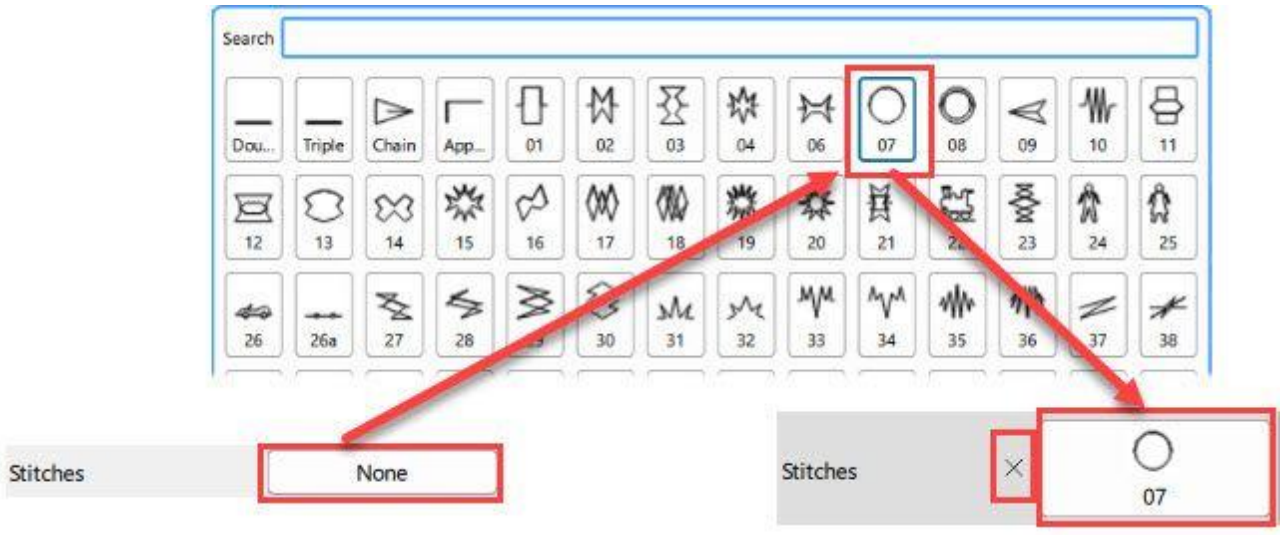
Durch Ändern dieses Werts können Sie dem ausgewählten Objekt eine Kontur hinzufügen oder die Breite einer vorhandenen Kontur verändern. Wenn Sie den Wert auf größer als 0 ändern, wird dem Objekt eine Kontur mit der angegebenen Breite hinzugefügt. Sie können den Wert der Umrissbreite ändern, indem Sie 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.

Bei Heftstich wirkt sich die "Umrissbreite" auf die Art und Weise aus, wie der Stich-Typ gestickt wird. Die folgenden automatischen Änderungen werden angewendet, wenn das Kontrollkästchen "Automatisch" aktiviert ist.

- Umrissbreite 0,1 - 0,4: Heftstich mit 1 Durchgang.
- Umrissbreite 0,5 - 0,8: Heftstich mit "Stiche" - "Doppelt / Double" (2 Durchgänge).
- Umrissbreite 0,9 - 1,9: Heftstich mit "Stiche" - "Triple / Dreifach" (3 Durchgänge).
- Umrissbreite > 1.9: Heftstich ändert sich in "Satinstich seriell"

Stiche

Der Bereich Stiche enthält alle Stichstiche, die auf das Muster angewendet werden können. "Stich" ist eine Art von Bewegung von einem Punkt zum anderen, was normalerweise mit einem Stich gemacht werden kann. Die Stiche werden hintereinander auf den Rand gesetzt. Mit verschiedenen Stichen können Sie einzigartige Stickmuster erstellen.



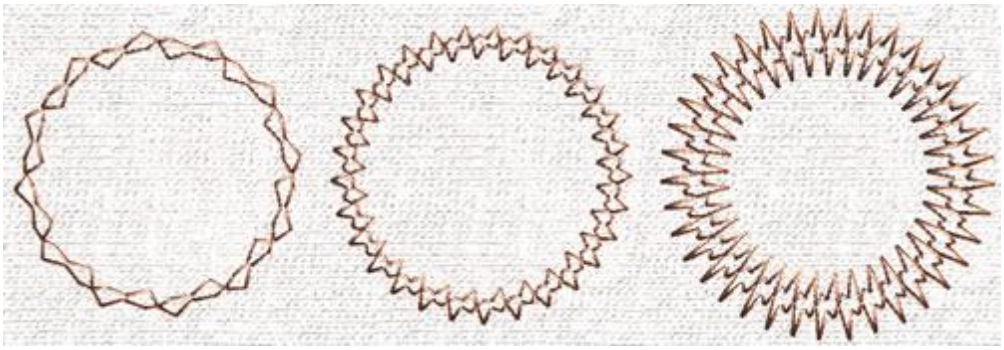
Wählen Sie den gewünschten Stich, durch darauf klicken aus. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickmuster experimentieren können.

Es gibt 325 Stiche, mit denen Sie einzigartige Muster erstellen können. Die Stiche, die im Filmsymbol enthalten sind (zum Beispiel:) sind eine Folge von verschiedenen Stichen in einem.

Sie können die auf Heftstiche angewendeten Zierstiche auch strecken, indem Sie die Länge (in den "Eigenschaften") und die Umrissbreite (in den "Werkzeugoptionen") einstellen. Wenn Sie eine Länge manuell einstellen, beginnen Sie mit dem Strecken der Stiche auf dem Rand. Wenn Sie eine proportionale Skalierung

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

wünschen, können Sie die Länge auf "Auto" belassen (den Wert "Länge" nicht aktivieren) und die Umrissbreite anpassen oder beide auf dieselbe Zahl einstellen



Länge: 6,0 mm - Umrissbreite: 2,0 mm	Länge: 2,5 mm - Umrissbreite: 0,4 mm	Länge: 1,0 mm - Umrissbreite: 5,0 mm

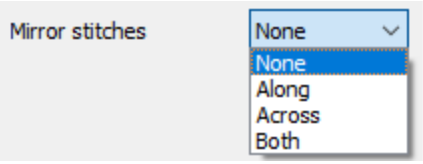
Der Längenwert hat einen standardmäßigen Vorschlagswert, der auf dem ausgewählten Stich basiert. Sie können die Länge gemäß Ihrer Einstellungen erhöhen oder verringern und Sie sehen die Änderung, die sofort auf das laufende Objekt angewendet wird.

Wenn Sie die Umrissbreite erhöhen und die Länge verringern, können Sie den Stiche schmaler machen. Das Gegenteil, Umrissbreite verringern und Länge erhöhen, verbreitert den Stich.

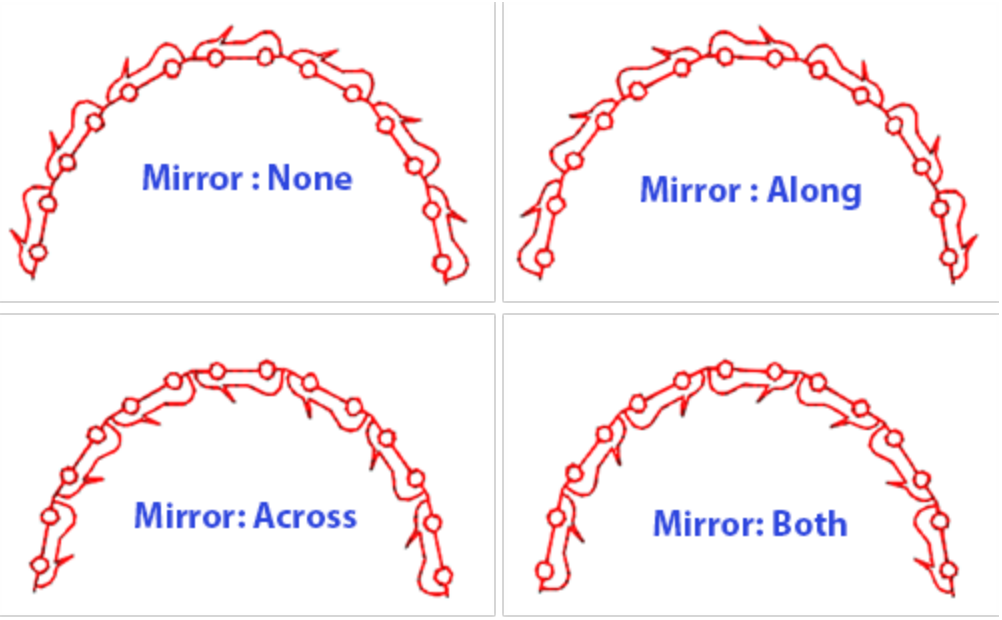
Denken Sie daran, dass die Stiche eine interne Mindestlänge haben, die Sie nicht unterschreiten können. Jede Verringerung der Länge unter den Mindestwert wirkt sich nicht auf die Stichgröße aus, wie Sie mit dem Werkzeug "Langsames Neuzeichnen" überprüfen können.

Spiegelstiche

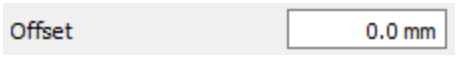
Mit dieser Option können wir jeden verwendeten Stich spiegeln.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

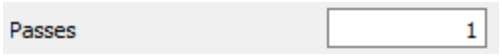


Offset:



Im numerischen Feld können Sie den gewünschten Wert des Offsets eingeben, mit Werten von -15mm (niedrigste) und 15mm (höchster) Wert. Außerdem können Sie den Offsetwert erhöhen oder verringern, indem Sie auf auf den Wert klicken und Sie das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Abstand, den die Heftstichkontur zur Ausgangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird die Heftstichkontur nach Innen versetzt und umgekehrt, bei einem positiven Wert. Der Standard-Offset ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offset vornehmen, werden in der Vorschau des Musters angezeigt.

Durchgänge



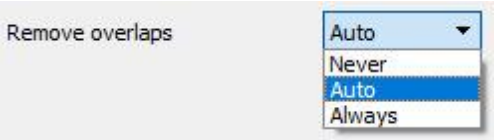
Definieren Sie die Anzahl der ausgeführten Durchgänge, um ein Linien- oder Randmuster zu erstellen. Auf diese Weise können Sie Dicke beim Heftstich erzeugen. Der Mindestwert ist 1 (1 Durchgang) und der Höchstwert ist 9 (9 Durchgänge). Jede Änderung der Laufstärke ist im 3D-Vorschaubereich nicht sichtbar, wird jedoch übernommen, wenn das Muster gespeichert wird. Beim Sticken des Musters, wird die ausgewählte Option angewendet. Sie können mehrere Durchgänge auch mit "langsamem Neuzeichnen" anzeigen.

Länge:

Sie können die Option „Länge“ aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie die Länge der Stiche für den ausgewählten Stichtyp angeben. Sie passen die Länge an, indem Sie auf auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls ein solches vorhanden ist. Änderungen werden sofort in der Vorschau auf der Arbeitsfläche angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Längenfelds übernommen werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Überlappungen entfernen:



Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während die Option "Reihenfolge" auf "Automatisch" eingestellt ist . Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Option „Reihenfolge“ auf "Automatisch" eingestellt ist. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

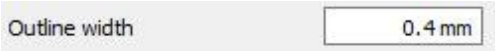
Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Satinstich Linie

Mit dieser Option wird die Umrandung eines Musters oder eines Linienmusters auf Satin seriell umgestellt. Alle Umrandungs- und Linienstiche werden auf Satin-Serienstiche umgestellt, die automatisch vom Programm berechnet und erzeugt werden. Der Typ "Satin seriell", der platziert wurde, wurde vom Programm ausgewählt und ist die Standardeinstellung.. Sie können die Haptik von Satin Serial durch Ändern des Musters verändern. Wie Sie in der Abbildung unten sehen können, gibt es verschiedene Muster, die Sie auf jedes Stichmuster anwenden können. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, "Underlay", "Versatz", Stich "Dichte" und "Ausgleich" zu ändern.

Umrissbreite

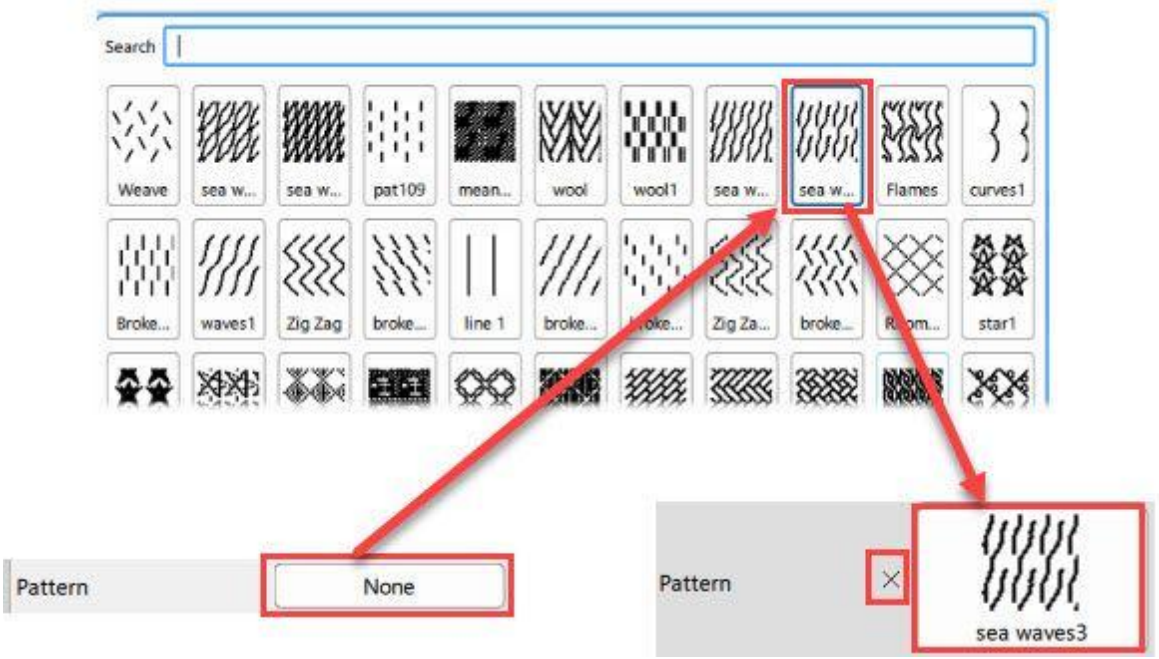


Durch Ändern dieses Werts können Sie die Umrissbreite des ausgewählten Objekts bearbeiten. Sie können den Wert der Umrissdicke ändern, indem Sie den aktuellen Wert markieren und dann den neuen Wert eingeben. Der alte Wert wird ausgeblendet und der neue Wert wird ersetzt, sobald Sie auf der Tastatur die 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 Stickmuster 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

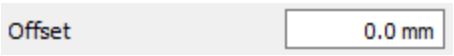


Wählen Sie das gewünschte Muster aus, indem Sie darauf klicken und es in Ihrem Stickmuster anzeigen. Wenn Sie kein Muster auswählen möchten, wählen Sie "Keine" aus. Keine stellt den Standardtyp für Satinstich seriell wieder her. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickmuster experimentieren können. Es gibt 195 verschiedene Muster, die Sie anwenden können.

Handgemachte Ecken

Wenn Sie diese Option aktivieren, ändern sich alle Ecken des Satinstichs seriell und sie sehen mehr wie handgemacht aus.

Offset



Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Offsets eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -8 mm und dem höchsten von 8 mm. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die serielle Satinstichkontur von ihrer Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird der serielle Satinstich nach innen versetzt und das Gegenteil geschiet, wenn Offset positiv ist. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offsetwert vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt.

Es gibt auch einige Optionen, mit denen Sie die Stickparameter des Musters anpassen können. Für Satinstich seriell sind das "Unterlage", "Dichte", "Offset" und "Schrumpfausgleich". Im Folgenden wird beschrieben, wie sich diede Option auf das Stickmuster auswirken.

Dichte:

Sie können die Option "Dichte" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie die Dichte der Satinstiche angeben. Sie können die Dichte auch einstellen,

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefeldes oder durch Drücken von "Enter / Return" auf der Tastatur aktiviert werden.

Schrumpfausgleich:

Im numerischen Feld können Sie können Sie den gewünschten Wert den Schrumpfausgleich zwischen 0 mm (min.) und 2,0 mm (max.)eingeben. Außerdem können Die „Dichte“ stellen Sie ein, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden.

Der eingegebene Wert verändert die Breite des Satinstichs, der gestickt wird. Der Standarwert für den Schrumpfausgleich hängt von dem von Ihnen verwendeten Stoff ab. Wenn Sie den Stoff wechseln, wird der Schrumpfausgleich automatisch angepasst. Änderungen werden sofort in der Vorschau auf der Designfläche angezeigt und durch Klicken außerhalb des Feldes "Schrumpfausgleich" oder durch Drücken der "Enter/Return"-Taste auf der Tastatur aktiviert.

Unterlage:

Sie können die Option " Unterlage" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Klicken Sie auf die gewünschte "Unterlage", und sie wird sofort auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie keine Unterlage manuell auswählen, dann wählt die Software automatisch die passende Unterlage für Sie aus. Die Unterlagstiche werden zuerst gestickt, um die Basis für die nachfolgenden Deckstiche zu schaffen. Die "Unterlage" ist wichtig für die Qualität der Stickmuster.

Für den Satinstichtyp sind folgende Unterlagemuster verfügbar:

	Heften - Wenn Heften ausgewählt ist, wird keine Unterlage gestickt und die Software führt Laufstiche aus, um von einer Position zur nächsten zu gelangen und dann den Bereich mit Deckstichen zu bedecken.
	Einfach - Wenn "Einfach" ausgewählt ist, erstellt die Software eine einzige Linie mit Laufstichen nahe der Formmitte des Objekts und deckt diese dann mit Deckstichen ab.
	Doppelt - Wenn "Doppelt" ausgewählt ist, macht die Software Laufstiche, die der Form des Objekts folgen, und positioniert die doppelte Unterlage in der Nähe der Kante der Außenlinie.
	Zigzag - Wenn "Zigzag" 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 dichteres, anspruchsvolles Zickzack-Muster, das automatisch die Richtung ändert (je nach

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

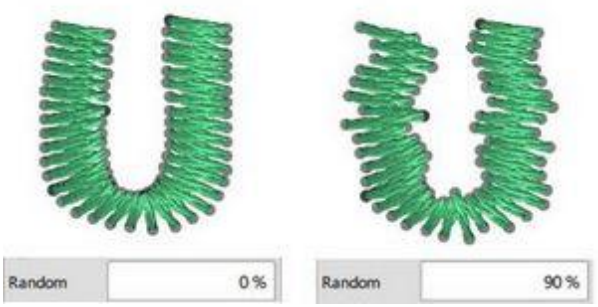
	Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	ZigZag + - Ist eine Kombination aus Zickzack und Doppelt als Unterlage.
	Kreuz + - Ist eine Kombination aus Kreuz- und Doppelt als Unterlage
	Netz - Wenn "Netz" ausgewählt wird, deckt die Software den Bereich des Objekts mit einem dichten, ausgefeilten Zickzack-Muster ab, das automatisch die Richtung zweimal ändert (entsprechend der Richtung der Deckstiche) und dann die Form mit Deckstichen füllt.
	Netz + - Ist eine Kombination aus Netz und Doppelt als Unterlage.
	Doppel Zickzack - Wenn "Doppel Zickzack" ausgewählt wird, dann wird eine Zickzackunterlage in beiden Richtungen angewendet.
	Doppel Zickzack + - Ist eine Kombination aus Doppel Zickzack und Doppelt als Unterlage.
	3D-1 - Erste Ebene von 3D-Look Satinstich seriell
	3D-2 - Zweite Ebene von 3D-Look Satinstich seriell (in den meisten Fällen empfohlen)
	3D-3 - Dritte Ebene von 3D-Look Satinstich seriell
	3D-4 - vierte Ebene von 3D-Look Satinstich seriell
	3D-5 - Fünfte Ebene von 3D-Look Satinstich seriell

Für 3D-Look bei Satinstich-Objekte, müssen Sie eine der 5 verfügbaren 3D-Unterlagen auswählen. Alle verleihen den Formen, die Sie sticken wollen, einen 3D-Look. Die empfohlenen 3D-Unterlage sind "3D-2" und "3D-3", mit denen erzielen Sie tolle Stick-Ergebnisse.

Zufällig

Mit dieser Option können Sie einen Zufallsstich-Effekt erzeugen. Legen Sie einen Prozentsatz der Zufallsstiche fest. Dieser Prozentwert definiert den Unterschied zwischen den Zufallsstichen und der ursprünglichen Kontur. Diese Option kann Werte zwischen 0 und 90% annehmen. Wenn Sie einen Prozentwert festlegen, gibt es eine zusätzliche Option "Zufällige Seite". Mit dieser Option können Sie die Seiten auswählen, an denen die Zufallsstiche erscheinen sollen.

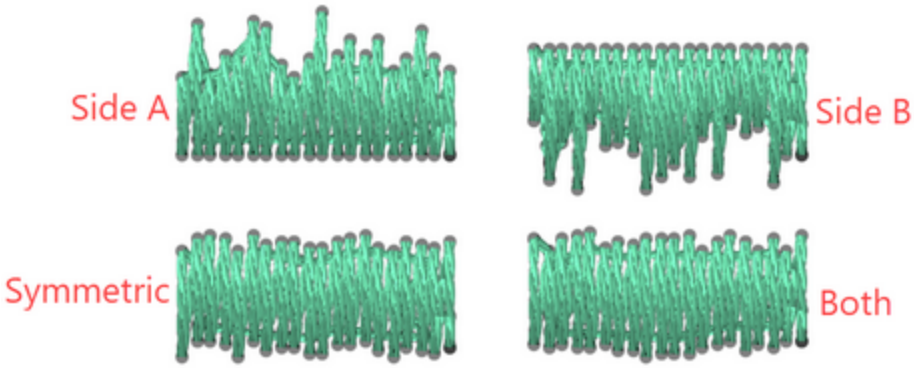
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Zufällige Seite

Mit diesem Dropdown-Menü können Sie die Seiten auswählen, an denen die Zufallsstiche erscheinen sollen. Mit diesen drei Optionen können Sie festlegen, ob die Zufallsstiche von beiden Seiten kommen oder von welcher Seite sie kommen. Für die Zufallsstiche haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

- Seite A: Die Zufallsstiche werden auf einer Seite des Objekts erscheinen.
- Seite B: Die Zufallsstiche gehen in Richtung der anderen Seite des Objekts.
- Symmetrisch: Die Zufallsstiche gehen zu beiden Seiten des Objekts. Die Stichlänge ist immer gleich, aber der Stich wird zufällig zu beiden Seiten verschoben.
- Beides: Die Zufallsstiche gehen zu beiden Seiten, die Stichlänge und die Bewegungsrichtung sind zufällig.



Überlappungen entfernen:

Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während die Option "Reihenfolge" auf "Automatisch" eingestellt ist . Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Option „Reihenfolge“ auf "Automatisch" eingestellt ist. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

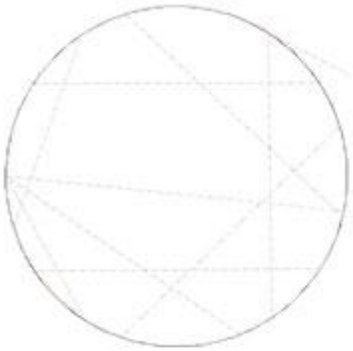
Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Cutwork / Lochstickerei

"Cutwork" ist ein spezieller Stickerei Typ, bei dem Stoff oder andere weiche Materialien geschnitten werden, dazu sind 4 Spezialmesser erforderlich. Die bekannteste Einsatzvariante ist Richelieustickerei, eine häufig aufwendige Lochstickerei.

Cutwork Kontur



Cutwork

Mit den Schneidnadeln kann jeder Schnitt, direkt an der Stickmaschine ausgeführt werden.
Die Verwendung von vier Nadeln in einer Maschine ermöglicht jede Art von Schnitt. Das System besteht aus 4 Schneidnadeln, die die normalen Sticknadeln ersetzen. Sie sind in einem Winkel von 45° zueinander angeordnet (0° - 45° - 90° - 135°). Für einfache Formen wie Rechtecke, Quadrate usw. werden nur zwei Nadeln zum Schneiden benötigt.Mit allen vier Nadeln kann jede Art komplexer Formen bearbeitet werden. Für den Einsatz der Schneidnadeln müssen keine Veränderung an der Stickmaschine vorgenommen werden, lediglich der "Fadenbruch"-Sensor muss ausgeschaltet werden.

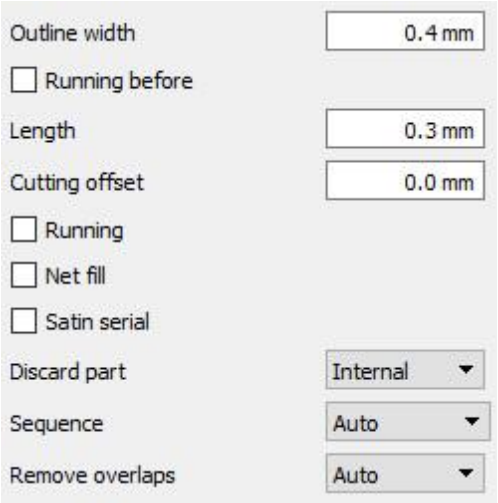
Um diese Funktion zu benutzen, müssen Sie eine Kurve oder eine geschlossene Form ohne Füllung digitalisieren, der die Option "Cutwork" zugewiesen wird, unter " Eigenschaften" auf der Registerkarte "Kontur" finden. Die Umrissbreite sollte 1mm nicht überschreiten, da die Schneidnadel hat eine Breite von 1,2mm hat. Das Schneiden kann unabhängig programmiert werden, entweder vor oder nach der Stickerei.

Cutwork erstellen

Um ein Cutwork-Muster zu erstellen, verwenden Sie einfach die Entwurfswerkzeuge, um die Umrissform zu erstellen, die geschnitten werden sollen. Dann klicken Sie auf Symbol "Cutwork" auf der Registerkarte Eigenschaften-Kontur

Nachdem Sie "Cutwork" der Umrissform zugewiesen haben, können Sie anhand der verfügbaren Optionen der in den Eigenschaften festlegen, wie der Schnitt ausgeführt werden soll.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Umrissbreite:

Mit dieser Option legen Sie die Umrissbreite des von Ihnen erstellten Cutworkmusters fest. Der Wert, den Sie hier einstellen, wirkt sich nicht auf den Schnitt aus, 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.

Vorsticken

Mit dieser Option können Sie angeben, wie viele Heftstiche gemacht werden sollen, bevor die Cutwork angewandt wird. Dies dient dazu, den Stoff zu stabilisieren und das der Schnitt nicht lose wird. In der Regel genügen 3-5 Durchgänge mit verschiedenem Offset vor der Stickerei. Die Optionen, zum Erstellen dieser Heftstiche, 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 von 15 mm. Sie können Offset erhöhen oder verringern, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die Heftstichlinie zum Umriss seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird die Heftstichlinie innen liegen und umgekehrt, außen er positiv ist. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset vornehmen, werden automatisch in der Mustervorschau angezeigt.
  Der "Offset" wird hauptsächlich verwendet, um den "Heftstich" vor der Position, des Schnitts weg zu

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

versetzen und zu vermeiden, er zerschnitten wird. Außerdem fixiert "Vorsticken" den Stoff und schützt ihn vor dem Ausfransen beim Schneiden.

- Länge:
  Im numerischen Feld "Länge" können Sie die Länge der Heftstiche für das "Vorsticken" festlegen. Sie können die Länge anpassen, 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 Längenfelds angewendet werden.
  Die einstellbare Stichlänge beträgt min. 0,8 mm und die max. 99,9 mm.
- Durchgänge:
  Mit dieser Option legen Sie die Anzahl der Durchgänge fest, die "Vorsticken" zur Stabilisierung des Gewebes benötigt. Die maximale Anzahl an Durchgängen ist 9 und die Mindestanzahl 1.
  Um den Wert "Durchgang" zu ändern, 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 "Durchgänge" anklicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster angewendet. Jeder Durchgang, sticht nicht in die gleiche Stelle wie der vorhergehende ein, und sichert den Stofft noch mehr.
  Änderungen am Wert "Durchgänge" werden nur sichtbar, wenn Sie das Muster mit der Funktion "Langsames Neuzeichnen" simulieren. Ansonsten sind die Änderungen nicht sichtbar.

Schneidversatz

Mit dieser Option können Sie den Abstand, nach innen oder äußen angeben, um der Schnitt (Cutwork) verschoben wird. Beispiel: Wenn Sie den Wert für "Schneidversatz" auf 3 mm einstellen, verschiebt Cutwork den Umriss um 3 mm rundherum von seiner Startposition nach außen. Wenn Sie dagegen den Wert auf -3 mm eingeben, verschiebt Cutwork seinen Umriss um 3mm rundherum von seiner Startposition nach innen.

Im numerischen Feld "Schneidversatz" können Sie den Wert des gewünschten Versatzes eingeben (Cutwork Offsset), mit dem niedrigsten Wert von -9 mm und dem höchsten Wert von 9 mm. Sie können den Offsetwert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie eingeben, definiert die genaue Entfernung, die der Schnitt vom Umriss haben soll. Wenn der Wert negativ ist, macht der Schnitt einen Versatz nach innen und das Gegenteil, wenn er positiv ist. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Versatz vornehmen, werden automatisch in der Mustervorschau angezeigt.

Heftstich

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Mit dieser Option können Sie angeben, wie viele Heftstiche nach dem Schnitt gestickt werden sollen. Dies dient dazu, den Stoff entweder zu stabilisieren (manche Leute ziehen es vor, den Stoff nach und nicht vor dem Schnitt zu stabilisieren) und ihn für die Netzfüllung vorzubereiten oder den Schnitt zu dekorieren. Stabilisierung des Stoffes reichen in der Regel 2 bis 5 Durchgänge mit Versatz nach dem Schneiden aus, um den Stoff zu stabilisieren. 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 Offsetwert auch erhöhen oder verringern, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Offsetwert definiert die genaue Entfernung, die der Heftstich von seiner Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird der Heftstich nach inneren versetzt und das Gegenteil, wenn er positiv ist. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offset vornehmen, werden automatisch in der Mustervorschau angezeigt.
  "Offset" wird hauptsächlich verwendet, um den "Heftstich" von der Position des Schnittes wegzubewegen, und um das Sticken im Schnittbereich zu vermeiden. Das "Heftstich" fixiert den Stoff und schützt ihn vor dem Ausfransen, wenn vor dem Schneiden nicht vorgestickt wurden.

- Länge:
  Im numerischen Feld "Länge" können Sie die Länge des "Heftstiches" festlegen. Sie können die Länge auch anpassen, 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 Felds Länge feingestellt werden. Die minimale Stichlänge, die Sie einstellen können, beträgt 0,8 mm und die maximale 99,9 mm.
  Der Wert "Länge" ist wichtig, um "Stiche" auf das "Heftstich" Objekt anzuwenden und das Cutwork zu dekorieren. Durch Ändern der Länge verändern Sie auch die Größe der "Stiche". Länge. Es ist wichtig, dass Sie nicht den Wert "Länge", der beim Verwenden von "Stichen" angezeigt wird, nicht weiter zu verringern, da dies zu Stichen mit einer Länge von 0 führt, und diese erzeugen unerwartete Fadenschnitte im endgültigen Stickergebnis. Sie können die Länge ohne Probleme erhöhen.

- Durchgänge:
  Mit dieser Option können Sie die Anzahl der Durchgänge festlegen, die "Heftstiche" zur Stabilisierung oder Dekoration des Stoffes benötigt. Die maximale Anzahl an Durchgängen, ist 9 und die Mindestanzahl 1.
  Um den Wert "Durchgänge" zu ändern, klicken Sie 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 "Durchgänge" klicken und mit dem Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster angewendet. Jeder Durchgang, der gemacht wird, sticht nicht in die gleiche Position wie der vorhergehende ein, und so den Stofft noch mehr.
  Jede Änderung des Werts Durchgänge wird nur sichtbar, wenn Sie das Muster mit der Funktion "Langsames Neuzeichnen" simulieren. Ansonsten sind die Änderungen nicht sichtbar.

- Stiche:
  Der Bereich "Stiche" enthält alle Stiche, die auf die Option "Heftstich" angewendet werden können. "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, hintereinander angeordnet. Indem Sie verschiedene Stiche verwenden, können Sie tolle Zierstiche für Ihr Cutwork erstellen.
  Wählen Sie die gewünschten "Stiche" aus, indem Sie darauf klicken. Ihre Auswahl wird sofort im Designbereich angezeigt, sodass Sie mit Ihrem Stickmuster experimentieren können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Durch Klicken auf "Stiche" - "Keine" werden keine anderen "Stiche" auf "Heftstich" angewendet.
Es gibt 325 Stiche, die Sie verwenden können, um einzigartige Designs zu produzieren. Die Stiche, die im Filmsymbol sind (zum Beispiel:) sind eine Folge unterschiedlicher Stiche in einem Stich.

Netzfüllung

"Netzfüllung" füllt den ausgeschnittenen Bereich mit einem Netz. Der spezielle Fülltyp "Netzfüllung" wird aus zwei sich kreuzenden parallelen, gleich weit entfernten Heftstichen gebildet. Diese Heftstichlinien bilden ein Netz, das den ausgeschnittenen Bereich füllt und so schöne Muster erschafft.

Netzfüllung bietet Optionen, mit denen Sie ihre Anwendung auf das ausgewählte Objekt anpassen können. Diese Optionen sind die folgenden:

- Zellengröße:
  Mit dieser Option können Sie die Größe jedes Quadrates angeben, aus der die Netzfüllung besteht. Wenn Sie zum Beispiel die "Zellengröße" auf 2,0 mm einstellen, haben alle Quadrate des Netzes eine Seitenlänge 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, 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 Mausrad den Wert ändern. Die Änderungen, werden sofort auf das Muster angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie ein Netz mit großen oder kleinen Quadraten ganz nach Ihren Wünschen erstellen.
- Offset:
  Mit dieser Option können Sie den Abstand, nach Innen oder Außen, angeben, um den die Netzfüllung zu verschoben wird. 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, 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 Muster angewendet. Wenn Sie diesen Wert ändern, können Sie Anpassungen an der Größe "Netzfüllung" vornehmen, was sehr nützlich ist, wenn Sie den Schnitt abdecken und sicherstellen möchten, dass das Netz auch auf dem Stoff und nicht innerhalb des Lochs gestickt wird. Diese Option ist sehr wichtig, um gute Netzfüllungen 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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" zu ändern, 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 Muster 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.

Satinstich seriell

Mit der Option "Satinstich seriell" können Sie die Schnittkanten abdecken. Oder um die Netzfüllung zu fixieren und den Stoff vor dem Ausfransen zu sichern. Der gestickte Linien Satinstich hat die gleiche Breite in den "Werkzeugoptionen" für "Umrissbreite eingestellt ist. Die Software gibt Ihnen die Möglichkeit, einige Parameter des seriellen Satinstichs nach Ihren Wünschen zu verändern. Die Parameter sind die folgenden:

- Offset:
  Innerhalb des numerischen Feldes "Offset" können Sie den gewünschten Offsetwert 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 den Wert klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die Satinstichkontur von ihrer Anfangsposition haben soll. Wenn der Wert negativ ist, wird die Satinstich seriell nach innen versetzt und umgekehrt, wenn es positiv ist, nach aussen. Der Standardwert-Offset ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt.
- Dichte:
  Innerhalb des numerischen Feldes Dichte können Sie die Dichte der Satinstich seriell angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch anpassen, 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.

Teil verwerfen

Mit dem Dropdown-Menü "Teil verwerfen" können Sie festlegen, welcher Teil des Stoffes nach dem Schneiden verworfen wird.

- Autom.: Wenn der Wert "Autom." verwendet wird, bedeutet dies, dass die Software automatisch entscheidet, welcher Teil des Stoffes verworfen wird. Die Software entscheidet zwischen "Aussen", "Innen" und "Beides", diese verfügbaren Optionen für "Teil verwerfen" werden unten erklärt. Die Entscheidungen werden automatisch getroffen und Sie können sie nach Ihren Bedürfnissen ändern.
- Aussen: Wenn die Option " Aussen" ausgewählt ist, wird der Teil des Musters beibehalten, der sich nach dem Schneiden innerhalb der Schneidekontur befindet. Der Rest wird verworfen (Teil verwerfen).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Innen: Standardmäßig ist die Option " Innen" ausgewählt. Das bedeutet, dass der Teil des Musters, der nach dem Schneiden beibehalten wird, der Stoff außerhalb der Schnittkontur sein wird. Der Rest wird verworfen (Teil verwerfen).
- Beides: Wenn die Option "Beide" ausgewählt ist, wird der Stoff / die Stiche innerhalb oder außerhalb der Umrisslinie nicht mit einem Netz dargestellt, sondern nur dieKontur / Freihandlinie wird mit einer kleinen Schere angezeigt. Die kleine Schere zeigt an, dass der Stoff an der bestimmten Position geschnitten wird, aber kein Stoff / Stiche verworfen werden. Diese Option wird ausgewählt, wenn Sie "Cutwork" – "Satinstich seriell" auf offene Formen anwenden oder wenn es Stickereien innerhalb oder außerhalb des definierten Cutwork-Bereichs gibt.

Überlappungen entfernen:

Dies ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektordesigns beseitigt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es notwendig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Reduzierung der Stiche, die in den Stoff gestickt werden. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes einzelnen 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 Standardeinstellung, die die Software verwendet, um das bestmögliche Ergebnis für den Entwurf zu erzielen. Wenn die Option "Nie" auf ein Objekt angewendet wird, wird das spezifische Objekt niemals die Objekte beschneiden, die sich überschneiden. Das bedeutet, dass alle Objekte/Formen, die sich unter den ausgewählten Objekten befinden normal gestickt werden und alle ihre Stiche auf dem Stoff platzieren. Die entgegengesetzte Option ist "Immer". Wenn sie auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, entfernt. Das bedeutet, dass alle Teile von Objekte/Formen, die sich unter dem ausgewählten Objekt befinden, nicht gestickt werden.

Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Stickmuster besser und effizienter zu sticken. Damit diese Funktion jedoch gut funktioniert, vermeiden Sie die Anwendung des Werkzeugs "Trimmen", das die darunter liegenden Stiche dauerhaft entfernt. Sie müssen es immer mit Vorsicht verwenden oder nachdem Sie die Option "Überlappungen entfernen" auf "Nie" gesetzt haben.

Sequenz:

Mit diesem Werkzeug ist es möglich, die Stickreihenfolge des Musters zu ändern, während die Option "Reihenfolge" auf "Automatisch" eingestellt ist . Bestimmte Objekte des Musters können so eingestellt werden, dass sie am Anfang oder am Ende des Stickvorgangs gestickt werden. Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, die Stickmuster in der von Ihnen bevorzugten Reihenfolge zu sticken. Das Dropdown-Menü "Reihenfolge" hat drei Optionen: "Auto", "Zum Anfang" und "Zum Ende". Die Option "Auto" ist die Standardoption und diejenige, die die bestmögliche Stickreihenfolge ergibt. Um die Stickfolge manuell zu

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ändern, verwenden Sie die anderen beiden Optionen. Die Option "zum Anfang" legt das ausgewählte Objekt fest, dass zuerst gestickt werden soll. Dies bedeutet, dass, wenn es in der Stickreihenfolge als Fünfter gestickt werden sollte, es jetzt zuerst in gestickt wird. Genau das Gegenteil gilt für die Option "Zum Ende". Wenn dies auf ein Objekt des Stickmusters angewendet wird, wird es sofort zum letzten Objekt, das gestickt wird. Mit den Optionen "Zum Anfang" und "Zum Ende" können Sie die Stickfolge nur ändern, wenn die Option „Reihenfolge“ auf "Automatisch" eingestellt ist. Dieses Werkzeug ist sehr nützlich beim Besticken von Hüten und empfindlichen Stoffen, die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern.

Wenn Sie mehr als ein Objekt "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verschieben wollen, dann entscheidet die Software automatisch, welches davon das Erste und welches das Letzte sein wird.

Wenn Sie ein Muster mit 20 Objekten haben und Sie 5 zum Sticken "Zum Anfang" und 5 "Zum Ende" bestimmt haben, dann stickt die Software diejenigen, die zuerst auf "Zum Anfang" gesetzt wurden, stickt dann die 10 dazwischen und zum Schluss die 5, die auf "zum Ende" gesetzt wurden.

Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Ausdruck für Cutworkmuster

Der Ausdruck eines Cutwork-Musters ist wichtig für den Stickvorgang. Im Ausdruck finden Sie neben den Standardinformationen auch solche darüber, welches "Messer/Schneidnadel" in welchen Nadelträger eingesetzt werden muss (oder wann die Maschine anhält), damit die "Cutwork"-Funktion richtig funktioniert. Je nachdem wann geschnitten werden sollen (vor oder nach dem Sticken), können Sie die Schnittreihenfolge ändern, indem Sie die Reihenfolge des Stickvorgangs ändern.

Um Fehler beim Einsetzen der "Messer/Schneidnadel" zu vermeiden, befolgen Sie die Richtlinien:

- Messer — = das 0° Messer in den angegebenen Nadelhalter einsetzen
- Messer / = das 45° Messer in den angegebenen Nadelhalter einsetzen
- Messer | = das 90° Messer in den angegebenen Nadelhalter einsetzen
- Messer = das 135° Messer in den angegebenen Nadelhalter einsetzen

Vektor

"Vektor" Umriss, ist ein spezieller Stickerei-Typ, er erzeugt einen Satin-Fülleffekt, indem er eine Umrissform wie einen Stempel auf die Satinfüllung legt. Jede Umrissform kann als "Vektor" Kontur festgelegt werden. Der Umriss "Vektor" kann auf ein Objekt mit "Steppstich" oder "Satinstich" Füllung gelegt werden, und dann wird eine Zeichnung aus Stichen über dem "Stepp- / Satinstich" Objekt erstellt. Die Hauptanwendung besteht darin, auf großen Flächen ein seidenes Aussehen und Gefühl zu erzeugen, auf denen normaler Satinstich nicht angewendet werden kann. In der folgenden Abbildung sehen Sie, dass außer den Einstichen am Rand, die einzigen Einstiche die des aktuellen Motivs, auf dem Umriss der Vektorkontur sind.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Steppstich Objekt

Motiv für Vektorfüllung

Vektorfüllung angewendet

Jedes Objekt, jede Form, jedes Zeichen oder jede Freihandform kann direkt als "Vektor" Kontur festgelegt werden und wenn es auf ein beliebiges Satin- oder Steppstichobjekt gelegt wird, entsteht ein künstlerischer Effekt, ein Satin-Look und Feel, mit dem Muster der Vektor-Kontur.

In der Standardeinstellung liegen beim Anwenden von "Vektor", nur Einstiche am Rand und die Stiche, des aktuellen Objekts, auf der Kontur der Vektorfüllung .

wenn Sie die Formfüllung aktivieren, dann wird das Objekt ganz normal mit Stichen gefüllt, bis auf den Teil, der innerhalb der Vektorfüllung liegt, ein Teil in Satinstichen.

Knopflöcher

Knopflöcher ist ein spezieller Typ, mit dem Sie Knopflöchern auf Stoffen verwenden können. Es kann in Kombination mit den Digitalisierwerkzeugen angewendet werden, um genau dort eine kleine Linie zu erstellen, wo der Knopflochschnitt gemacht wird. Das "Knopfloch" Werkzeug auf dieser Linie anwenden. Das Knopfloch liegt so um die digitalisierte Linie herum.

Knopflochlinie

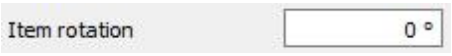
Knopfloch

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Um mehrere Knopflöcher in einem bestimmten Abstand zueinander zu setzen, können Sie eine Linie mit der Länge des Abstands zwischen den Knopflöchern digitalisieren. Wenn Sie viele Knopflöcher hinzufügen möchten, können Sie diese entweder separat hinzufügen oder eine lange Linie digitalisieren und die Option "Knopflöcher" auf die Linie anwenden. Die Software fügt die "Knopflöcher" auf der Linie basierend auf den Standardparametern der "Eigenschaften" ein.

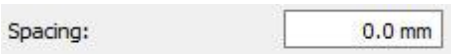
Sie können das Werkzeug "Knopflöcher" aus den Parametern "Eigenschaften" anpassen.

Element drehen



Mit dieser Option können Sie die "Knopflöcher" drehen. Sie können Werte von 0 bis 360 Grad eingeben. Geben Sie die gewünschten Grad in das Feld ein und drücken Sie "Enter / Return", um es anzuwenden. Das "Knopfloch" dreht sich gegen den Uhrzeigersinn.

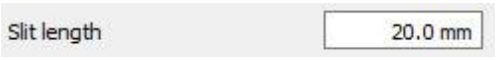
Abstand



Mit dieser Option können Sie den Mindestabstand zwischen den "Knopflöchern" auf einer Linie festlegen. Es funktioniert nur, wenn Sie mehr als ein Knopfloch haben.

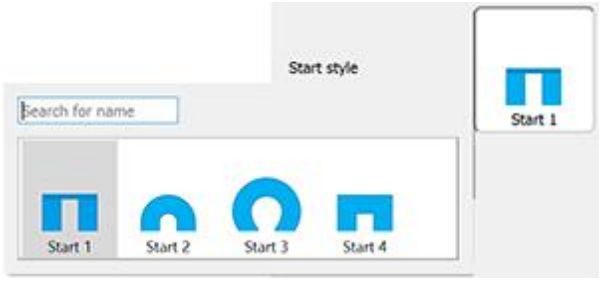
Nach dem Anwenden der "Knopflöcher" auf der Linie, die Sie digitalisiert haben, versucht die Software, so viele "Knopflöcher" -Objekte wie möglich einzupassen. Es wird eins am Anfang platzieren, eins am Ende und so viele, wie dazwischen passen. Die Software stellt sicher, dass die Abstände zwischen ihnen 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



Mit dieser Option geben Sie an, wie lang der "Schlitz" des Knopflochs sein soll. Die Software passt die Größe des Knopflochsautomatisch an.

Stil Anfang

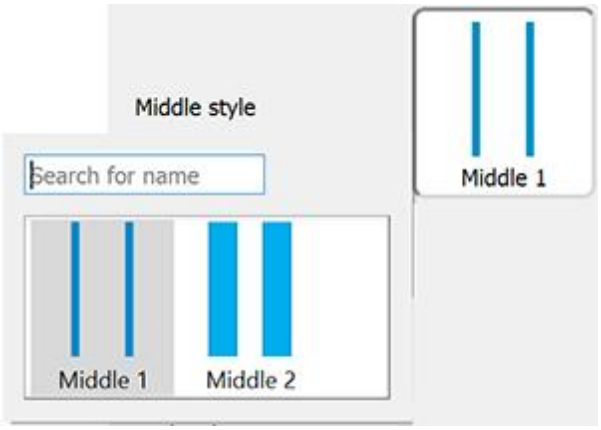


Mit dieser Option können Sie den "Stil Anfang" des Knopfloches festlegen. Mit "Stil Anfang" meinen wir den oberen Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche "Stil Anfang" klicken und dann eine der verfügbaren Optionen auswählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie können auch den Namen des "Stil Anfang" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

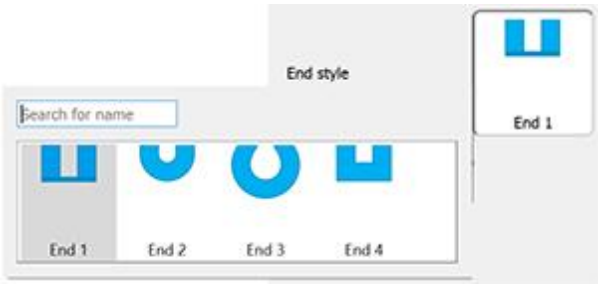
Mittlerer Stil



Mit dieser Option können Sie den "Mittleren Stil" des Knopfloches bestimmen. Mit "Mittlerer Stil" meinen wir den mittleren Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche "Mittlerer Stil" und wählen Sie dann eine der verfügbaren Optionen.

Sie können auch den Namen des "Mittleren Stil" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

Stil Ende

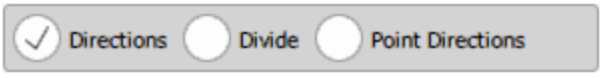


Mit dieser Option können Sie den "Stil Ende" des Knopfloches festlegen. Mit "Stil Ende" meinen wir den unteren Teil des "Knopflochs". Um es zu ändern, müssen Sie auf die Schaltfläche "Stil Ende" klicken und dann eine der verfügbaren Optionen auswählen.

Sie können auch den Namen des "Stil Ende" in das Feld "Suchen" eingeben und so finden.

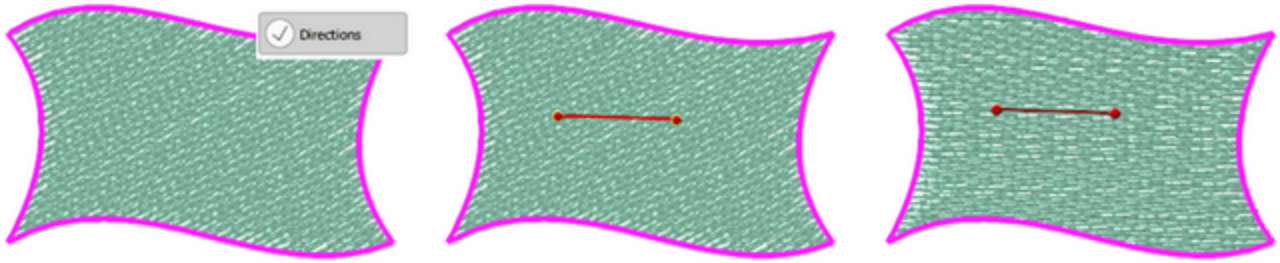
Stichrichtung

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 Muster 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 Steppstichfüllobjekt klicken, sind folgende Funktionen verfügbar: Richtung, Unterteilen und Punktrichtung :.

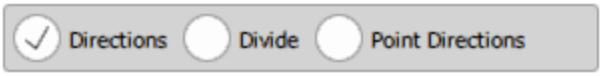


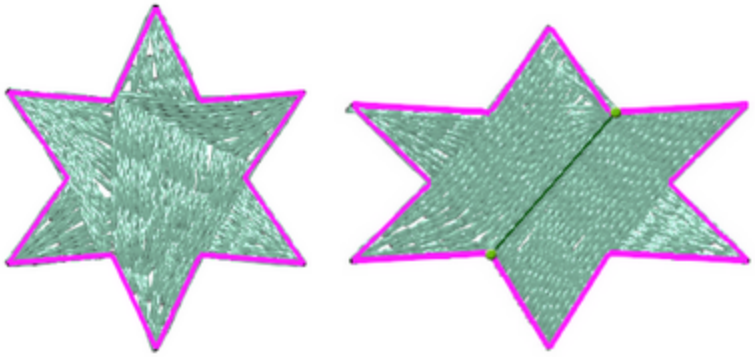
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie auf ein Steppstich-Objekt klicken, sehen Sie nur die Option "Richtungen". Wenn Sie z. B. die Stichrichtung starten und auf ein Steppstich-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.

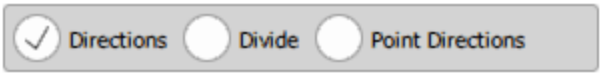


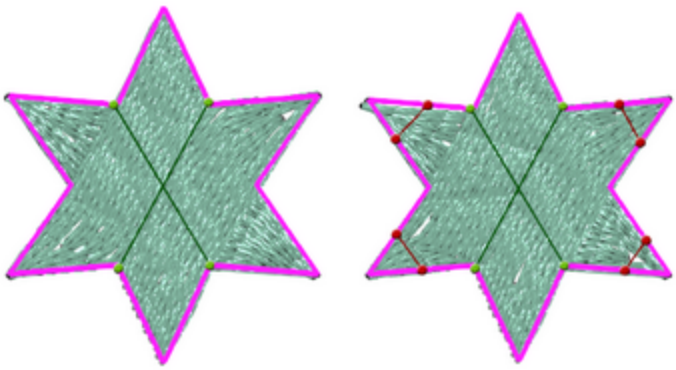
Wenn Sie auf ein objekt mit Reihenfüllung, wie im folgende Bild klicken, stehen Ihnen alle Stichrichtungs-Optionen zur Verfügung. Klicken Sie hier, um auszuwählen, welche Sie verwenden möchten. Verwenden wir "Unterteilen".





Jetzt können Sie weitere Trennlinien hinzufügen oder zu einem anderen Werkzeug wechseln. Wenn Sie das Werkzeug "Stichrichtung" wählen, dann können Sie eine oder mehrere Richtungslinien hinzufügen, bevor Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln.



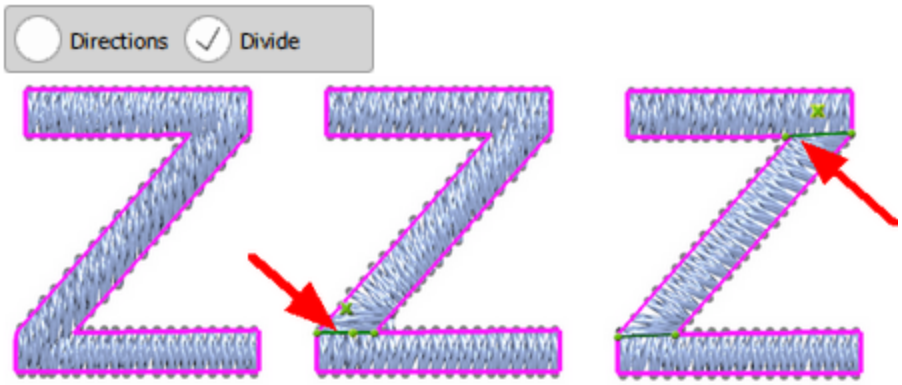


Für Satinstich-Objekte ist es möglich, mehrere "Unterrteilungs"- und Richtungslinien hinzuzufügen und die Art und Weise verwalten wie die Umrisse in Satinstichbalken geteilt werden. Mit der Stichrichtung können Sie die

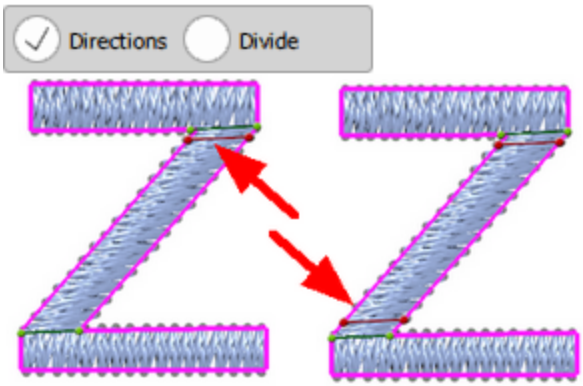
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Art und Weise anpassen, wie "Satinstich"-Objekte gestickt werden, und genau das gewünschte Muster erstellen.

Wenn Sie auf ein Satinstich-Objekt wie in der folgenden Abbildung klicken und die Option Teilen auswählen, 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 "Unterteilen" hat eine grüne Farbe, um sie von den Richtungslinien zu unterscheiden, diese sind rot

Es ist sehr nützlich, auch wenn Sie Text-Muster erstellen und es auf eine bestimmte Weise sticken möchten. Sie können die Satinstich-Zeichen teilen und genau definieren, wie Sie gestickt werden sollen.

Mit der Kombination von "Unterteilen"- und "Richtung"-Werkzeugen können Sie einzigartige Muster erstellen, die viele Unterobjekte als Verzweigungen und spezifische Richtung der Stiche für jedes Unterobjekt haben können.

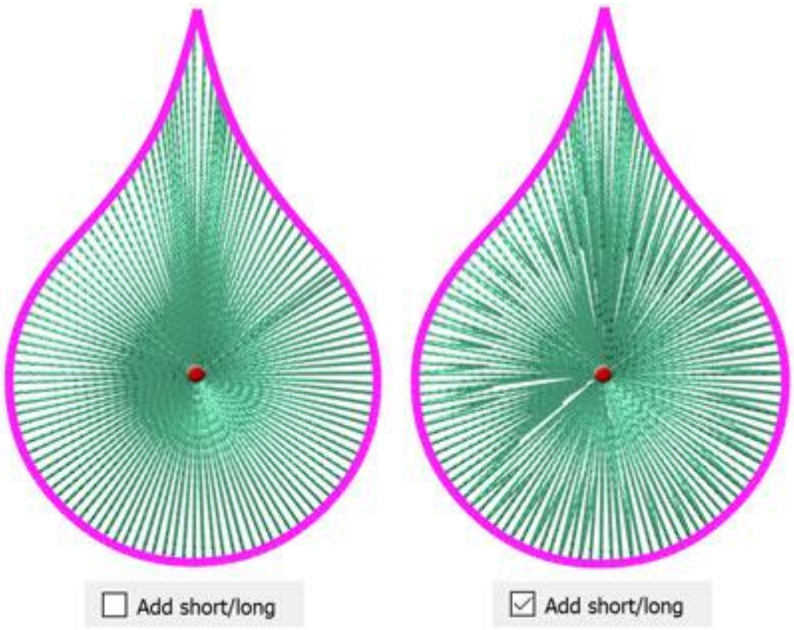
Das Werkzeug "Punktrichtung"

Dies ist die dritte Option beim Werkzeug " Stichrichtung" und erscheint nur bei den Stichtypen "Satinstich" und "Steppstich" (auch bei "Zick-Zack malen" und "Steppstich-Füllung").

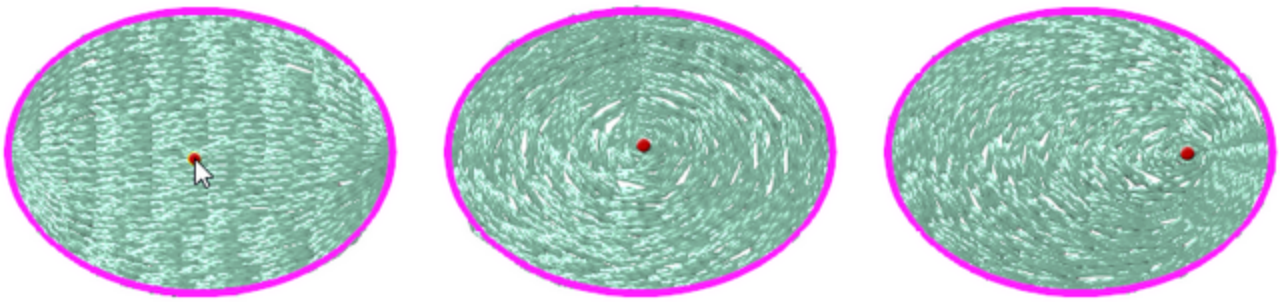
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

In diesem Modus können Sie einen Punkt in einem Objekt angeben und dieses Objekt wird mit Stichen gefüllt, beginnend an seiner äußeren Kante hin zum ausgewählten Punkt.

Mit dem Parameter "Kurz/lang hinzufügen" können Sie auswählen, ob alle Stiche an der Kante beginnend in 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.

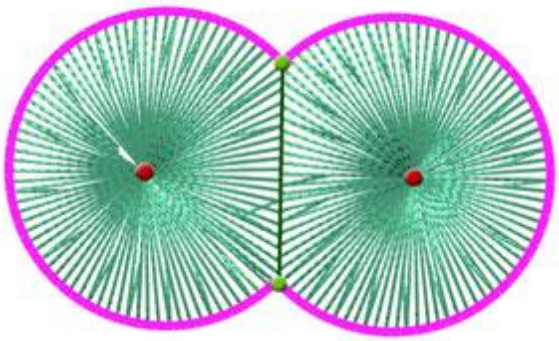


"Punktrichtung" bei Reihenfüllung



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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

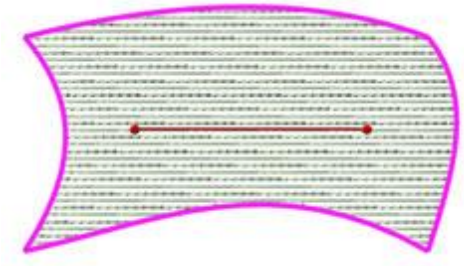


Kurven "Richtungen"

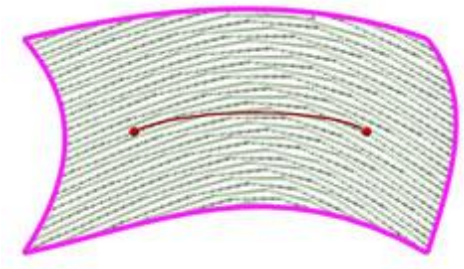
Sie können die Kurvenrichtung nur auf Objekte anwenden, die mit dem Stichtyp Steppstich gefüllt sind.

So wird's gemacht :

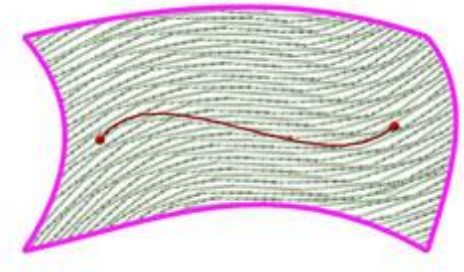
1. Wählen Sie das Steppstich-Objekt aus und klicken Sie auf das Werkzeug "Stickrichtung"
2. Zeichnen Sie eine Richtung auf das Steppstich -Objekt, indem Sie auf das Objekt klicken und eine Linie ziehen. Lassen Sie den Maus los und klicken um die Richtung festzulegen.



3. Klicken und ziehen Sie aus der Mitte der Richtungslinie und Sie werden sehen, dass der Steppstich beginnt sich zu neigen und in eine Kurve zu biegen.



4. Sie können auch wellenartige Kurven für wellenförmige Stiche erstellen, indem Sie die auch noch Linie in entgegengesetzte Richtungen neigen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Das Objekt ist vorbereitet und wird mit gebogenen Steppstichen gefüllt.

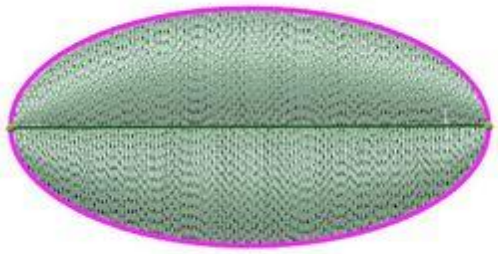
> Um bessere Ergebnisse zu erzielen, vermeiden Sie es, starke Kurven in eine Richtung, da kleinere Kurven bessere Ergebnisse liefern.

Kurvig Teilen

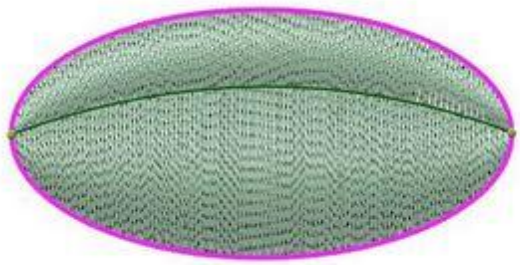
Sie können gebogene Teilungen nur auf Objekte anwenden, die mit Satin- oder Steppstich Füllung.

So wird's gemacht :

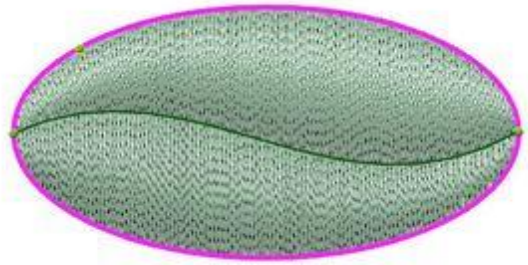
1. Wählen Sie ein Satinstich-Objekt aus und klicken Sie auf das Werkzeug Stichrichtung.
2. Zeichnen Sie eine Teilung auf dem Satinstich-Objekt, indem Sie auf Linie klicken und diese ziehen. Lassen Sie den Mausklick los, um die Linie zu positionieren.



3. Klicken und ziehen Sie von der Mitte der Teilungslinie und Sie sehen das die Teilungslinie beginnt sich in eine Kurve zu biegen



4. ie können auch wellenförmige Teilungen für wellenförmige Stiche erzeugen, indem Sie die Linie in entgegengesetzte Richtungen ziehen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Das Objekt ist fertig und mit gekrümmten Richtungsstichen gefüllt.

Um bessere Ergebnisse zu erzielen vermeiden Sie das Erstellen großer Kurven in einer Richtungslinie, da kleinere Kurven bessere Ergebnisse liefern.

Hinweis: Während der Arbeit mit dem Werkzeug "Stichrichtung" 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 Unterteilen,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 Stitchrichtungs-Werkzeugen wechseln können.

Sie können das Werkzeug "Richtungen" mit der Tastenkombination Strg+Umschalt+D (Mac OS Cmd+Shift+D) starten.

Sie können das Werkzeug "Unterteilen" mit der Tastenkombination Shift+D (Mac OS Shift+D) starten.

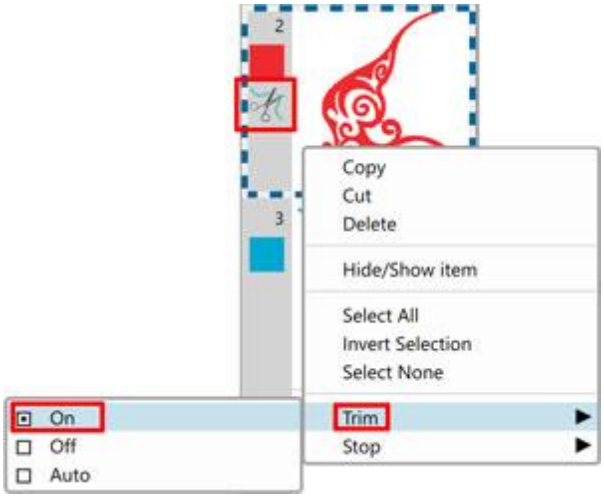
Special functions

Eine "Sonderfunktion" ist ein spezieller Befehl, der die Stickmaschine anweist, eine bestimmte Aktion durchzuführen. In der Software gibt es zwei verfügbare "Sonderfunktionen", "Schneiden" und "Stopp", die nur verfügbar sind, wenn sich die Sequenz im Modus"Manuell" befindet.

Faden abschneiden

Diese Sonderfunktion weist die Stickmaschine an, eine Pause zu machen, den Faden zu schneiden und dann wieder mit dem Sticken zu beginnen. Um eine Sonderfunktion "Beschneiden" hinzuzufügen, müssen Sie das Objekt markieren, das dann auch im Sequenzmanager ausgewählt wird. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Sequenzmanager und erweitern Sie die Option "Trimmen". Standardmäßig ist sie auf "Auto" eingestellt. Um die Sonderfunktion "Trimmen" zu aktivieren, müssen Sie sie auf "Ein" setzen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

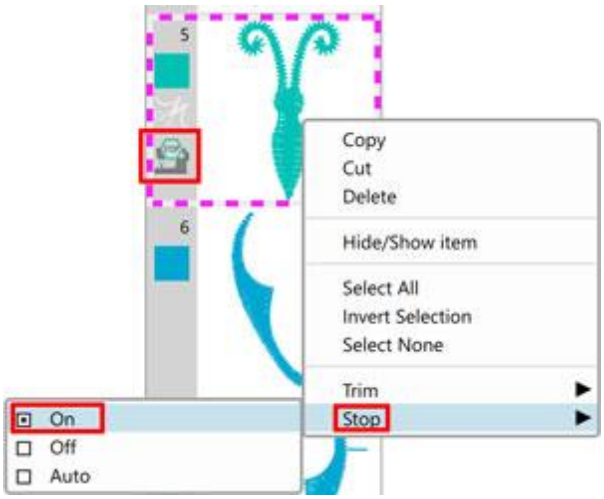


Wenn auf ein Objekt eine "Trimm"-Spezialfunktion angewendet wurde, erscheint das relative Symbol neben dem Objekt im Sequenzmanager.

Wenn Sie die Spezialfunktion "Beschneiden" auf "Auto" setzen, entscheidet die Software anhand der Einstellungen im Dialogfeld"Optimierungsoptionen", ob ein Fadenschnitt hinzugefügt wird oder nicht. Wenn die Software entscheidet, einen Fadenschnitt an einem Objekt hinzuzufügen, sehen Sie das Symbol "Auto" neben dem Objekt, damit Sie wissen, dass die Stickmaschine einen Fadenschnitt vornimmt, bevor sie das Objekt ausnäht. Wenn Sie das automatische Fadenschneiden nicht wünschen, können Sie entweder die Einstellungen in den "Optimierungsoptionen..." ändern oder "Schneiden" manuell auf "Aus" stellen. Wenn Sie die Option auf "Aus" setzen, erscheint das folgende Symbol neben dem Objekt.

Anhalten

Diese Sonderfunktion weist die Stickmaschine an , anzuhalten. Es gibt Dinge, die nicht automatisch von der Stickmaschine erledigt werden können, die Maschine hält an und wartet, bis Sie Start drücken. Um eine "Stop"-Sonderfunktion hinzuzufügen, müssen Sie das Objekt auswählen, das dann auch im Sequenzmanager ausgewählt wird. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf das Objekt im Sequenz-Manager und erweitern Sie die Option "Stopp". Standardmäßig ist sie auf "Auto" eingestellt. Um die Sonderfunktion "Stopp" zu aktivieren, müssen Sie sie auf "Ein" stellen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

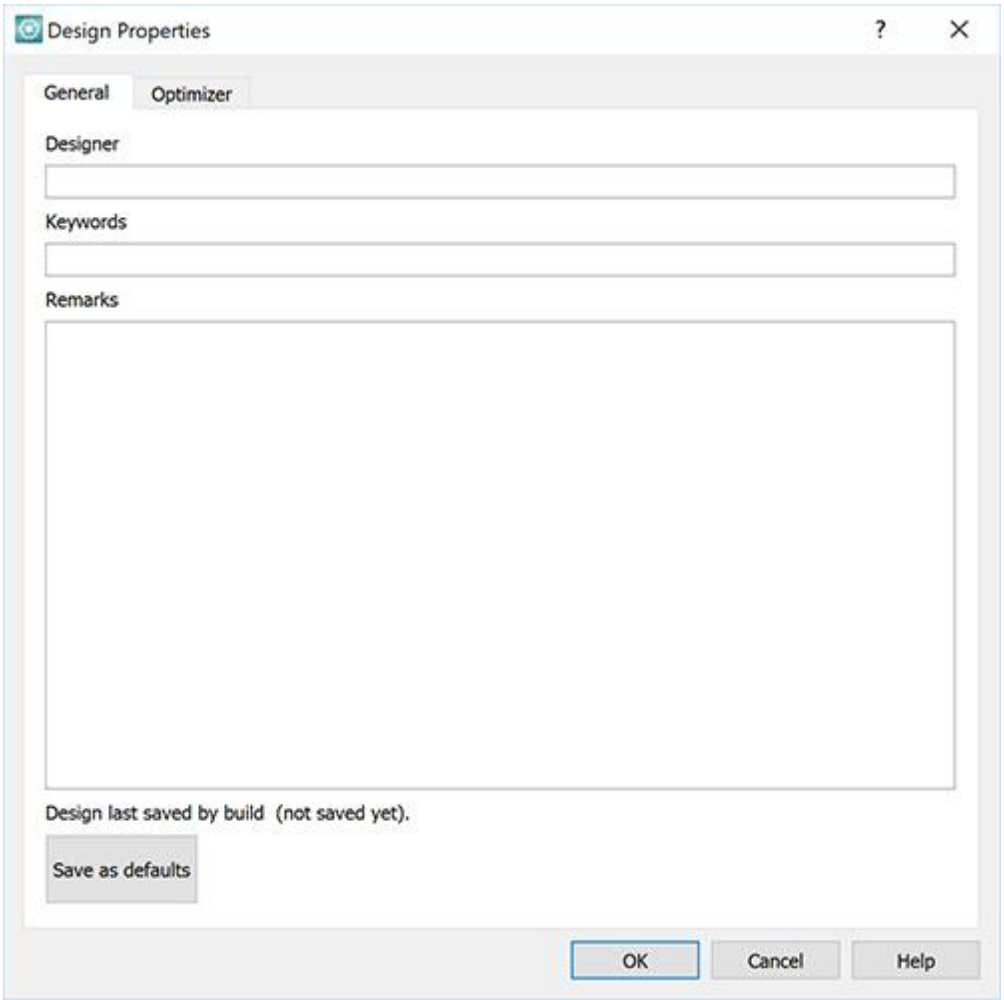
Wenn auf ein Objekt eine "Stop"-Sonderfunktion angewendet wurde, erscheint das entsprechende Symbol neben dem Objekt im Sequenzmanager.

Wenn Sie die Sonderfunktion "Stop" auf "Auto" einstellen, entscheidet die Software anhand der Einstellungen bestimmter Stichtypen(Applikationen), ob sie die Maschine zum Anhalten veranlasst oder nicht. Wenn Sie nicht möchten, dass die Maschine anhält, können Sie die Funktion "Stopp" manuell auf "Aus" stellen. Wenn Sie es auf "Aus" stellen, erscheint das folgende Symbol neben dem Objekt.

Mustereigenschaften

Abgesehen von den Stichänderungen, die Sie in Ihren Stickmuster vornehmen können, können Sie auch die Eigenschaften seines Musters anpassen. Sie können allgemeine Informationen über das Muster hinzufügen und die Art wie es gestickent wird optimieren. Sie können die Mustereigenschaften über das Menü "Datei> Mustereigenschaften" aufrufen. In dem daraufhin angezeigten Dialogfeld können Sie die Eigenschaften in den Registrierkarten Allgemeines und Optimierer tab.

Allgemeines



Auf der Registerkarte "Allgemein" können Sie Informationen zum "Namen des Designers", Muster "Schlüsselwörter" und "Bemerkungen" zum Muster hinzufügen. Der Suchmechanismus des Muster-Browsers

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

kann ein Muster anhand seines Namens oder anhand von Schlüsselwörtern 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 Muster beschreiben. Die Schlüsselwörter können nur verwendet werden, wenn Sie Ihre Muster 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 Musternn 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 Musterdatenbank eingeben können.

- Bemerkungen
  In diesem Textbereich können Sie Anmerkungen zu Ihrem Muster 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 Stickpereiroduktion hinzufügen.

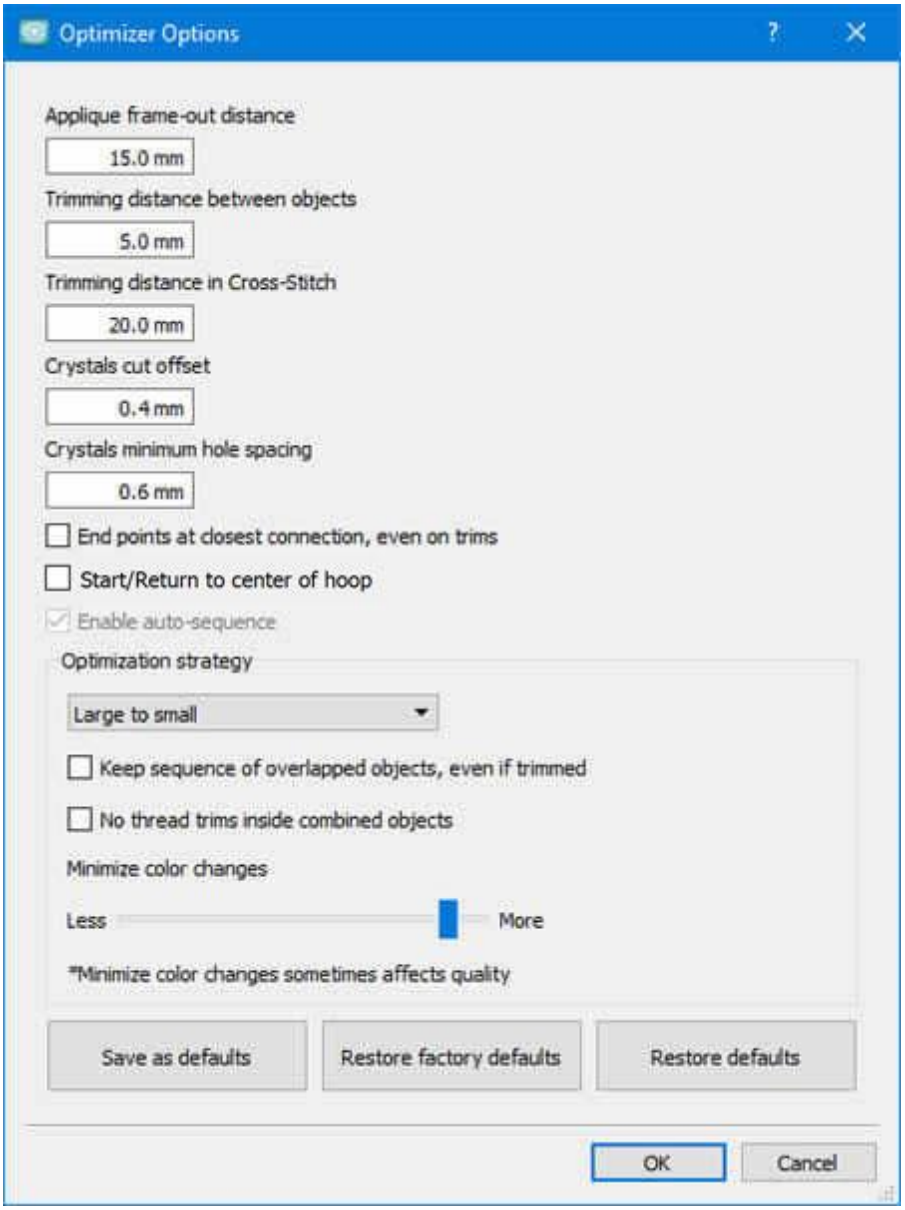
Alle Änderungen in der Registerkarte Allgemein können standardmäßig gespeichert werden, indem Sie auf die Schaltfläche "Als Standard speichern" klicken. Dies bedeutet, dass jedes Mal, wenn Sie ein neues Muster erstellen, die bereits gespeicherten Einstellungen angezeigt werden.

Optimierer

"Optimierung" ist sehr wichtig für die Einstellung der Art und Weise, wie die endgültige Stickerei produziert wird. Sie enthält auch Optionen zum Anpassen der Anordnung von Kristallen/Strasssteinen.

Alle Optionen, die Sie in " Optimierung" finden, beziehen sich auf den Produktionsprozess der Stickerei und sind wichtig für die Qualität der Stickerei. Die Inhalte der Registerkarte " Optimierung" kann auch über die Optionen " Optimieren" im Menü " Werkzeuge" oder durch gemeinsames Drücken der Tastenkombination Strg+Umschalt+J auf der Tastatur aufgerufen werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Die Optimierungsoptionen, die Sie anpassen können, sind unten aufgeführt:

Applikations-Rahmen Abstand nach außen

Diese Einstellung ist wichtig für Muster, die Applikationen enthalten. Bei der Produktion von Stickmustern mit Applikationen gibt es eine Phase, in der die Maschine anhält, den Rahmen herausfährt und Sie auffordert, die Applikation im vordefinierten Bereich hinzuzufügen. In dieser Phase wird die Rahmenbewegung, die die Stickmaschine durchführt, als Abstand des Applikationsrahmens nach außen definiert. Indem Sie den Wert dieses Feldes ändern, legen Sie die Bewegung des Rahmens von der Position aus fest, an der er angehalten hat

Fadenschneideabstand zwischen Objekten

Dieses Werkzeug wird nur auf Stickobjekte angewendet (die Sticktechnik sollte aktiv sein).
Mit Fadenschnitten zwischen den Objekten des Stickmusters erhalten Sie eine höherwertige Stickerei, die aber

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

mehr Zeit benötigt, da es jedes Mal, wenn die Maschine einen Faden schneidet, einige Zeit braucht, um wieder mit dem Sticken zu beginnen.

Auf der anderen Seite, ohne Fadenschneiden zwischen den Objekten, erhalten Sie eine qualitativ hochwertige Stickerei in weniger Produktionszeit. Mit Sprungstichen werden die Objekte verbunden, ohne den Faden zu schneiden. Sie können die Sprungstiche entweder danach manuell abschneiden oder im Muster lassen. In Fällen, in denen die Objekte sehr nahe beienander liegen, sind Sprungstiche für die meisten Sticker kein Problem, es ist die beste Art zu sticken. Es ist auch eine Frage des Stickereistils.

Diese Einstellung ist wichtig für das Fadenschneiden im Stickprozess. Mit der Option "Schneideabstand zwischen Objekten" stellen Sie den Abstand ein, ab dem die Software jeden Sprungstich zwischen Objekten prüft. Wenn die Software einen längeren Stich findet, schneidet sie ihn.

Wenn Sie also sicherstellen wollen, dass Fadenabschnitte dem gesamten Muster hinzugefügt werden, müssen Sie den Wert auf 0,5 mm einstellen.

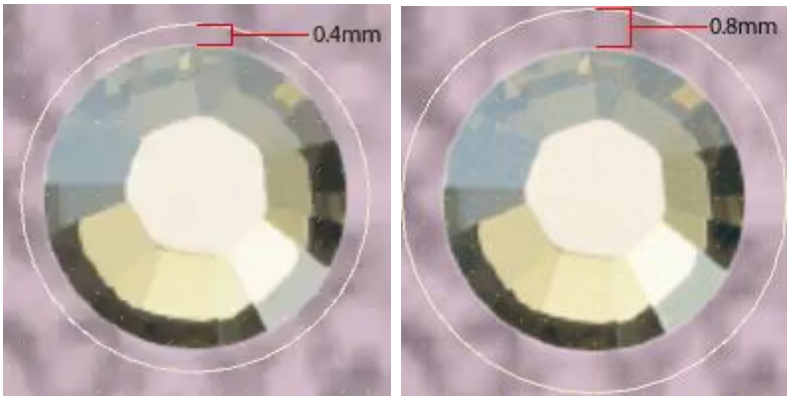
Fadenschneideabstand bei Kreuzstich

Dieses Werkzeug wird nur auf Stickobjekte angewendet (die Technik "Sticken" sollte aktiv sein).

Diese Option steuert den Fadenschneideabstand zwischen Kreuzstichobjekten. In der Software werden die Kreuzstichmuster als ein Objekt behandelt. In den Kreuzstichmustern können wir die Garnfarben, die das Muster füllen, als Objekte behandeln. Kreuzstichmuster haben in den meisten Fällen verstreute Kreuze mit der gleichen Farbe, was die die Berechnung des Fadenschneidens erschwert. Die Option “Fadenschneideabstand bei Kreuzstich“ gibt Ihnen die Möglichkeit, den Abstand zu definieren, in dem ein Fadenbeschnitt zwischen den Farbobjekten des Musters erfolgen soll. Die Anforderungen an das Fadenschneiden sind bei verschiedenen Mustern unterschiedlich, daher müssen Sie bei dieser Option auf den eingefügten Wert achten.

Kristallschnitt-Offset

Diese Option steuert den Schneideversatzbei Kristallen. Der Kristallschnitt-Offset ist der Abstand zwischen dem Kristall und der Schnittkante des Kreises, den das Schneidemesser erzeugt. Diese Lücke zwischen den beiden gibt uns genügend Platz, um die Kristalle problemlos in den Löchern zu verteilen.



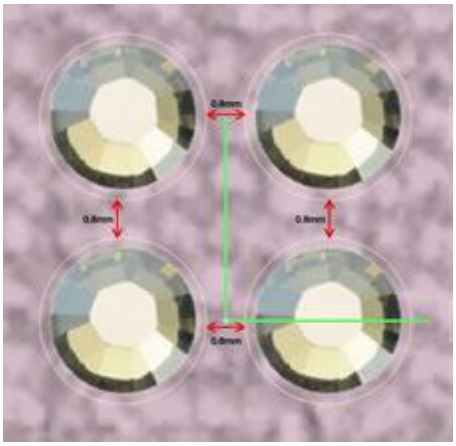
Daher können Sie den Kristallschnitt-Offset basierend auf der Größe des verwendeten Kristalls und Ihrer persönlichen Vorliebe ändern. Der Standardwert ist 0,6 mm, was für die Kristalle in Standardgröße als ausreichend angesehen wird.

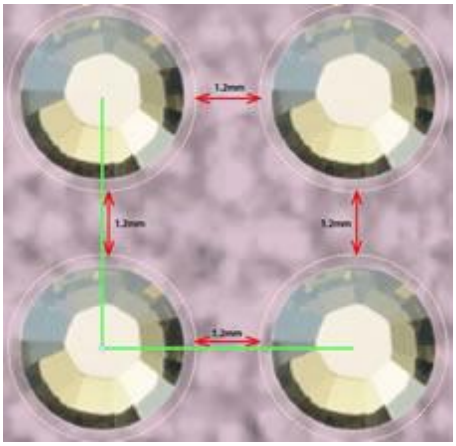
Der Wert für den Kristallschnitt-Offset wird automatisch zu den Werten für H. Abstand und V. Abstand hinzugefügt, die in der Eigenschaftsleiste angezeigt werden, wenn Sie ein Kristall-Füllungsobjekt erstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kristalle mindest Lochabstand

Diese Option steuert den Mindestabstand der Löcher für Kristalle in Schablonen. Der “Kristall mindest Lochabstand“ ist der Standardabstand zwischen zwei Kristallen nach dem “Kristallschnitt-Offset“ in einem Objekt mit Kristallfüllung/Umrissfüllung. Der Kristallschnitt- Offset /Versatz ist der Abstand zwischen dem Kristall und der Schnittkante des Kreises, den das Schneidemesser erzeugt, und wird nicht im “Kristall mindest Lochabstand“ mitgemessen.





Daher können Sie den “Kristall mindest Lochabstand“ basierend auf dem zu erstellenden Kristallmuster und Ihrer persönlichen Vorliebe ändern. Der Standardwert ist 0,4 mm, was für die meisten Materialien für Kristallschablonen als ausreichend angesehen wird.

Der “Kristall mindest Lochabstand“ wird automatisch in die Werte für H. Abstand und V. Abstand in der Eigenschaftenleiste eingefügt, wenn Sie ein Objekt mit Kristallfüllung erstellen.

Wichtig: Bei einigen Kristall-Füllmustern kann dieser Abstand möglicherweise nicht konstant gehalten werden. Zum Beispiel: Form-Fit-Musterfüllung

Kürzeste Verbinding der Endpunkte, auch bei Fadenschneiden

Diese Option ist entscheidend darüber, wie das Muster gestickt werden soll. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, filtert die Software das gesamte Muster und findet die engsten Verbindungspunkte zwischen den Objekten, auch wenn ein Fadenschnitt gemacht wird. Diese Option sorgt für eine bessere Verzahnung zwischen den Objekten und einen besseren Stickfluss. Außerdem führt sie zu weniger Fadenabschnitten, da die Objekte der gleichen Farbe mit dem nächstliegenden Punkt verbunden werden.

Start / Zurück zur Rahmenmitte

Diese Option ist wichtig für die Art und Weise, wie das Muster gestickt wird. Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, kehrt die Stickmaschine nach dem Ende des Stickvorgangs, zur Mitte des Rahmens zurück. Außerdem wird die Maschine gezwungen, von der Mitte des Rahmens aus zu starten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Automatische Reihenfolge aktivieren

Diese Option zeigt an, ob Reihefolge "Automatisch" Wenn es angeklickt ist, ist der Abschnitt "Optimierungsstrategie" verfügbar. Wenn Sie die Schaltfläche " Reihenfolge auf "Manuell" umschalten, ist die Option "Automatische Reihenfolge aktivieren" nicht angekreuzt.

Optimierungsstrategie

Dieses Werkzeug ist nur verfügbar, wenn die "Automatische Reihenfolge" aktiviert ist (die Technik "Stickerei" muß aktiv sein).

Mit diesem Werkzeug können Sie festlegen, wie die Objekte des Stickmusters gestickt werden. Es ist wie ein automatischer Stickreihenfolge-Generator. Mit diesem Werkzeug können Sie die Art und Reihenfolge festlegen, in der die Objekte des Stickmusters gestickt werden sollen. Dieses Werkzeug ist sehr wichtig für das Sticken von Hüten, die von der Mitte nach rechts und links gestickt werden müssen. Außerdem ist es nützlich für empfindliche Stoffe, die die besondere Sorgfalt bei der Anordnung der Objekte auf dem Stoff erfordern. Die Stickoptionen für Festlegung der Reihenfolge der Objekte sind die folgenden:

- Oben nach unten:
  Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Musters von oben nach unten gestickt. Das bedeutet, dass die Software die Stickreihenfolge ändert und mit dem Sticken der Objekte/Formen beginnt, die sich ganz oben im Muster befinden, und mit der Stickrichtung zu denen fortfährt, die sich unten im Muster befinden.
- Unten nach oben:
  Dies ist die gegenteilige Option von "oben nach unten". Daher ändert die Software die Stickfolge, und beginnt mit dem Sticken der Objekte / Formen die sich unten befinden, bis sie die obersten Objekte erreicht.
- Links nach rechts:
  Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Muster von links nach rechts gestickt. Dies bedeutet, dass die Software die Stickreuhenfolge ändert und mit dem Sticken der Objekte / Formen beginnt, die sich am weitesten links im Muster befinden und dann zu den am weitesten rechts im Muster liegenden Position stickt.
- Rechts nach links:
  Dies ist das Gegenteil der Option von "links nach rechts". Dafür ändert die Software die Stickreihenfolge und beginnt mit dem Sticken der Objekte / Formen, die sich am rechten Rand des Stickmusters befinden, bis sie die linken Objekte erreicht.
- Klein bis groß:
  Wenn diese Option aktiviert ist, ordnet die Software die Stickreihenfolge vom kleinsten Objekt des Musters zu den größten.
- Groß bis klein:
  Dies ist die umgekehrte Option der Option "Klein bis groß". Daher werden die Objekte / Formen des Musters, von den größeren zu den kleineren gestickt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Innen nach Außen:
  Wenn diese Option angewendet wird, werden die Objekte des Musters von innen nach außen gestickt. Dies bedeutet, dass die Software die Stickreihenfolge ändert und mit dem Sticken der Objekte / Formen in der Mitte des Musters beginnt, und zu denen weiterstickt, die außen im Muster liegen. Diese Option wird häufig beim Sticken von Mustern auf Hüten verwendet.
- Außen nach Innen:
  Dies ist die umgekehrte Option von "Innen nach Außen". Wenn es auf ein Muster angewendet wird, werden die Objekte / Formen daher von außen nach innen gestickt. Die Software prüft die aktuelle Reihenfolge des Musters und führt eine Neuberechnung durch, um das von Ihnen ausgewählte Muster zu verwirklichen.

> Jede Änderung im Dialog "Optimierung" wirkt sich auch auf die Option "Optimierungsstrategie" aus. Denken Sie daher immer daran, dass eine Kombination von Optimierungsoptionen auf das Stickmuster angewendet wird und nicht nur die ausgewählte Optimierungsstrategie. Mit der richtigen Kombination der Optionen können Sie die passenden Stickergebnisse erzielen.

Reihenfolge überlappender Objekte beibehalten, auch bei Fadenschneiden

Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Option "Automatische Reihnefolge" aktiviert ist (die Technik Stickerei muß aktiv sein).

Diese Option ist wichtig für die Stickfolge des Musters. 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 Muster gestickt wird, besser zu steuern.

> Änderungen, die Sie an Reihenfolge der Überlappung des Vektordesigns vornehmen, werden von der Software entsprechend berechnet. Die Überlappungs-Reihenfolge wird nicht so eingehalten, wie sie angelegt ist, weil mehr Filter auf das Muster angewendet werden, die sich auf die Stickreihenfolge auswirken.

Kein Fadenschneiden innerhalb kombinierter Objekten

Diese Option ist nur verfügbar, wenn "Automatische Reihnefolge" aktiviert ist (die Technik "Stickerei" muß 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 nutzen zu können, müssen Sie die zu kombinierenden Objekte auswählen und die "Kombinieren" aus dem Rechtsklickmenü wählen. Die Objekte werden kombiniert und verhalten sich wie ein einziges Objekt, Sie übernehmen alle Attribute des zuletzt ausgewählten Objekts. Wenn Sie versuchen, den Entwurf zu simulieren, sehen Sie das kombinierten Objekte (wie z. B. Text-Objekte) mit einem Steppstich zwischen ihnen verbunden werden. Mit der Option "Kein Fadenschneiden innerhalb kombinierter Objekte"

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

aktiviert, werden alle kombinierten Objekte mit Steppstichen zwischen ihnen gestickt, auch wenn Sie die Option "Fadenschneidabstand zwischen Objekten" auf kürzesten Abstand eingestellt haben.

Wenn Sie den Wert "Kein Fadenabschneiden innerhalb kombinierter Objekten" deaktivieren, werden alle Fadenschnitte normal berechnet.

> Kombiniertes Objekt: Ein Objekt, das durch Kombinieren von zwei oder mehr Objekten und Umwandeln in ein einziges Kurvenobjekt erstellt wird. Ein kombiniertes Objekt übernimmt die Attribute Füllung und Kontur des zuletzt ausgewählten Objekts.

Farbwechsel minimieren

Diese Option ist nur verfügbar, wenn "Automatische Reihnefolge" (die Technik "Stickerei" muß aktiv sein).

Diese Option ist wichtig für die Begrenzung von Farbwechseln bei der Stickerei Produktion. Farbwechsel haben mit den Garnwechseln zu tun, die die Stickmaschine vornimmt, um jedes Stichmusterobjekt zu sticken. Bei mehr Farbwechseln wird die Stickmuster-Reihenfolge genauer eingehalten, der Produktionsprozess ist jedoch länger. Andererseits wird bei weniger Farbwechseln die Stickmuster-Reihenfolge so an die Einstellungen für die Minimierung der Farbwechsel angepasst, das sich ein kürzerer Produktionsprozess ergibt. Die Änderung der Stickmuster-Reihenfolge kann zu ungenauen Stickergebnissen führen, muss aber nicht. Dies ist abhängig vom Stickmuster, der Stickmaschine und dem Stoff. Sie können die Farbwechsel mit Hilfe des Schiebereglers anpassen.

Sie können den Wert der Schiebeleiste auch ändern, indem Sie die linke und rechte Pfeiltaste der Tastatur drücken.

Alle Anpassungen, die Sie vornehmen, bestimmen Ihr aktuelles Muster. 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 in den Softwareeinstellungen geändert haben und Sie diese wiederherstellen möchten, können Sie auf die Schaltfläche "Werkseinstellungen wiederherstellen" klicken

Wenn Sie die Einstellungen der Optimierung geändert haben und zu den vorherigen Einstellungen als Standardeinstellungen zurückkehren möchten, müssen Sie die Taste

drücken. Diese Funktion wird die zuletzt gespeicherte Einstellung, wiederherstellen, indem Sie auf die Schaltfläche "auf Standard zurücksetzen" klicken.

Maschine / Rahmen

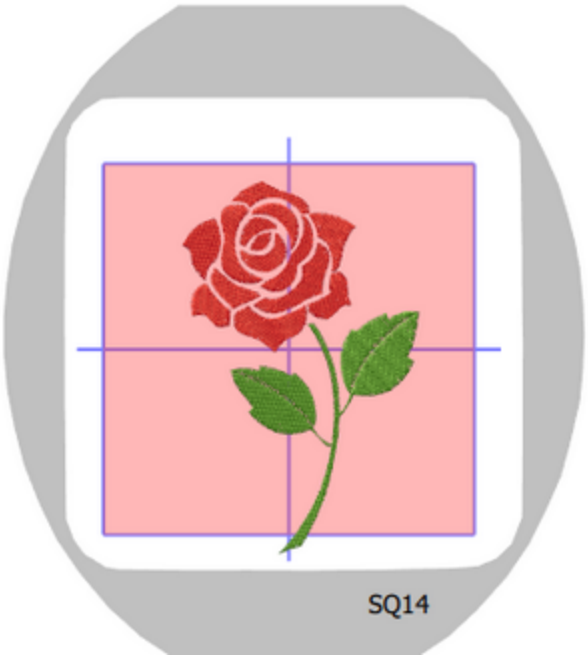
Die Auswahl an Maschinen und Stickrahmen ist bei der Mustererstellung von entscheidender Bedeutung. Zuerst ermöglicht es Ihnen, eine bessere Sicht auf das Muster im Rahmen um sicherzustellen, dass die Muster

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

tatsächlich in den Rahmen passen. Zweitens informiert es die Software über die Ma-schine, mit der Sie arbeiten, so dass die exportierte Stickdatei für Ihre Maschine geeignet ist.

Wenn Sie das Muster exportieren, werden nur die Formate angezeigt, die von der ausgewählten Maschine unterstützt werden. Dies ist notwendig, weil viele Stickmaschinenhersteller verlangen, dass die importierte Datei Informationen über den Rahmen enthält, der verwendet werden soll. Andernfalls wird die Datei vom Computer nicht erkannt. Stickmaschinenhersteller wie, Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, etc. verwenden Dateiformate, die jedem Stickmuster einen Rahmen zugewiesen haben. Formate wie PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF+ werden nur dann in der Speicherliste angezeigt, wenn einem Stickmuster eine geeignete Maschine und ein geeigneter Rahmen zugewiesen wurden.

Wenn das Muster nicht in den bestickbaren Bereich des Rahmens passt, wird der Bereich rot dargestellt und Sie müssen das Muster oder den Rahmen so ändern, damit das Muster in den Rahmen passt. In diesem Thema zeigen wir Ihnen, wie Sie den Rahmen ändern oder verschieben und wie Sie einen Standardrahmen festlegen.



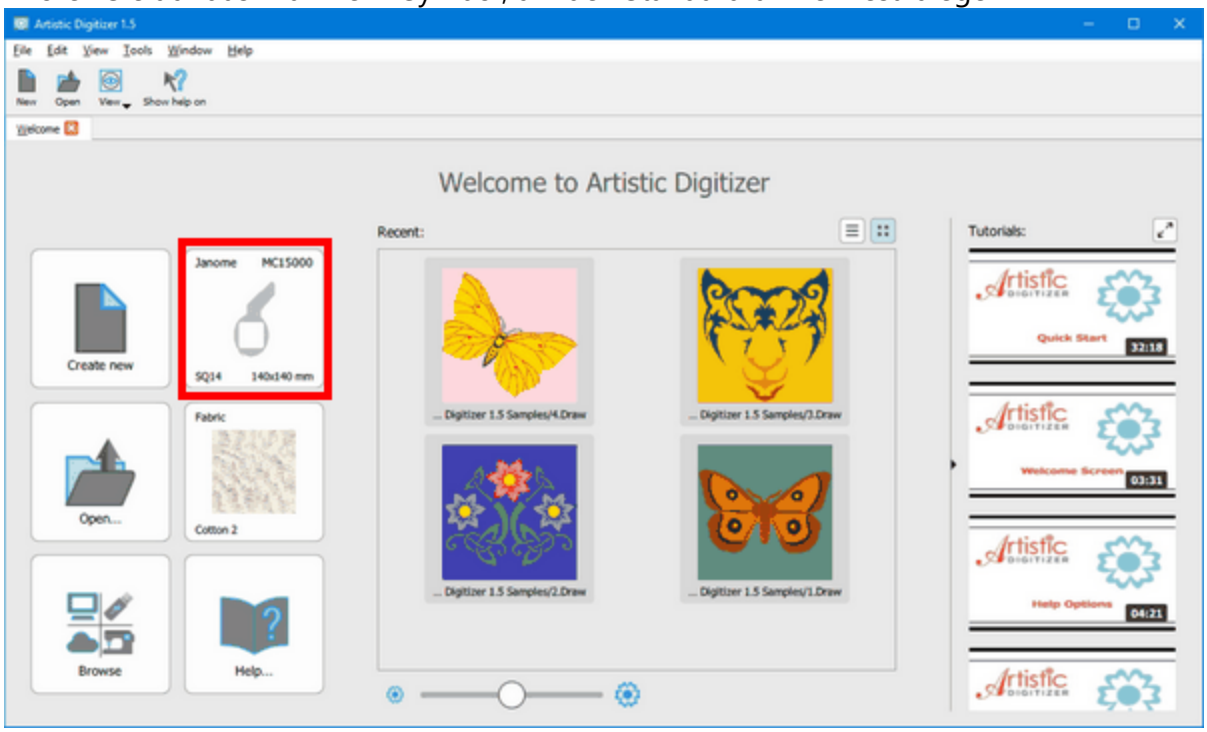
Wenn der ausgewählte Rahmen im Arbeitsbereich nicht sichtbar ist, müssen Sie ihn aktivieren, indem Sie im Menü "Ansicht" die Option "Rahmen" auswählen. Wenn die Option "Rahmen" aktiviert ist und der Rahmen immer noch nicht sichtbar ist, versuchen Sie, mit einem der verfügbaren Zoom-Werkzeuge "heraus zu zoomen" oder verwenden Sie das Mausrad, während Sie die Strg-Taste gedrückt halten.

Standardrahmen festlegen

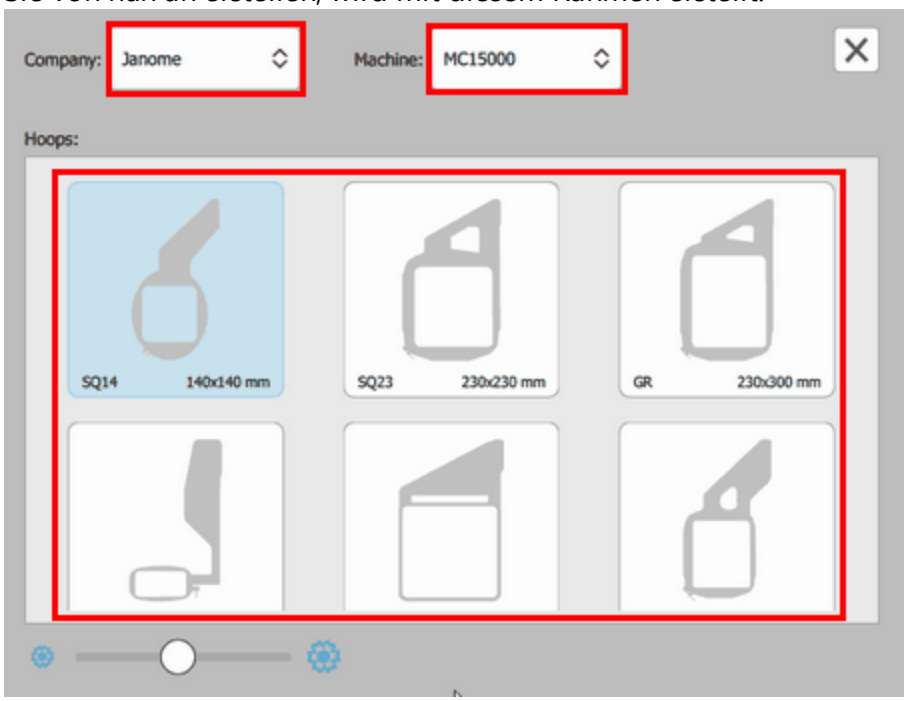
Sie können den Standardrahmen nur auf der "Herzlich Willkommen" Seite der Software festlegen. Wenn Sie die Software starten, sehen Sie immer die Registerkarte - Herzlich Willkommen, dort finden Sie ein Rahmensymbol, das Informationen über den standardmäßig ausgewählten Rahmen anzeigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Klicken Sie auf das "Rahmen"-Symbol, um den Standardrahmen festzulegen



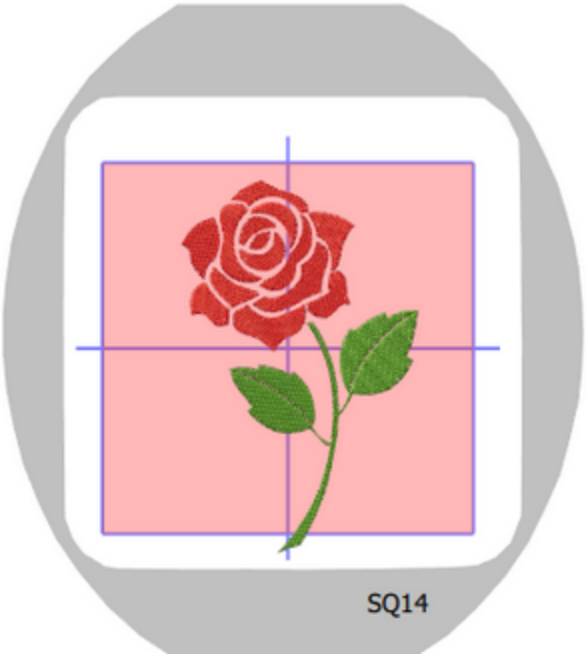
2. Ein Popup-Fenster erscheint.
3. Wählen Sie die Marke Ihrer Stickmaschine, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Unternehmen" klicken.
4. Wählen Sie das Modell Ihrer Stickmaschine, indem Sie auf das Dropdown-Menü "Maschine" klicken.
5. Die Rahmen, die die ausgewählte Maschine unterstützt, werden im Bereich "Rahmen" angezeigt. Wählen Sie den Rahmen aus, den Sie verwenden möchten. Sobald Sie auf einen Rahmen klicken, wird das Popup-Fenster geschlossen und der ausgewählte Rahmen wird als Standardrahmen festgelegt. Jedes Muster, das Sie von nun an erstellen, wird mit diesem Rahmen erstellt.



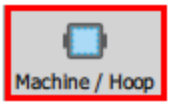
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

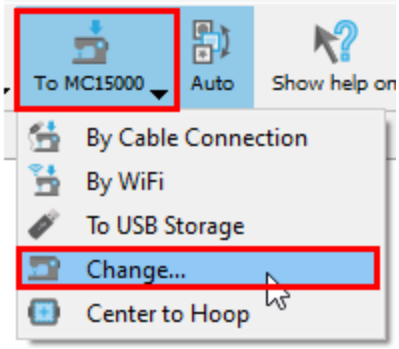
Stickrahmen bearbeiten

In einigen Fällen müssen Sie manchmal einen alternativen Rahmen verwenden oder den aktuell verwendeten Rahmen verschieben, ohne den Standardrahmen zu ändern. Wenn das Muster beispielsweise über den Rahmen hinaus ragt, wird der Bereich rot angezeigt. Wenn Sie die Größe des Musters nicht ändern möchten, können Sie den Rahmen verschieben, um das Muster darin zu platzieren, oder einen größeren Rahmen auswählen. Sehen wir uns an, wie Sie den Rahmen bearbeiten können.



1. Sie können den Rahmen entweder mit dem Symbol "Maschine/Rahmen" ändern oder verschieben, das sich im unteren Teil der Werkzeugleiste befindet, oder mit der Option "Wechseln", die unter dem Maschinensymbol auf der oberen Symbolleiste verfügbar ist.

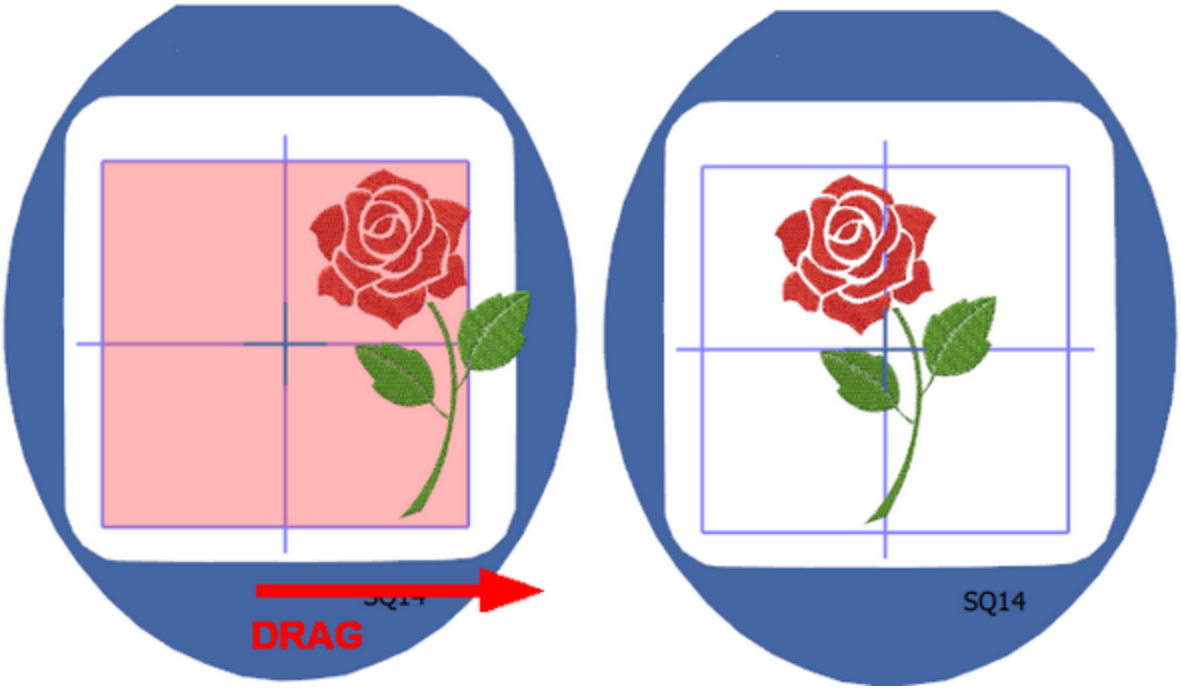




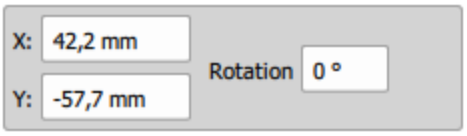
2. Wenn Sie eine dieser Optionen verwenden, starten Sie einen Arbeitsmodus, über den Sie nur den Rahmen beeinflussen können. Wenn Sie die Option "Wechseln" verwenden, müssen Sie zuerst das Dialogfeld "Rahmen bearbeiten" schließen, um den Rahmen zu ändern
3. Bewegen Sie den Rahmen, um das Muster darin zu platzieren, wenn möglich. Wenn der Rahmen nicht ausgewählt ist, klicken Sie auf den Rahmen und er wird blau. Wenn das Muster in den Rahmen passt, wird

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

die rote Farbe über dem Rahmenbereich entfernt.



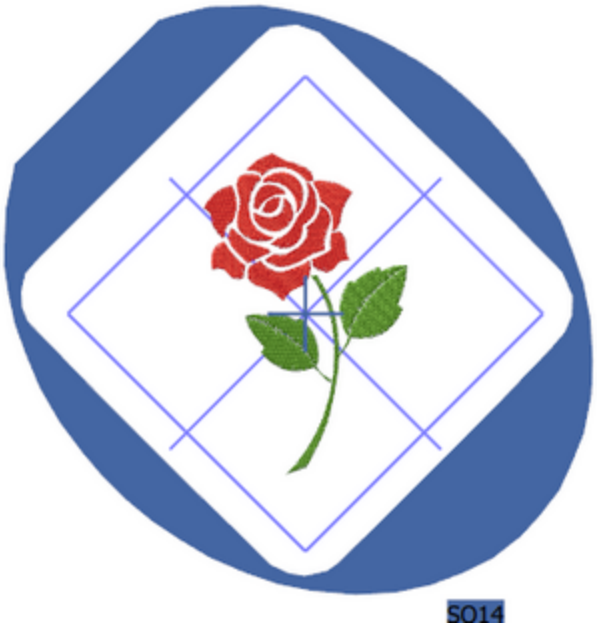
4. Beim Verschieben des Rahmens rastet die Rahmenmitte in der Mustermitte ein, um Ihnen zu helfen, Ihr Mitte in die Mitte des Rahmens zu legen.
5. Sie können auch die Position des Rahmens mit den numerischen Werten auf der "Werkzeugoptionsleiste" drehen, die im oberen rechten Teil des Entwurfsbereichs angezeigt wird.



6. Ändern Sie die Werte in den Feldern "X" und "Y", um den Rahmen im Arbeitsbereich genau zu positionieren. Klicken Sie in die entsprechenden Felder und geben Sie die gewünschten Werte ein. Drücken Sie "Enter/Return" und die Software bewegt den Rahmen sofort auf die Achsen "X" und "Y".
7. Um den Rahmen zu drehen, können Sie die Option "Drehung" verwenden. Geben Sie den gewünschten Drehwinkel in das Feld ein und drücken Sie "Enter/Return". Der Rahmen dreht sich gegen den

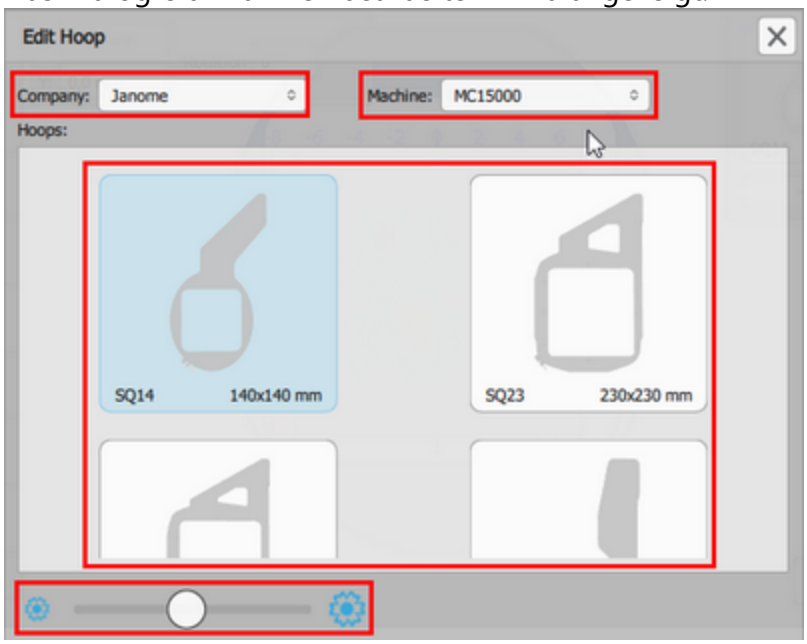
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Uhrzeigersinn.Sie können Werte von 0 bis 359 Grad eingeben.



8. Falls das Muster nicht in den Stickrahmen passt, wählen Sie einen größeren Stickrahmen aus, um das Muster einzupassen. Doppelklicken Sie auf das Rahmensymbol, das in der oberen rechten Ecke des Designbereichs angezeigt wird.

9. Das Dialogfeld "Rahmen bearbeiten" wird angezeigt.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

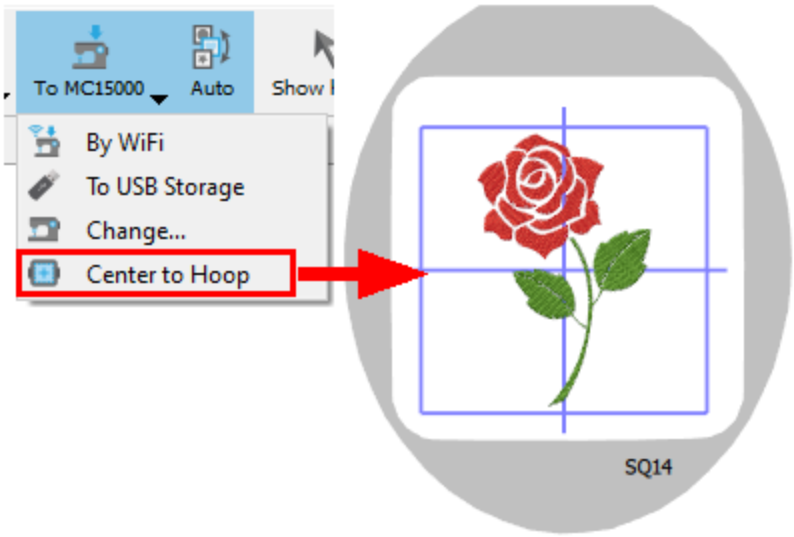
10. "Unternehmen" und "Maschine" eingeben. Es werden nur die Rahmen angezeigt, die mit der angegebenen Stickmaschine verwendet werden können.
11. Klicken Sie auf den Rahmen, den Sie verwenden möchten. Das Popup-Fenster wird geschlossen und der ausgewählte Rahmen wird auf Ihrem Muster gelegt.

Sie können die Größe der Rahmenanzeige anpassen, indem Sie die Schiebeleiste am unteren Rand nach links oder rechts verschieben.

Die Software bietet auch eine Mehrfach-Rahmen-Funktionalität mit der Sie große Stickmuster in mehreren Rahmen sticken können. Mit der Schaltfläche "+" können Sie weitere Rahmen hinzufügen und Mehrfach-Rahmen-Muster erstellen. Dies wird im folgenden Abschnitt dargestellt.

Muster im Stickrahmen zentrieren

Das Stickmuster können Sie einfach im Rahmen ausrichten, indem Sie auf der Standardsymbolleiste auf das Symbol "Maschine" - "am Rahmen zentrieren" klicken. Das Muster wird dann im Rahmen zentriert.

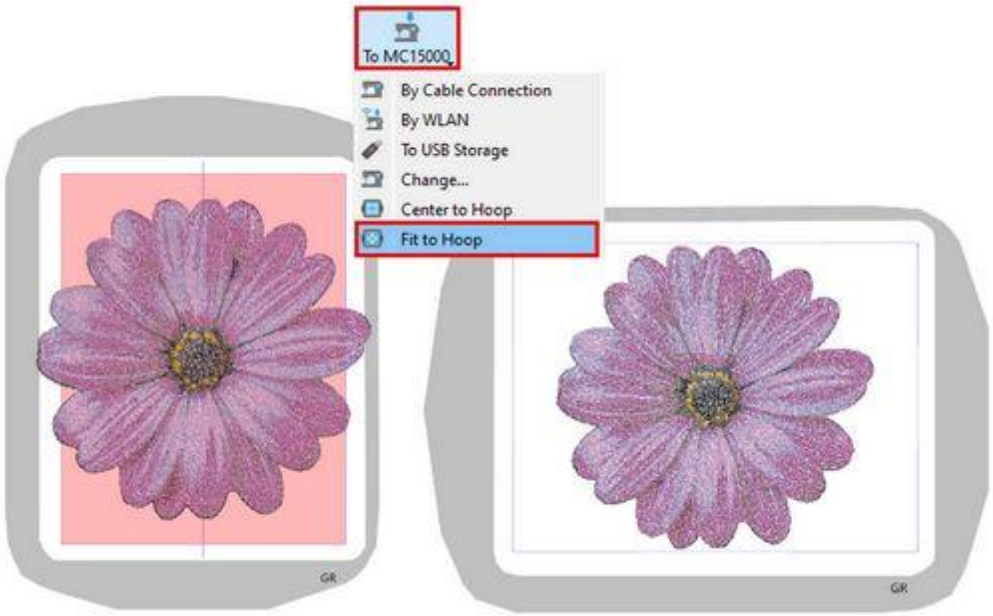


Passend zum Reifen

Mit dieser Option können Sie jedes Motiv in den Stickrahmen einpassen. Klicken Sie einfach auf die Option "An den Stickrahmen anpassen", und das Programm skaliert das Motiv automatisch so, dass es in den

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

stickbaren Bereich des Stickrahmens passt. Sie müssen die richtige Größe nicht mehr manuell einstellen oder erraten - unsere Software übernimmt das für Sie.

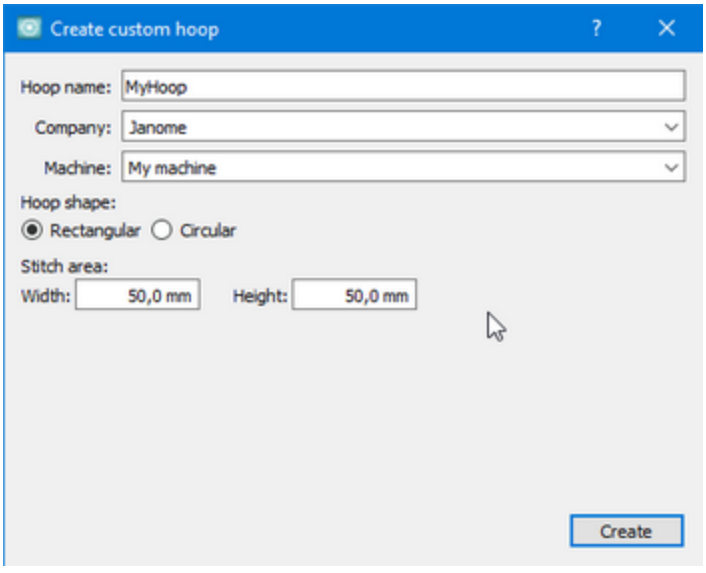


Wenn das Motiv größer ist als der stickbare Bereich des Stickrahmens, wird es verkleinert, damit es passt. Ist das Motiv hingegen kleiner als der stickbare Bereich des Stickrahmens, wird es vergrößert, damit es passt. Die Software hält immer einen Sicherheitsabstand zum Rand des Stickrahmens ein.

Wenn die Software feststellt, dass das Motiv besser passt, wenn der Stickrahmen im Querformat ist, dreht sie den Stickrahmen und passt es an.

Benutzerdefinierten Rahmen hinzufügen

Sie können auch benutzerdefinierte Rahmen erstellen, falls ein Rahmen, den Sie zur Verfügung haben, in der Liste der Rahmen für das ausgewählte Maschinenmodell nicht verfügbar ist. Wählen Sie dazu im Menü "Werkzeuge" - "Optionen"; und klicken Sie auf die Registerkarte "Benutzerdefinierte Rahmen". Klicken Sie das "Plus"-Symbol (Hinzufügen) an, um einen benutzerdefinierten Rahmen hinzuzufügen.



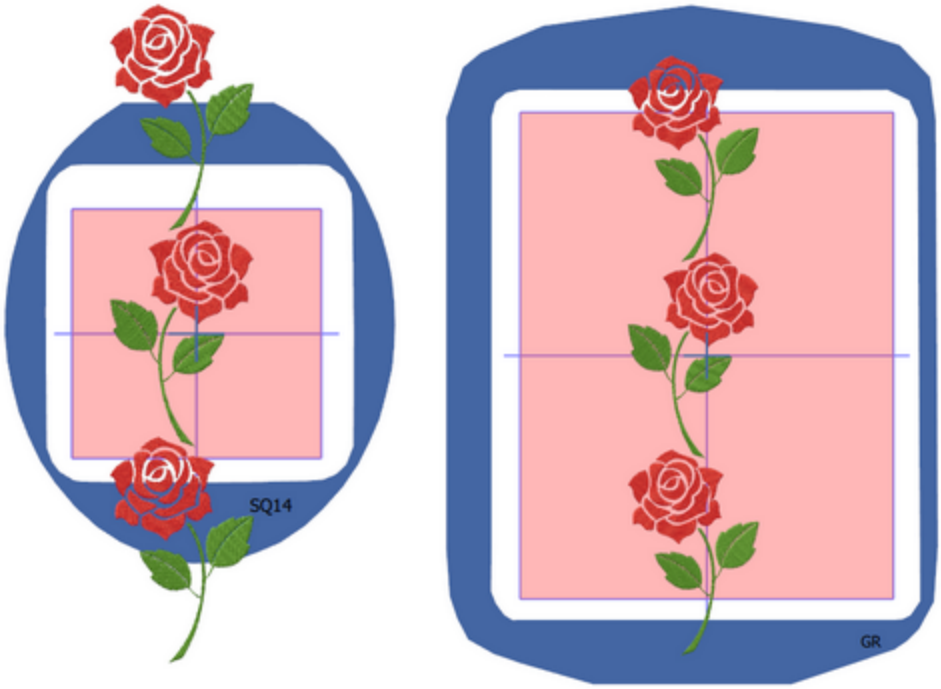
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Geben Sie einen Namen für diesen Rahmen ein.
2. Wählen Sie den Maschinenhersteller und das Modell der Maschine aus. Falls der Hersteller der Maschine oder das Maschinenmodell nicht in den Listen verfügbar ist, können Sie auf die Liste doppelklicken und den Herstellernamen oder den Modellnamen selbst eingeben.
3. Wählen Sie die Form des Rahmens.
4. Definieren des stickbaren Bereichs durch Eingabe eines Breiten- und Höhenwerts.
5. Von nun an wird dieser Rahmen auch in der Rahmenliste Ihrer Maschine verfügbar sein.

Stickmaschinenhersteller wie, Janome, Elna, Brother, Pfaff, Husqvara - Viking, Babylock, Necchi, etc. verwenden Dateiformate, die jedem Muster einen Rahmen zugewiesen haben. Wenn Sie also einen benutzerdefinierten Rahmen verwenden, können Sie möglicherweise nicht in Formate wie PES, PEC, PCS, PCM, VP3, JEF, JEF+ exportieren, da diese Formate nur dann in der Liste Speichern angezeigt werden, wenn eine geeignete Stickmaschine und ein Rahmen einem Stickmuster zugewiesen sind.

Mehrere Rahmen hinzufügen

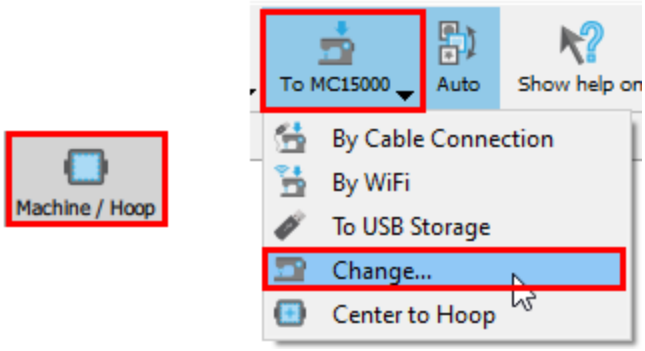
Die Software bietet eine Mehrfach-Rahmen-Funktionalität, mit der Sie große Stickmuster in mehreren Rahmen sticken können. Das folgende Muster passt z. B. nicht einmal in den größten Rahmen, den diese Maschine unterstützt. Um es zu sticken, müssen Sie mehrere Rahmen verwenden.



1. Um den aktuell verwendeten Rahmen zu bearbeiten, verwenden Sie entweder das Symbol "Maschine/Rahmen", das sich im unteren Teil der Werkzeugleiste befindet, oder die Option "Ändern", die

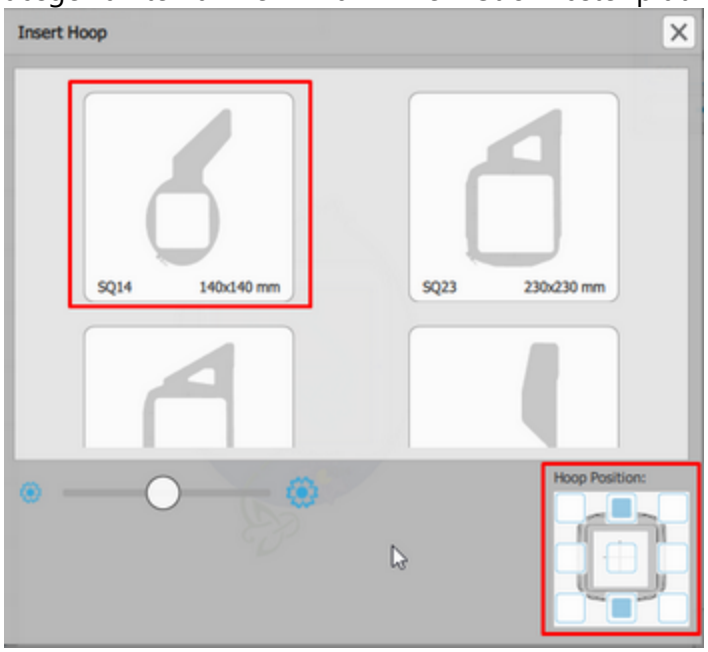
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

unter dem Werkzeugsymbol auf der oberen Symbolleiste verfügbar ist.



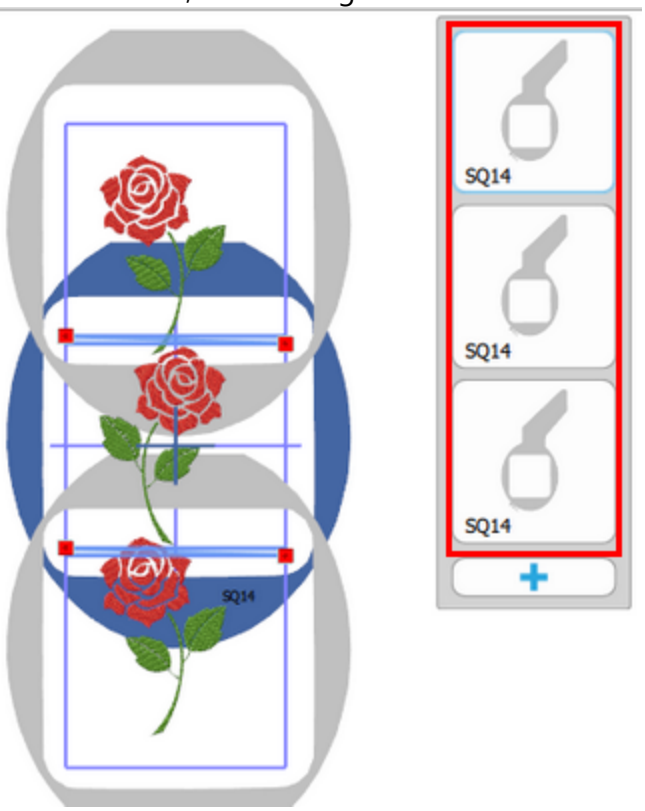
2. Wenn Sie eine dieser Optionen verwenden, starten Sie einen Bearbeitungsmodus, mit dem Sie nur den Stickrahmen beeinflussen können.
3. Um einen zusätzlichen Rahmen hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche "+" des Rahmen-Managers.

4. Das Dialogfeld "Rahmen einfügen" wird angezeigt.
5. Wählen Sie die Position aus, wo der der Rahmen eingefügt werden soll, aus "Rahmenposition" aus. Sie können mehrere Positionen auswählen und mehrere Rahmen gleichzeitig einfügen.
6. Klicken Sie auf den "Rahmen", der der zusätzliche verwendet wird. Der Popup-Fenster schließt und der ausgewählte Rahmen wird in Ihrem Stickmuster platziert.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

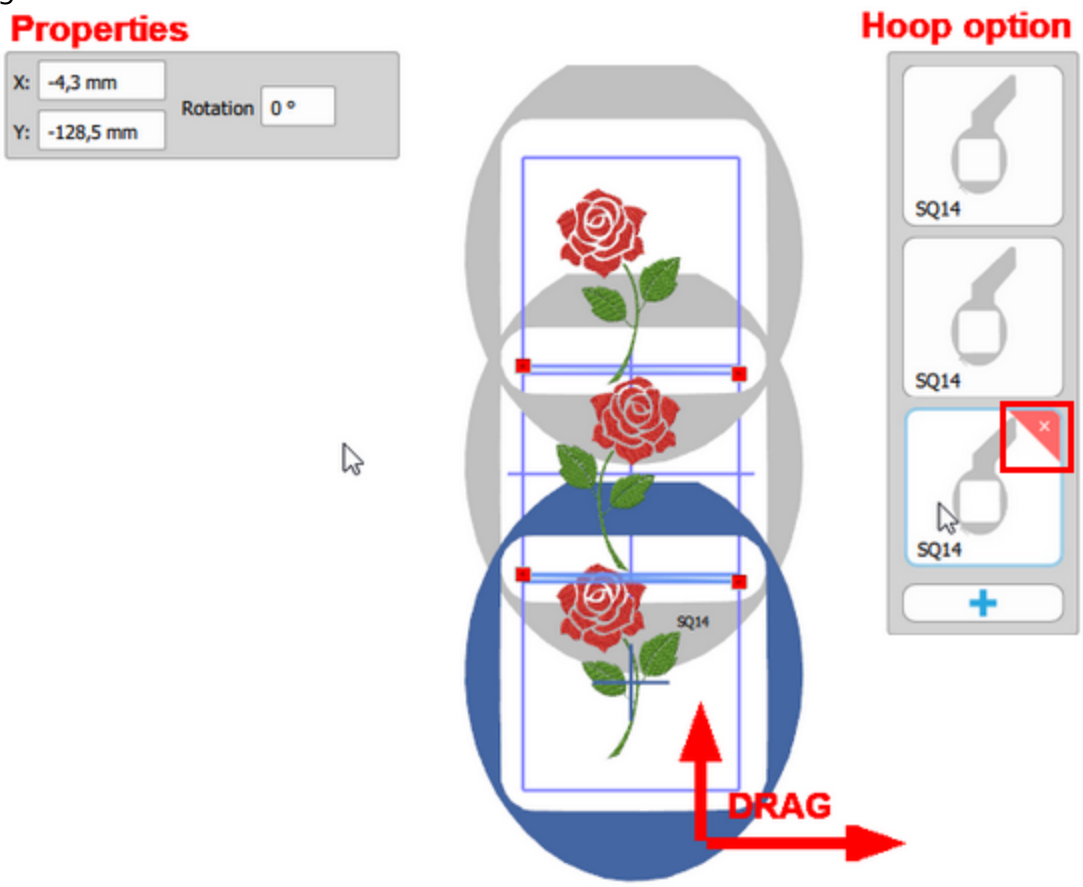
7. Dem Stickmuster wurden, wie unten gezeigt, mehrere Rahmen hinzugefügt. Die "Rahmen-Option" zeigt alle Rahmen an, die Sie eingesetzt haben.



8. Wenn Sie auf einen Rahmen klicken, wird er blau angezeigt, während unter der Option "Rahmen" den Rahmen mit einer blauen Linie markiert ist. Ein blau angezeigter Rahmen kann verschoben, gedreht und

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

gelöscht werden.



- Um den Rahmen zu verschieben, ziehen Sie ihn oder geben Sie einen Wert in "X", "Y" in "Werkzeugoptionen" ein.
- Um den Rahmen zu drehen, geben Sie einen Wert in "Drehung" in "Werkzeugoptionen" ein.
- Um den Rahmen zu löschen, drücken Sie "Löschen" oder bewegen Sie den Mauszeiger über das "Rahmensymbol" und klicken Sie auf [X], das angezeigt wird.
- In der "Rahmen-Option" sind die Rahmen in der Stickreihenfolge von oben nach unten angeordnet. Sie können die Reihenfolge ändern, indem Sie die Symbole verschieben.

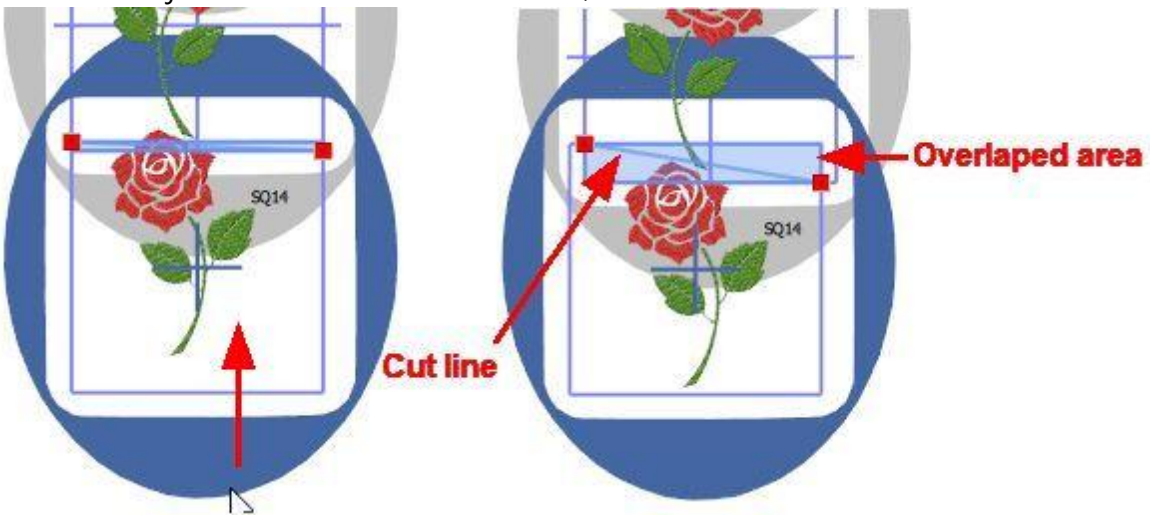
Die Rechengeschwindigkeit der Software kann sich verlangsamen und die Funktion "Gesamten Rahmen anzeigen" zeigt je nach PC-Spezifikationen möglicherweise nicht das gesamte Bild an.

Rahmen verschieben - Trennlinie anpassen

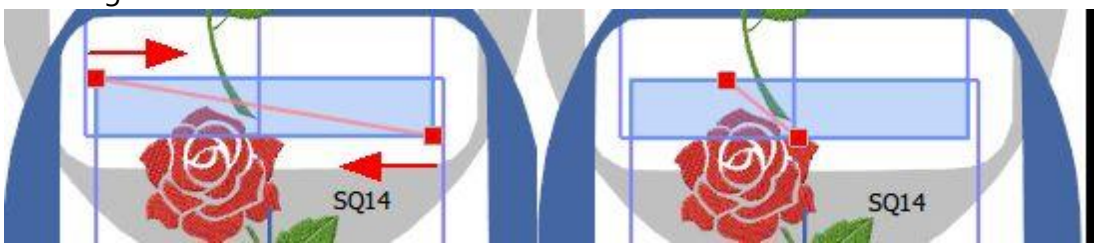
Die Bereiche, in denen sich die Rahmen überlappen, werden in blauen Rechtecken hervorgehoben, und die diagonale Linie mit den roten Ziehelementen definiert, wie das Stickmuster geteilt wird. Die Teile, die sich unter der Linie befinden, entsprechen dem unteren Rahmen, während die Teile über der Linie dem oberen Rahmen entsprechen. Jedes Teil, das von der Linie gekreuzt wird, kann bei Bedarf geteilt werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

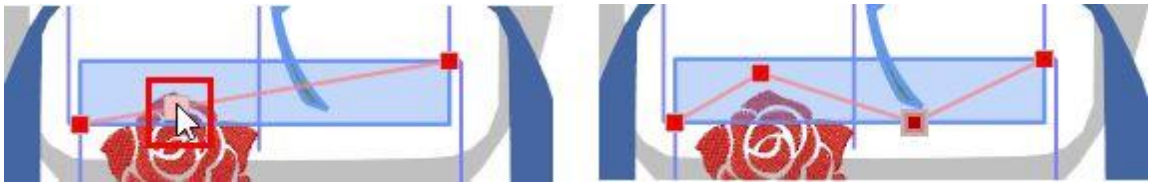
1. Verschieben Sie jeden Rahmen über die Formen, die er umfassen soll.



2. Verschieben oder bearbeiten Sie die Trennlinie, um die Teile des Stickmusters in den jeweiligen Rahmen aufzunehmen. Verschieben Sie die Knoten an beiden Enden der Trennlinie, um die Trennposition festzulegen.



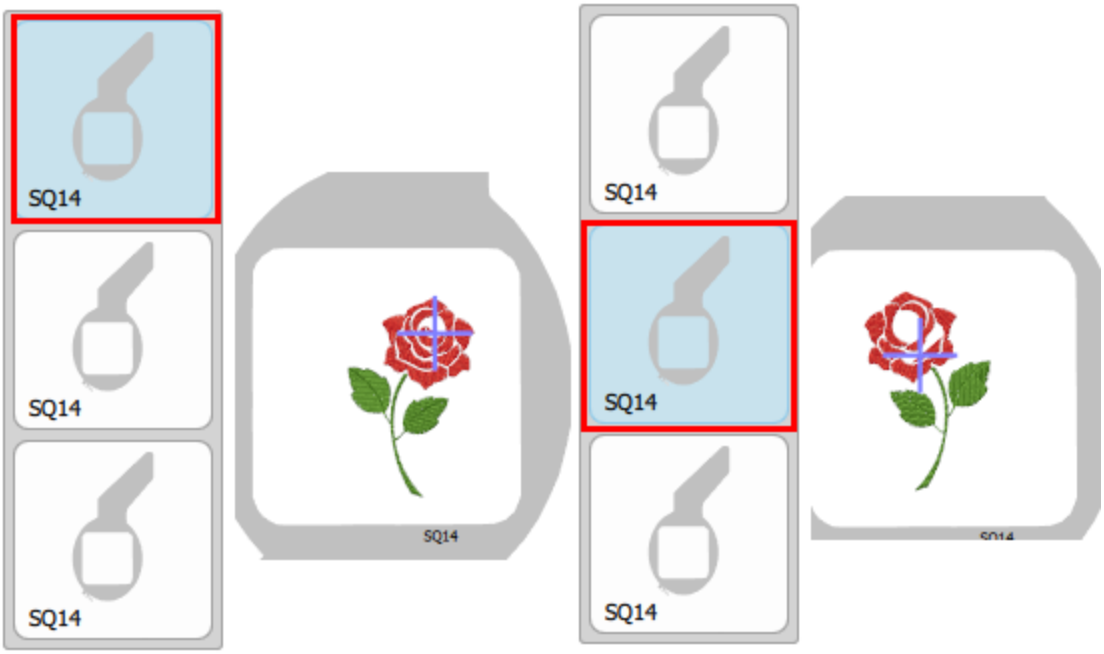
3. Die Trennlinie muss nicht immer gerade sein. Sie kann auch durch verbundene Linien gebildet werden, um eine benutzerdefinierte Teilung zu ermöglichen. Platzieren Sie die Maus über einen beliebigen Punkt auf der Linie, doppelklicken Sie, und fügen einen Knoten hinzu. Der Knoten wird angezeigt, und Sie können ihn verschieben, um seine Position anzupassen. Sie können mehrere Knoten hinzufügen und verschieben, um eine Reihe verbundener Linien zu erstellen, mit denen Sie die Teile des Stickmusters einfach zwischen den Rahmen aufteilen können. Um einen Knoten zu löschen, doppelklicken Sie darauf oder drücken Sie die Taste [Löschen].



Wenn das Erstellen einer Trennlinie oder einer Reihe von Linien nicht möglich ist und die Schnittlinie Musterteile kreuzt, kann es zu einer Musterteilung kommen. Im Allgemeinen versucht die Software, das Zerschneiden von Objekten/Formen zu vermeiden und die Stickereiqualität hoch zu halten. Dies ist jedoch nicht immer möglich. Mit der Linie können Sie festlegen, wo die Objekte zerschnitten werden sollen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

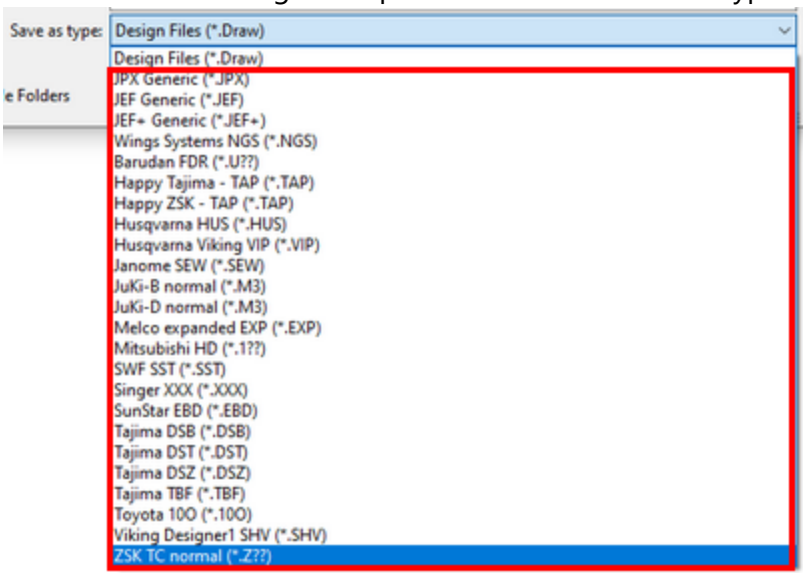
Um genau zu überprüfen, welche Teile des Stickmusters in welchem Rahmenpassen, können Sie zu "langsames Neuzeichnen" wechseln. Klicken Sie auf einen beliebigen Rahmen, um genau die Teile des Musters zu sehen, die diesem Rahmen zugewiesen sind



Muster als Stickdatei speichern

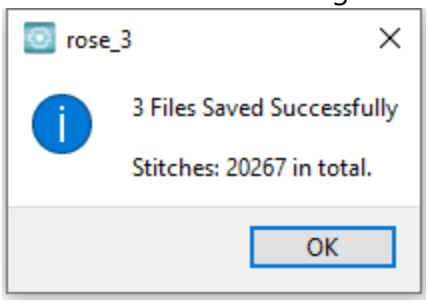
Wenn Sie mit der Bearbeitung des Stickmusters fertig sind und es in „langsam neuzeichnen“ überprüft haben, dass das Muster nach ihren Vorgaben geteilt wurde, dann können Sie es als Stickdatei speichern und an die Produktion senden. Anmerkung: beim Speichern eines Musters mit mehreren Rahmen in einem Muster wird für jeden Rahmen eine separate Stickdatei erstellt.

1. Klicken Sie im Menü "Datei" auf die Option "Speichern als".
2. Wählen Sie im Dialogfeld "Speichern" einen Stickdateityp aus, den Ihre Stickmaschine unterstützt.

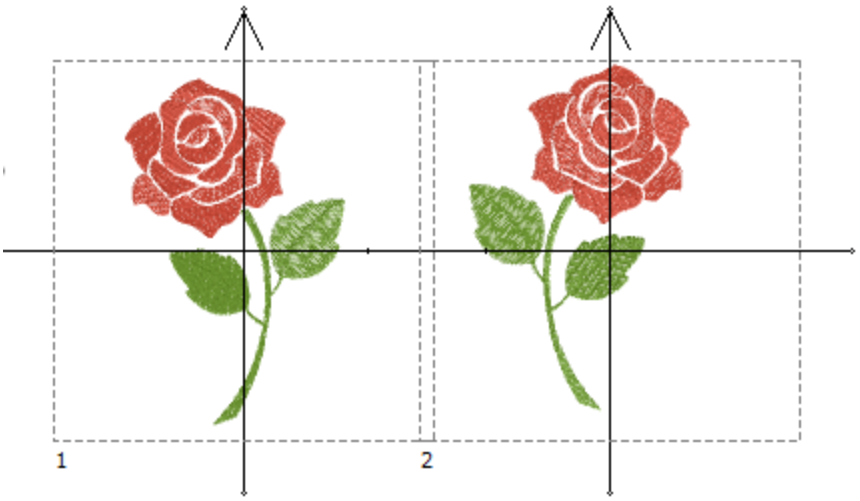


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Die Software speichert für jeden rahmen eine separate Datei und Sie müssen diese nacheinander laden, damit Ihre Maschine das gesamte Muster stickt.



4. Zum Schluss können Sie einen Ausdruck anfertigen, in dem alle Informationen, wie das Muster gestickt werden soll, aufgelistet sind. Sie werden es sehr hilfreich finden.



Stickreihenfolge

In diesem Abschnitt werden wir die Werkzeuge analysieren, die die Software enthält, um die Stickreihenfolge der von Ihnen erstellten Muster anzupassen. Die Software enthält automatische und manuelle Werkzeuge zur Erstellung der Stickreihenfolge. Sie können die verschiedenen verfügbaren Werkzeuge kombinieren und so die von Ihnen gewünschten Stickergebnisse erzielen.

Automatische Sticksequenz

Manuelle Sticksequenz

Stickreihenfolge automatisch

Die Software enthält einen automatischen Reihenfolgemodus, der auf der Grundlage der von Ihnen eingestellten Reihenfolge-Optionen großartige Ergebnisse liefert. Es gibt drei Werkzeuge, die für die Einstellung der automatischen Stickreihenfolge zuständig sind. Diese Werkzeuge sind

1. das Reihenfolge-Werkzeug "Automatisch" und

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

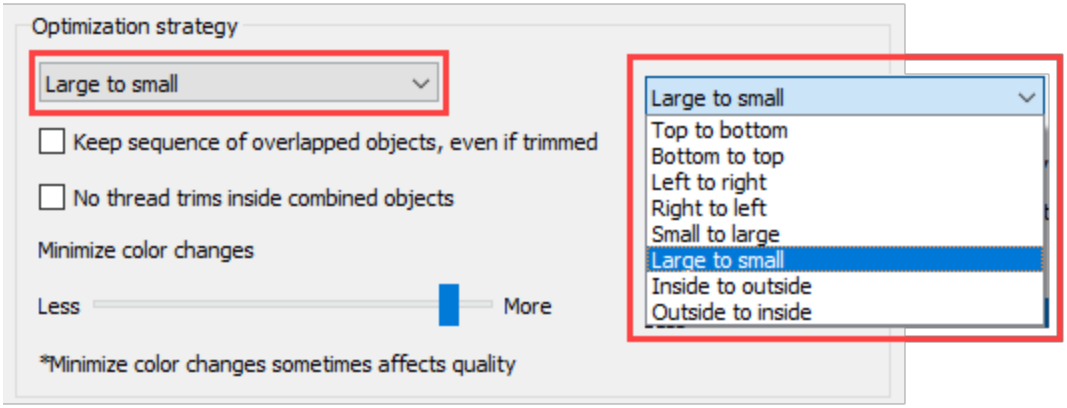
2. das Reihenfolge-Werkzeug

Mit diesen Werkzeugen können Sie die automatische Stickfolge einstellen, die von der Software erzeugt wird.

Auto sequence

In this section we will analyze how the Auto sequence mode works and how to switch to Manual sequence to re-arrange/optimize your design manually. By default the software is working on Automatic sequence mode, this means that the software automatically decides about the sequence of all design objects according to its innate optimization strategy. So, you practically leave all control over the sequence, to the software, Which uses its intelligent mechanisms to find the optimum sewing sequence.

The software though is making its decisions, based on the optimizer options. On Optimizer options dialog on section "Optimization strategy", we can see the rules of the automatic optimization strategy. For example, the option "Large to small" means that larger objects are embroidered first. Now, if you switch to slow redraw, you will see that the largest object will be embroidered first, the second larger second and so on. If we change the optimization strategy, a different order will be followed. So, Using "small to large", the smaller object will be first sewn first and so on.



Die Optionen, die Sie einstellen können, sind die folgenden:

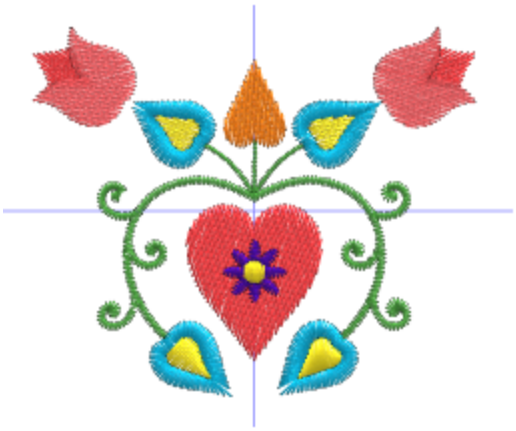
- Optimierungsstrategie: Mit diesem Werkzeug können Sie die Art und Weise festlegen, wie die Objekte des Stickmusters gestickt werden sollen. Es ist wie ein automatischer Stickreihenfolge-Ersteller. Mit diesem Werkzeug können Sie die Art und Reihenfolge festlegen, in der die Objekte des Stickmusters gestickt werden sollen. Die Stickoptionen die die Reihenfolge der Objekte definieren sind folgende: "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 tun genau das, was ihre Namen aussagen. Je nachdem, wie Ihr Stickmuster gestickt werden soll, müssen Sie die entsprechende Optimierungs Strategie auswählen.
- Behalten Sie die Reihenfolge überlappender Objekte bei, auch wenn die Fäden geschnitten werden: Diese Option ist wichtig für die Stickreihenfolge des Musters. 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 Fadenschnitte zwischen ihnen hinzufügt. Wenn diese Option deaktiviert ist, ordnet die Software die Objekte neu an, um sie besser an die Optimierungs Strategie und die anderen Optimierungs Optionen anzupassen, die Sie ausgewählt haben.

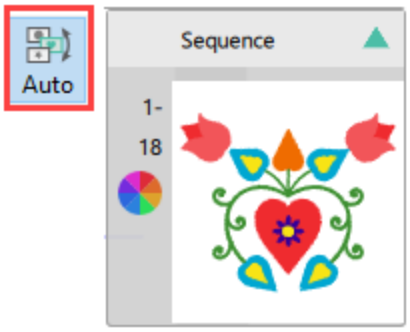
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Kein Fadenschnitt in kombinierten Objekten: Wenn diese Option aktiviert ist, kann kein Fadenschnitt zwischen kombinierten Objekten durchgeführt werden. Diese Option gilt nur für kombinierte Objekte (nicht gruppiert). Wenn die Option "Keine Fadenschnitt in kombinierten Objekten" aktiviert ist, werden alle kombinierten Objekte mit Sprungstichen zwischen ihnen gestickt, selbst wenn Sie die Option Fadenschniedabstand 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 Fadenschneidabstand zwischen Objekten) gestickt.
- Farbwechsel minimieren: Diese Option ist wichtig, um Farbwechsel im Stickproduktionsprozess zu begrenzen. Farbwechsel haben mit Garnänderungen zu tun, die die Stickmaschine ausführt, um jedes Stickobjekt zu sticken. Bei mehr Farbwechseln wird die Stickmusterfolge genauer befolgt, der Produktionsprozess ist jedoch länger. Auf der anderen Seite, mit weniger Farbwechseln , ändert sich die Stickmusterfolge so, dass sie zu den "Minimierung der Farbwechsel" Einstellungen passt, aber einen kürzeren Produktionsprozess ergibt. Diese Option versucht, die Farbwechsel zu minimieren, kann jedoch nicht die überlappende Reihenfolge der Objekte ändern, um für jede verwendete Farbe zu eine Farbe zu ändern. Die Entscheidungen, die diese Option trifft, hängen auch mit den anderen Optimierungseinstellungen wie der Option "Optimierungsstrategie", "Fadenschenidabstand zwischen den Objekten", "Reihenfolge überlappender Objekte beibehalten, auch bei Fadenschneiden" und "Reihenfolge" zusammen.

It is important to keep in mind that all optimizing options are related and the embroidery sequence is calculated based on all optimizing options and not only to a specific one. Whenever you set the optimization settings you have to consider how the changes you are making will affect the embroidery sequence by keeping in mind all the other optimizer settings. You can view the results of the changes that you are making through the "Slow redraw" functionality (you will find in the Tools toolbar) which is simulating the embroidering process of the design that you are creating.

The sequence window is always on top of the upper right edge of the design area. When you are in Auto sequence mode you can only see an icon that shows the whole design.

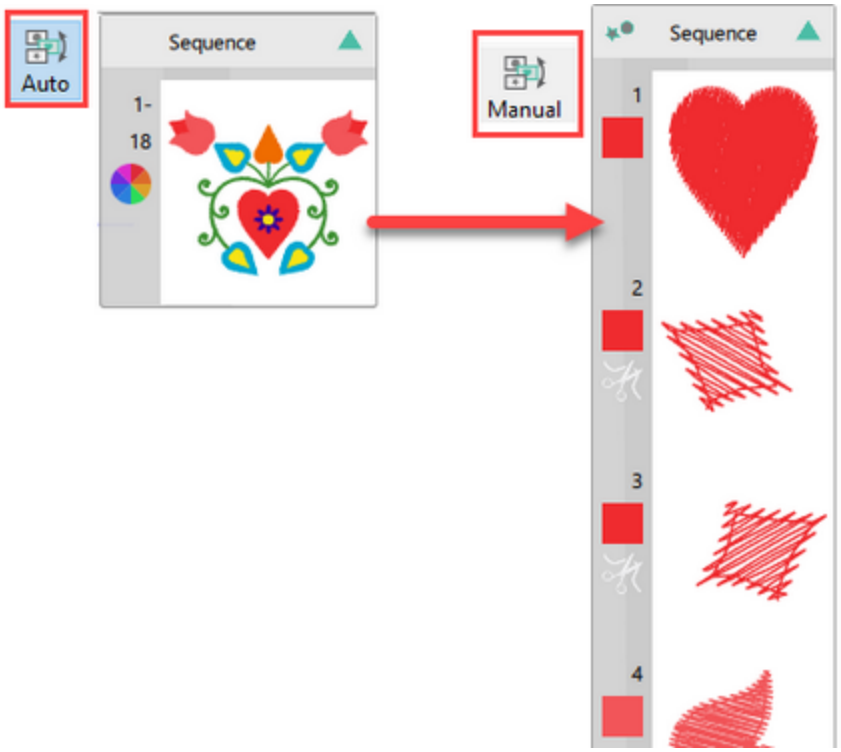




But what if you want to take control over the sequence yourself? You can simply disable the Automatic optimization by pressing the Auto button on the standard toolbar. In place of Auto button you now have one called Manual. This means that you switched into Manual Embroidery sequence and if you look now at the

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

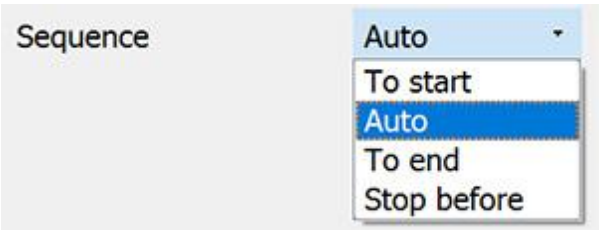
sequence window you can see the individual shapes of the design. By default, when you turn on the Manual mode, the software will automatically optimize the design once and separate the Fill parts from the outline parts, so that all objects are manipulated and rearranged separately for the best sequencing results. Additionally the objects are re-arranged so that the color changes are minimized and Trimming is applied when needed.



Now you can click on any icon and drag it to any position you like, to create you own sequence. The sequence manager is presented into a separate section, now we will only present how to work with manual mode in general and how automatic optimizations work in manual mode.

Reihenfolge-Werkzeug

The software also has the "Sequence" tool on the Properties toolbar that has the functionality to order specific objects or sets of objects to be embroidered at the beginning or at the end of the embroidering process. The Sequence tool appears on Constraints section of Properties toolbar whenever you select an object or a set of objects.



Die Reihenfolge-Option bietet vier Möglichkeiten: "Zum Anfang", "Zum Ende", "Stop Vor" und "Auto".

Standardmäßig ist die Option "Auto" ausgewählt, mit der die Software die Stickreihenfolge des Musers festlegen kann. Wenn Sie möchten, dass ein Objekt die Position in der Reihenfolge ändert und in der

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Stickfolge zuerst oder zuletzt gestickt wird, müssen Sie die Option "Zum Anfang" oder "Zum Ende" verwenden. Wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben und diese auf "Zum Anfang" oder "Zum Ende" setzen, wird ein anderer Vorgang ausgeführt. Die Software ändert die Objekte, die z. B. auf "Zu Anfang" eingestellt sind, verschiebt sie an den Anfang der Stickreihenfolge und entscheidet über die automatisch die Reihenfolge dieser "Zu Anfang"-Objekte. Daher werden die Objekte, die Sie zum Sticken "Zu Anfang" festgelegt haben zuerst gestickt werden, aber in der Reihenfolge, die die Software anhand der anderen Einstellungen, die im Dialog "Optimierungsoptionen" festgelegt wurden. Dasselbe geschieht, wenn Sie mehrere Objekte "zum Ende" gestickt werden sollen. Die Software bearbeitet diese Objekte und verschiebt sie an das Ende der Stickreihenfolge, aber die Reihenfolge wird automatisch festgelegt. Die Objekte, die mit der Standardoption "Auto", werden nach den Objekten "Zum Anfang" und vor den Objekten "Zum Ende" gestickt, wobei die Reihenfolge automatisch von der Software festgelegt wird.

Daher können Sie die Objekte des Musters neu anordnen, indem Sie drei Gruppen erstellen:

- Diejenigen, die zuerst gestickt werden (Zum Anfang),
- diejenigen in der Mitte (Auto) und
- diejenigen, die am Ende des Objekts gestickt werden.

Wenn Sie die Reihenfolgeoption nicht ändern, erstellt die Software automatisch die bestmögliche Stickfolge für Sie basierend auf den anderen Einstellungen, die Sie im Dialogfeld "Optimierungsoptionen" festgelegt haben.

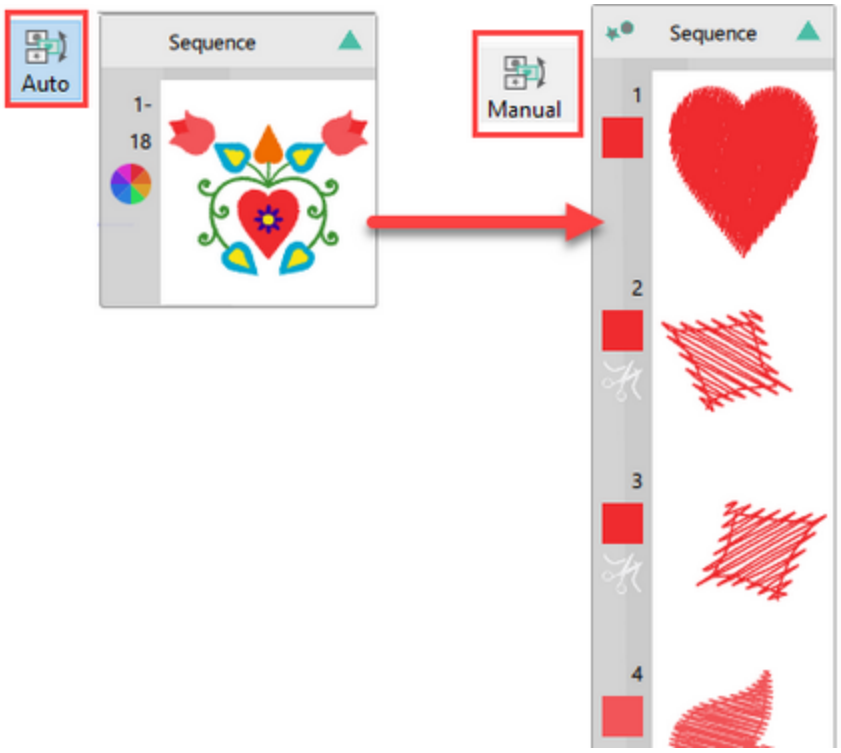
Die Option "Stop vor" ist ein spezieller Reihenfolgebefehl, den Sie dem ausgewählten Muster hinzufügen können, wenn Sie die Stickmaschine vor dem Sticken dieses Objekts anhalten möchten. Es ist nützlich für Mehrfach Rahmen Muster, Applikationen, Seriennamenmuster und jedes Muster, das Sie steuern müssen, damit die Maschine stoppt, um eine bestimmte Aufgabe auszuführen.

Wann immer Sie möchten, können Sie die Stickreihenfolge des Musters durch das "Langsam Neuzeichnen" . Werkzeug simulieren und entscheiden Sie, ob Sie mehr Änderungen an der Stickreihenfolge vornehmen müssen.

Stickreihenfolge manuell

The software includes a manual sequencing mechanism that gives you the ability to re-sequence the design freely based on your preferences. By default the software applies the Automatic Embroidery sequence, that is very useful for inexperienced users and for those who are not familiar with embroidery sequencing. But what if you want to take control over the sequence yourself? You can simply disable the Automatic optimization by pressing the Auto button on the standard toolbar. In place of Auto button you now have one called Manual. This means that you switched into Manual Embroidery sequence and if you look now at the sequence window you can see the individual shapes of the design.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Wenn Sie den manuellen Modus aktivieren, optimiert die Software den Entwurf automatisch einmal und trennt die Füllteile von den Konturteilen, so dass alle Objekte separat manipuliert und neu angeordnet werden, um die besten Ergebnisse bei der Abfolge zu erzielen. Außerdem werden die Objekte so angeordnet, dass die Farbveränderungen minimiert werden und das Trimmen bei Bedarf angewendet wird. Im Sequenzmanager werden weitere Objekte angezeigt, die Sie frei neu anordnen können. Die erzeugte Stickereisequenz im "Sequenzmanager" hängt von den Einstellungen ab, die Sie im Unterabschnitt "Automatische Sequenz" im Dialogfeld "Werkzeuge>Optimierungsoptionen" vorgenommen haben. Das Einzige, was Sie beachten müssen, ist, dass mehr Objekte produziert werden, was eine erneute Sequenzierung schwieriger macht, insbesondere bei nachgezeichneten Bitmap-Objekten.

Jetzt können Sie ein oder mehrere Symbole im Sequenzmanager auswählen und sie an eine beliebige Position ziehen, um Ihre eigene Sequenz zu erstellen. Das Ergebnis der neuen Sequenz wird direkt auf der Arbeitsfläche sichtbar sein. Wenn Ihnen das Ergebnis nicht gefällt oder Sie denken, dass Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie die letzte Aktion rückgängig machen (Strg+Z oder Cmd+Z unter MacOS) und die Objekte erneut in eine Reihenfolge bringen. Der Sequenzmanager wird in einem separaten Abschnitt vorgestellt, hier soll nur gezeigt werden, wie man mit dem manuellen Modus im Allgemeinen arbeitet und wie die automatischen Optimierungen im manuellen Modus funktionieren.

Wenn das Design aus einer klaren Vektorgrafik stammt, sind es nur wenige Objekte, und Sie werden keine Probleme haben, das Design neu zu ordnen. Handelt es sich hingegen um eine nachgezeichnete Bitmap, variiert die Anzahl der Objekte von wenigen bis hin zu Tausenden, die nur schwer zu verwalten und zu handhaben sind. Daher müssen Sie bei der Verwendung des manuellen Sequenzierungswerkzeugs vorsichtig vorgehen und stets darauf vorbereitet sein, eine große Anzahl von Objekten zu verwalten. Zu diesem Zweck verfügt die Software über zahlreiche Werkzeuge, die es Ihnen ermöglichen, Objekte"nach Farbe" (Umriss, Füllung oder beides) oder"nach Stichart" auszuwählen und so die Neuanordnung zu erleichtern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Trotz des Umschaltens der Stickreihenfolge auf manuell werden alle Optionen im Dialogfeld "Optimierungsoptionen", die nicht unter der Option "Automatische Sequenz" aufgelistet sind, auf keine der oben genannten manuellen Reihenfolgeoptionen angewendet, bis Sie das Muster "speichern" Stichdatei (.dst, .pes, usw.) oder die Funktion "langsames Neuzeichnung"verwenden, um das endgültige Stickergebnis zu simulieren. Dies bedeutet, dass die Optionen "Rahmungs-Abstand", "Fadenschneidabstand zwischen Objekten", "Fadenschneidabstand bei Kreuzstich" und die Optionen "Kürzeste Verbinding der Endpunkte, auch bei Fadenschneiden" beim Aktivieren nicht berechnet werden oder die "Auto-Reihenfolge" -Funktionalität ausschalten

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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

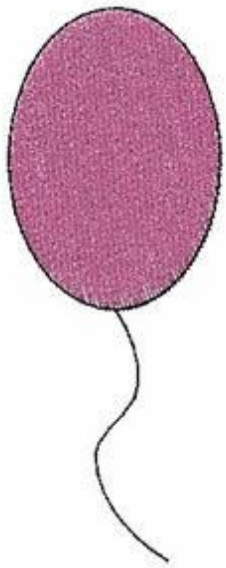
Kristalle - Kristallmuster erstellen

Die Software gibt Ihnen die Möglichkeit, Kristalle/Strassteine in Ihre Mustern einzufügen und sie strahlen zu lassen. Es gibt verschiedene Methoden Kristalle in Mustern hinzufügen. Sie können Kristall für Kristall hinzufügen, Formen mit Kristallen füllen, Liniengrafiken entwerfen und mit Kristallen besetzen. Jede Methode bietet Ihnen viele Optionen, mit denen Sie das gewünschte Ergebnis erzielen können. Es ist einfach, ein bestehendes Muster in ein Kristallmuster zu verwandeln. Der Hauptunterschied besteht darin, dass Sie die " Schneideschablone" an einen digitalen Schneideplotter senden müssen und dann die Kristalle an beliebiger Stelle anbringen.

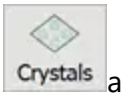
Um die Kristallwerkzeuge der Software verwenden zu können, müssen Sie die Technik "Kristall" in den Techniken aktivieren.

Muster mit Kristallfüllung erstellen

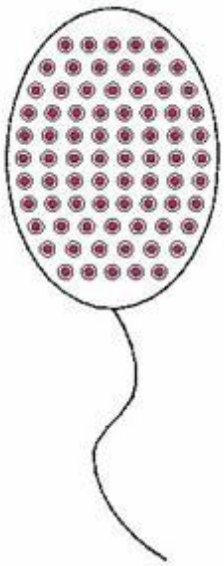
1. Wählen Sie das Werkzeug "Ellipse" und zeichnen Sie eine Ellipse, durch klicken und ziehen auf den Arbeitsbereich
2. Wählen Sie das Werkzeug "Umrissformen" im Werkzeug "Digitalisieren" und zeichnen Sie eine Linie, die wie eine Schnur aussieht, die an einem Luftballon befestigt ist.



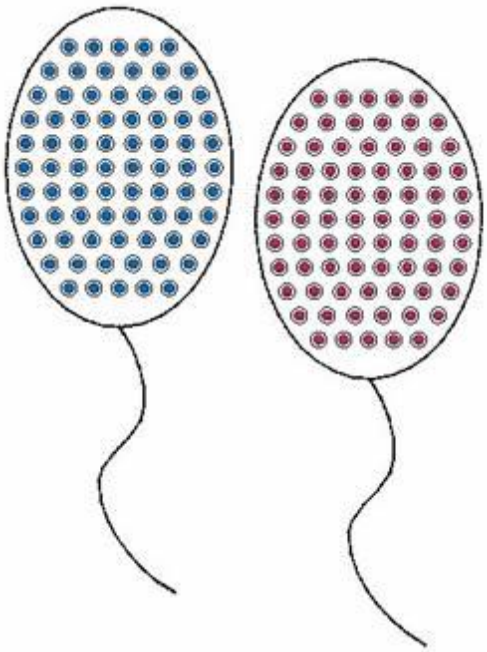
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Wähle Sie die erstellte Ellipse aus und klicken Sie auf "Kristalle" 

auf der Registerkarte "Füllung" in den "Eigenschaften".



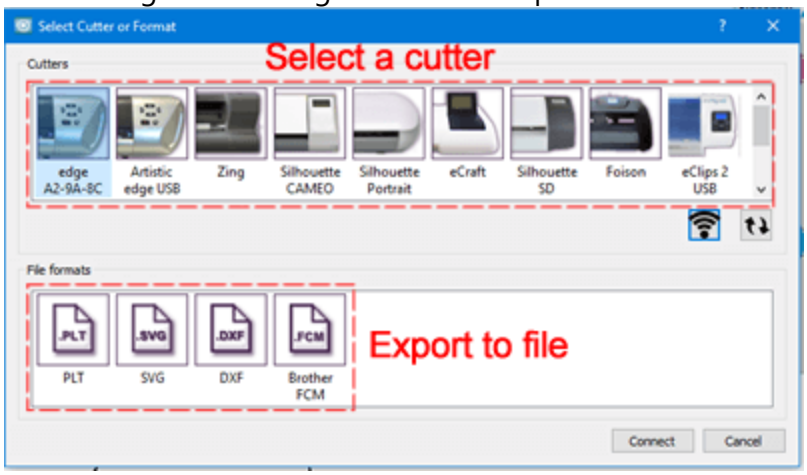
4. Wählen Sie den erstellten Luftballon aus und erstellen Sie ein Duplikat, indem Sie auf die Schaltfläche "Werkzeugoptionen" doppelklicken.
5. Verschieben Sie das Duplikat, und wählen Sie in der Leiste "Eigenschaften" eine andere Farbe für Füllung des zweiten Luftballons aus.



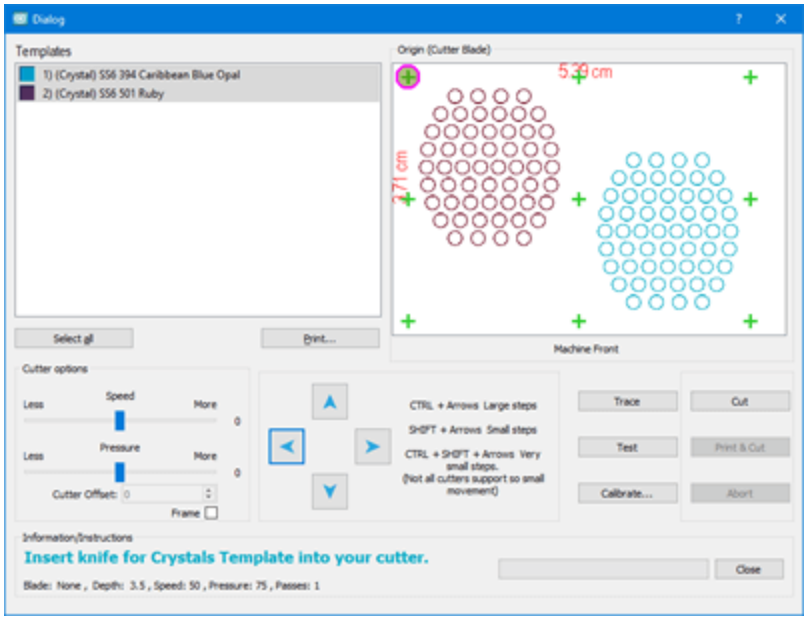
6. Auf die gleiche Weise erstellen Sie viele Ballons in verschiedenen Größen und mit unterscgiedlichen Kristallfarben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

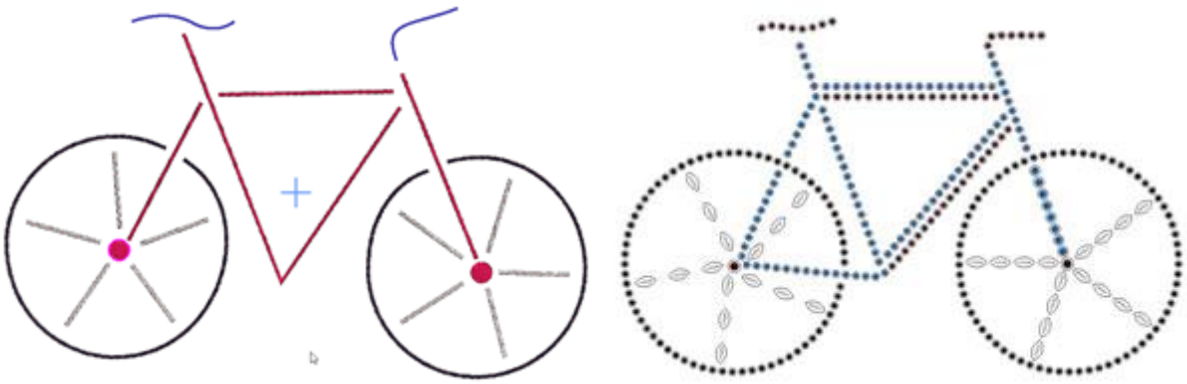
7. Der letzte Schritt bei der Arbeit mit "Kristallen" ist, die "Schneidevorlage" zu exportieren oder eine Verbindung zu Ihrem digitalen Schneideplotter herstellen müssen, um die Vorlage auszuschneiden.



8. Wenn Sie direkt an Ihren digitalen Schneideplotter angeschlossen sind, legen Sie das zu schneidende Material auf die "Schneidmatte" und fahren Sie mit dem Schneiden der Schablone fort.



So einfach können Sie der Objektfüllung eines Kristalle hinzufügen. Auf die gleiche Weise können Sie, über die Registrierkarte "Umriss" in den "Eigenschaften" - "Kristalle" auswählen, und damit den Umriss eines beliebigen Objekts bestzen.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Satinstich-Muster Kristall-Muster

Das Material, das Sie benötigen, um Schnittvorlagen zu erstellen, ist:

- Schablonenmaterial
- Schneidematte als feste Oberfläche, zum Befestigen der Schablone
- Ein Pinsel zum verteilen der Strasssteine
- Transferfolie, um die Kristalle / Strasssteine auf Ihrem Projekt zu positionieren
- und natürlich die Strasssteine

Die verschiedenen Methoden, mit denen Sie das Kristallmuster erstellen können, werden in diesem Abschnitt analysiert.

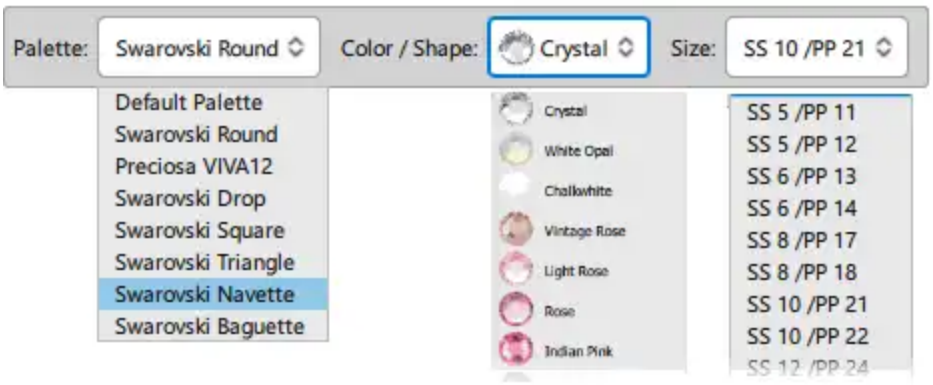
- Einzelne Kristalle setzen
- Kristalle in der Füllung
- Kristalle auf der Kontur/Umriss

Einzelne Kristalle einsetzen

Mit dem Werkzeug "Kristallform" können Sie Kristalle an beliebiger Stelle in das Muster einfügen, indem Sie einfach einmal mit der linken Maustaste an die Stelle klicken, an der Sie die Kristalle einfügen möchten.

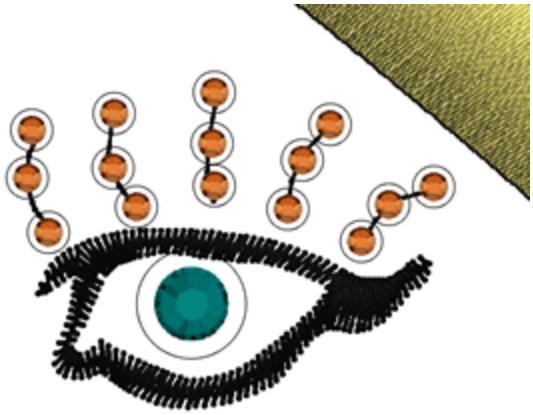
Beachten Sie, dass zur Verwendung von Kristallen die Technik "Kristalle" aktiviert werden muss.

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



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Jetzt können Sie jedem Muster 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. Zum beenden des Einfügens von Kristallen, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste oder wählen Sie ein anderes Werkzeug aus der Werkzeugleiste, wie das Auswahlwerkzeug Rechteck aus. 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. Sie können die Farbe oder Größeändern und sie sogar bewegen.

Jetzt, ist das Muster fertig und Sie müssen die Schablone für die hinzugefügten Kristalle schneiden. Um dies zu tun, müssen Sie zum Schneideplotter exportieren.

Muster mit Kristallen gestalten

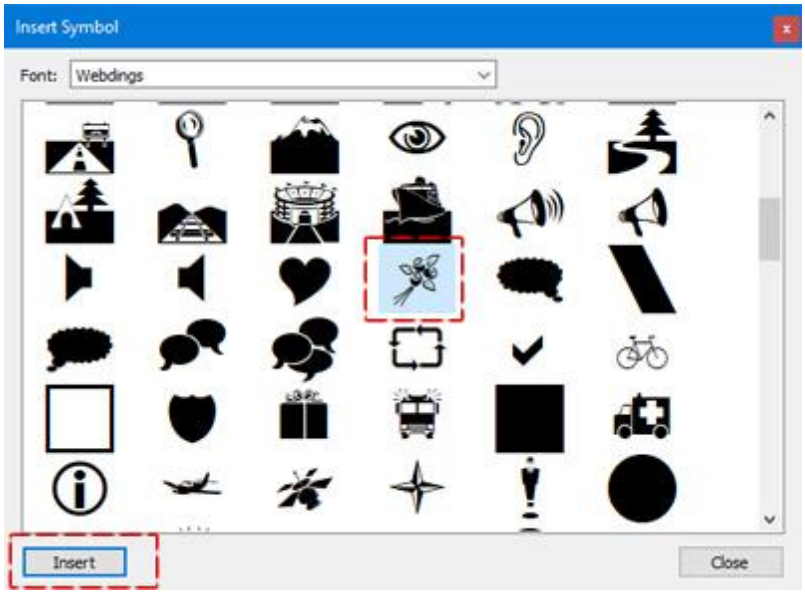
Jedes Kristall Füllobjekt, das Sie erstellen, kann mit den Optionen in der Eigenschaften-Symbolleiste angepasst werden. Sie können das Füllmuster, den Abstand zwischen den Kristallen, die Kristallgröße, die Kristallfarbe / -form und andere Optionen verändern, die anhand von Beispielen in diesem Abschnitt erläutert werden.

Wir werden die verfügbaren Optionen im Erstellungsprozess eines Musters mit Kristallen darstellen. Dafür werden wir ein Symbol in ein schönes Muster verwandeln.

1.Klicken Sie im Menü "Werkzeuge" die Option "Symbol einfügen" an.

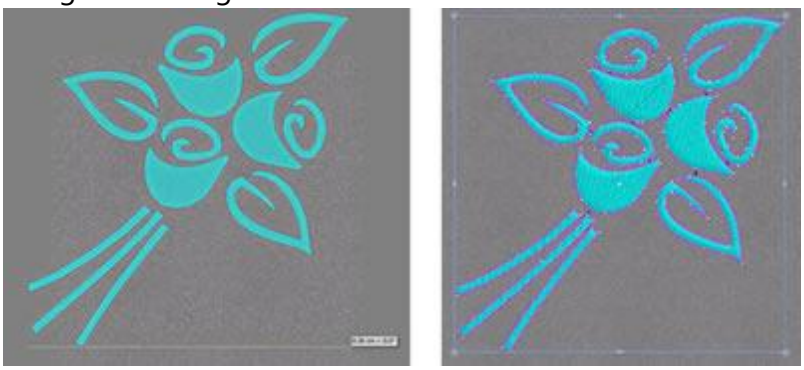
2. Wählen Sie in der Schriftenliste Webdesigns und dann das Design mit dem Blumenstrauß aus.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



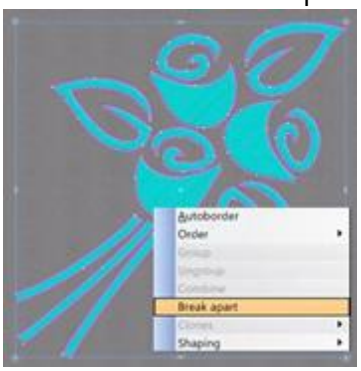
Dialog "Symbol einfügen"

3. Fügen Sie den Blumenstrauß auf dem Arbeitsbereich, mit klicken und ziehen ein, um die Größe des Designs festzulegen.

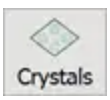


Symbol Blumenstrauß Design

4. Entfernen Sie den Umriss vom Design, indem Sie die Stiftfarbe auf leer setzen ☒ und wählen Sie im rechts Klickmenu die Option "Kombination aufheben" aus.



Zerlegen Sie das Muster

5. Wählen Sie das gesamte Muster und klicken Sie auf das Kristalle 

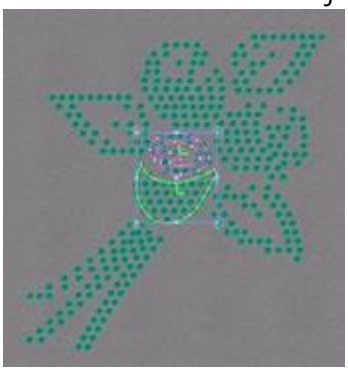
Symbol in der Eigenschaftensymbolleiste.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Das Muster wird automatisch mit Kristallen gefüllt. Auf den ersten Blick ist das Ergebnis nicht attraktiv, aber die Software bietet Ihnen alle Möglichkeiten, die Sie benötigen, um dies zu erreichen.

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.



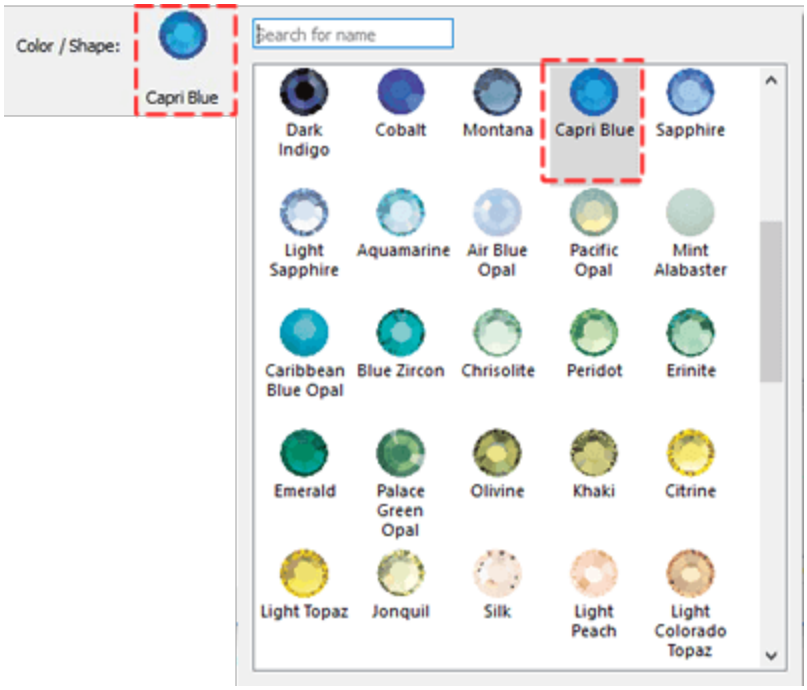
Knospe auswählen

8. In den Eigenschaften aus der Palette der Kristalle suchen Sie diejenigen aus, die Sie verwendenwollen. Derzeit sind drei Paletten verfügbar. Die Standardpalette, die Swarovski-Round und Preciosa VIVA12.

Palette auswählen

Jede Kristalle Palette jedes Herstellers enthält nur die Kristalle, der spezifischen Sammlung. Nach der Auswahl, z. B. der Swarovski Round Palette, erscheinen die enthaltenen Kristalle in der Farbe/Form-Liste, aus der Sie jeden Kristall durch einfaches Anklicken auswählen können.

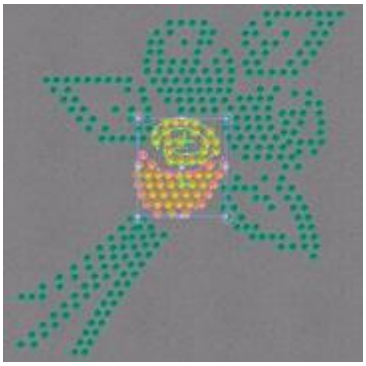
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Farbe / Form

Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, können Sie nur die Standardpalette verwenden. Sie können mit diesem Kristall alle Ihre Kristallmuster füllen und seine Farbe ändern,indem Sie indem Sie einfach die Farbe der verwendeten Kristallform ändern. So können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe durch Ändern der Farbe dieser Form anwenden.

In unserem Beispiel wählen Sie die Swarovski Round-Palette und wenden den Topaz-Kristall auf die ausgewählte Knospe an.



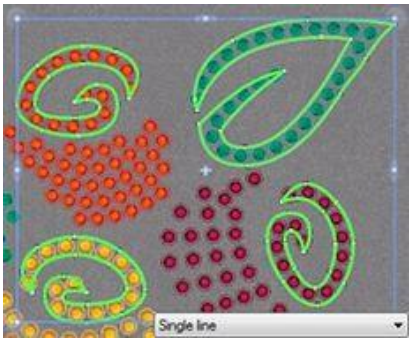
Topaz als Farbe / Form anwenden

9. Wir werden das gleiche für die restlichen Kristalle tun, indem wir verschiedene Farben / Formen zuweisen.

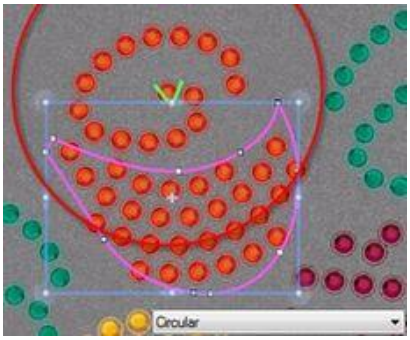
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Farben / Formen von Kristallen ändern

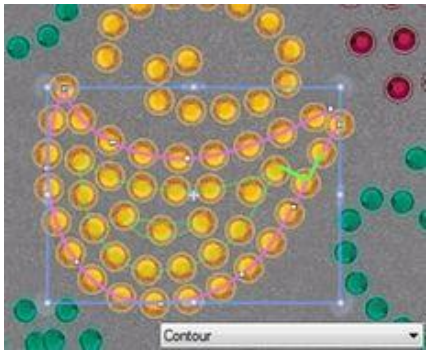
10. Das nächste, was wir tun müssen, um unser Design zu verbessern, ist das Anpassen des Füllmusters jeder Form im Design. Dies ist wichtig, da nicht alle Füllmuster auf alle Formen passen. Daher legen wir basierend auf der Form und dem Aussehen, die wir unserem Design geben wollen, ein anderes Füllmuster 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.



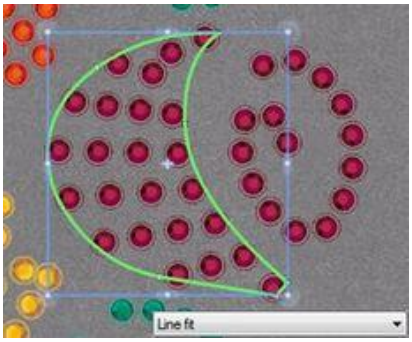
Einzellinie



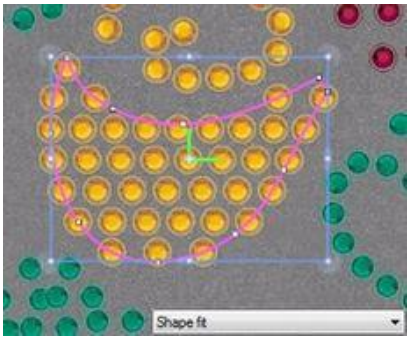
Füllmuster Kreis



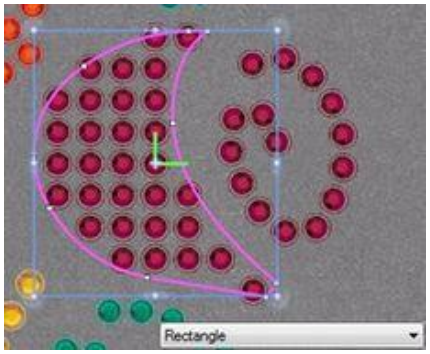
Füllmuster Kontur



Füllmuster Linien passend



Füllmuster Form passend



Füllmuster Rechteck

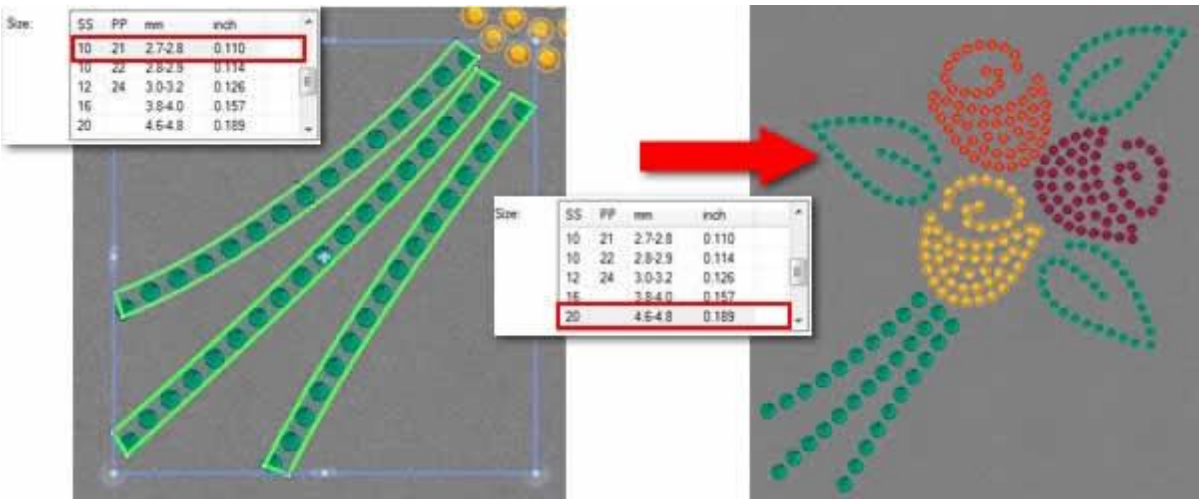
Jedes Kristallfüllmuster verfügt über verschiedene Parameter, die Sie anpassen können, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen. Wir erklären jede Kristallfüllmuster und ihre Optionen später in diesem Kapitel. In diesem Beispiel werden alle Knospen auf Füllmuster - Kontur und die übrigen Objekte auf Füllmuster - Einlinien gesetzt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Füllmuster für Kontur und Einzellinie

11. Wenn Sie möchten, können Sie jedes Füllmuster bearbeiten, indem Sie den vertikalen (V.Abstand) oder horizontalen (H.Abstand) Abstand der Kristalle, den Start- und Neigungswinkel (bei Rechteckfüllmuster), die Erweiterungsschritte (bei Kreisfüllung Muster) ändern und Offset bestimmen, um den Abstand der Kristallen zur Formenkontur zu erhöhen oder zu verringern.

12. Eine letzte Anpassung, die wir an unserem Muster vornehmen werden, ist die Kristallgröße. Wählen Sie die drei Stängel-Objekte aus und stellen Sie die Kristallgröße auf SS20 in den jeweiligen Option der Eigenschaften ein.



Kristallgröße ändern

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 Muster ist fertig. In einigen einfachen Schritten haben wir es geschafft, ein schönes Kristallmuster zu schaffen, das von jedem leicht erstellt werden kann.

14. Das Einzige, was übrig bleibt, ist, das Muster zum Schneideplotter zu exportieren und damit die Schablone, auf der die Kristalle platziert werden, geschnitten werden kann.

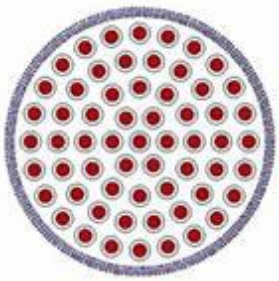
Eigenschaften - Füllung - Kristall

Wie bereits erwähnt, gibt Ihnen die Software die Möglichkeit, Objekte mit einem einzigen Klick mit Kristallen zu füllen. Wenn Sie ein Teil des Musters auswählen und auf der Registerkarte "Eigenschaften" - "Füllung" -

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

"Kristalle" klicken, wird das Objekt automatisch strukturiert mit Kristallen gefüllt. Zum Beispiel ist der Kreis der folgenden Abbildung am Anfang mit Steppstich gefüllt. Dann wird er mit Kristallen gefüllt.

Steppstichfüllung

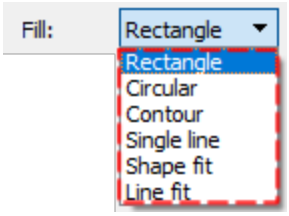


Kristallfüllung

Füllmuster

Der Füllungstyp "Kristalle" hat verschiedene "Eigenschaften", die Sie anpassen können, am wichtigsten ist die Musterfüllung. Durch Auswahl eines "Füllung" -Musters können Sie die Anordnung 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
- Kreis
- Kontur
- Einzellinie
- Form passend
- Linie Passend



In diesem Abschnitt werden wir die "Kristall"optionen vorstellen, die allen "Kristall"objekte gemein sind.

Palette

Zuerst müssen Sie die "Palette" der Kristalle in den "Eigenschaften" auswählen. Die Auswahl der Palette ist wichtig, da nur sie 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 (Tropfen)", "Triangle (Dreieck)", "Square (Quadrat)", "Navette (Schiffchen)" und "Baquette".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

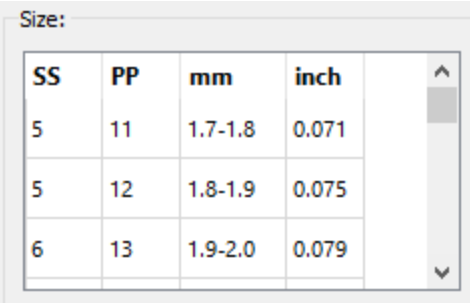
Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, können Sie nur die Standardpalette verwenden. Die Standardpalette enthält nur einen Kristall. Sie können mit diesem Kristall alle Ihre Kristalldesigns füllen und einfach die Farbe zu ändern,ändern Sie die Farbe und Form wo der Kristall platziert wurde. Daher können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe anwenden, indem Sie die Farbe der Form ändern.

Größe

Nun wählen Sie eine der verfügbaren Kristall "Größen" aus. 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 Standardpalette enthält alle möglichen Größen, die mit Schneideplottern 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 Rückseiten und größere spitze Steine verwendet
- : PP steht für Perlenplatte. Dieser Name wird für Steine verwendet und kommt aus der Perlen-Größenbestimmung. Die Größenangabe ist ungefähr 1/2 PP = 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 wird auf den Kristallverpackungen die tatsächliche Größe der einzelnen Kristalle angegeben. 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.

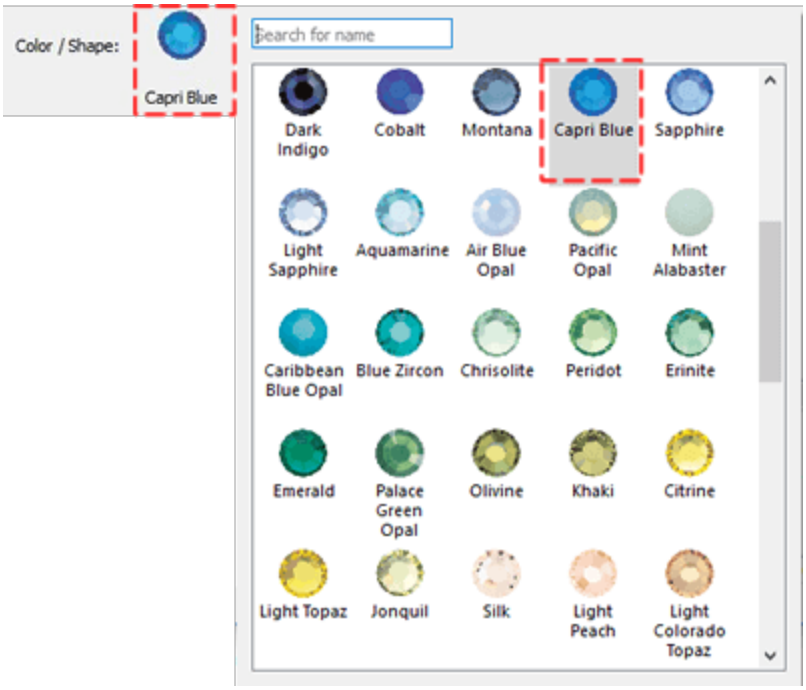

Size:

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

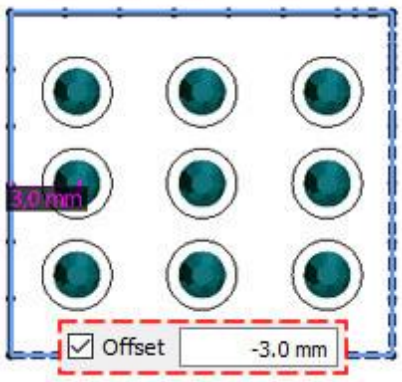
Dann können Sie auf das Symbol der ausgewählten Kristallfarbe klicken, um die vollständige Liste der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette anzuzeigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Offset

Der Parameter offset gibt den Mindestabstand zwischen der Kontur und der Mitte des Kristalls an. Sie können die Option "Offset" aktivieren, indem Sie das Kontrollkästchen daneben anklicken. Im numerischen Feld können Sie den Wert des gewünschten Offsets (versatz) eingeben, mit dem niedrigsten Wert -15 mm und dem höchsten 15 mm. Sie können den Offsetwert erhöhen oder verringern, indem Sie das Mausrad, falls vorhanden, drehen. Der Wert, den Sie einfügen, definiert die genaue Entfernung, die die Füllungskontur von ihrer Anfangsposition haben soll. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offsetwert vornehmen, wird in der Vorschau angezeigt. Der Abstandswert des Offsets beginnt mit dem Umriss und geht bis zum Mittelpunkt des Kristalls. Daher müssen Sie bei jeder Einstellung des Offsets berücksichtigen, wie die Software dieses berechnet.

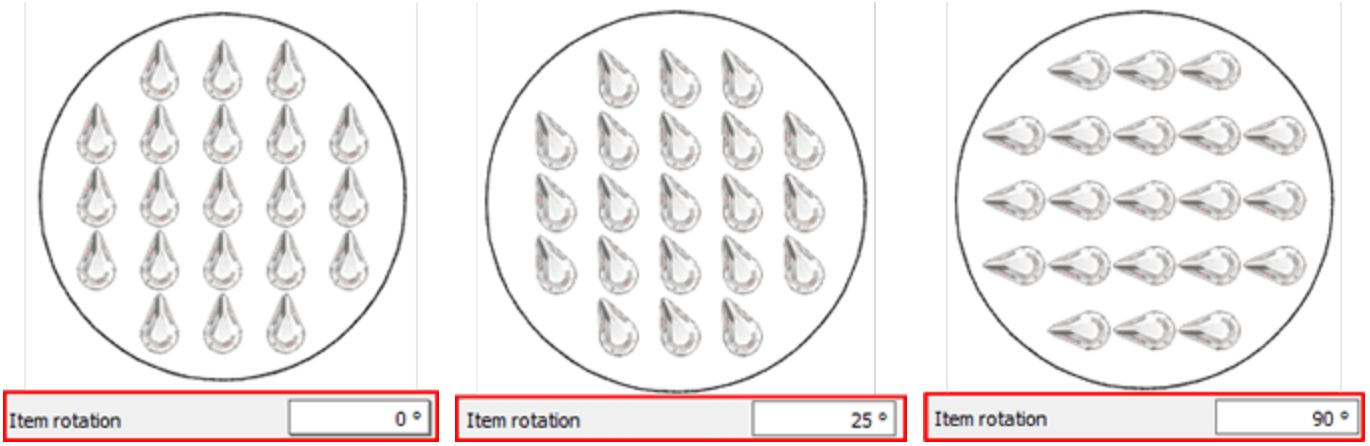


Element drehen

Mit "Element drehen" können Sie die Kristalle, die Sie in die Form eingefügt haben, drehen. Sie können einen Rotationswert eingeben oder das Mausrad drehen. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Drehwinkel, der Kristalle zu ihrer ursprünglichen Position. Der Standardwert für "Element drehen" ist 0 und

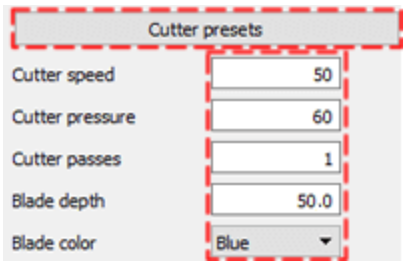
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Wert für "Element drehen" vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt. Die Kristalle drehen sich immer gegen den Uhrzeigersinn.



Schneideplotter-Voreinstellungen

Da jedes von Ihnen erstellte Kristallmuster an einen Schneideplotter (kurz auch "Plotter") für die Schablonenproduktion gesendet wird, ist es eine gute Übung, die Optionen des Plotters entweder durch Auswahl der Schniedeplotter-Voreinstellungen "anzupassen" oder, wenn Sie mit dem Schneidsplotter und dem Material vertraut sind, indem Sie die Einstellungen des Schneideplotters manuell anpassen. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneidedurchgänge, Klingenfarbe und -tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes Muster mit Ihrem Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden Plotteroptionen müssen entweder für jedes Objekt, hier in Eigenschaften oder im Dialogfeld mit dem Plotter beim exportieren, angepasst werden. Um Sie bei der Auswahl der richtigen Einstellungen je nach Material und Art der Anwendung zu unterstützen, haben wir verschiedene Voreinstellungen für die Anwendung vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Schneideplotter-Voreinstellungen“ und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Plotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellungsauswahl wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Die Einstellungen, die Sie hier auswählen, werden für die ausgewählten Objekte verwendet, wenn Sie den Entwurf in den digitalen Schneideplotter exportieren.



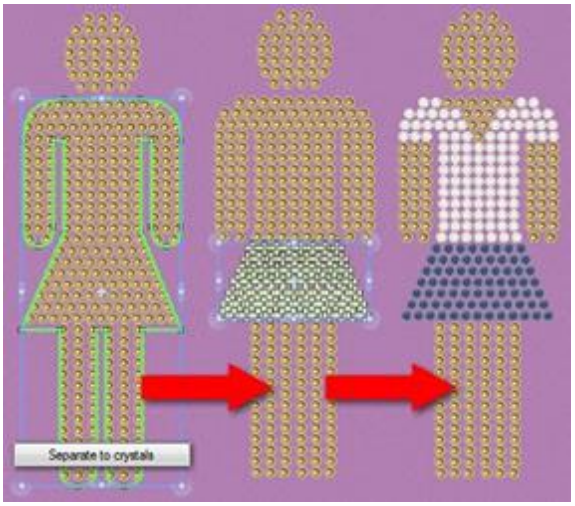
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	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

In Kristalle zerlegen

Mit der Schaltfläche "In Kristalle zerlegen" können Sie das ausgewählte Objekt in einzelne Kristalle trennen. Das bedeutet, dass Sie Kristalle löschen, verschieben oder manuell hinzufügen können. Diese Option wird

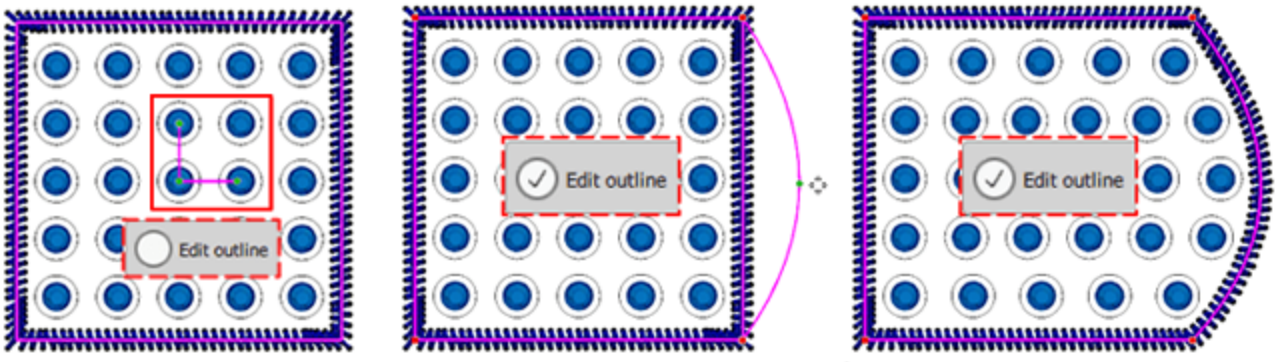
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

hauptsächlich verwendet, um Überlappungen zu vermeiden und bestimmte Muster zu verfeinern. Außerdem ist es sehr nützlich, wenn Sie eine mit Kristallen gefüllte Form erstellen und dann anderen Teilen des Musters eine andere Kristallfarbe / -form zuweisen möchten. Beachten Sie jedoch, dass Sie die getrennten Kristalle nicht zu einem Kristallfüllobjekt gruppieren können. Behalten Sie daher die Option "In Kristalle zerlegen" als letzte Wahl oder legen Sie einDuplikat des Objekt an, das Sie in Kristallen trennen möchten, um zurückgehen zu können und es erneut zu bearbeiten.



Knoten bearbeiten - Kontur bearbeiten

Eine sehr leistungsfähige Funktion der Software ist, das Werkzeug "Knoten bearbeiten", mit dem Sie die Form jedes erstellten Objekts nach Belieben bearbeiten können, wenn bei den Objekten, eine Kristallfüllung angewendet wurde, können Sie deren Umriss standardmäßig nicht bearbeiten. Wenn Sie in den Modus "Knoten bearbeiten" wechseln, können Sie das Füllmuster mithilfe der verfügbaren Steuergriffe bearbeiten. Die Verwendung dieser Ziehpunkte wird in den folgenden Themen vorgestellt. Falls Sie den Umriss des Kristallobjekts bearbeiten wollen, müssen Sie die Option "Umriss bearbeiten" unter "Werkzeugoptionen" aktivieren, die, für die Form eines Objekts mit der Füllung "Kristalle" verfügbar ist. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Form des Objekts wie jedes normales Objekt.



Rechteckfüllung

Füllung Rechteck hat die folgenden zusätzlichen Parameter:

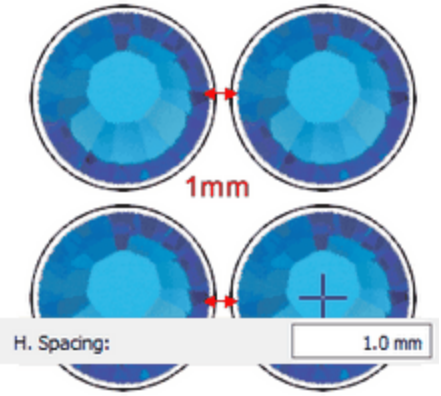
- H. Abstand
- V. Abstand

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Startwinkel
- Neigungswinkel

H. Abstand

Der Parameter H. Abstand (horizontaler Abstand) gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an. Bei dieser Berechnung wird der "Kristallschnittummriss" (blauer Kreis um die Kristalle) nicht berücksichtigt.

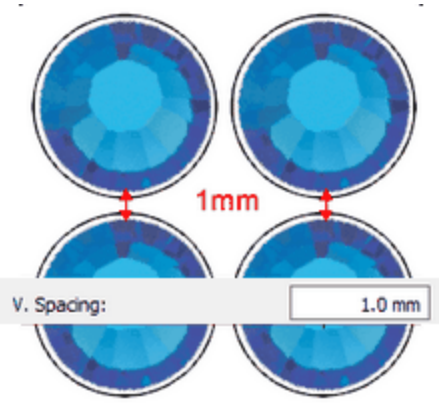


Horizontaler Abstand

Der Standardwert von H. Abstand 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 Werkzeuge -Optimierungsoptionen im Dialog angepasst werden.

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.



vertikaler Abstand

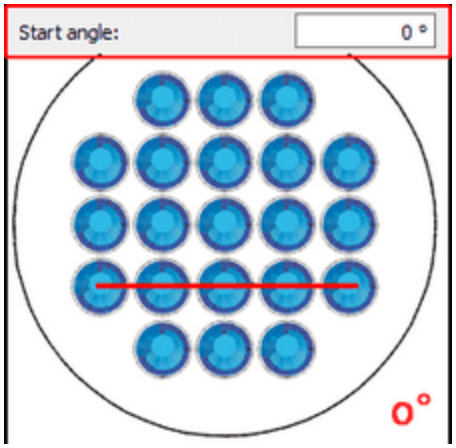
Der Standardwert von V.Abstand ist 1 mm und wird berechnet, indem der Kristallschnitt-Versatz (0.4 mm) zusammen mit dem minimalen Kristall-Lochabstand (0.4 mm) hinzugefügt wird. Diese Werte können über Werkzeuge - Optimierungsoptionen im Dialog angepasst werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

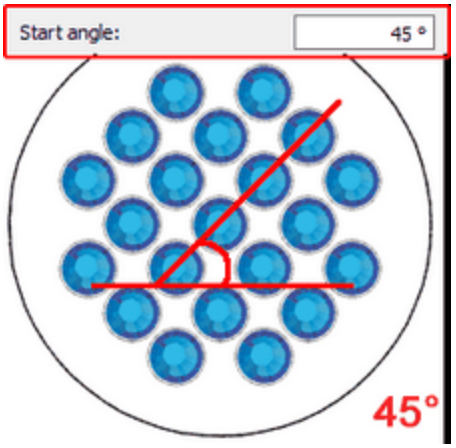
Startwinkel

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 Muster gefunden haben.

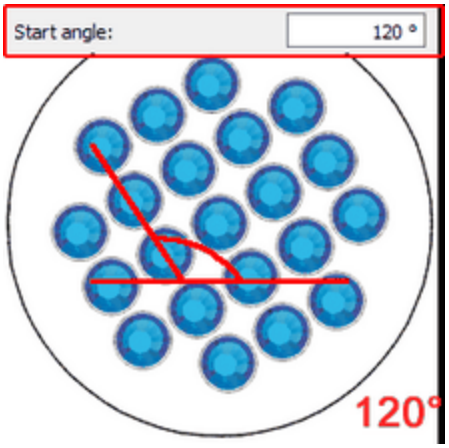
Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H.Abstand- und V.Abstand-Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.



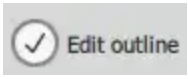
Startwinkel 0°



Anfangswinkel 45°



Startwinkel 120°

Der Parameter Startwinkel wird auch im Muster mit dem horizontalen grünen Griff angegeben. Diese Griffe können sie bearbeiten,wenn Sie sich im "Knoten bearbeiten" Modus befinden und die Kontur bearbeiten 

Option ist in der Werkzeugleiste Optionen deaktiviert ist.

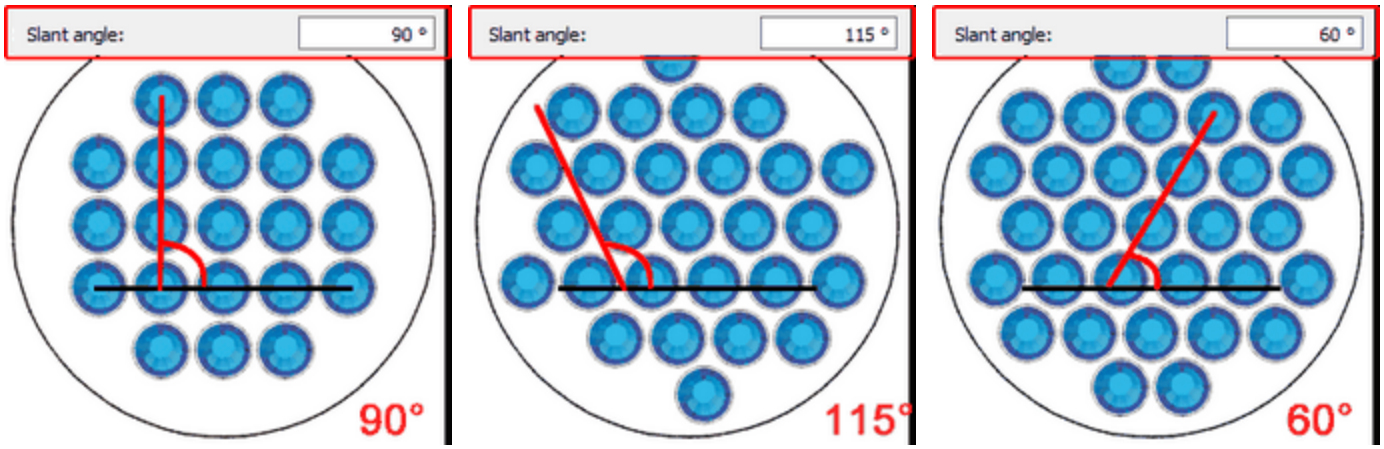
Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie erzwingen möchten, dass das Muster in einem bestimmten Winkel beginnt, der besser zu einer bestimmten Form passt.

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 Muster einfügen.

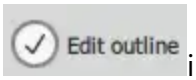
Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H.Abstand- und V.Abstand-Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



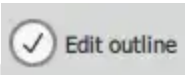
Anfangswinkel 90° Startwinkel 115° Startwinkel 60°

Der Parameter Neigungswinkel wird auch in der Konstruktion mit dem vertikalen grünen Griff angegeben.

Dieser Punkt kann bearbeitet werden, während Sie sich im "Knoten bearbeiten" Modus befinden und die Option "Kontur bearbeiten" 

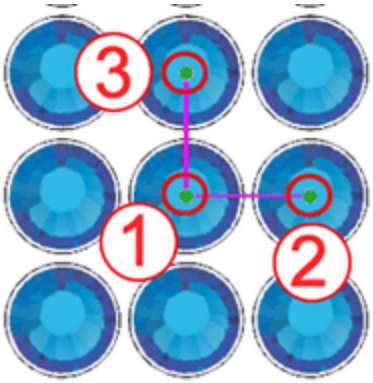
ist in der Werkzeugleiste Optionen deaktiviert ist.

Knoten bearbeiten der Kristallenfüllung - Rechteck

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit dem Füllmuster - Rechteck gefüllt ist und auf das Symbol "Knoten 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:

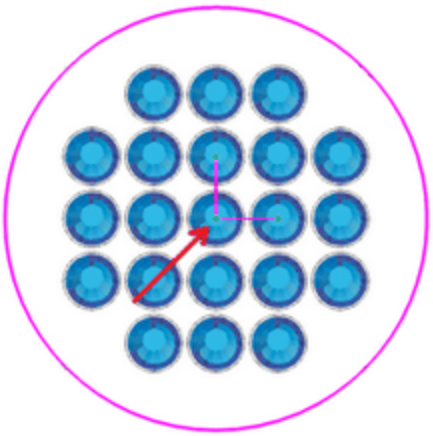


Steuergriffe

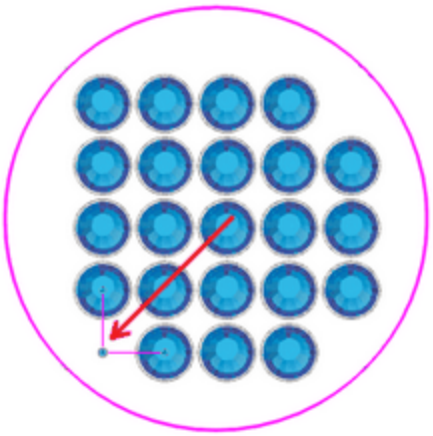
- Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls im Musteran. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten platziert. Dabei werden die Parameter des Kristallfülltyps berücksichtigt, die in der Werkzeugleiste "Eigenschaften" angegeben wurden. Sie können den Startpunkt des Musters anklicken 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Pfeiltaste verwenden, ist der Bewegungsschritt für schnellere Bewegungen größer. Die Art und Weise, wie die Kristalle innerhalb der Form positioniert werden, ändert sich sofort.

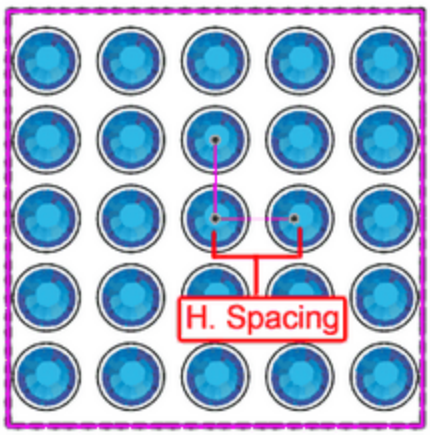


Startpunkt

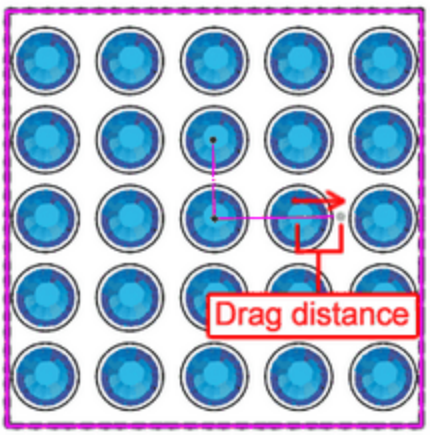


Startpunkt in der unteren linken Ecke

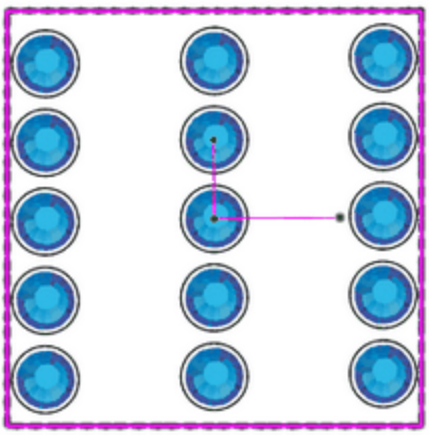
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den H.Abstands-Parameter an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



H. Abstand einstellen



Distanz ziehen

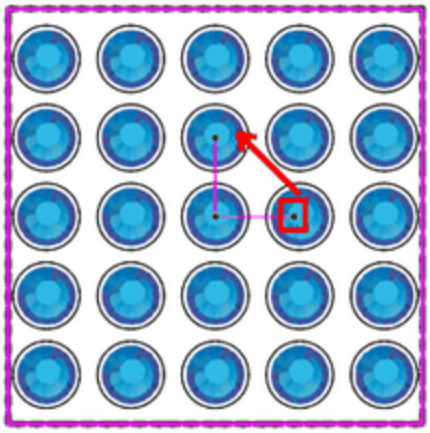


H. Abstand erhöht

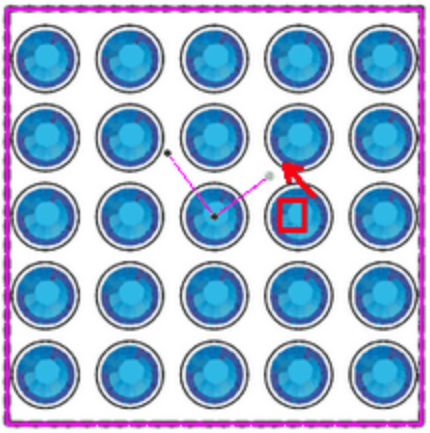
Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter H.Abstand angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 ändern.

- Der Winkel von 1. zur 2. Linie, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn können Sie den Startwinkel der Kristallfüllung ändern.

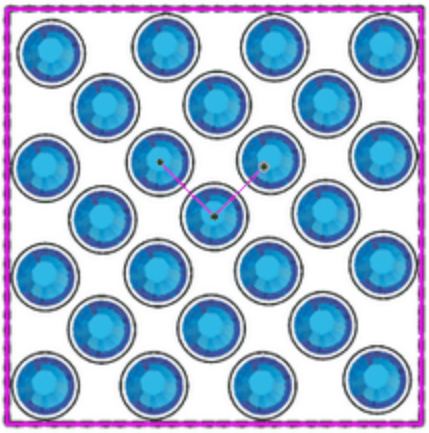
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Kontrollpunkt 2 drehen



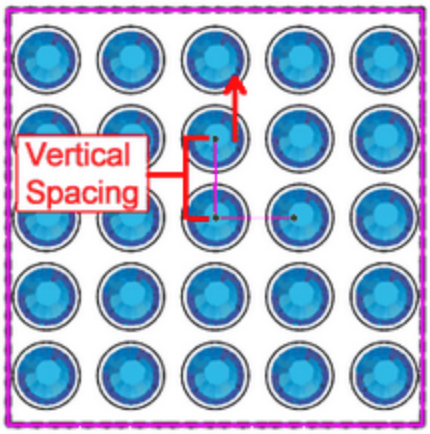
Strg-Taste gedrückthalten, um Drehung alle 22.5° einzurasten



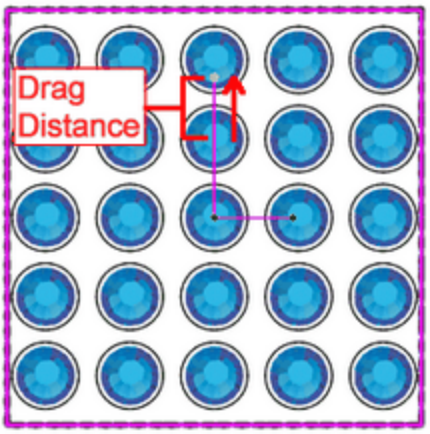
45° Grad gedreht

Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten (für Mac OS "Cmd" -Taste), schnappt der Griff alle 22,5 Grad ein. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

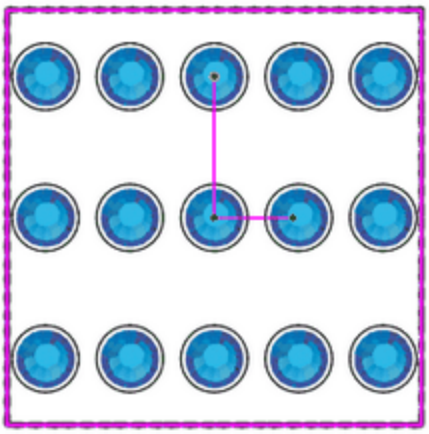
- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 den horizontalen Abstand (V-Abstand) der Kristalle ändern können.



V.Abstand einstellen



Distanz ziehen

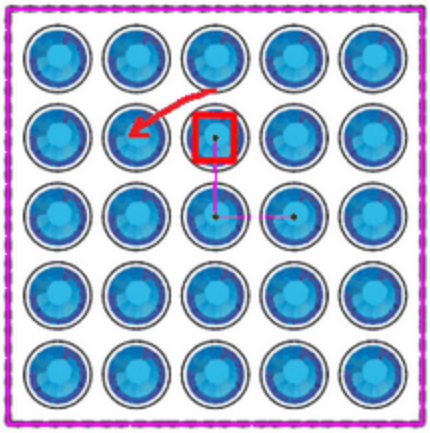


V. Abstand erhöht

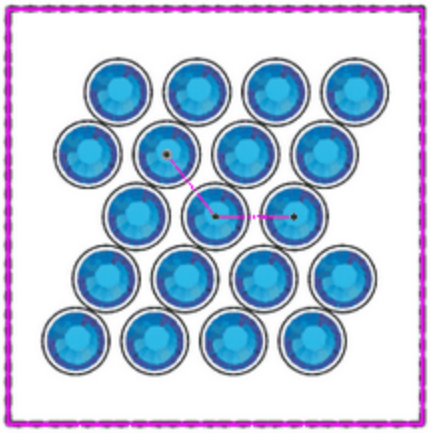
Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter "V.Abstand" angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 ändern.

- 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, können Sie das Füllmuster der Kristallfüllung ändern, indem Sie ändern, wie die Kristalle zeilenweise angeordnet werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ziehgriff



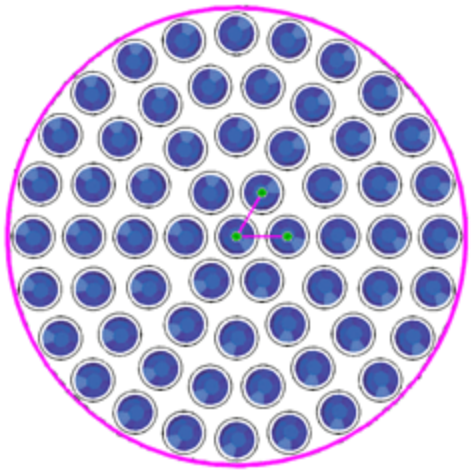
Neuer Neigungswinkel

Wenn Sie die "Strg" -Taste gedrückt halten (für Mac OS "Cmd" -Taste), schnappt der Griff alle 22,5 Grad ein. Wenn Sie die Alt-Taste gedrückt halten, rastet der Griff an den Gitterpunkten ein.

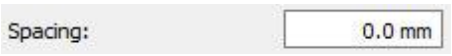
Kreisfüllung

Kreisförmige Füllung ist sehr nützlich vor allem für runde Formen oder kurvige Formen. Mit den speziellen Parametern können Sie einzigartige und komplexe Kristallmuster erstellen. Das Füllmuster "Kreis", hat die folgenden Parameter:

- H. Abstand
- Startwinkel
- Schritte

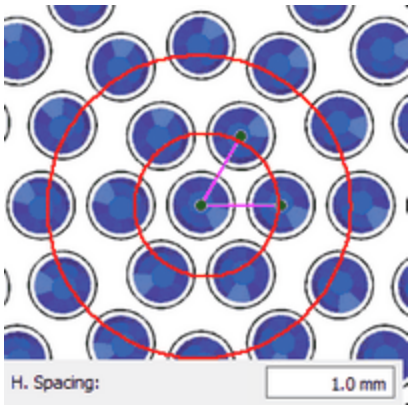


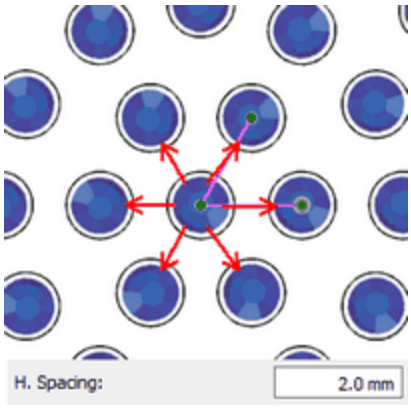
H. Abstand



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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

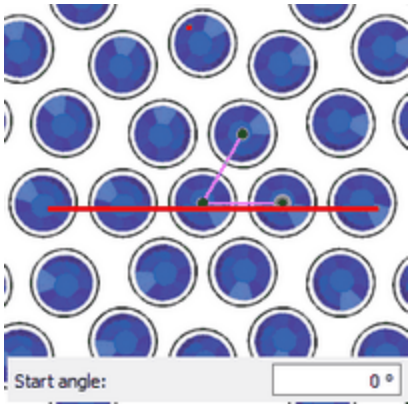




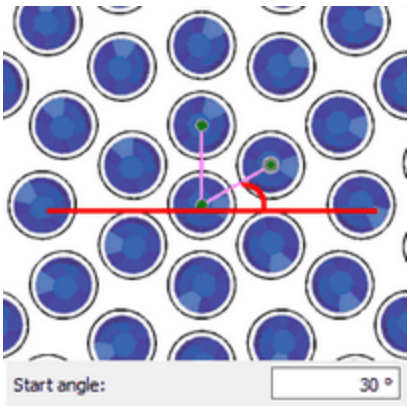
Der Standardwert für den Abstand beträgt 0,8 mm und wird berechnet, indem der Kristallschnitt-Versatz (0,4 mm) zusammen mit dem Mindest-Kristall-Lochabstand (0,4 mm) hinzugefügt wird. Diese Werte können über Werkzeuge - Optimierungsoptionen im Dialog angepasst werden.

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. Der Startwinkel wird auch vom horizontalen grünen Griff des Füllmusters "Kreis" definiert.



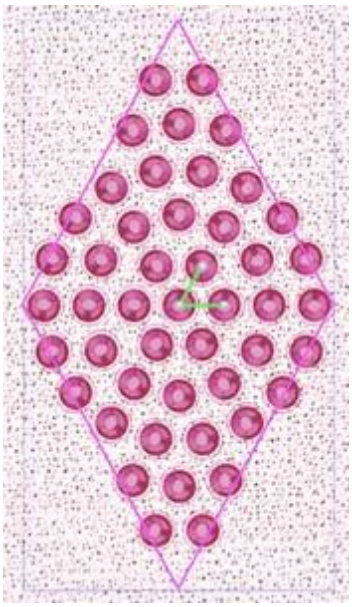
0° Grad Winkel



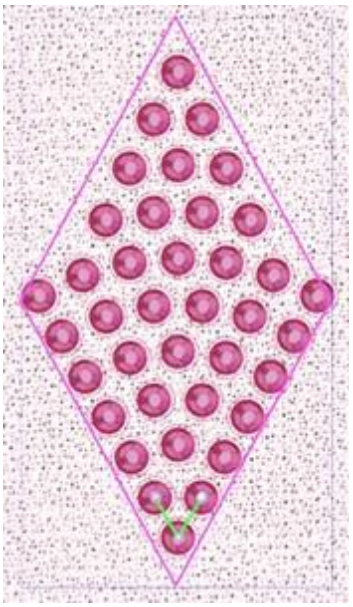
30° Winkel

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 verlaufen soll, müssen Sie diesen Parameter verwenden. Der Startwinkel muss mit dem Winkel der Rautenaussenseite übereinstimmen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



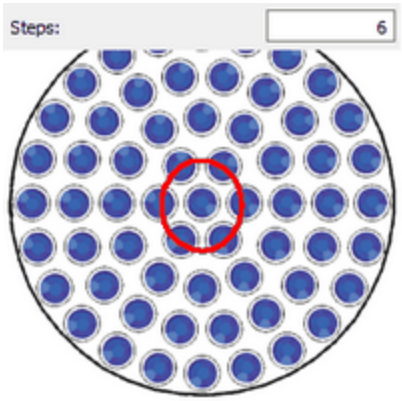
Startwinkel 0°



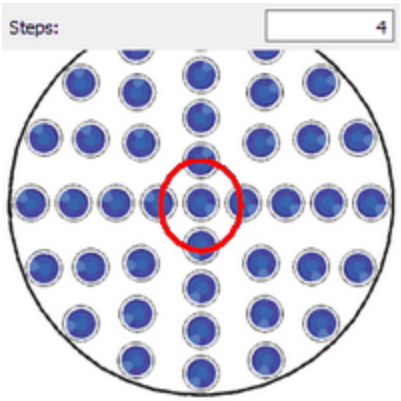
Startwinkel 60°

Schritte

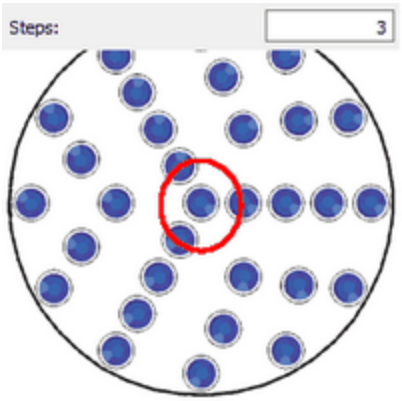
Der Parameter "Schritte" gibt die Anzahl der Kristalle an, die einem beliebigen Kreismuster beginnend von der Mitte des Objekts nach außen hinzugefügt werden. In der Mitte des Objekts platziert die Software einen Kristall. Wenn dann beispielsweise der Wert "Schritt" auf 6 gesetzt wird, wird der erste Kreis mit 6 Kristallen gebildet, der zweite mit 12 Kristallen, der dritte mit 18 Kristallen usw. Die Kristalle, die zum selben Kreis gehören, werden gleichmäßig darauf verteilt.



Schritte auf 6 gesetzt



Schritte auf 4 gesetzt



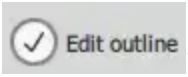
Schritte auf 3 gesetzt

Wenn Sie verschiedene Schrittwerte ausprobieren, sehen Sie, wie sich das Muster entsprechend ändert.

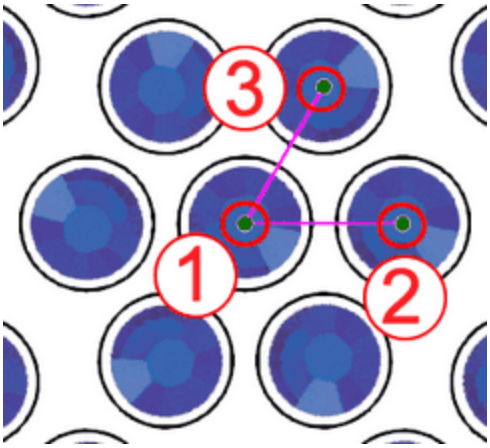
Knoten bearbeiten der Kristallenfüllung - Kreis

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das mit dem Kreisfüllmuster gefüllt ist und auf das Symbol "Knoten bearbeiten" klicken, können Sie die Steuerelmente der Kristallplatzierung bearbeiten. Wenn Sie die Steuerelemente nicht sehen können, wie sie in den folgenden Bildern erscheinen, müssen Sie die Option

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

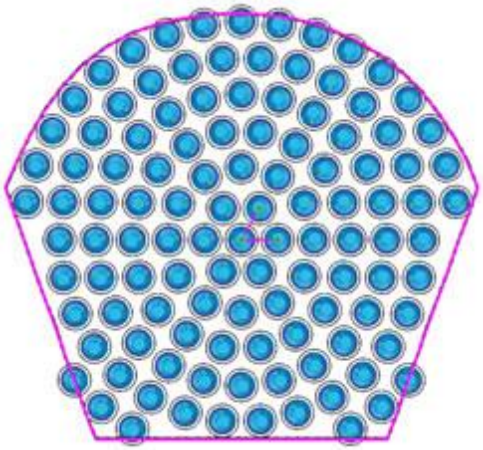
"Kontur bearbeiten" 

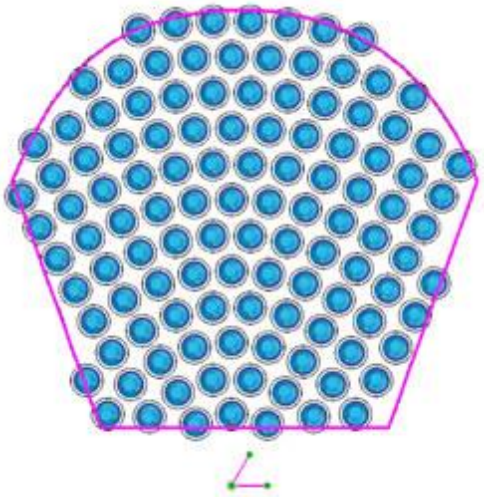
in der Werkzeugleiste Optionen deaktivieren. Dann sehen Sie eine grüne 90° Ecke in der Mitte des Musters. Es gibt drei Kontollpunkte/Steuergriffe:



Steuergriffe

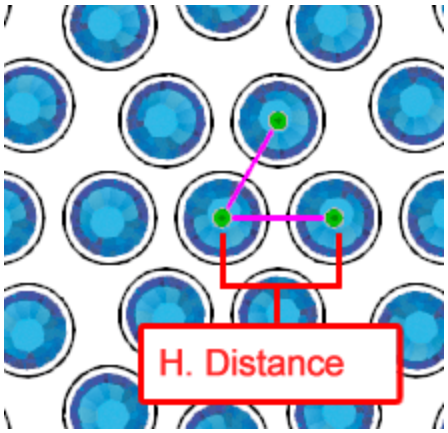
- Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls an. Alle anderen Kristalle werden basierend auf dem ersten Kristall nach den Parametern des Kristallfüllungtyps platziert. Sie können den Startpunkt des Musters anklicken und ziehen und so die Form der Kristalle ändern. Außerdem können Sie den 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

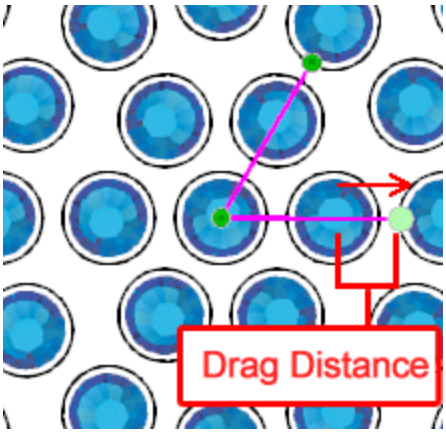

Startpunkt unten an der Form

- Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den horizontalen Abstand an. Das bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.

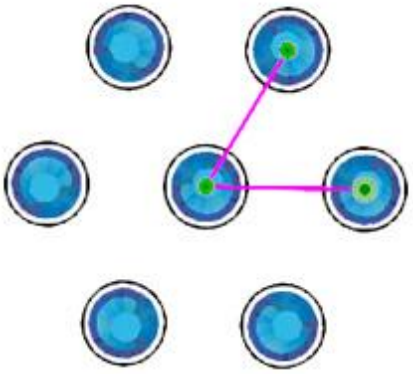
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



H. Abstand einstellen

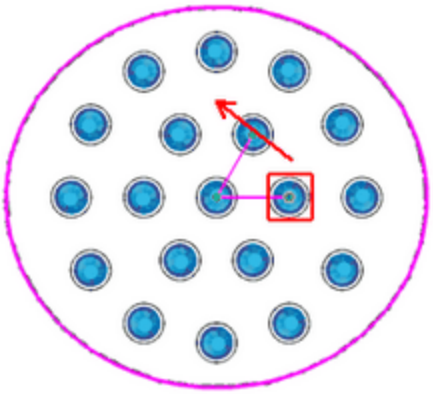


Distanz ziehen

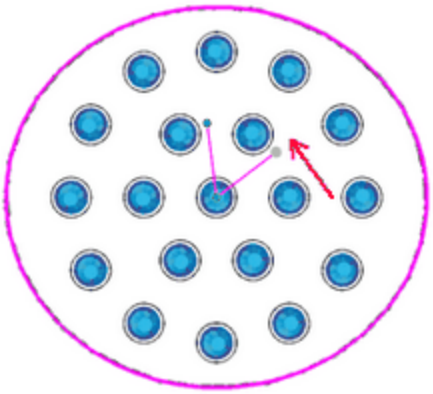


H. Abstand erhöht

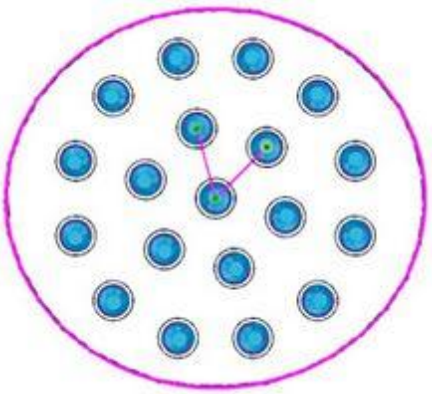
- Der Winkel von 1. zu 2. Linie, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn ändern Sie den Startwinkel der Kristallfüllung.



Kontrollpunkt 2 drehen



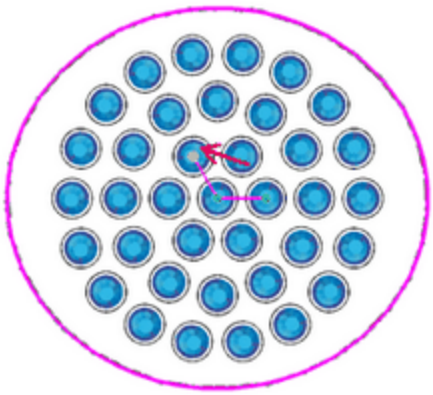
Strg-Taste gedrückt halten, um alle 22.5° zu fangen

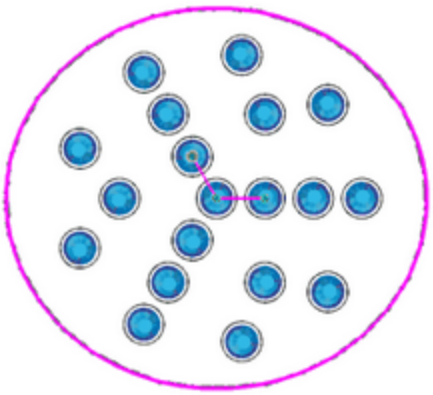


45° Grad gedreht

Wenn Sie die Strg-Taste gedrückt halten (für die Mac-Cmd-Taste), wird der Griff alle 22,5 Grad einrasten. Wenn Sie die "Alt" -Taste gedrückt halten, wird der Griff an den Gitterpunkten einrasten.

- Der Winkel zwischen 1 - 3 Linie gibt den Parameter Schritte an. Indem Sie den 3 Kontrollpunkt ziehen, können Sie die Schritte des kreisförmigen Füllmusters ändern.





© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

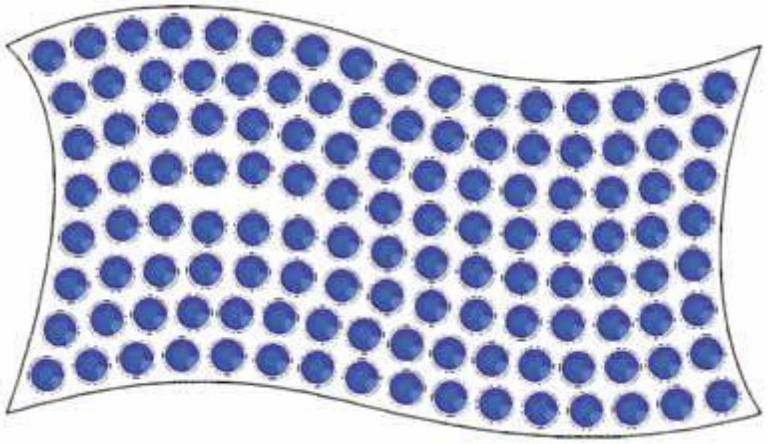
von 6 Schritten zu 3 Schritten wechseln	3 Schritte

- Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Option "Kontur bearbeiten" in den Werkzeugoptionen aktivieren.

Konturfüllung

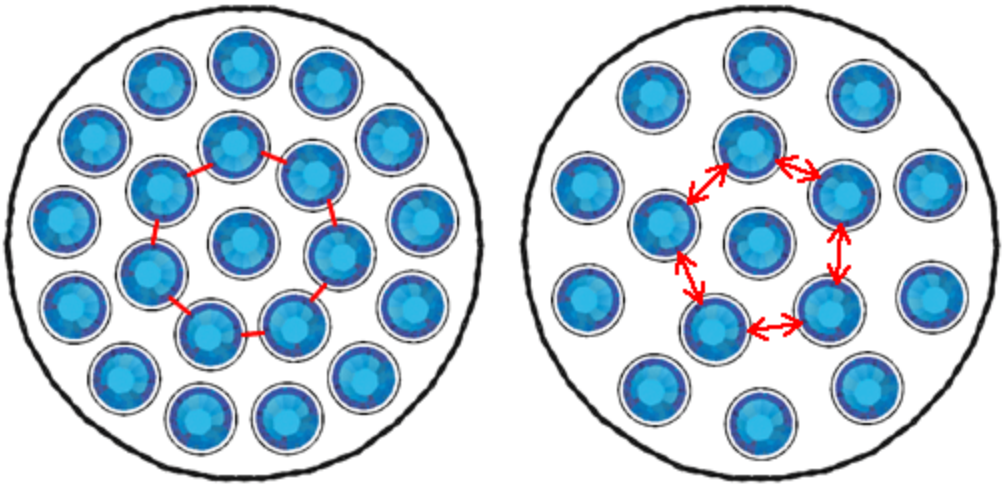
Das Füllmuster "Kontur" ist ein sehr nützliches Kristallfüllmuster, das dem Muster einen Echoeffekt verleihen kann. Es kann komplexe Muster einfach füllen und einzigartige Ergebnisse erzielen. Die Konturmethode zum Füllen von Bereichen mit Kristallen hat folgende Parameter:

- H. Abstand
- V. Abstand



H. Abstand

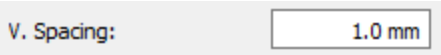
Der Parameter H.Abstand gibt den Abstand zwischen den Umrissen der Kristalle an, die sich auf derselben Kontur befinden. Der H. Abstand kann in diesem Fall nicht genau sein, da die Kristalle auf der gleichen Kontur gleichmäßig verteilt sein sollten. Wenn Sie daher einen H.Abstand-Wert für das Konturfüllmuster festlegen, müssen Sie immer die Schwankungen des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.



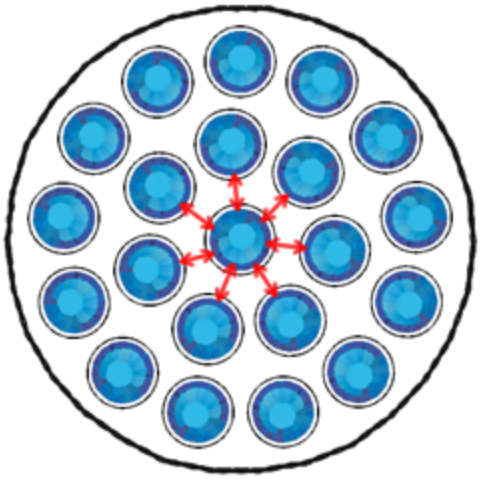
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

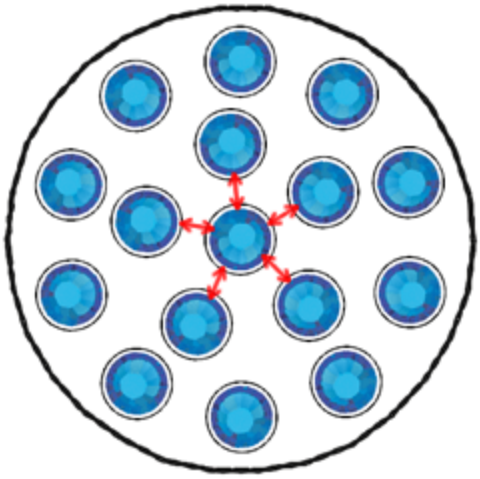
horizontaler Abstand 1,0 mm Horizontaler Abstand 2mm

V. Abstand



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.



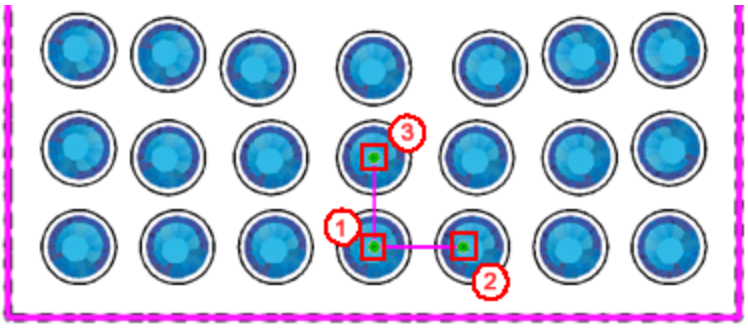


Vertikaler Abstand 1,5 mm Vertikaler Abstand 3 mm

Wenn das Kontur-Füllmuster ausgewählt ist, kann die Option V. Abstand nicht genau sein, da die Software zur Erstellung des Kontur-Fit-Ergebnisses die Abstände zwischen den Kristallen mitteln muss. Daher kann es vorkommen, dass die von Ihnen definierte Option V. Abstand nicht exakt mit dem tatsächlichen Muster übereinstimmt.

Knoten bearbeiten der Kristallenfüllung - Kontur

Wählen Sie ein Objekt, das mit Kontourfüllung gefüllt ist, und klicken Sie auf das Symbol "Knoten bearbeiten" , dann können Sie die Kontrollpunkte/Steuergriffe der Kristallplatzierung bearbeiten. Es gibt drei Kontrollpunkte:

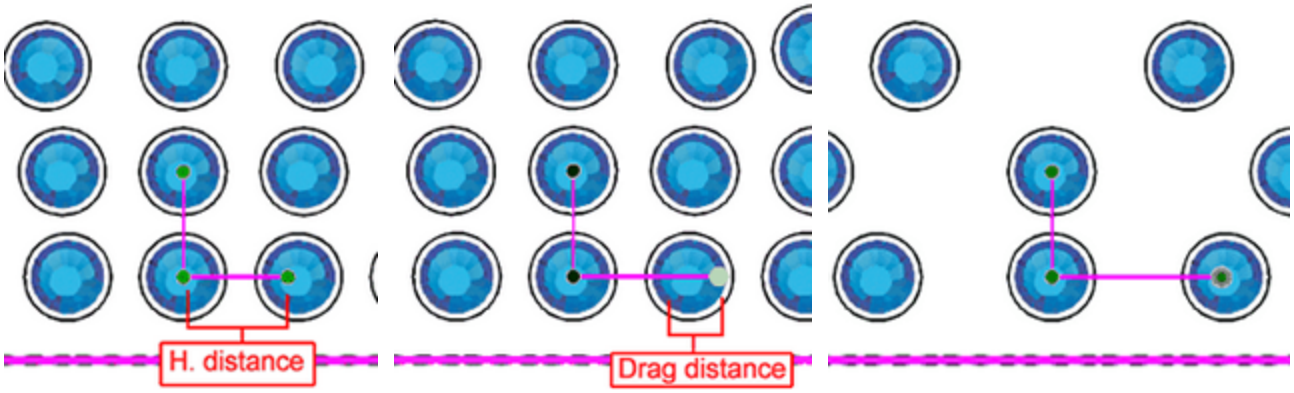


Steuergriffe

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

1. Kontrollpunkt 1 gibt den Versatz des Offsets 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.



H. Abstand einstellen | 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.

H. Abstand einstellen | 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

5. Wenn Sie die Umrisse des Objekts bearbeiten möchten, müssen Sie den Parameter "Kontur bearbeiten" in den Werkzeugoptionen aktivieren.

Einzelne Linie

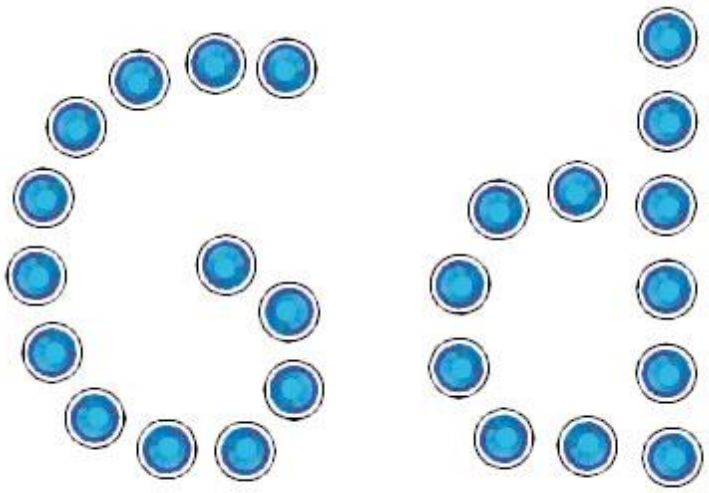
Single line fill pattern is filling areas with Crystals in a continuous line order and it has the following parameter:

- H. Spacing

Das Füllmuster "Einzellinie" füllt Bereiche mit Kristallen in einer kontinuierlichen Reihe und hat folgende Parameter:

- H. Abstand

Es ist sehr nützlich zum Füllen von Textmustern, deren Formen sonst sehr schwer anzupassen sind.

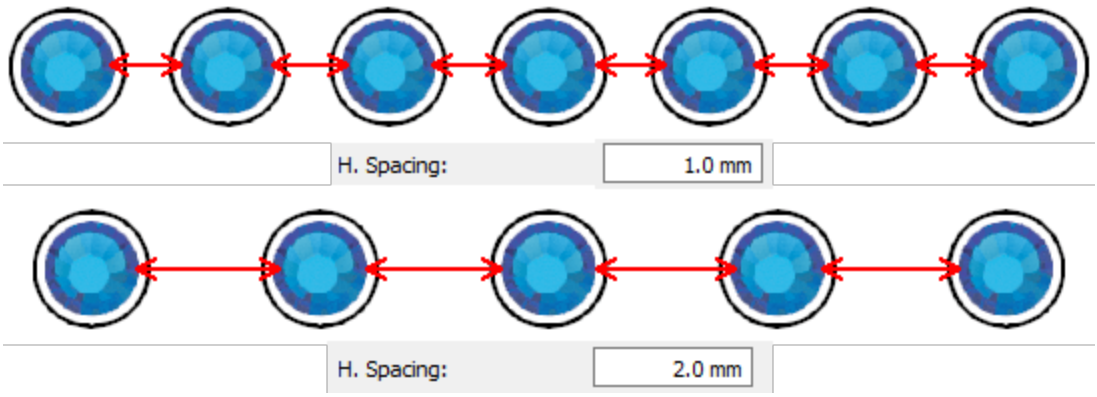


Kristallfüllung Einzellinie

H. Abstand

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 Füllmuster Einzellinie festlegen, die Schwankung des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

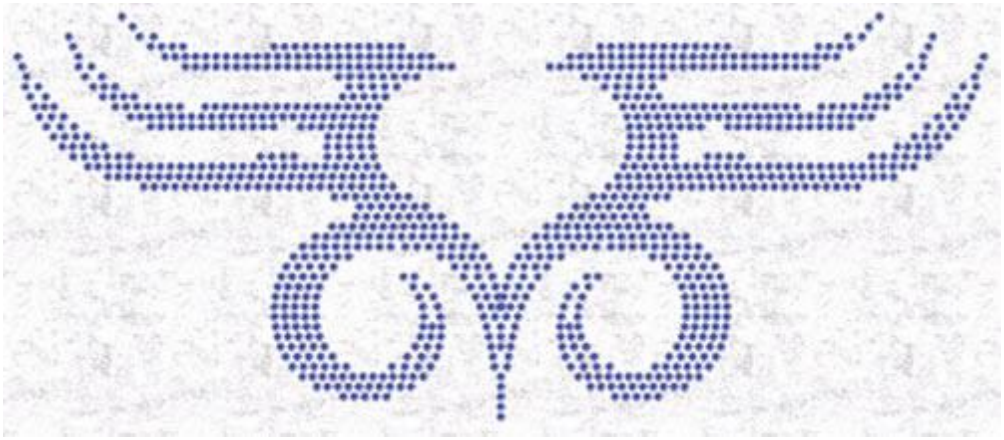


Horizontaler Abstand

Form angepasste Füllung

Der große Vorteil ist, dass die Art und Weise, wie die Kristalle platziert werden, so angepasst werden kann, dass der Abstand zwischen den Objekten nicht standardmäßig eingehalten wird und dass die Form genauer dem Fluss folgt. Das Füllen von Bereichen mit Kristallen durch die Form hat die folgenden Parameter:

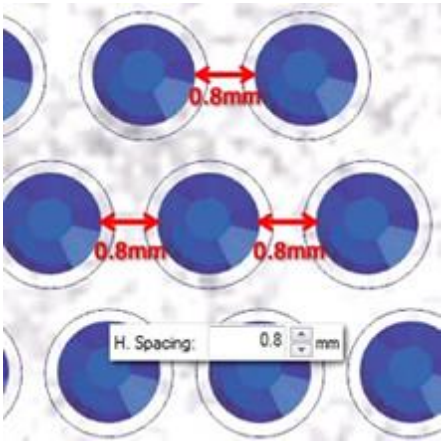
- H. Abstand
- V. Abstand
- Startwinkel



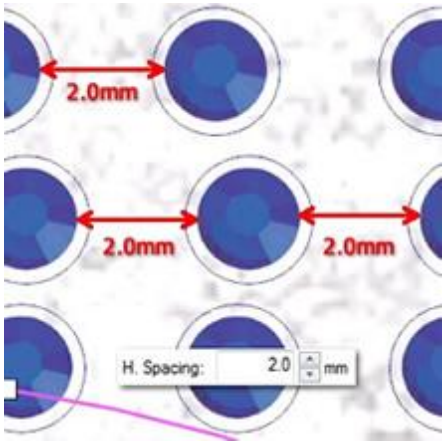
H. Abstand

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 Abstandschwankungen zwischen den Kristallen berücksichtigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

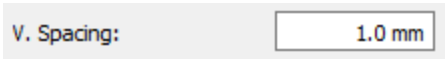


horizontaler Abstand 0,8 mm

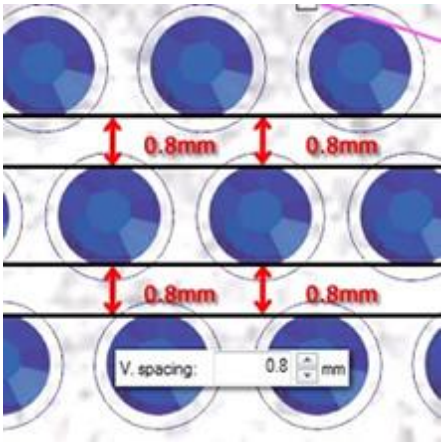


Horizontaler Abstand 2 mm

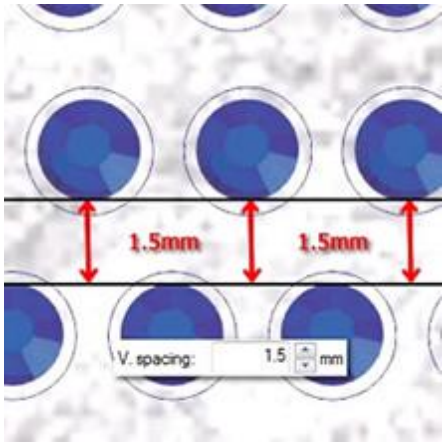
V. Abstand



Der Parameter Vertikal 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 3 mm

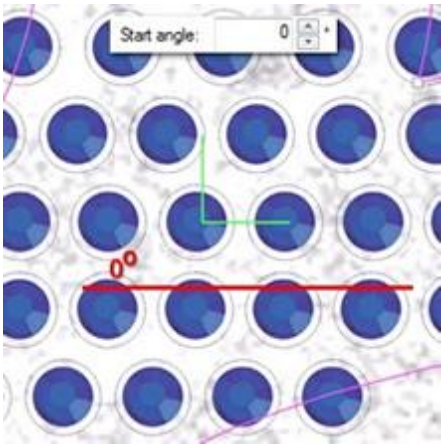
Wenn das Konturfüllmuster ausgewählt ist, kann die Option V. Abstand nicht genau sein, da die Software zur Erstellung der Konturpassung die Abstände zwischen den Kristallen mitteln muss. Daher kann es vorkommen, dass die von Ihnen definierte Option V. Abstand nicht exakt mit der tatsächlichen Anordnung übereinstimmt.

Startwinkel

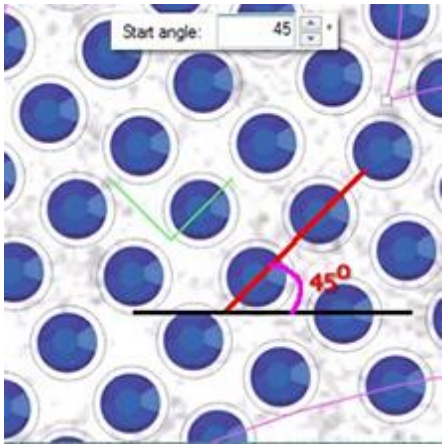
Der Parameter Startwinkel gibt den Winkel der horizontalen Kristalllinien an, die das erstellte Objekt füllen. Wenn der Startwinkel auf 0 Grad eingestellt ist, verlaufen die Linien horizontal. Wenn Sie den Winkel ändern, erhalten Sie unterschiedliche Ergebnisse für das Füllmuster" From passend". Jede Form benötigt möglicherweise einen anderen Startwinkel, damit das Muster in das Muster passt. Daher ist es eine gute Übung, die Werte zu ändern, bis Sie die richtige für das Muster gefunden haben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

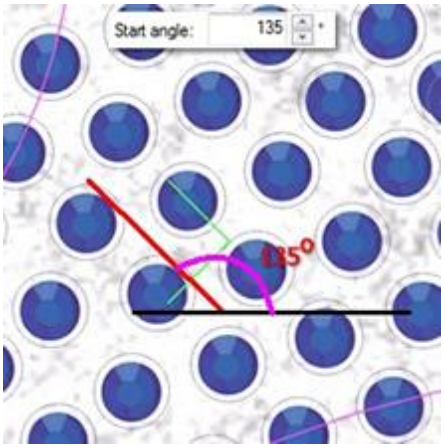
Für ein besseres Ergebnis müssen Sie auch die H. Abstand - und V. Abstand -Werte anpassen. Indem Sie den Abstand zwischen den Kristallen einstellen, können Sie das gewünschte Muster anwenden.



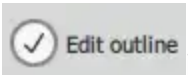
Startwinkel 0°



Anfangswinkel 45°

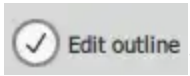


Startwinkel 135°

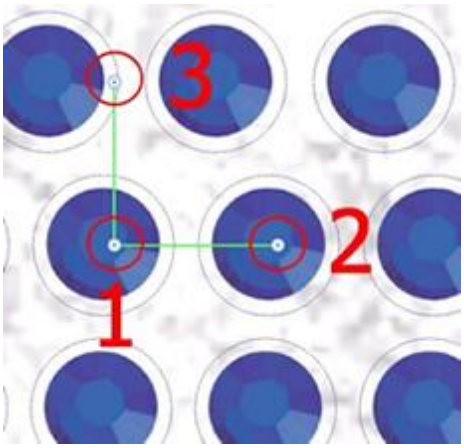
Der Parameter Startwinkel wird auch im Muster mit dem horizontalen grünen Griff angegeben. Dieser Punkt kann bearbeitet werden, wenn Sie sich in "Knoten bearbeiten" Modus befinden und Option die "Kontur bearbeiten" 

in der Werkzeugleiste deaktiviert ist. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie erzwingen möchten, dass das Muster in einem bestimmten Winkel beginnt, der besser zu einer bestimmten Form passt.

Knoten bearbeiten der Kristallenfüllung - Form passend

Wenn Sie ein Objekt auswählen, das "Form passend" gefüllt ist, füllen Sie das Muster und klicken Sie auf das Symbol "Knoten bearbeiten" , hier können Sie die Steuerelemente der Kristallplatzierung bearbeiten. Wenn Sie die Steuerelemente nicht sehen können, wie sie in den folgenden Bildern erscheinen, müssen Sie die Option "Kontur bearbeiten" 

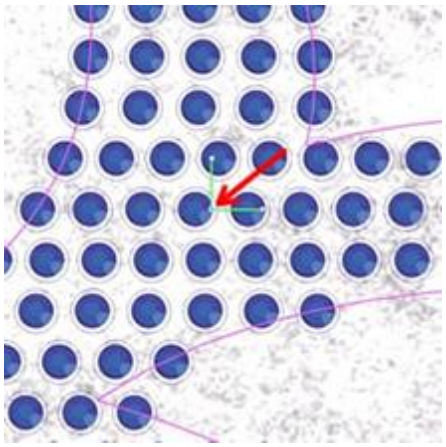
in der Werkzeugleiste deaktivieren. Dann sehen Sie eine grüne 90° Ecke in der Mitte des Musters. Es gibt drei Steuerelemente:



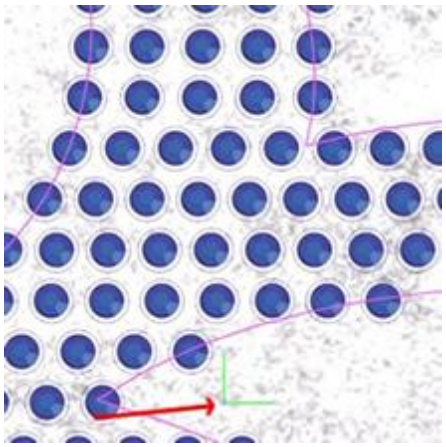
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Steuergriffe

1. Kontrollpunkt 1 gibt die Position des ersten Kristalls im Muster 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 Musters 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

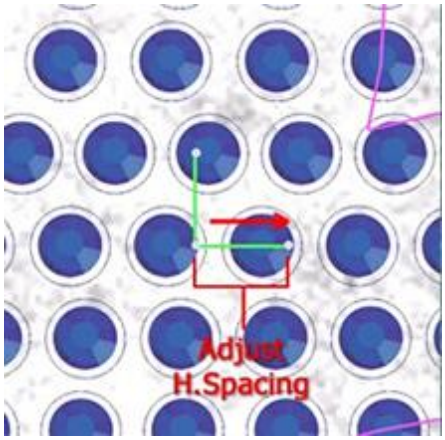


Startpunkt

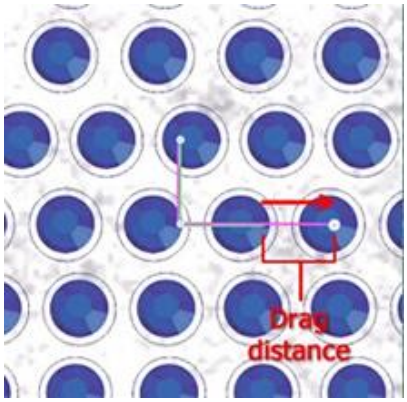


Startpunkt in der unteren linken Ecke

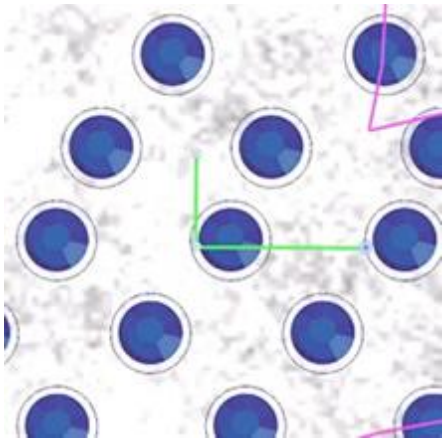
2. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 gibt den H. Abstand-Parameter an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 den horizontalen Abstand (H.Abstand) der Kristalle ändern können.



H. Abstand einstellen



Distanz ziehen

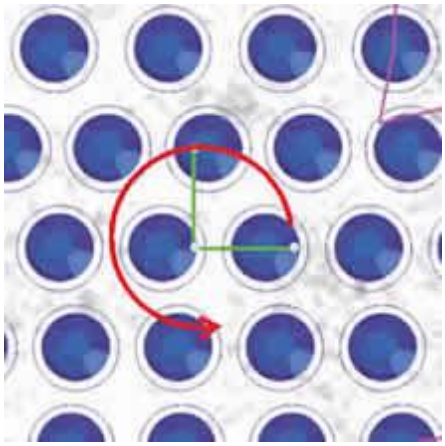


H. Abstand erhöht

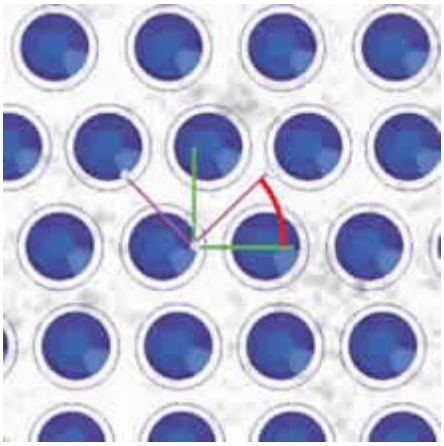
Wichtig: Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 2 ist nicht der tatsächliche Wert, der im Parameter H. Abstand angezeigt wird, aber der Griff, der von diesen beiden Punkten definiert wird, kann diesen Parameter durch Ziehen des Kontrollpunkts 2 ändern.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

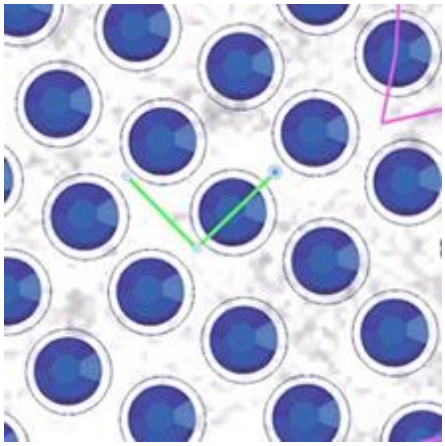
3. Der Winkel von 1-2 Linie, gibt den Startwinkel an. Durch Drehen des Kontrollpunkts 2 im oder gegen den Uhrzeigersinn können Sie den Startwinkel der Kristallfüllung ändern.



Kontrollpunkt 2 drehen



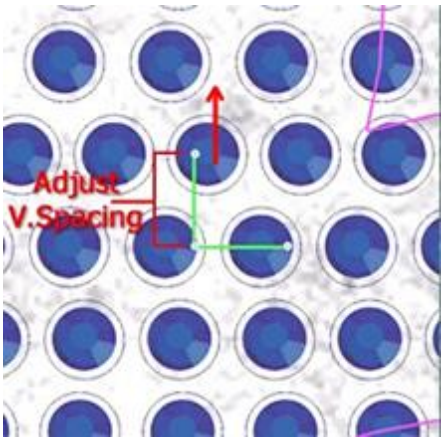
Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um alle 22.5° zu fangen



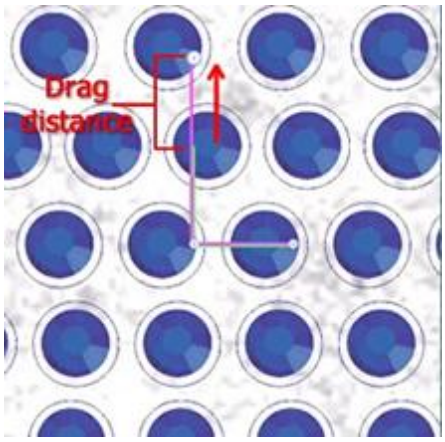
45° gedreht

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.

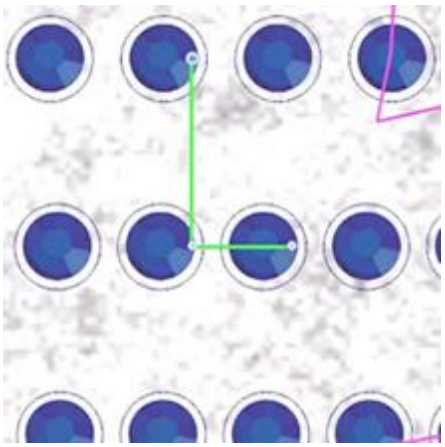
4. Der Abstand zwischen den Kontrollpunkten 1 und 3 gibt den Parameter Vertikaler Abstand an. Dies bedeutet, dass Sie durch Ziehen des Kontrollpunkts 3 den horizontalen Abstand (V. Abstand) der Kristalle ändern können.



V.Abstand einstellen



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.

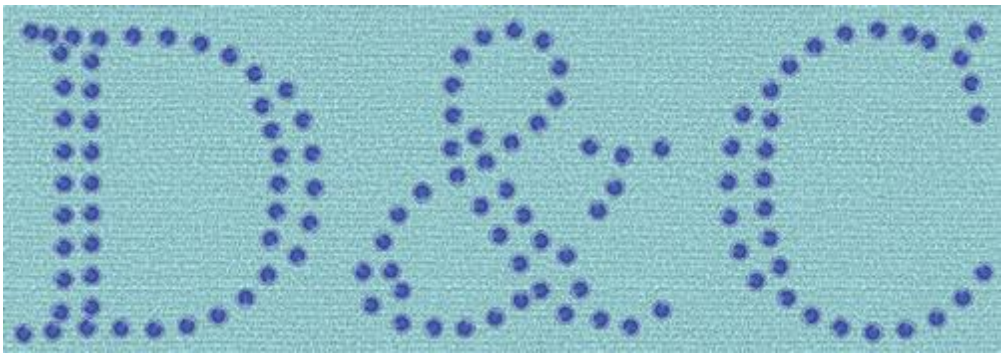
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Linien angepasste Füllung

Das Füllmuster "Linien passend" füllt Bereiche mit Kristallen in einer kontinuierlichen Linienreihe und wo es benötigt wird, werden mehr Linien hinzugefügt. Dieses Füllmuster hat folgenden Parameter:

H. Abstand

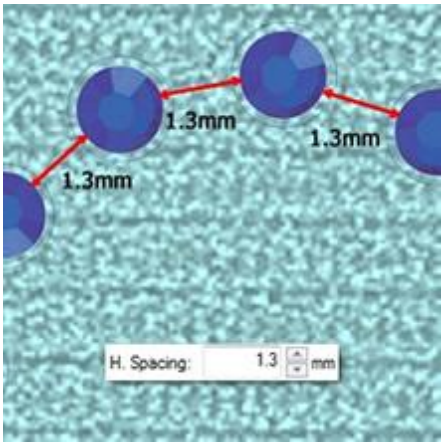
Es ist sehr nützlich zum Füllen von Textmustern, die ansonsten sehr schwierig mit ihren Formen übereinstimmen. Das Füllmuster "Linien passend" fügt einfache Linienkristalle in engen Bereichen hinzu und verdoppelt / verdreifacht die Linien in weiteren Bereichen. Mit diesem Verfahren passen Sie noch besser zum Text Art Muster oder jedes andere Muster, das schmale und breite Bereiche hat.



Kristallfüllung - Linien passend

H. Abstand

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.Abstandswert für das Füllmuster "Linien passend" einstellen, die Schwankung des Abstands zwischen den Kristallen berücksichtigen.

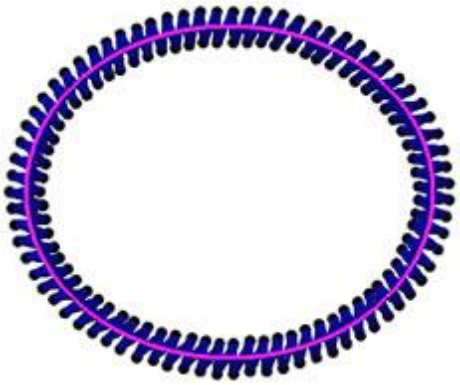


Horizontaler Abstand

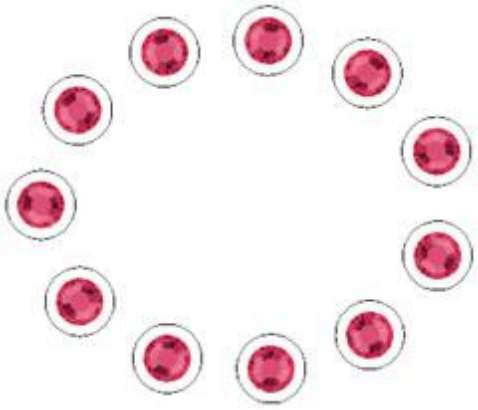
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Kristalle auf Kontur

Der Typ "Kristalle" ist auch auf der Kontur 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 "Kontur" - "Kristalle" in den Eigenschaften aus, und die Kristalle sitzen auf dem Umriss. Die Optionen, die verfügbar sind, um die Kristalle anzupassen, wenn sie auf "Kontur" angewendet werden, sind unten beschrieben.



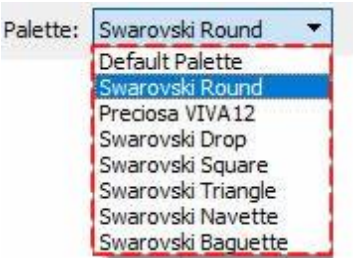
Umrandung Satinstich seriell



KonturKristalle Umriss

Palette

Zuerst müssen Sie die Kristalle "Palette" in "Eigenschaften" auswählt werden. Die Auswahl der Palette ist wichtig, da Sie je nach Palette nur die dafür verfügbaren Größen und Farben sehen.



Die Swarovski Round Palette hat 85 Kristalle und die Preciosa Viva12 hat 59 Kristalle. Es gibt auch einige Swarovski-Paletten mit verschiedenen Kristallformen: "Drop (tropfen)", "Triangle (Dreieck)", "Square (Quadrat)", "Navette" (schiffchen) und "Baquette".

Wenn Sie keine der verfügbaren Paletten haben, dann können Sie nur die Standardpalette verwenden. Die Standardpalette enthält nur einen Kristall. Diesen Kristall können Sie verwenden, um alle Ihre Kristallmuster zu füllen und seine Farbe einfach durch das Ändern der Farbe der Form zu ändernwo der Kristall platziert wurde.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

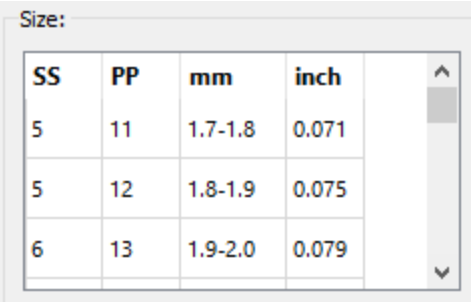
Daher können Sie mit nur einem Kristall jede beliebige Farbe anwenden, indem Sie die Farbe der Form ändern.

Größe

Dann müssen Sie eine verfügbare Kristall "Größe" 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 Standardpalette jedoch enthält alle möglichen Größen, die mit Schneideplottern 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 Steine flachen Rückseiten und größere konischer Rückseite verwendet
- PP: PP steht für Perlenscheibe. Diese Bezeichnung wird für Steine verwendet und stammt aus der Größenbestimmung von Perlen. Die Größenordnung ist 1/2 PP = 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.

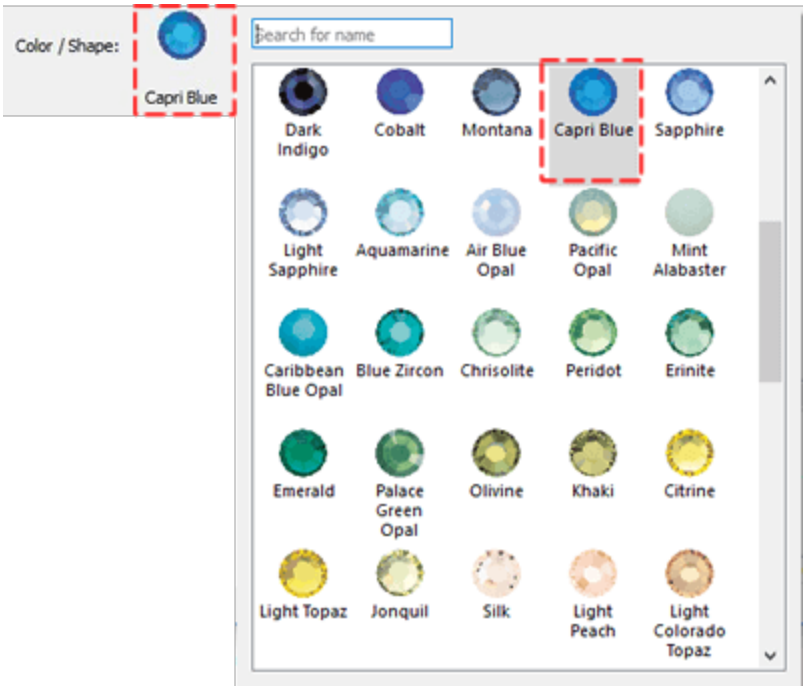
Normalerweise wird auf den Kristallverpackungen die tatsächliche Größe der einzelnen Kristalle angegeben. Die Größe ist sehr wichtig für die Software, da alle Kristalllochgrößen basierend auf diesem Wert berechnet werden. Wenn Sie zum Beispiel eine größere Größe als die tatsächliche Größe des zu verwendenden 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.



Farbe / Form

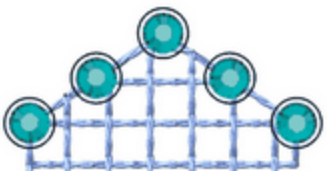
Dann klicken Sie auf das Symbol der ausgewählten Kristallfarbe, um die vollständige Liste der verfügbaren Farben der ausgewählten Palette anzuzeigen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



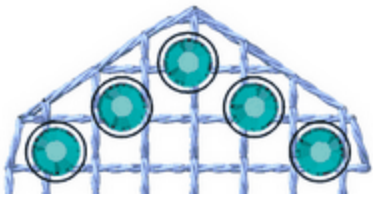
Offset

Offset gibt den Abstand zwischen dem Umriss und der Mitte des Kristalls an. Offset 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 Muster nach innen oder außen verschieben möchten. Wenn Sie Kristalle auf die Kontur setzen, werden diese normalerweise entlang der Kontur platziert, sodass sie sich mit dem Füllbereich der Form überschneiden. Dies ist der Grund, warum der Offsetwert vorhanden ist, damit Sie Änderungen der Kontur leicht vornehmen können.



Kristallfüllung Offset 0 mm

Kristallfüllung Offset 2,0 mm

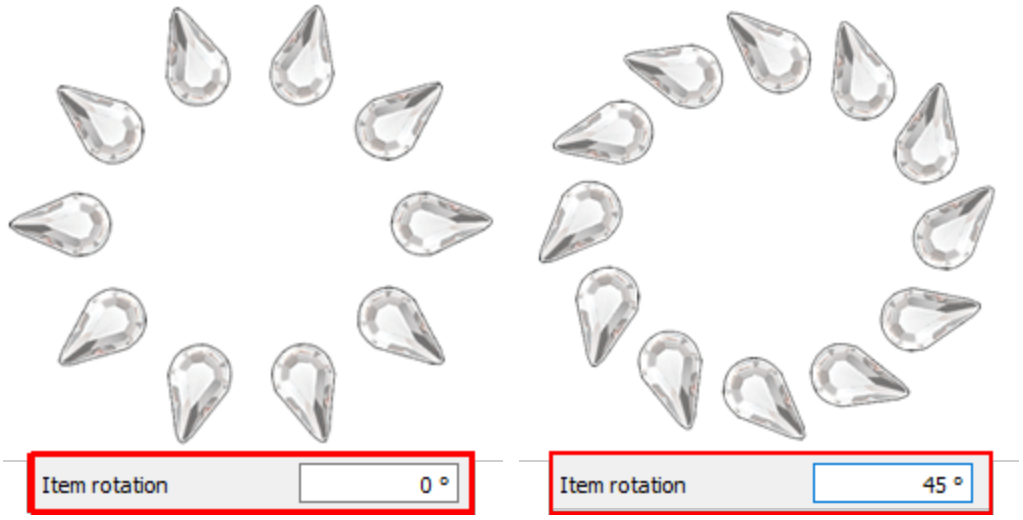


Kristallfüllung Offset -2.0 mm

Element drehen

Mit der "Element drehen" können Sie die Kristalle, die Sie in die Form eingefügt haben, drehen.

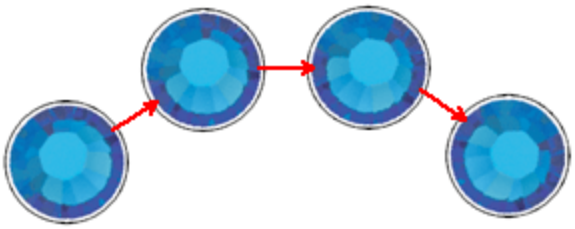
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Sie können den Wert für "Element drehen" erhöhen oder verringern, indem Sie auf den Wert klicken und das Mausrad drehen. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Drehwinkel, den die Kristalle bezogen auf ihre ursprünglichen Position haben sollen. Der Standardwert für die "Element drehen" ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an "Element drehen" vornehmen, werden in der Vorschau angezeigt. "Element drehen" funktioniert 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 auf der gleichen Kontur 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 Überlappung der Kristalle vermeiden können.



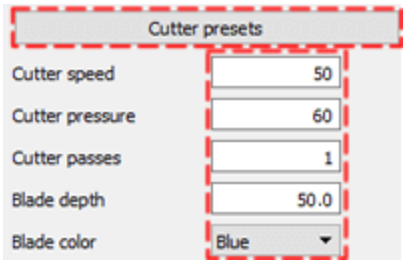
Horizontaler Abstand

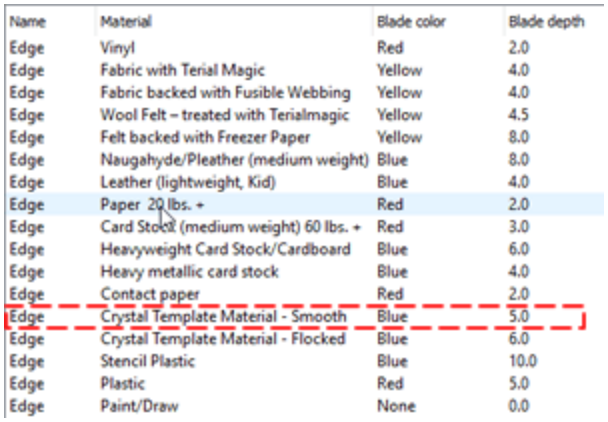
Plotter Voreinstellungen

Da jedes von Ihnen erstellte Kristallmuster an einen Schneideplotter (kurz auch Plotter) für die Schbalonenproduktion gesendet wird, ist es eine gute Übung, die Optionen des Plotters entweder durch die Schneideplotter-Voreinstellungen "anzupassen" oder wenn Sie den Plotter und das Material kennen, die Einstellungen manuell zu tätigen. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneidedurchgänge, Klingenfarbe und -tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes Muster mit Ihrem Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden Schneideplotteroptionen 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Muster an den Schneideplotter exportieren.





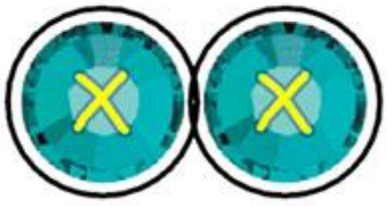
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	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

Von Strasssteinen trennen

Mit der Schaltfläche "In Kristalle zerlegen" 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 Muster zu verfeinern. Außerdem ist es sehr nützlich, wenn Sie eine Form mit Kristallen erstellen und dann verschiedenen Kristallfarben / -formen Teilen des Designs zuweisen möchten. Beachten Sie jedoch, dass Sie die getrennten Kristalle nicht zu einem Kristallfüllobjekt gruppieren können. Behalten Sie daher die Option "In Kristalle trennen" als letzte Wahl oder behalten Sie ein Duplikat des Objekts, das Sie in Kristalle aufteilen werden, um es erneut bearbeiten zu können.

Überlappende Kristalle

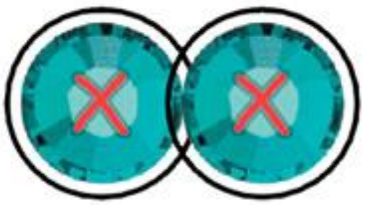
Diese Option ist sehr nützlich, wenn Sie Muster mit Kristallen erstellen. Sie können diese Option im Menü "Ansicht "aktivieren, indem Sie Überlappende Kristalle auswählen. Wenn Sie diese Ansicht aktivieren, werden alle überlappenden Kristalle mit einem "X" markiert, um leicht erkennbar zu sein. Wenn 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Kristalle überlappen tatsächliche

Jedes Mal, wenn Sie ein Muster 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ausschneiden - Lochmuster erstellen

Die Software hat die Funktion "Ausschneiden" so implementiert, dass das Schneiden einfach gemacht wurde. In den folgenden Ausführungen wird gezeigt, wie Schneiden funktioniert. Verbinden Sie sich mit Ihrem Digital Schneidegerät und die Möglichkeiten sind endlos. Sie können ganz einfach eine Verbindung zu einer Vielzahl von Schneideplottern herstellen (Artistic Edge, Zing, Silhouette Cameo-Portrait-SD, eCraft, Foison, eClips USB 2, Redsail und GCC Jaguar) oder ein Dateiformat exportieren, das Ihr Schneideplotter unterstützt (*.PLT,*.SVG,*.DXF,*.Brother FCM, and *. NCK files). Sie haben die Möglichkeit, Formen, Motive und Designs in der Software zu erstellen und diese aus nahezu jedem Material zu schneiden. Sie können Stoff für Applikationen, Schablonen für Kristallmuster, Vinyl zum Aufbringen auf Hemden, Glaswaren, Wände oder Spiegel, Magnete für Ihr Auto oder Ihren Kühlschrank, Papier für jegliche Scrapbooking- oder Papierbastelprojekte ausschneiden. Sie werden schnell in der Lage sein, mit neuen Techniken, Materialien und Designs zu experimentieren! In den folgenden Abschnitten zeigen wir Ihnen einige Beispiele, wie Sie geschnittene Designs erstellen können. Designs. Generell können wir jedes Designteil leicht in eine Schnittlinie verwandeln, indem wir den Schneidetyp Kontur anwenden.

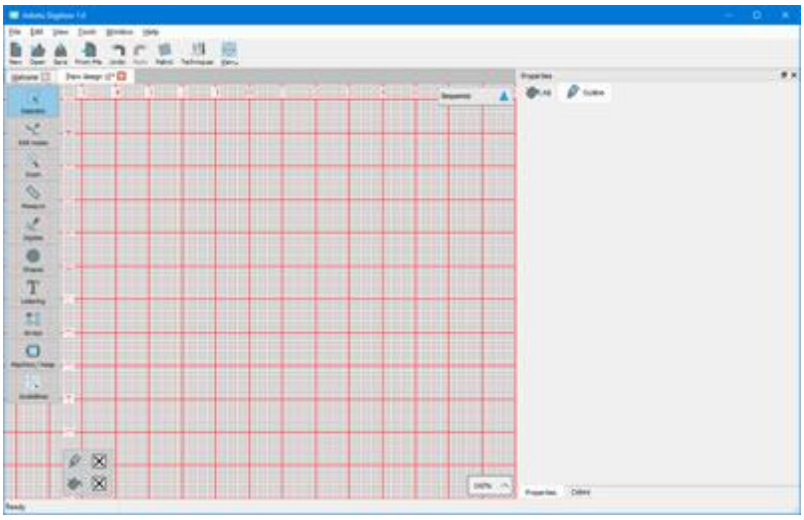
Alle Funktionen, die in den folgenden Abschnitten beschrieben sind (Abschnitt "Ausschneiden"), sind nur aktiviert, wenn Sie die Technik "Ausschneiden" aktiviert habenTechnik Technik für das erstellte / bearbeitete Muster.

Lochmuster nach Vorlage erstellen

In diesem Thema werden wir ein Muster von Grund auf neu erstellen, ohne Verwendung einer Vorlagenquelle und unter Verwendung der verfügbaren Entwurfswerkzeuge. Wir werden einige Objekte entwerfen und sie zu "Schneid"-Objekten machen.

1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Muster. Der Designbereich erscheint leer und ohne Muster.

2. Verwenden Sie das Symbol "Techniken" um sicher zu stellen, dass nur die Technik "Ausschneiden" aktiviert ist.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

3. Wir werden ein logoähnliches Muster mit einem "Text" -Objekt und einem "Symbol" erstellen und schneiden dann die Buchstaben und das Symbol in andersfarbigem Material aus. Starten Sie das Werkzeug "Text" aus der Werkzeugleiste.

4. Klicken Sie auf den Ort, an dem Sie das Textobjekt platzieren möchten. Jetzt können Sie in der Leiste "Extras Optionen" den gewünschten Text eingeben und die Optionen des hinzugefügten Textes vor dem Einfügen anpassen.

Textoptionen anpassen

5. Wir geben "Wasser" ein und klicken mit der linken Maustaste auf die Rechteckauswahl um den eingegebenen Text abzuschließen und das Textwerkzeug freizugeben.

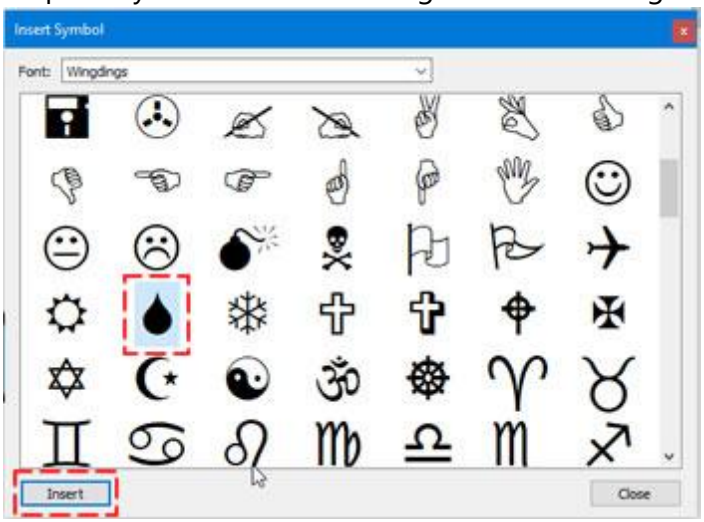
Eingegebener Text

6. Um ein Textobjekt zu trennen, wählen Sie eine helle Füllfarbe und eine dunklere Konturfarbe, wie in der folgenden Abbildung zu sehen ist.

7. Nun verwenden wir die Option "Symbol einfügen" des Menüs "Werkzeuge", um eine Tropfenform hinzuzufügen.Starten Sie "Symbol einfügen", wählen Sie die Schriftart "Wingdings", wählen Sie das

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Tropfen-Symbol wie auf der folgenden Abbildung und drücken Sie die Taste "Einfügen".



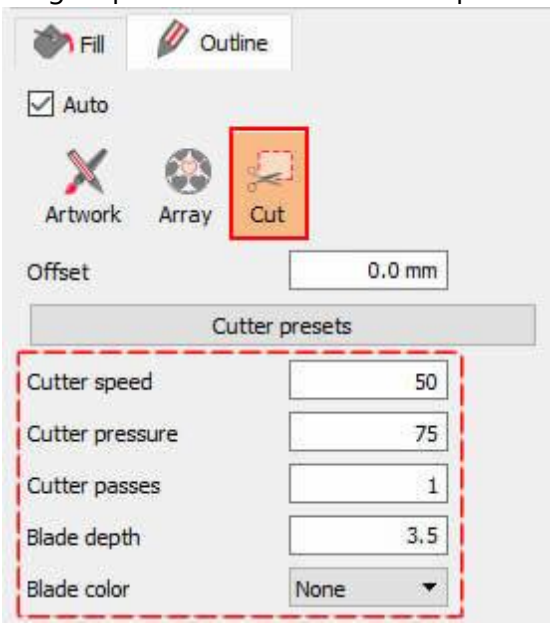
8. Der Dialog Symboleinfügen wird geschlossen und der Cursor wird zu einem Kreuz, das darauf wartet, dass Sie die Position des Symbols angeben. Klicken und ziehen Sie, um die Position und Größe des Symbols zu definieren.

9. Wir wählen eine hellblaue Farbe für die Füllung des Symbols und ein dunkleres blau für die Umrandung des Symbols.

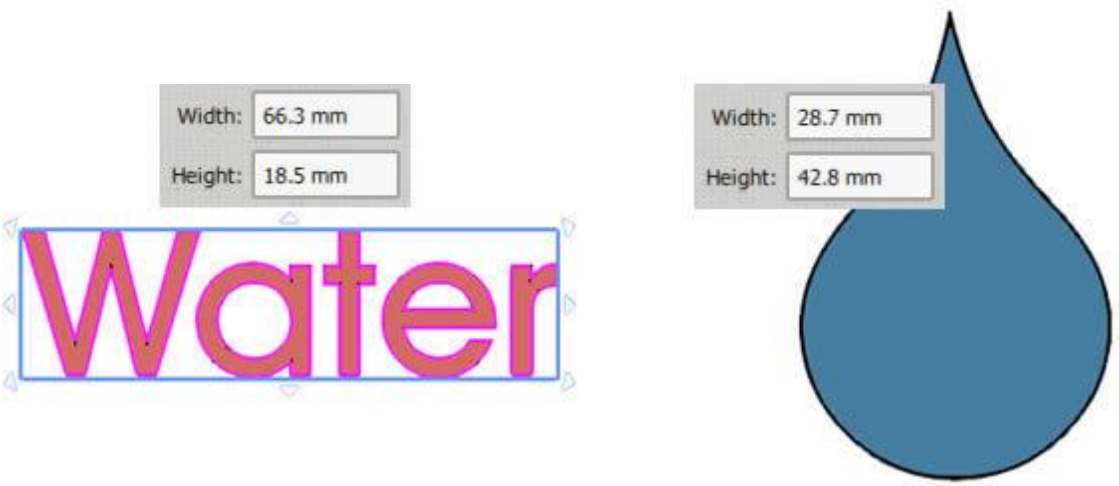
10. Da nur die Technik "Ausschneiden" aktiviert ist, wird jedes von uns entworfene Objekt automatisch auf den Konturtyp "Ausschneiden" gesetzt. Damit müssen wir nichts tun, die erstellten Objekte sind bereits Schneidobjekte Wählen Sie sowohl das Textobjekt als auch das Symbol aus und überprüfen Sie die Umrisseigenschaften. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können, gibt es

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

einige Optionen für den "Schneideplotter", die wir Ihnen später im Detail vorstellen werden.



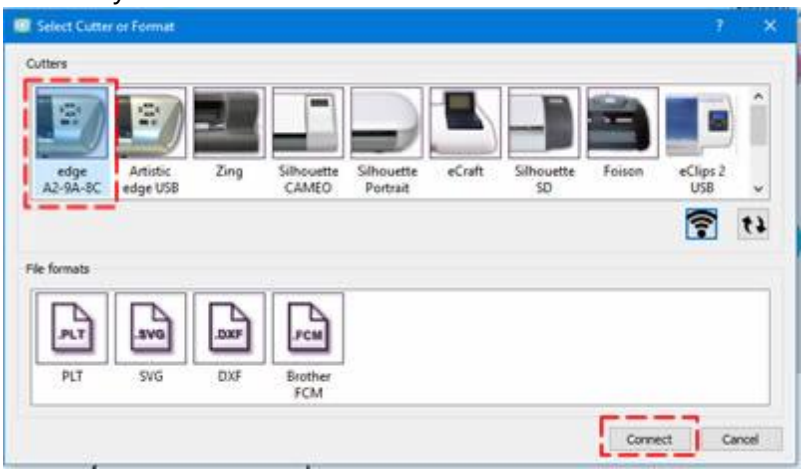
11. Nehmen wir an, das Muster ist fertig und wir sind bereit, die Teile mit unserem Schneideplotter zu schneiden. Wir möchten die Buchstaben auf einem roten Material und das Symbol auf einem blauen Material ausschneiden. Wir benötigen also ein rotes klebendes Material mit einer Breite von 66,3 mm und einer Höhe von 18,5 mm entsprechend der Größe des Textes, der auf die Schneidematte gelegt werden soll, und ein blaues klebendes Material in der Größe des Tropfensymbols.



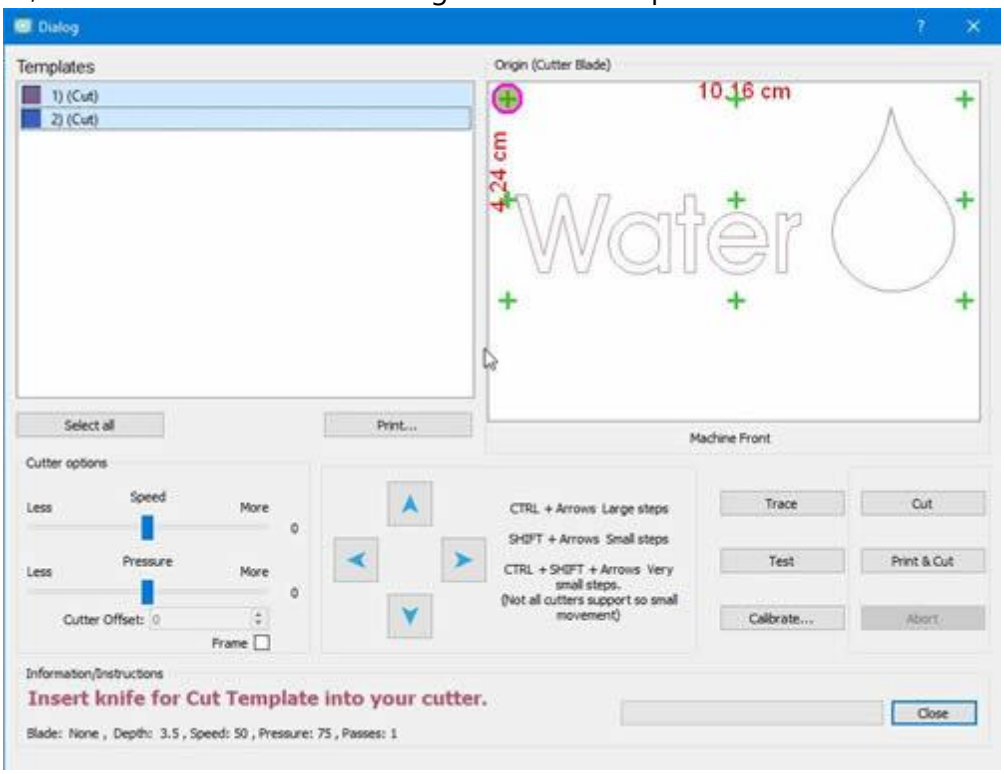
12. Verwenden Sie die Option "Export zu Schneideplotter" im Menü "Datei-Export".
13. Aus dem erscheinenden Dialog wählen wir einen der Schneideplotter zum Verbinden aus oder ein Dateiformat, wenn wir eine Datei exportieren und manuell in unseren Schneideplotter importieren wollen. In unserem Beispiel verwenden wir den Artistic Edge Plotter , klicken auf das Artistic Edge

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Plotter Symbol und dann auf "Verbinden" um fortzufahren.



14. Der Dialog "Export zum Plotter" erscheint. In diesem Dialog können Sie jedes Teil des Musters mit Ihrem Plotter schneiden. Wenn der Schneideplotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog zu diesem Zeitpunkt direkt mit dem Plotter kommunizieren.

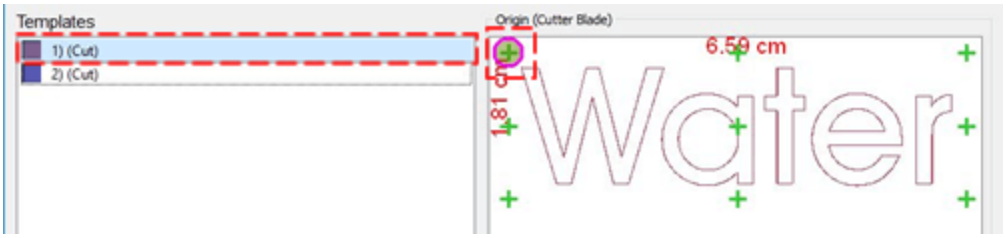


15. Bevor Sie fortfahren, müssen Sie die Schneidematte mit den Schneidmaterialien in den Schneideplotter geladen haben.

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 Schneideplotter starten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

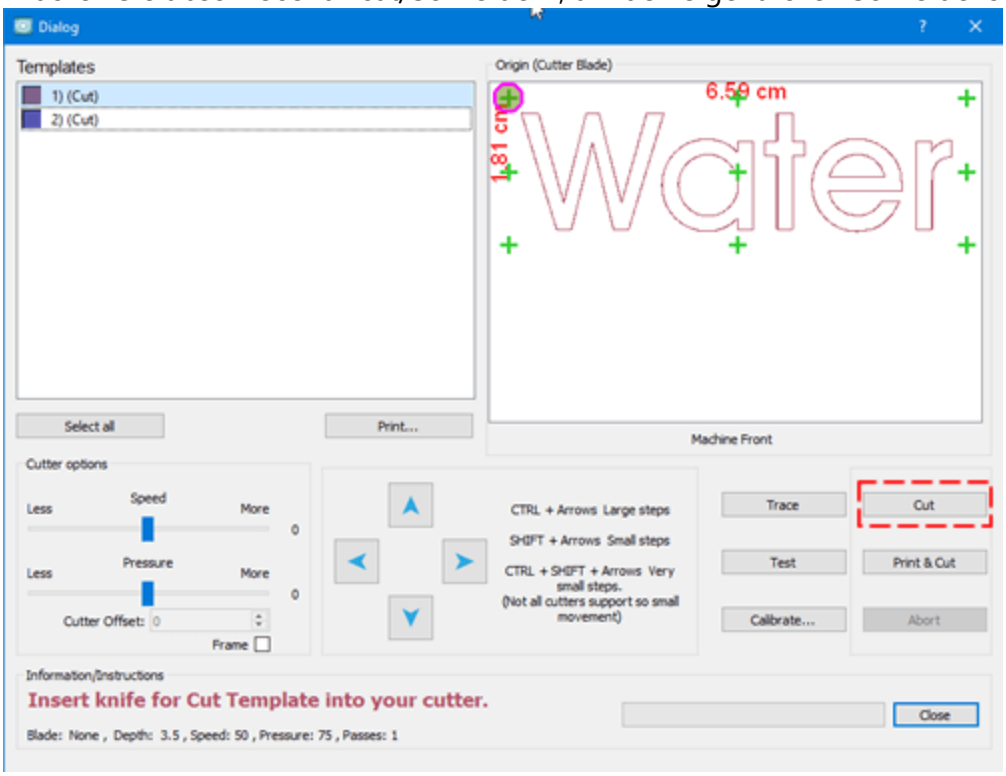
soll.



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 Schneideplotter 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 Schneideplotter so ein, bis Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.
18. Nun müssen Sie die Klinge für das eigentliche Schneiden des Materials positionieren. In unserem Fall muss die Klinge nahe an die Kante des oberen linken Teils bewegt werden, entsprechend dem von uns ausgewählten Ursprung. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um das Messer an die gewünschte Position zu bringen. Wenn Sie die Position des Messers feineinstellen müssen, können Sie mit den Tasten "Strg", "Shift" die Schrittbewegung anpassen.
    - Halten Sie die Umschalttaste gedrückt [Shift] um die Bewegung klein zu halten.
    - Halten Sie die "Strg" -Taste gedrückt [Ctrl] (für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen großen Bewegungsschritt zu bekommen.
    - Verwenden Sie die Tasten Strg und Umschalt gleichzeitig ([Ctrl] + [Shift]) (Für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.
19. Mit "trace /verfolgen" stellen Sie sicher, dass Muster in das Material passt, das Sie platziert haben.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

20. Drücken Sie abschließend "cut/Schneiden", um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

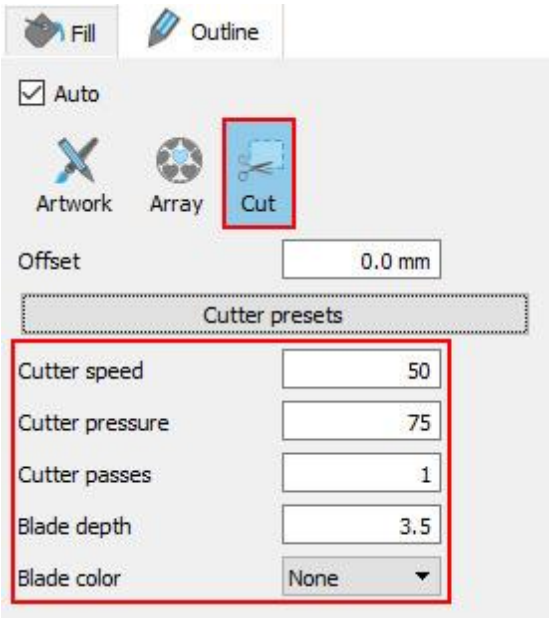


21. Nachdem der Schneidevorgang des Textes abgeschlossen ist, müssen Sie das Symbol ausschneiden. Wählen Sie die Symbolvorlage, setzen Sie den gleichen Startpunkt und bewegen Sie die Klinge mit den Pfeilen in die obere linke Ecke des blauen Materials auf der Schneidematte. Drücken Sie Schneiden, um mit dem Schneiden des Symbols fortzufahren. Wenn Sie alle Schritte korrekt ausgeführt haben, entfernen Sie an jetzt das Teil , um es für Ihre Projekte zu verwenden.

Eigenschaften - Ausschneiden

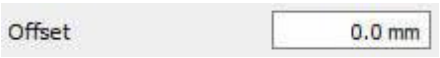
Wie wir bereits erwähnt haben, können wir einfach jedes Muater erstellen und Konturtyp "Ausschneiden" anwenden. Der ausgewählte Teil wird als Schneidmuster markiert und wir können ihn mit unserem digitalen Schneideplotter schneiden. Der Umrißtyp "Ausschneiden" wird nur auf Objekte mit Kontur angewendet, anderenfalls ist er nicht verfügbar. Wenn wir nur die Technik "Ausschneiden" aktiviert haben und wir ein Vektordesign importieren, wird es automatisch in " Schneidlinien" umgewandelt. Bei anderen Techniken wählt die Software andere Konturtypen für das importierte Bildmaterial aus. Wir können "Ausschneiden" auf jedes Objekt anwenden, indem wir einfach das Objekt auswählen und dann auf den Typ "Ausschneiden" auf der Registerkarte " Kontur" in den "Eigenschaften" anklicken. Tippen Sie auf die Registerkarte "Kontur" in den "Eigenschaften".

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Für den Typ "Ausschneiden" haben wir die "Offset" -Eigenschaft und eine Reihe von Schneideplottereinstellungen.

Offset



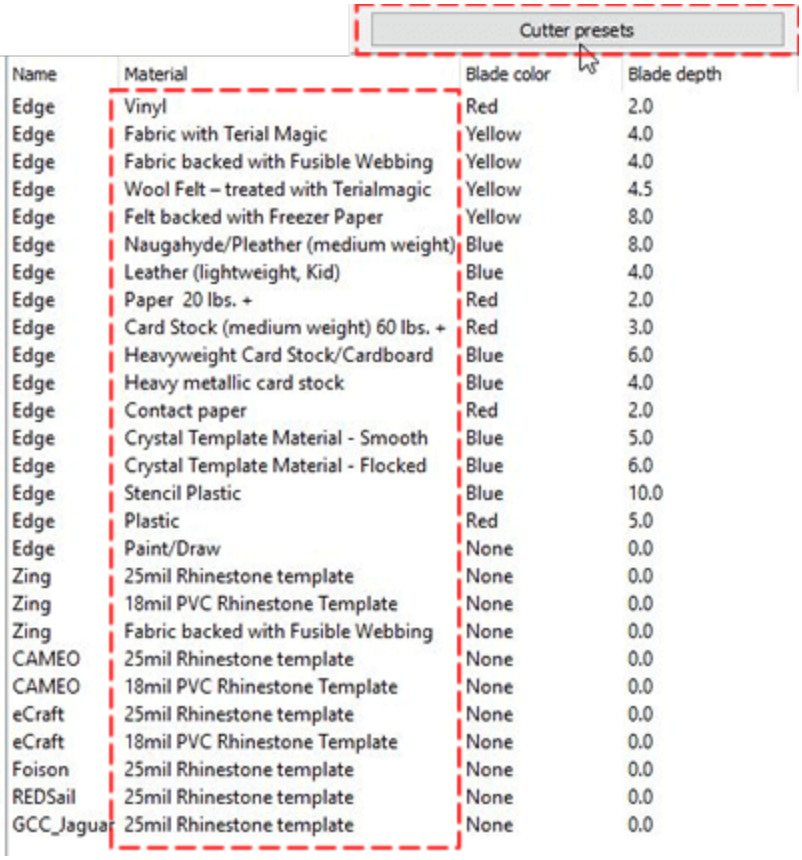
Indem Sie einen "Offset" für eine " Schneide"kontur festlegen, können Sie einen inneren oder äußeren Abstand zum Original angeben, um den der "Schnitt" verschoben werden soll. Beispiel: Wenn Sie Offset auf 3 mm setzen, bewegt sich der "Schnitt" um 3 mm in alle Richtungen außerhalb seiner Ausgangsposition. Wenn Sie hingegen den Wert auf -3mm einstellen, wird der "Schnitt"um 3mm in alle Richtungen nach innerhalb seiner Ausgangsposition verschieben. Im numerischen Feld "Offset" können Sie den gewünschten Wert des Offsets (Schneidoffset) eingeben, mit dem niedrigsten Wert von -15 mm und dem höchsten von 15 mm. Außerdem können Sie Offsett auch durch Drehen des Mausrads erhöhen oder verringern, sofern ein solches vorhanden ist. Der Wert, den Sie einfügen, definiert den genauen Abstand, den der "Schnitt" zu der ursprünglichen Position des Entwurfs haben soll. Wenn der Wert negativ ist, entsteht ein innerer Versatz und umgekehrt, wenn er positiv ist. Der Standardversatzwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offset vornehmen, werden automatisch in der Vorschau angezeigt

Schneideplotter-Voreinstellungen

Alle "Schneid"objekte werden erzeugt, indem ein Messer in Ihren Schneidplotter einsetzen und dann das Muster zum Plotter exportiert wird. Die folgenden Schneideoptionen (Schneiddruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneidedurchgänge, Klingenfarbe und -tiefe) sollten korrekt eingestellt werden, um jedes beliebige Muster mit Ihrem digitalen Schneideplotter zu erstellen. Die folgenden "Schneideplotter-Voreinstellungen" müssen für jedes Objekt angepasst werden, entweder hier in Eigenschaften oder im Dialogfeld "Export - zu Schneideplotter". Um Sie bei der Auswahl der richtigen Einstellungen je nach Material und Betriebsart zu unterstützen, haben wir für Sieverschiedene Betriebsvoreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf "Schneideplotter-Voreinstellungen" und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Schneideplotter und das Material, das Sie verwenden möchten. Diese Voreinstellungsauswahl wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

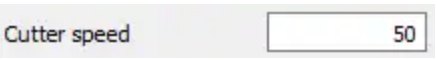
Wenn Sie beispielsweise ein Muster mit dem Artistic Edge Plotter aus Vinyl schneiden möchten, müssen Sie die entsprechende Voreinstellung auswählen. Wenn wir Edge - Vinyl Voreinstellung wählen, werden alle Schneideplotteroptionen wie in der obigen Abbildung eingestellt.



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 "Schneid"qualität verbessern möchten, können Sie die Schneidoptionen auch mit den folgenden Optionen (Schneidgeschwindigkeit, Schneiddruck, Schneidedurchgänge, Klingentiefe und Klingenauswahl/-farbe) anpassen.

Schneidegeschwindigkeit



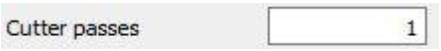
Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der das Gerät das Muster schneidet. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter und einige Maschinen erlauben es Ihnen nicht, diesen Wert durch unsere Software zu ändern. Sie können jedoch über das Bedienfeld der Maschine Anpassungen vornehmen. Sie können, die Geschwindigkeitseinstellung abhängig von der Geschwindigkeit zu ändern, mit der das Muster geschnitten werden soll. die Schneidegeschwindig kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Schneiddruck

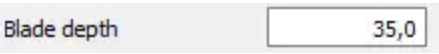
Mit diesem Wert, wenn er aktiviert ist, können Sie die Kraft angeben, die das Gerät auf die Klinge ausübt, um das Muster zu schneiden oder auf den Stift/Pinsel, um das Muster zu zeichnen. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert nicht über die Software ändern. Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld des Schneideplotters vornehmen. Sie können die Einstellung für den Schneidedruck ändern je nach der Tiefe, mit der Sie das Material schneiden oder zeichnen möchten. Der Wert des Schneidedrucks hängt vom zu schneidenden Schneidematerial ab. Dickeres Material benötigt mehr Druck und dünneres weniger. Das Feld Schneiddruck kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Schneidedurchgänge



Sie können die Anzahl der Schneidedurchgänge angeben, mit denen das Muster geschnitten werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine geschitten wird.

Klingentiefe



Mit dieser Option können Sie die Klingentiefe des Messers einstellen. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter und hängt von der Klingenauswahl ab (einige digitale Schneideplotter haben mehr als eine Klinge). Diese Option ist informell, da Sie die Klingentiefe möglicherweise manuell mit der Hand einstellen müssen, wenn Sie das Messer in den Schneideplotter einsetzen. Der Wert der Klingentiefe variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material braucht mehr Tiefe und dünner weniger. Das Feld "Klingentiefe" kann Werte von 1 bis 12 annehmen.

Klingenfarbe

In diesem Dropdown-Menü wird die Klingenfarbe angezeigt, die Sie verwenden müssen, um das spezifische Material zu schneiden. Dies gilt für bestimmte Maschinen, die verschiedene Klingen mit unterschiedlichen Farben enthalten. Normalerweise steht jede Farbe für das Schneiden unterschiedlicher Materialien. Schauen Sie im Handbuch des Schneidgerätes nach, welche Klinge für welches Material geeignet ist.

Zum Beispiel sind die Klingen für den Artistic Edge Plotter für folgende Verwendung geeignet:

- Blaue Klingen schneiden dickere Materialien
- Rote Klingen schneiden dünnere Materialien
- Gelbe klingen schneiden Stoffe

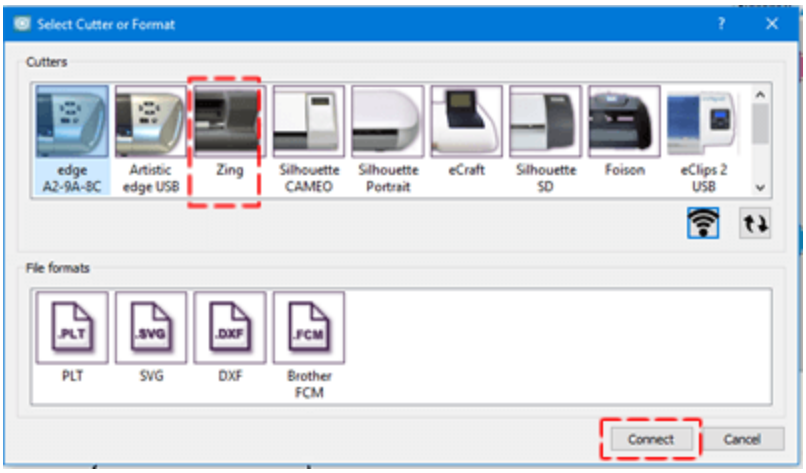
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wählen Sie die Klingenfarbe aus, die Sie für das aktuell ausgewählte Objekt verwenden möchten. Während des Schneidens benachrichtigt Sie die Software, dass Sie die entsprechende Klingenfarbe verwenden müssen, um die Form zu schneiden.

Drucken & Ausschneiden

Lassen Sie uns kurz erklären, wie die Funktion "Drucken & Schneiden" arbeitet. Wie bereits erwähnt, funktioniert "Drucken & Schneiden" 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 Druck und 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 einen "Zing" Plotter verwendet, der einen Laserpointer hat. Wir beginnen mit dem Muster der folgenden Abbildung.

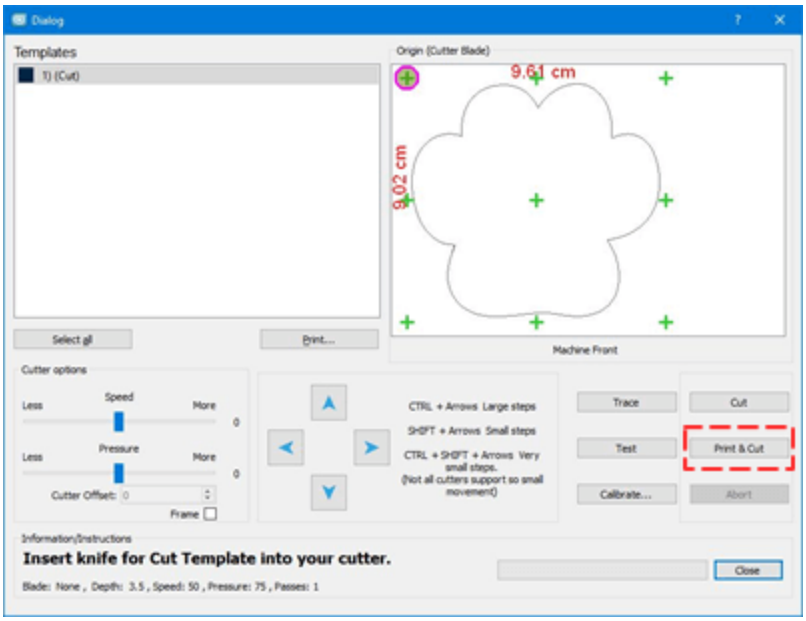
Die äußere Linie hat den Konturtyp "Ausschneiden". Erweitern Sie im Menü "Datei" die Option "Export" und wählen Sie im erscheinenden Menü die Option "Nach Zuschneiden". Aus dem erscheinenden Dialog müssen wir einen der Plotter zum Verbinden auswählen oder ein Dateiformat, wenn wir in eine Datei exportieren 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.



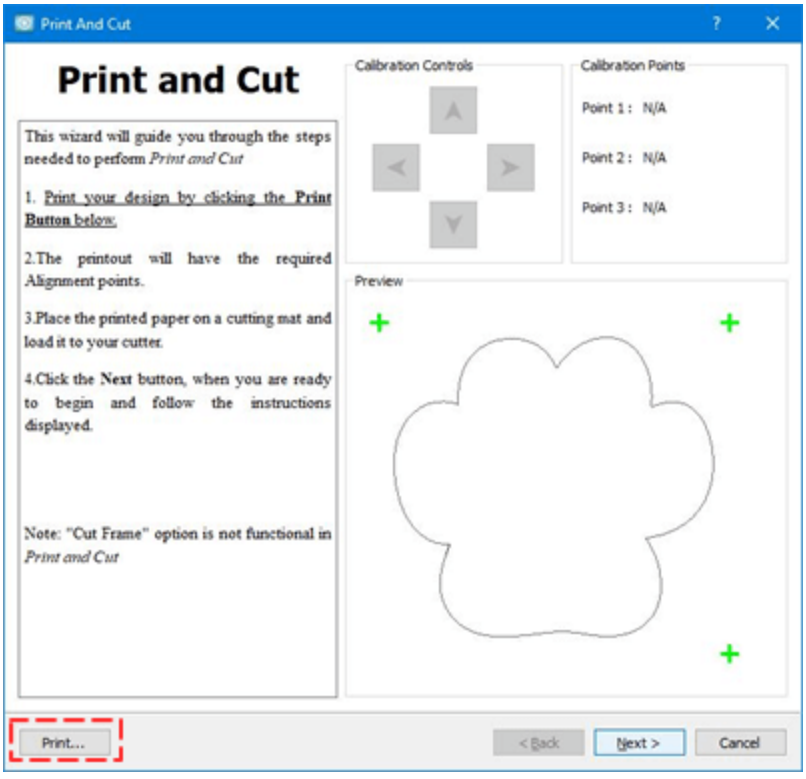
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Teil des Musters mit Ihrem Schneideplotter ausschneiden. Wenn der Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog jetzt direkt mit dem Plotter kommunizieren. Für diese Demonstration stellen wir Ihnen die Print & Cut-Funktionalität vor.

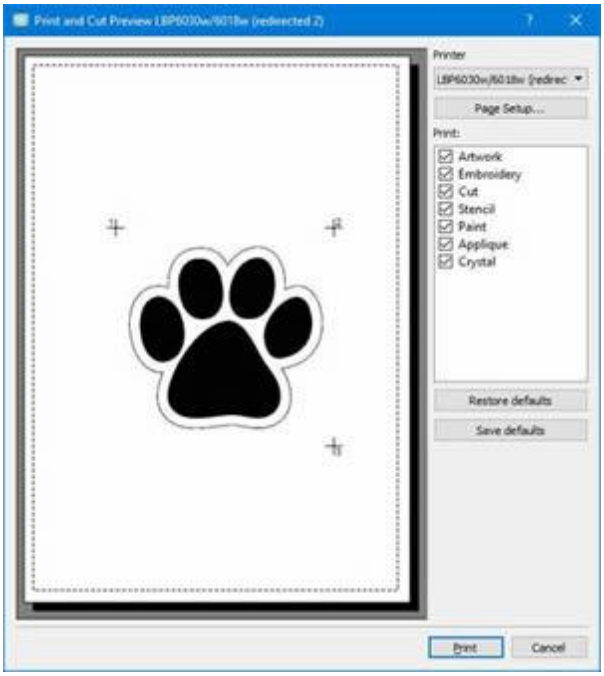


Ein Assistent wird uns durch das Verfahren führen. Zuerst müssen Sie "Drucken" anklicken, um das Muster an Ihren Drucker zu senden.



Passen Sie die Druckoptionen an und klicken Sie auf "Drucken", um sie an Ihren Drucker zu senden.

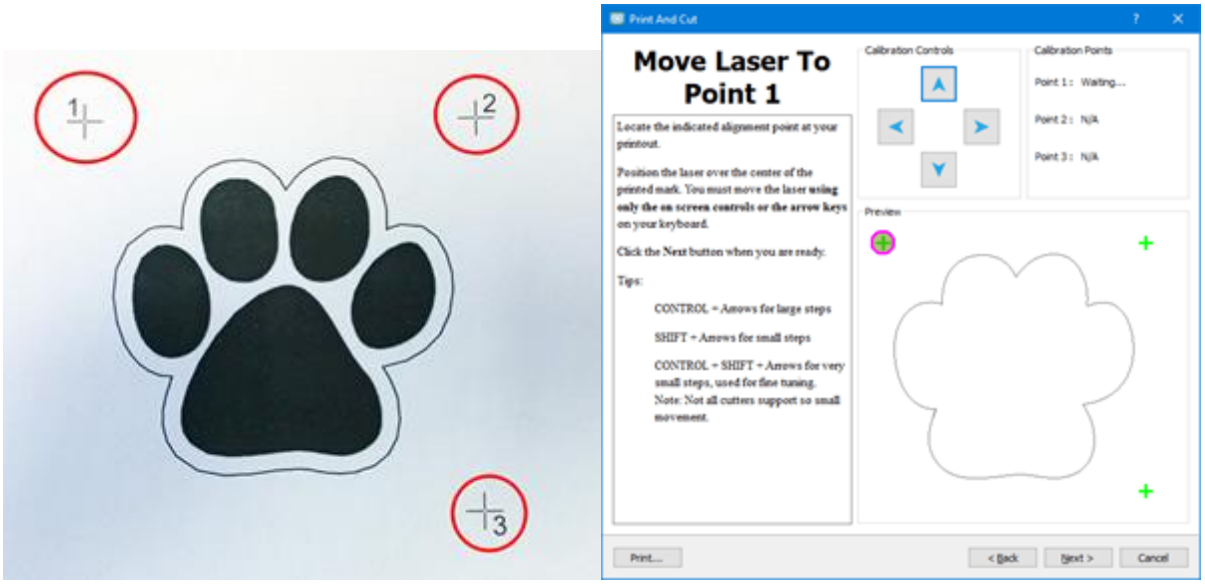
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



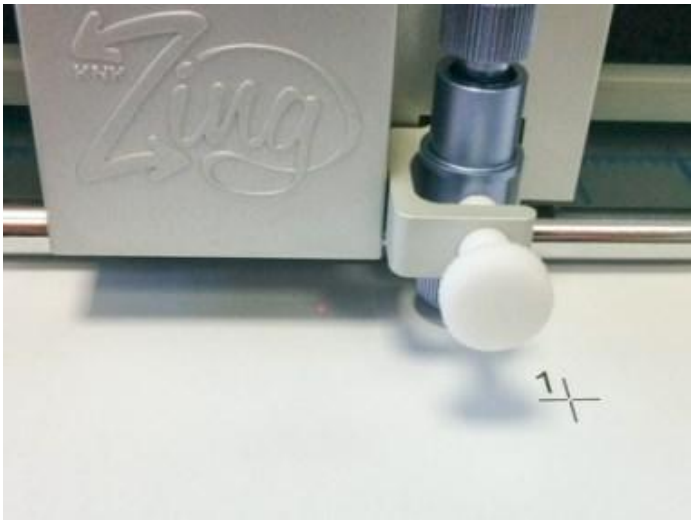
Hier müssen wir erwähnen, dass Sie die Schnittlinie aus dem Druck entfernen können, wenn Sie nur die Grafik und nicht die Schnittlinie haben wollen.

Nun müssen Sie das bedruckte Papier auf die Schneidematte legen und die Matte in den Schneideplotter einlegen. Das bedruckte Papier ist in der folgenden Abbildung zu sehen. Wenn Sie nun im Assistenten "Drucken & Schneiden" auf "Weiter" drücken, werden Sie aufgefordert, den Laserpointer auf die 3 Punkte zu bewegen, die durch die roten Ellipsen gekennzeichnet sind.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Drücken Sie Weiter, um den ersten Punkt zu definieren, bewegen Sie den Laserpointer mit den Pfeiltasten in die Mitte des Kreuzes eines jeden Punktes.

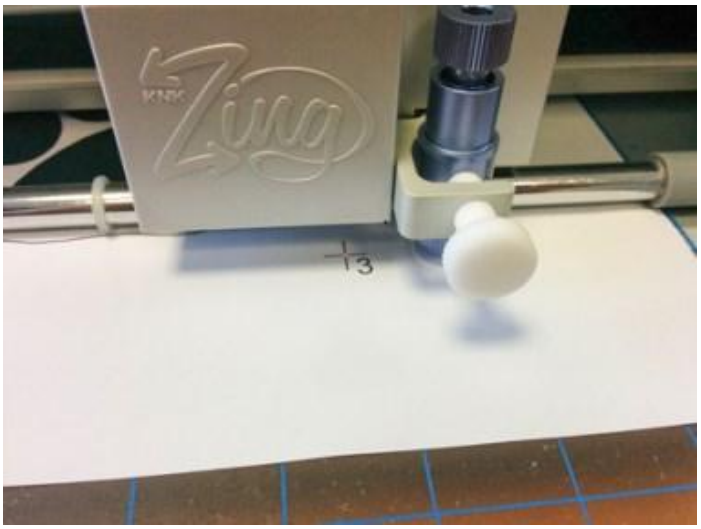


Bewegen Sie den Laserpointer mit den Pfeiltasten auf Ihrer Tastatur, um den Zeiger in die Mitte des Kreuzes des ersten Punkts zu bewegen

Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten in die Mitte des ersten Punktes und drücken Sie Weiter.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Bewegen Sie den Laserpointer 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/Schneiden", um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

Am Ende können Sie zusätzliches Papier entfernen und Sie haben die Umrisse Ihres Musters geschnitten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

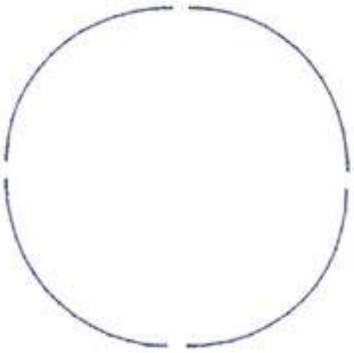
Schablone - Schablonenmuster erstellen

In diesem Abschnitt wird die Möglichkeit der Software beschrieben, "Schablonen"-Designs zu erstellen. Eine Schablone erzeugt ein Bild oder Muster durch Einfärben einer Oberfläche über ein Zwischenobjekt mit konstruierten Lücken, die das Muster oder Bild erzeugt, indem die Farbe nur bestimmte Teile der Oberfläche erreicht. Es gibt Schablonen, mit großen Schnittbereichen, die vor dem Schneiden überbrückt werden müssen, da sonst das Muster/die Form nicht richtig übertragen wird. Dazu müssen Sie eine Brücke in den Konturen des Musters einfügen und die Auflagefläche des Materials erhöhen. Es gibt viele Parameter in der Software, die Ihnen helfen können, das Schablonenmuster anzupassen und das gewünschte Ergebnis zu erzielen.

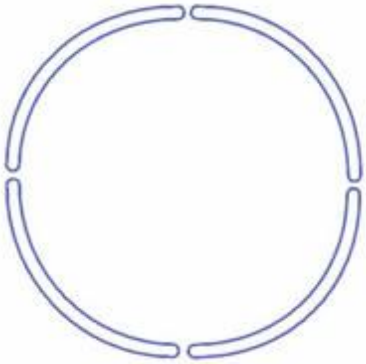
Um den Typ "Schablonen" verwenden zu können, muss die Technik "Schablonen" aktiviert sein.

Arbeiten mit Schablone

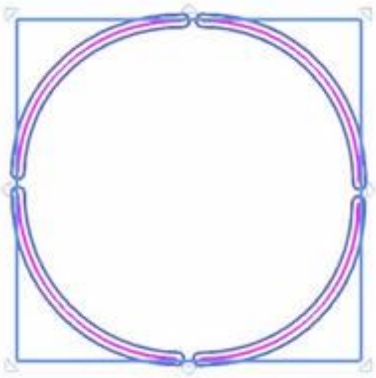
Die Software enthält einen speziellen Konturtyp, der jede offene Form in eine "Schablonen"umwandeln kann. Um ihn auf eine offene Form anzuwenden, müssen Sie sie auswählen und dann auf das Symbol "Schablone" auf der Registerkarte " Kontur" der Leiste "Eigenschaften" klicken. Die offene Form wird in eine Schablonenform umgewandelt, ohne dass das Bildmaterial verändert wird. Ein Kurvenumriss wird um sie herum gezeichnet, um den Bereich, der ausgeschnitten werden soll, festzulegen.



Offene Form



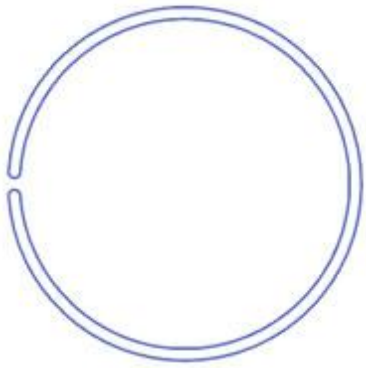
Werkzeug Schablonen angewendet



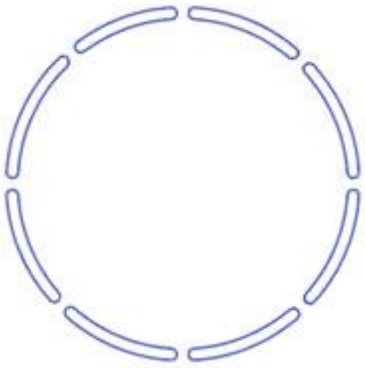
Der Kontur ist da, aber versteckt

Wenn Sie versuchen, eine Schablone auf eine geschlossene Form anzuwenden, dann sehen Sie keinen Unterschied. Wenn Sie eine Schablone basierend auf einer geschlossenen Form erstellen möchten, müssen Sie dieser Schablonenbrücken hinzufügen. dafür wechseln Sie in den Modus "Knoten bearbeiten", klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Umriss der geschlossenen Form, an der Stelle, wo Sie die Schablonenbrücke hinzufügen möchten, im erscheinenden Menü auf die Option "Schablonenbrücke". Die geschlossene Form wird geöffnet und jetzt wird sie wie eine Schablone dargestellt. Je nach Form und Größe müssen Sie möglicherweise mehrere Schablonenbrücken hinzufügen, um Ihre Schablone zu stabilisieren. Wenn Sie beispielsweise einen Kreis Schablonenform haben, können Sie nicht nur eine Schablonenbrücke verwenden. Sie müssen mehr als eine Brücke hinzufügen, um die Schablone zu stabilisieren.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Nur eine Schablonenbrücke



Viele Schablonenbrücken

Sie müssen wissen, dass Sie eine geschlossene Form, die Sie für Schablonenbrücke verwenden möchten, zuerst in Kurven umwandeln müssen, indem Sie die entsprechende Option im Rechtsklickmenü auswählen.

Schablonenmuster erstellen

Dies ist eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, zeigt Ihnen, wie Sie ein neues Muster erstellen, eine Vektordatei importieren und in "Schablonen" umwandeln.

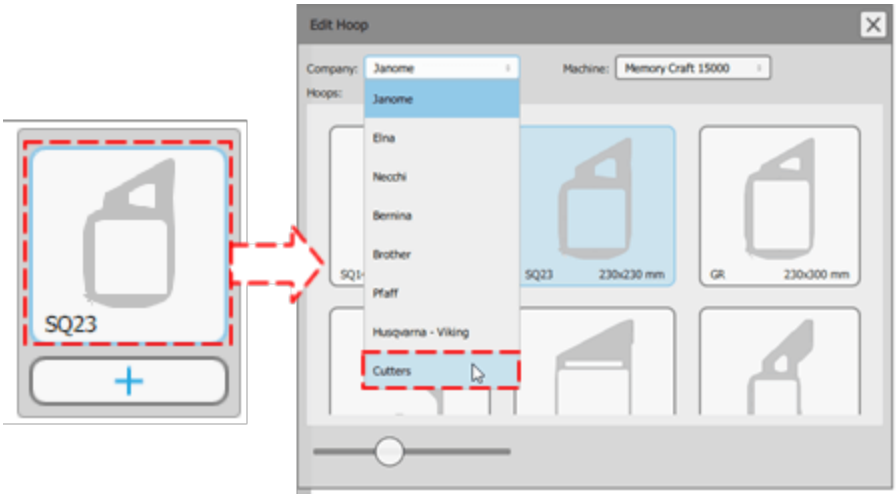
1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Muster, um mit einer leeren Arbeitsfläche zu beginnen.

Stellen Sie sicher, dass die Technik "Schablonen" aktiviert ist.

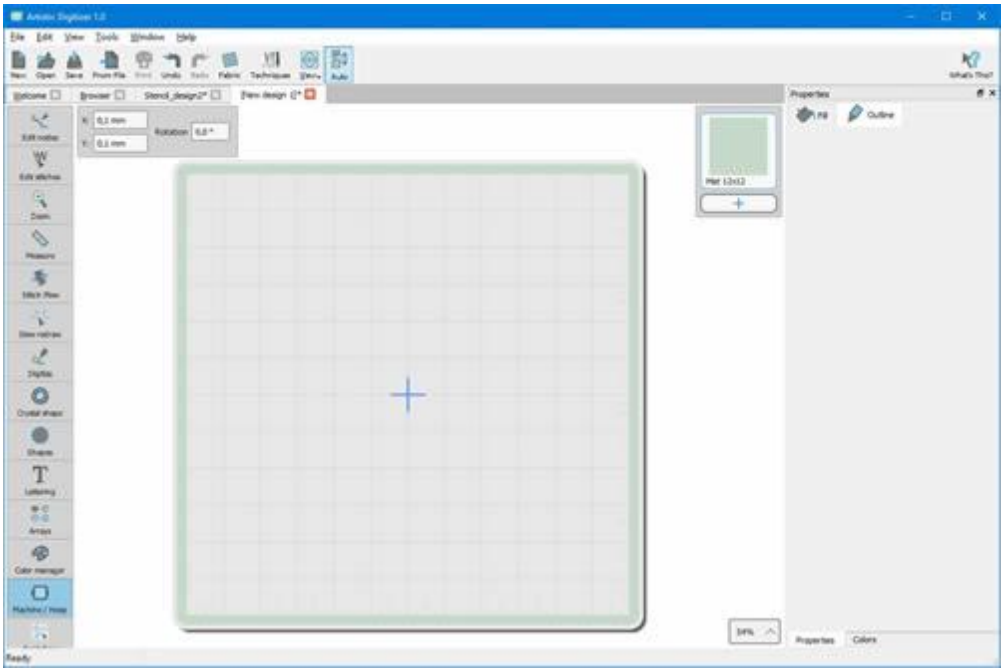
2. Wenn Sie Ihren Entwurf auf einer Schneidematte anzeigen möchten, klicken Sie die Option "Maschine / Rahmen" in der "Werkzeuge"-Leiste an, dann sehen Sie ein Rahmenfenster im oberen rechten Teil des Entwurfsbereichs. Doppelklicken Sie auf diesen Rahmen und der Dialog "Rahmen bearbeiten" wird angezeigt. Erweitern Sie das Firmen-Dropdown-Menü und dort gibtes ganz unten eine Option "Schneideplotter", dort können Sie einen verfügbaren Schneideplotter und deren Schneidematten

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

auswählen.



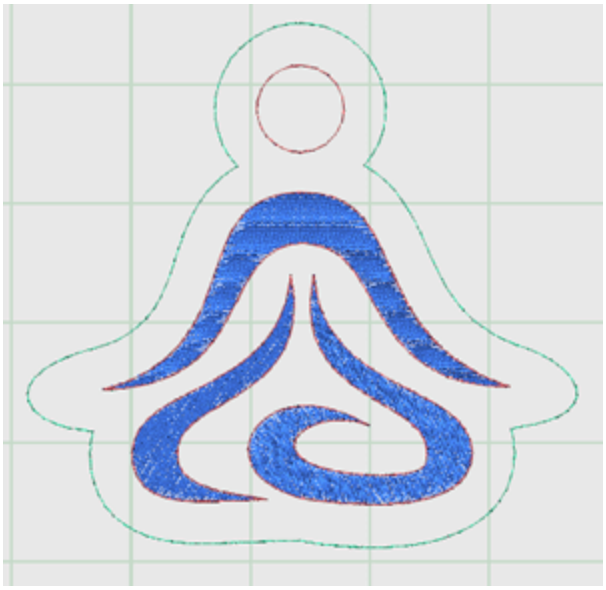
3. Wenn Sie dem Beispiel bis zu diesem Punkt gefolgt sind, sollten Sie ein leeres Muster mit einer Schneidematte in der Mitte sehen.



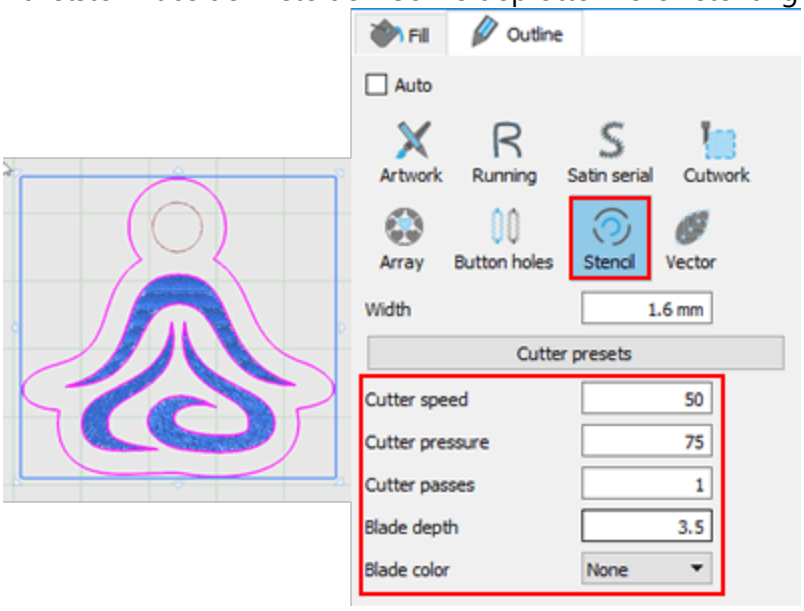
4. Verwenden Sie das Symbol "Öffnen" oder "Datei - Importieren - Import - aus Datei" um das zu importierende Design auszuwählen.

5. Für die Zwecke dieser Demonstration werden wir einen Umrissentwurf importieren. Wie Sie in der folgenden Abbildung sehen können.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



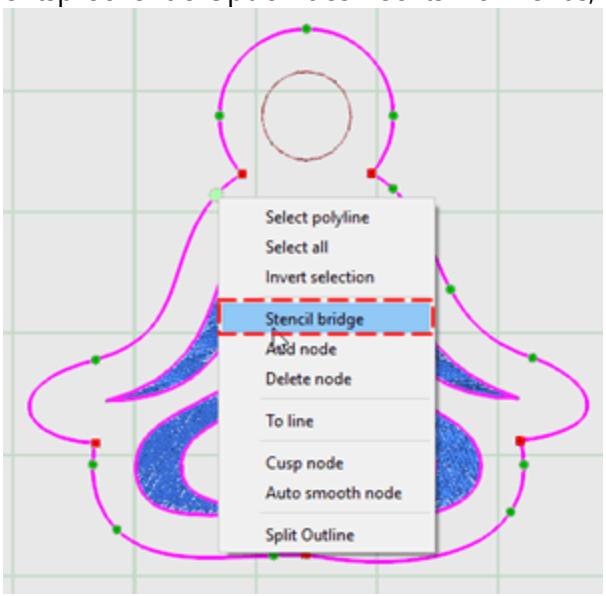
6. Wählen Sie den grünen Umriss und klicken Sie auf den Umrisstyp "Schablone" in "Eigenschaften".Für unser Beispiel am Artistic Edge Plotter wählen wir das Material "Schablone aus Kunststoff" aus der Liste der "Schneideplotter Voreinstellungen".



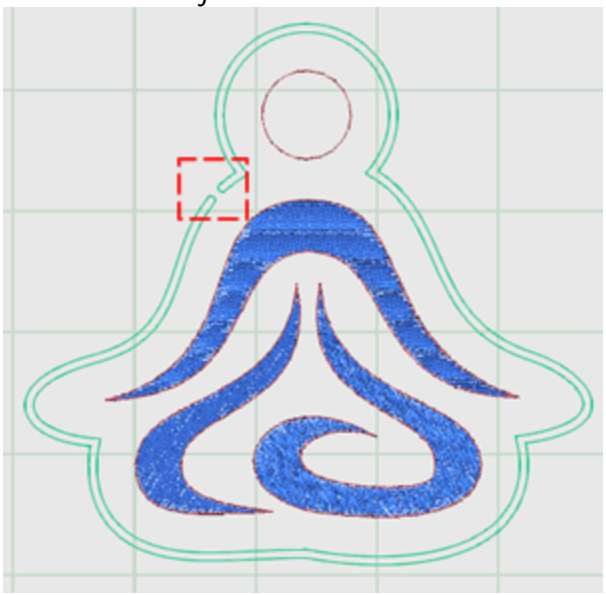
7. Das Muster ist geschlossen und als Schablone nicht sichtbar. Um es in eine korrekte Schablone umzuwandeln, müssen Sie es in eine offene Form konvertieren, indem Sie Schablonenbrücken hinzufügen. Dazu müssen Sie auf "Knoten bearbeiten" anklicken und mit der rechten Maustaste auf die Punkte klicken, an denen Sie "Schablonenbrücken" hinzufügen möchten, verwenden Sie die

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

entsprechende Option des Rechtsklickmenüs, um die "Schablonenbrücken" hinzuzufügen.

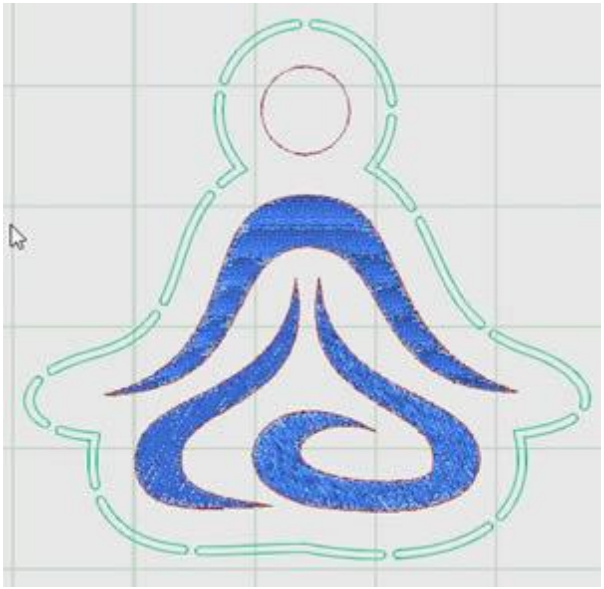


8. Die Form ist jetzt eine offene Form und hat eine "Schablonenbrücke" an der definierten Position.

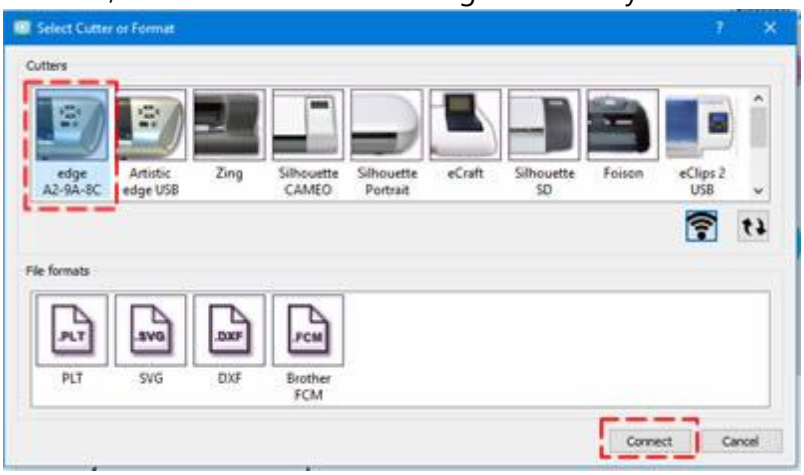


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

9. Fügen Sie weiterhin Schablonenbrücken in engen Abständen hinzu, um die Schablone stabiler zu machen.



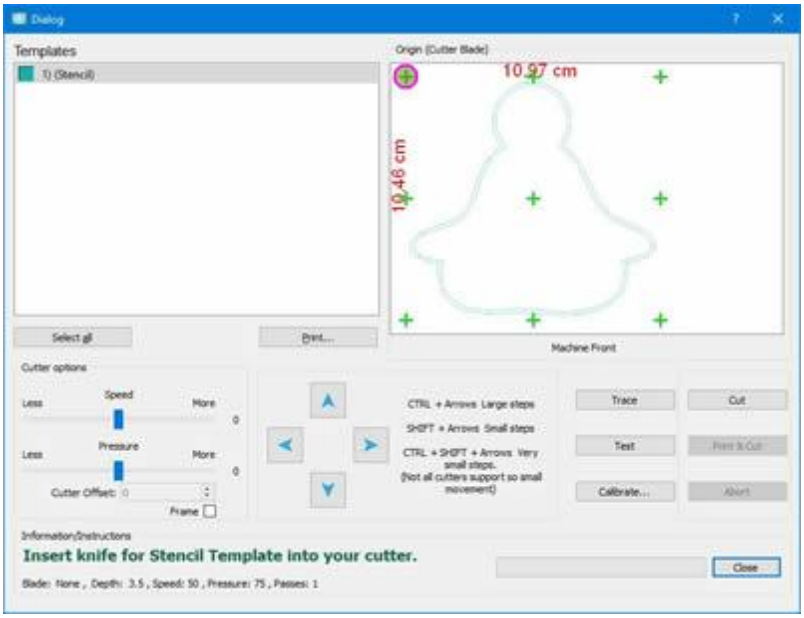
10. Die Schablone ist fertig und Sie können es an Ihren Schneideplotter senden. Wählen Sie im Menü "Datei" - "Exportieren" - "Schneideplotter". Wählen Sie im erscheinenden Dialog einen Schneideplotter zum Verbinden oder ein Dateiformat aus, wenn Sie in eine Datei exportieren und manuell an Ihren Plotter 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. Wenn der Schniedeplotter mit Ihrem Computer verbunden ist, erscheint der Dialog "Exportieren zum Plotter ". In diesem Dialog können Sie das Schablonenmuster mit Ihrem Plotter schneiden. Wenn der Plotter ordnungsgemäß angeschlossen und eingeschaltet ist, können Sie über diesen Dialog direkt mit

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

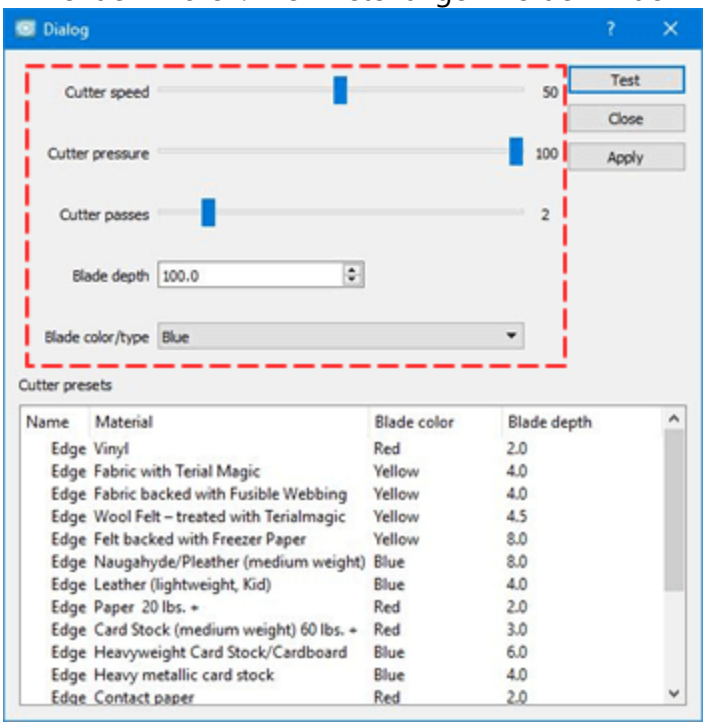
dem Plotter kommunizieren.



12. Jetzt können Sie das Schablonenmuster an den Plotter zu senden, bevor Sie fortfahren müssen Sie die Schneidmatte mit dem Schneidmaterial in den Plotter gelegt haben.
13. Wählen Sie zuerst aus dem Vorlagenbereich die Teile des Musters aus, die Sie ausschneiden möchten. Sie haben nur eine Vorlage, die nächste Auswahl ist die eines Ursprungs. Dies ist der Punkt, an dem 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 Taste "Test".
15. Der Dialog Testschnitt zeigt alle Plottereinstellungen an, die Sie anpassen können. Nehmen Sie die gewünschten Anpassungen vor oder wählen Sie aus den verfügbaren Voreinstellungen eine beliebige aus. Klicken Sie auf "Test", um das Testmuster zu schneiden, das basierend auf den spezifischen Einstellungen erstellt wird. Ziehen Sie das geschnittene Teil ab, um zu überprüfen, ob es korrekt geschnitten wurde. Wenn Sie mit den spezifischen Einstellungen zufrieden sind, können Sie auf

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Anwenden klicken. Die Einstellungen werden in den Eigenschaften aktualisiert.

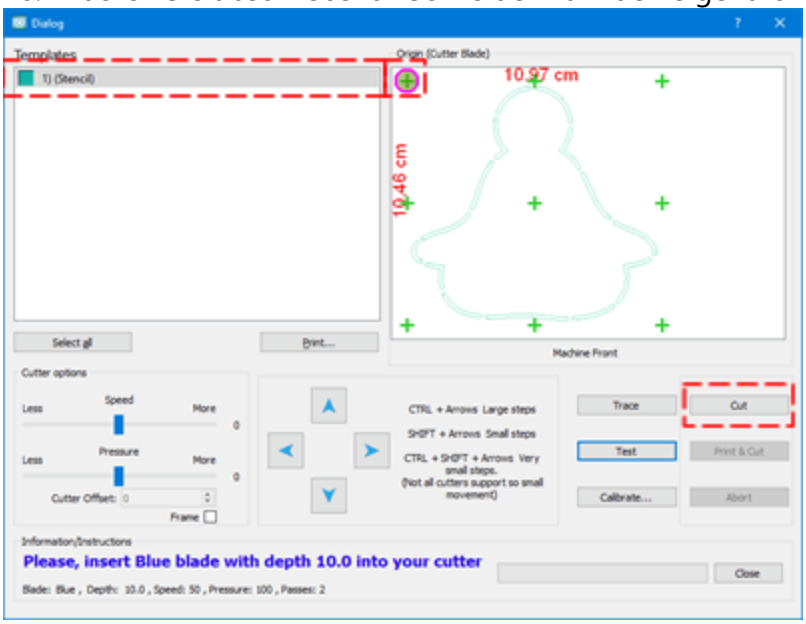


16. Jetzt können Sie das Muster an den Schneideplotter senden. Legen Sie die "Klinge" für das eigentliche Schneiden des Materials ein. In unserem Fall müssen wir die Klinge nahe an die Kante des oberen linken Teils bewegen entsprechend dem von uns ausgewählten Ursprung . Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Klnge an die gewünschte Position zu bewegen. Wenn Sie die Klingenposition feinjustieren müssen, können Sie mit den Tasten "Strg" (Cmd für Mac) und "Shift" auf Ihrer Tastatur die Bewegungsschritte 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 zu machen.
    - 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, den das Muster benötigen wird, "nachzeichnen/Trace", um sicherzustellen, dass es in das von Ihnen aufgelegte Material passt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

18. Drücken Sie abschließend "Schneiden" um den eigentlichen Schneidevorgang zu starten.

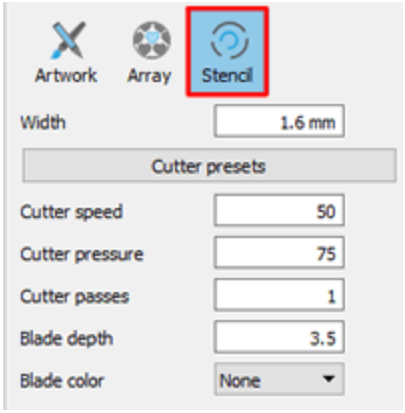


19. Nach dem Schneidevorgang entfernen Sie die Schneidematte mit dem Material und ziehen die geschnittenen Formen ab, um die endgültige Schablone zu erstellen. Das ist alles für den Moment, wenn Sie der Anleitung gefolgt sind, sollten Sie nun Ihr erstes Schablonendesign erstellt haben.

Schablonen Parameter

Bei jeder Schablone, die Sie erstellen, haben Sie die Möglichkeit, Anpassungen an der Schienenbreite und der Schneidparametern vorzunehmen, die beeinflussen, wie die Schablone geschnitten wird. Daher ist es wichtig, die richtigen Einstellungen vorzunehmen, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Alle Einstellungen können in den " Eigenschaften" auf der Registerkarte " Kontur" vorgenommen werden, wo die Schablonenparameter nach Auswahl des Objekts erscheinen. Die Parameter, die Sie einstellen können, sind die folgenden:

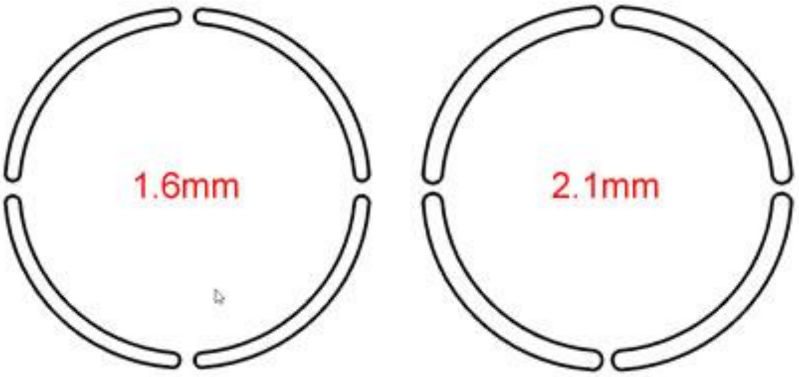
- Schienenbreite
- Schneideplotter - Voreinstellungen
- Schneidgeschwindigkeit
- Schneiddruck
- Schneidedurchgänge
- Klingentiefe
- Klingenfarbe



Schienenbreite

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

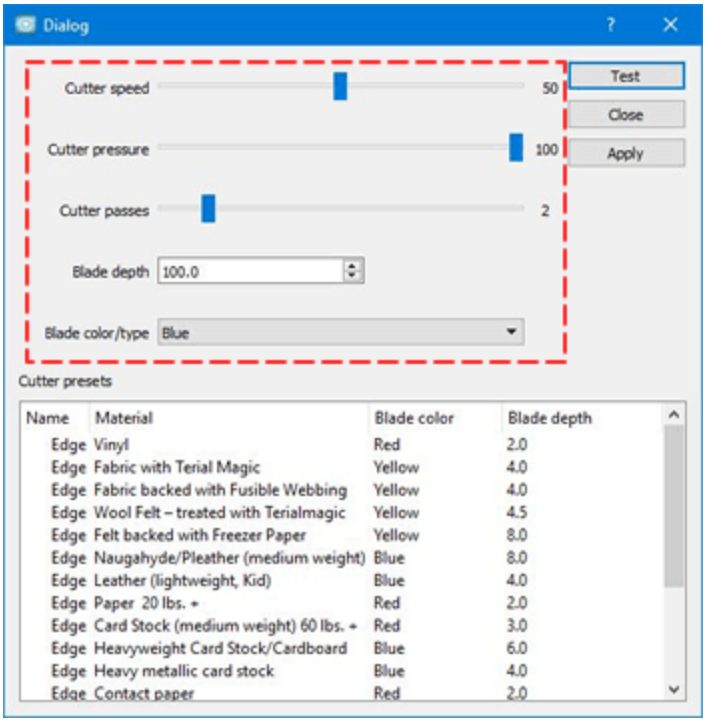
Mit der Eigenschaft "Schienenbreite" können Sie die Breite des Schnittes in der Schablone verändern. Der Standardwert ist 1,6 mm und der, den Sie am häufigsten in Ihren Entwürfen verwenden. Der Mindestwert beträgt 0,5 mm und der maximale Wert 3,0 mm.



Je höher der Wert "Schienenbreite", desto kleiner ist die Lücke der Schablonenbrücken. 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 "Schienenbreite" beziehen sich auf die Schneideinstellungen. Einige Maschinen erlauben unsere Software nicht, einige dieser Werte zu ändern. Sie können jedoch über das Bedienfeld des Schneideplotters Anpassungen vornehmen. Diese Optionen stehen immer in den "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 im angezeigten Dialog den Schneideplotter, den Sie 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 für das Objekt durch anklicken "Übernehmen" (die Eigenschaften-Symbolleiste wird automatisch aktualisiert).

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



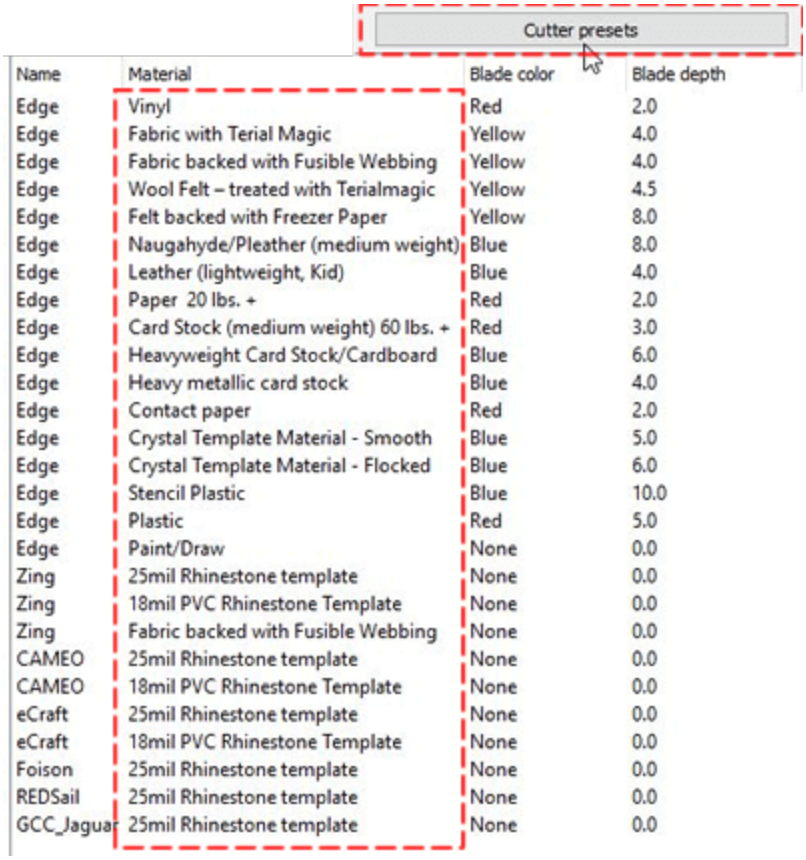
Test Schnitt-Dialog

Schneideplotter-Voreinstellungen

Mit der Schaltfläche "Schneideplotter-Voreinstellungen" können Sie basierend auf dem zu schneidenden Material und der verwendeten Klinge die Einstellungen auswählen und sie auf das aktuell ausgewählte Objekt anwenden. Wenn Sie auf die Schaltfläche "Schneideplotter-Einstellungen" klicken, erscheint ein DropDown Menü mit den verfügbaren Plotter Voreinstellungen. Diese werden mit den folgenden Informationen aufgelistet: Name, Material, Klingenfarbe und Klingentiefe.

- Name: Listet den Namen des Schneideplotters auf, für den die Vorlage erstellt wurde
- Material: Listet das Material auf, das Sie mit der Voreinstellung ausschneiden können. Diejenigen für Strasssteine beziehen sich auf, hauptsächlich für Vinyl-Material.
- Klingenfarbe: Listet die Klingenfarbe auf, die Sie verwenden müssen, um das spezifische Material zu schneiden. Dies ist gilt für bestimmte Schneideplotter, die verschiedene Klingen enthalten. Normalerweise steht jede Farbe für das Schneiden bestimmter Materialien. Schauen Sie im Handbuch des Schneideplotters nach, welche Klinge für welches Material geeignet ist.
- 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.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



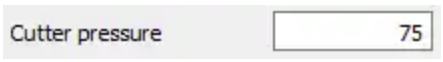
Name	Material	Blade color	Blade depth
Edge	Vinyl	Red	2.0
Edge	Fabric with Terial Magic	Yellow	4.0
Edge	Fabric backed with Fusible Webbing	Yellow	4.0
Edge	Wool Felt – treated with Terialmagic	Yellow	4.5
Edge	Felt backed with Freezer Paper	Yellow	8.0
Edge	Naugahyde/Pleather (medium weight)	Blue	8.0
Edge	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 in der Eigenschaften-Symbolleiste werden entsprechend angepasst.

Schneidgeschwindigkeit

Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der das Gerät das Muster schneidet. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter 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 Feld Schneidegeschwindigkeit kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

Schneiddruck



Wenn dieser Wert aktiviert ist, können Sie die Kraft angeben, die auf das Messer ausgeübt wird, um das Muster zu schneiden, oder mit der der Stift / Pinsel, zeichnet. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter 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, mit 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 Feld Schneiddruck kann Werte von 0 bis 100 annehmen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Schneiddurchgänge

Sie können die Anzahl der Schneiddurchgänge angeben, mit denen das Muster geschnitten werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine geschnitten wird.

Klingentiefe

Mit dieser Option können Sie die Klingentiefe einstellen. Dieser Wert variiert von Schneideplotter zu Schneideplotter 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, mit 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 an dem Gerät ändern müssen. Der Wert der Klingentiefe variiert von Schneidmaterial zu Schneidmaterial. Dickeres Material braucht mehr Tiefe und dünnes weniger.

Klingenfarbe

In diesem Dropdown-Menü wird die "Klingenfarbe" angezeigt, die Sie verwenden müssen, um ein spezifisches Material zu schneiden. Dies gilt für bestimmte Schneideplotter, die verschiedene Klingen mit unterschiedlichen Farben enthalten. Normalerweise steht jede Farbe für das Schneiden bestimmter Materialien. Schauen Sie im Handbuch des Schneideplotters nach, welche Klinge für welches Material geeignet ist.Zum Beispiel sind die Klingen für den Artistic Edge Plotter für folgende Verwendung geeignet:

- Blaue Klingen eignet sich zum Schneiden dickerer Materialien
- Rote Klingen eignen sich zum Schneiden dünner Materialien
- Gelsbe Klingen werden zum Schneiden von Stoffen eingesetzt

Wählen Sie die Klingenfarbe aus, die Sie für das aktuell ausgewählte Objekt verwenden möchten, und während des Schneidevorgangs benachrichtigt Sie die Software, dass Sie die entsprechende Klingenfarbe verwenden müssen, um die Form zu schneiden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Malen (Farbe) - Malvorlagen

Jedes Muster wird auf das Material aufgetragen, indem das von Ihnen mit der Software erstellte Farbmuster gemalt wird. Der digitale Schneideplotter bewegt sich mit dem daran befestigten StiftPinsel hin und her und zeichnet das von Ihnen erstellte Muster, Objekt für Objekt, in einer ähnlichen Reihenfolge, wie es normalerweise beim Schneiden eines Musters geschieht. Allerdings wechseln Sie diesmal anstelle der Klingen die Farben der StiftePinsel.

Um Muster malen zu können, muss die Technik "Malen/Farbe" aktiviert sein.

Malmuster erstellen

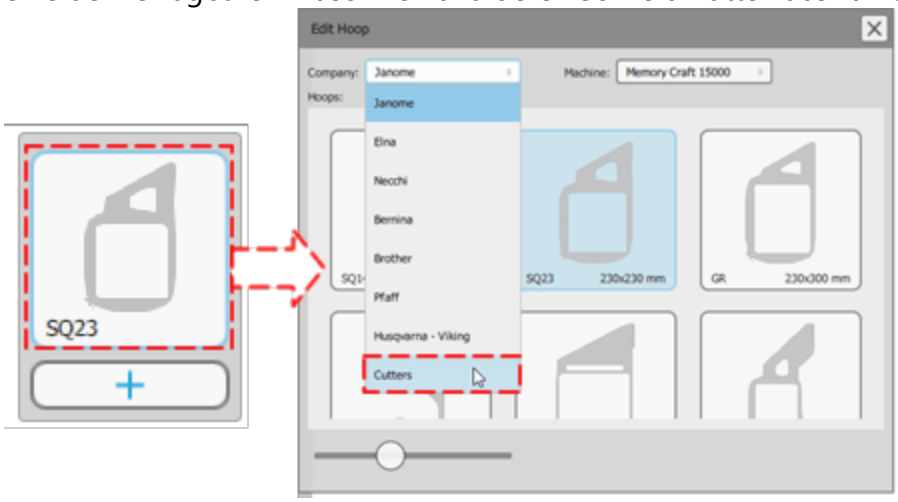
1. Starten Sie die Software und erstellen Sie ein neues Muster, um mit einem leeren Arbeitsbereich um zu beginnen.

2. Verwenden des Symbols "Techniken" um sicher zu stellen, dass nur die Technik "Malen/Farbe" aktiviert ist.

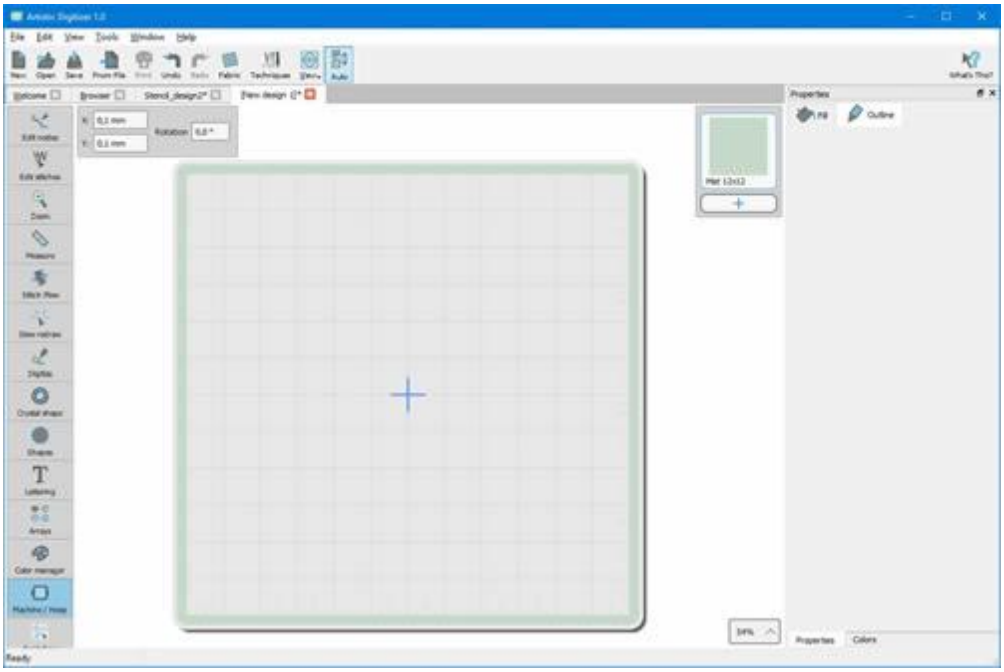
3. Wenn Sie Ihr Muster auf einer Schneidematte in der Vorschau anzeigen möchten, klicken Sie die Option "Maschine / Rahmen" in der Werkzeugleiste an und eine Rahmenleiste erscheint oben rechts im Arbeitsbereich. Doppelklicken Sie auf diesen Rahmen und der Dialog "Rahmen bearbeiten" erscheint. Im Dropdown-Menü der Firmen und gibt es agnz unten eine Option "Schneideplotter", dort können Sie

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

eine der verfügbaren Maschinen und deren Schneidmatten auswählen.



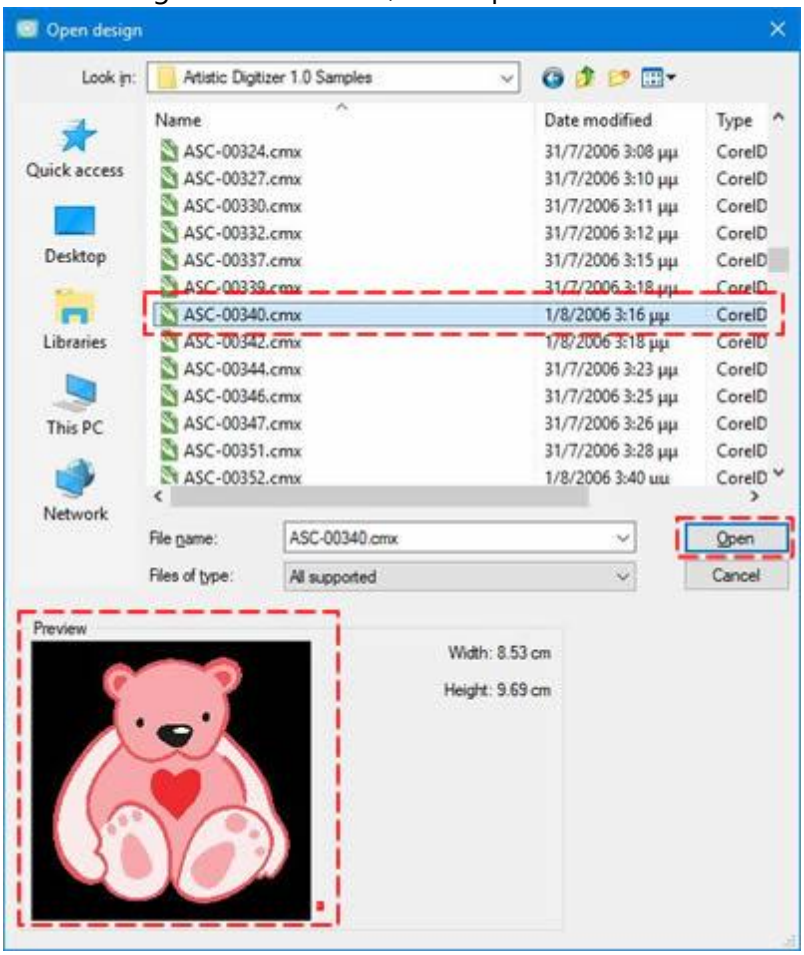
4. Wenn Sie dem Beispiel bis hierher gefolgt sind, sollten Sie ein leeres Muster mit einer Schneidematte in der Mitte haben.



5. Verwenden Sie das Symbol "Öffnen" oder "Datei - Importieren - Import von Datei", um das zu importierende Muster auszuwählen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

6. Das Dialogfeld "Muster öffnen" wird angezeigt, in dem Sie nach einer Bitmap oder einem Vektorvorlage suchen können, das importiert werden soll.



7. Navigieren Sie zum Ordner "Dokumente" und suchen Sie den Ordner "Stickmuster". In diesem Ordner finden Sie einen Ordner mit verschiedenen Beispielen. Unter den Beispielen finden Sie viele Vektordesigns, die Sie einfach importieren und in ein Malmuster umwandeln können. Wählen Sie eine davon aus und klicken Sie auf "Öffnen".

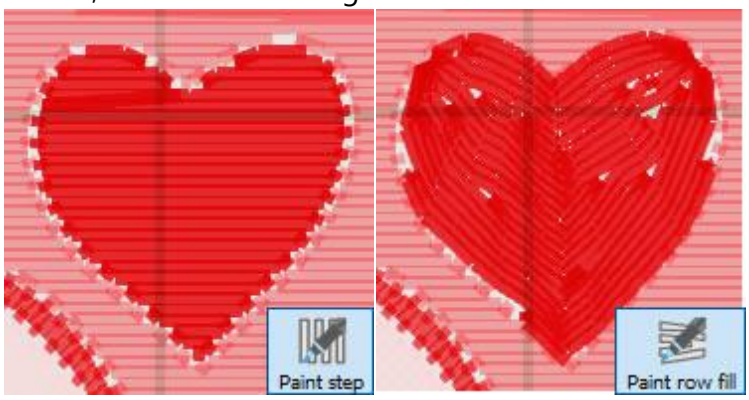
Das importierte Muster wird im Arbeitsbereich angezeigt, und da nur die Technik "Malen /Farbe" aktiviert ist, konvertiert die Software das importierte Muster mit Malarten und Malfarben. Sie können eine bessere Vorschau des Farbeffekts erhalten, indem Sie Realistische Farbe aktivieren.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Importiertes Muster

Realistische Farbenansicht

9. Wählen Sie eine Teil des Musters aus, und Sie sehen in den "Eigenschaften", dass die "Füllung" - oder "Kontur" -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, und Sie sehen, dass "Stepstich malen" der automatisch ausgewählte Fülltyp ist. Sie können den Fülltyp leicht ändern, indem Sie auf einen anderen Fülltyp klicken, z. B. "Reihenfüllung malen".



11. Mit den verfügbaren Werkzeugen führen Sie verschiedene Veränderungen des Bildes durch, wobei wir an dieser Stelle nur auf die Verwendung der "Eigenschaften" eingehen. Für jeden der Maltypen gibt es verschiedene Eigenschaften. So können Sie z. B. für die "Reihenfüllung malen" der vorherigen Abbildung die " Dichte" und oder Bewegungen "Kurz/lang verwenden" einstellen.

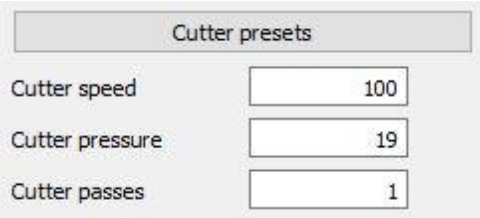
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Ausgangsobjekt

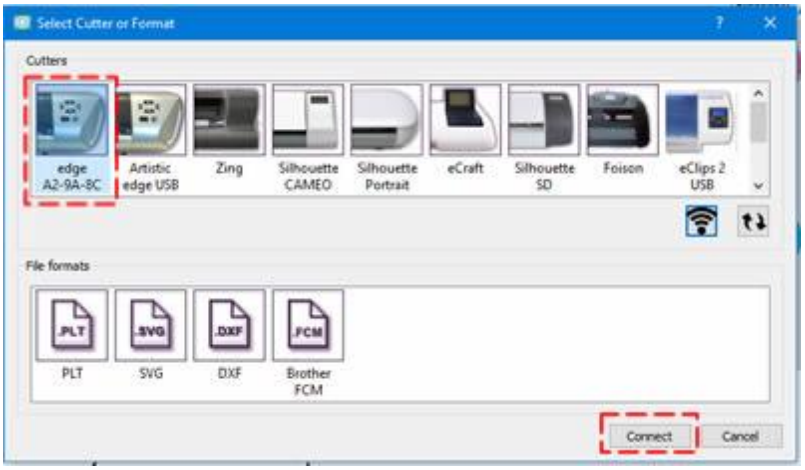
kurz / lang deaktiviert

Erhöhte Dichte

12. Hier sollten wir über die Einstellungen für den Schneideplotter erwähnen, nehmen wir an, dass Sie den Schneideplotter "Artistic Edge" besitzen und Ihr Muster nur Farbobjekte enthält. Wählen Sie alle Objekte aus und wählen Sie unter "Schneideplotter Voreinstellungen" die Voreinstellung "Edge - Paint". Die ausgewählten Schneidoptionen (Schneidgeschwindigkeit, Schneiddruck, Schenidedurchgänge) werden auf alle ausgewählten Objekte angewendet. Dieser Satz von Einstellungen eignet sich nur für das Malen von Objekten.



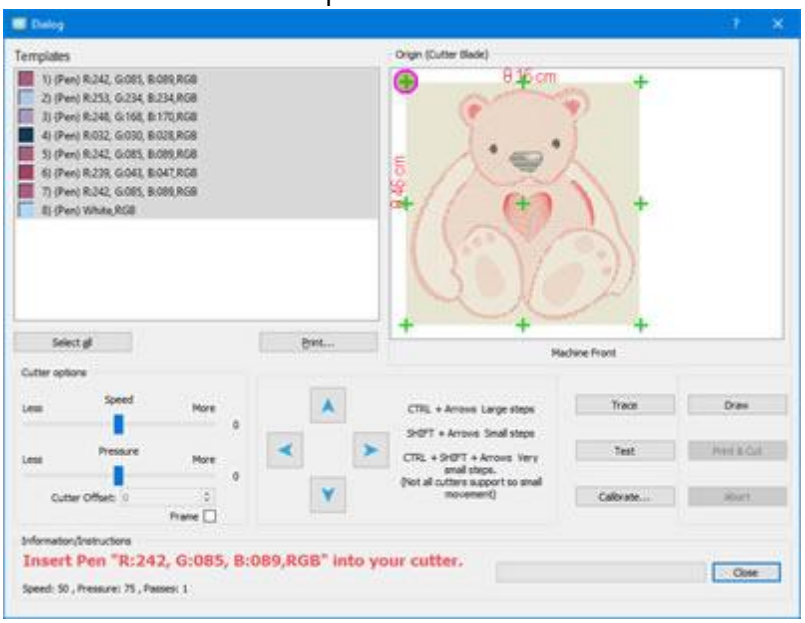
13. Wenn Sie mit dem Muster fertig sind und Sie bereit sind, die Teile mit Ihrem Schneideplotter zu "malen" (der Plotter muss das Eindetzen eines Stiftes anstelle der Klinge unterstützen), verwenden Sie die Option "zum Schneideplotter" im Menü "Datei - Export". Aus dem erscheinenden Dialog müssen Sie einen der "Schneideplotter " zum Verbinden auswählen oder ein "Dateiformat", wenn Sie in eine Datei exportieren und manuell an Ihren Plotter importieren möchten. In diesem Beispiel verwenden wir den "Artistic Edge" Schneideplotter , klicken auf das "Artistic Edge" Symbol und dann auf "Verbinden", um fortzufahren.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Sie sollten das Muster immer im Dateiformat ".draw" speichern, um es später zur Referenz zu behalten.

14. Das Dialogfeld "Export to Schneideplotter" wird angezeigt. Mit Hilfe dieses Dialogfelds können Sie jedes Entwurfsteil mit Ihrem Schneideplotter MALEN. Wenn der digitale Schneideplotter richtig angeschlossen und eingeschaltet ist, sollten Sie an diesem Punkt in der Lage sein, über diesen Dialog direkt mit dem Schneideplotter zu kommunizieren.



Wenn Sie eine Stift-Palette auf die Farben dieses Musters anwenden, sollten Sie an diesem Punkt die Farbe des ausgewählten Steiftes und die Vorschau der tatsächlichen Farben der Stift-Palette sehen, die für das Muster ausgewählt wurden. Einige Farben wurden möglicherweise durch die in der Stift-Palette am nächsten liegenden Farben ersetzt.

15. Bevor Sie fortfahren, müssen Sie die Schneidematte mit dem Material bestückne, auf das der Schneideplotter malen soll.

Wenn Sie dieses Material oder den Stift noch nie auf Ihrem Schneideplotter verwendet haben, sollten Sie zunächst einen "Test" durchführen, um zu überprüfen, ob der Stift / Pinsel auf dem aktuellen Material wie gewünscht malt wird. Weitere Informationen zur Einstellung der Testfunktionalität finden Sie in einem separaten Thema.

16. Um fortzufahren und die Entwurfsteile auf ein beliebiges papierähnliches Material oder auf einen Stoff zu malen, müssen Sie alle Elemente aus dem Vorlagenbereich auswählen und einen Startpunkt festlegen. Der Startpunkt ist der Punkt, von dem aus der Schneideplotter mit dem Malen beginnen soll.
17. Setzen Sie dann den entsprechenden Stift in den Stifthalter Ihres Schneideplotters ein und positionieren Sie den Kopf des Plotters in dem Bereich, wo Sie malen möchten. Genauer gesagt müssen Sie den Kopf

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

nahe an der Kante des oberen linken Ecke des Materials entsprechend dem ausgewählten Starpunkt 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.

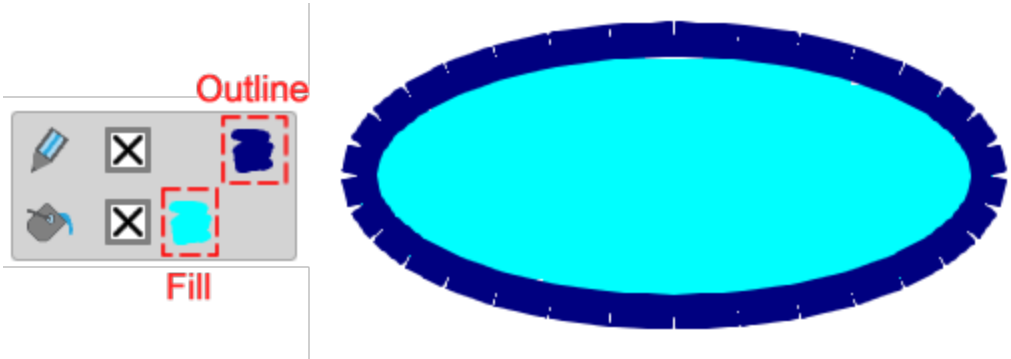
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung klein zu machen.
- Halten Sie die Strg-Taste gedrückt (für Mac OS verwenden Sie "Cmd"), um einen großen Bewegungsschritt zu haben.
- Verwenden Sie "Strg" (Cmd) und "Shift" Tasten zusammen, um einen sehr kleinen Bewegungsschritt zu machen.

Sie können auch den Bereich "nachzeichnen/Trace", den das Mustere benötigt, um sicherzustellen, dass es in das Material passt, das Sie eingelgt haben.

18. Drücken Sie abschließend "Draw", um den eigentlichen Malvorgang zu starten. Wenn der Teil des ersten Stiftes fertig ist, stoppt der Schneideplotter und Sie werden aufgefordert, den nächsten Stift / Pinsel auf den Stifthalter zu legen.

Arbeiten mit Malfarben

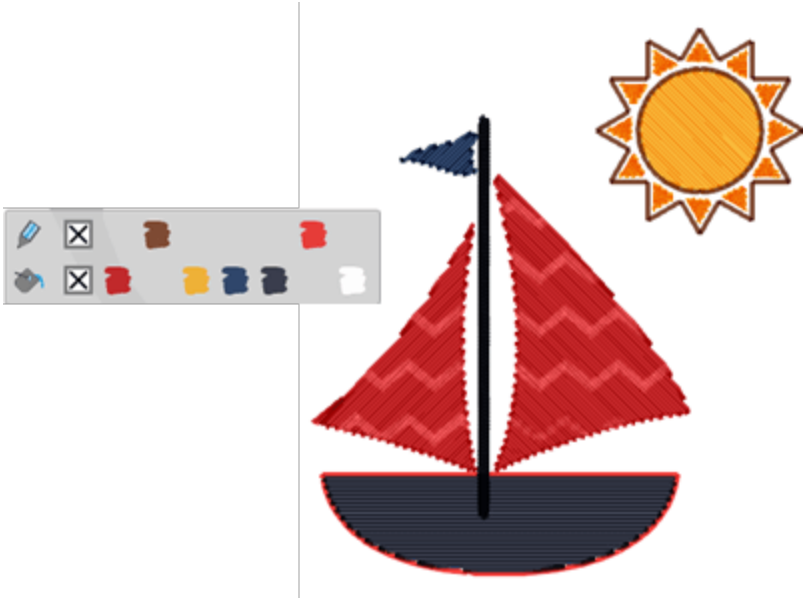
In diesem Abschnitt zeigen wir, wie Sie mit Farben für Ihre Malprojekte arbeiten. In den folgenden Themen gehen wir davon aus, dass Sie nur die Technik "Malen/Farbe" aktiviert haben, um zu zeigen, wie Sie mit den Farben für Ihre Muster umgehen. Wenn Sie ein neues leeres Muster erstellen, ist die Leiste "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 Technik "Malen /Farbe" aktiviert haben, sieht das Farbsymbol in der folgenden Abbildung wie ein "Pinsel"strich aus.



Diese Leiste enthält alle Farben, die bereits in diesem Muster verwendet werden, und Sie können jedem Objekt eine beliebige Farbe zuweisen, Füllungen oder Konturen 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 Muster mit mehreren Objekten öffnen, können Sie alle verwendeten Umrissfarben 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

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

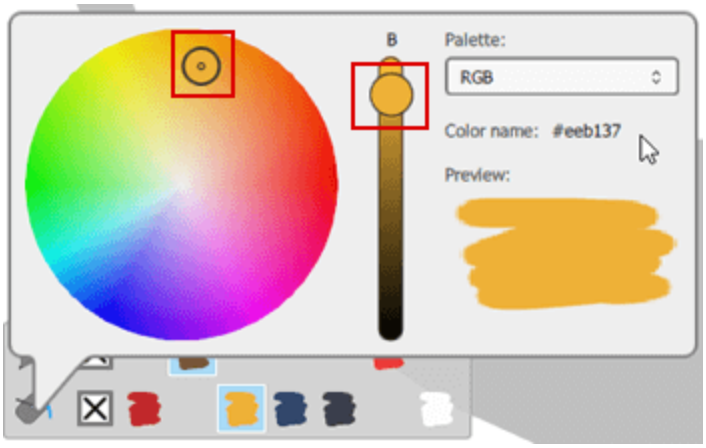
Sie klicken, automatisch auf das ausgewählte Objekt angewendet. Wenn Sie ein Muster erstellen, bei dem nur die Technik "Malen/Farbe" aktiviert ist, werden alle verwendeten Farben "Mal"farben sein, wie in der folgenden Abbildung gezeigt.



Klicken Sie auf "keine" Farbe (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 die Symbole "Füllen" *oder* "Umriss" klicken. Das "Farbwähler" scheint um 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.

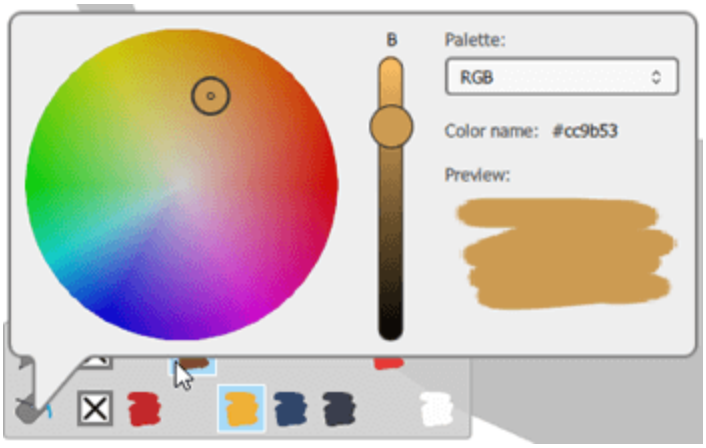
In the color selector you can also set the brush's color "Width".



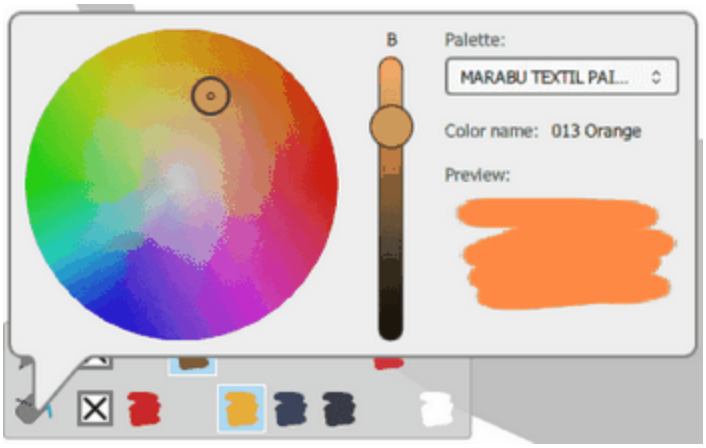
Mit "Farbauswahl" können Sie den kleinen Kreis innerhalb des Farbkreises verschieben, um eine andere Farbe auszuwählen, und Sie können auch die Helligkeit der Farbe anpassen, indem Sie die Schiebeleiste

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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.



By default the RGB palette is loaded, but if you select any palette from the Brush manufacturer palettes, then while using the "color selector" you can see the "Color name" of the available colors of the selected palette. You can view all colors of the specific palette by clicking on the "Swatches" tab. If you know the color name you type it in the color name field and then press "Enter" and the software will find it for you.



Eine Sache, die Sie beachten sollten, ist, dass die "Garn/ Stift" Paletten generell nur eine begrenzte Anzahl von Farben haben. Wenn ein Muster zu viele Farben aufweist, kann das Programm nicht immer alle Farben mit einer identischen Farbe aus der Garn- / Stiftpalette übereinstimmen lassen. Es gibt einen Mechanismus, der die Musterfarben an die ähnlichsten verfügbaren Farben aus der gewählten Farbpalette anpasst

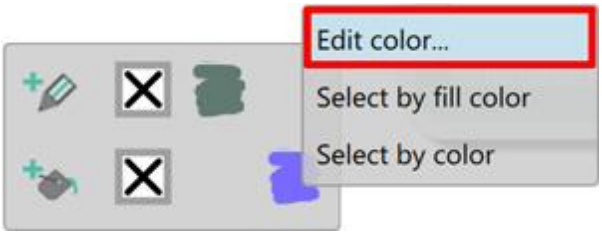
Sie können auch "Farbmanager" zum Verwalten und Reduzieren der Musterfarben verwendenoder die "Harmonien" um die Farben des Musters mit verschiedenen Techniken automatisch zu ersetzen. Wenn Sie dieStandardfarbe wählen, dann wird die RGB-Farbe als die Standardfüll- oder Umrissfarbe nicht nur für die Maltechnik für alle Techniken festgelegt. Zum Schluss können Sie die Auswahl nach Farbe anklicken, um mehrere Farben auszuwählen.

Pinselbreite ändern

The actual brushes have various widths. Therefore in order the software to be more accurate, in the Brush palette you have the ability to define the width of the specific brush color you will use. To do that right click

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

on a Brush/Paint color and select "Edit color..." option, or select the object that is filled with the paint color you want to edit and then click on the color at the Currently used colors bar.



The "Edit color" dialog will appear where you can set the "Width" of the actual brush that you will use.

In the "Width" field type the brush width you like or use the up and down arrows to increase of decrease the current width. After changing the width click outside the "Edit color..." dialog to confirm the change. If you hover over the color you right clicked on you will see that in a pop-up info box shows you the color width of the specific color.

The changed width will appear on the design, especially if the "View > Realistic Paint" option is enabled. By adjusting the width and the "paint fill" density, you can simulate the exact result that you will get, when you paint the design.

> Important: Please remember that the brush manufacturer's palettes have a fixed brush width and the width cannot be changed.

Malen - Eigenschaften

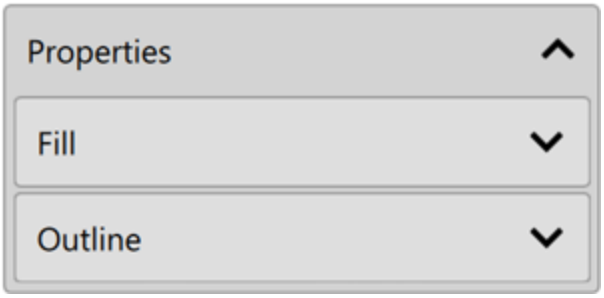
in der Eigenschaftenleiste finden Sie die "Eigenschaften" für alle verfügbaren Objekttypen. Es gibt verschiedene Arten von Stickerei, Kristall und Malen/Farbe. In diesem Kapitel stellen wir die Technik "Malen/Farbe" vor, um dieverfügbaren Mal-Eigenschaften kennenzulernen. Die Mal-Eigenschaften sind unterteilt, in die zum Füllen eines Bereichs verwendet werden (sektion Füllung) und die, die auf der Kontur (Kontur sektion) angewendet werden. Mit den bereitgestellten Optionen können Sie die Füllung oder Kontur eines beliebigen Entwurfsteils ändern, indem Sie einfach auf den gewünschten Typ klicken.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Die Technik "Malen/Farbe" muss für das aktuelle Muster aktiviert sein, um die verfügbaren Mal-Typen anzuzeigen.

Füllung - Malen

Kontur - malen

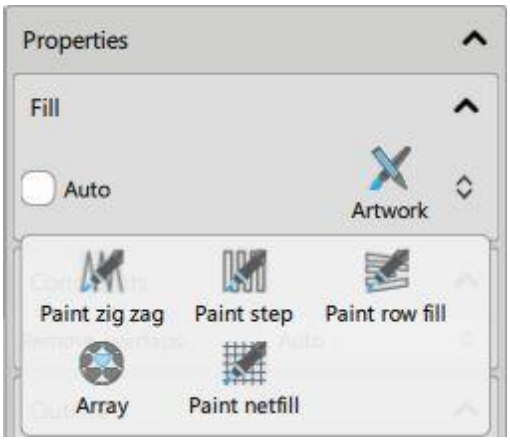


Klicken Sie auf jeweilige Registerkarte im obigen Bild, um ihre Optionen anzuzeigen.

Die Fülltypen für Malen, die in der Technik "Malen/Farbe" benutzt werden können, sind "ZickZack malen", "Stepstich malen", "Reihenfüllung malen" und "Netzfüllung malen" und die Mal-Konturtypen sind "ZickZack malen" und "Farblinie". Mit den verfügbaren Mal-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 Zeichnungen, einen Hauch von Stickerei zu verleihen.

Malen - Füllung

Je nach den aktivierten Techniken werden in der Eigenschaftsleiste - Füllung verschiedene Fülltypen angezeigt .Stickerei" , "Kristalle "Wenn die Technik "Malen" auf der Registerkarte " Füllung" aktiviert ist, werden die Malfülltypen hinzugefügt. Die Malfüllarten haben einen Stift in ihren Symbolen, um zu verdeutlichen, dass es sich um Malfüllarten handelt. Die verfügbaren Fülltypen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Entwurf oder den gesamten Entwurf auswählen. Wenn ein Vektordesign importiert wird und nur die Technik "Malen" aktiviert ist, wird das Muster automatisch mit Maltypen gefüllt. Sie können eine beliebige Farbfüllung manuell auf das Muster anwenden, indem Sie ein Objekt auswählen und dann auf die jeweilige Füllung klicken, die Sie anzuwenden ("Zickzack malen" , "Stepstich malen" , "Reihenfüllung malen" , "Netzfüllungen malen" .. Als Standardfüllung für Malen wird "Stepstich malen" verwendet .



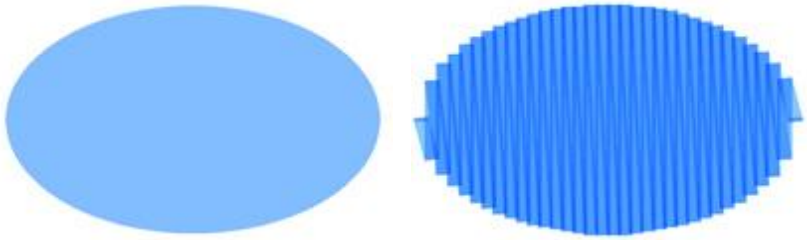
Alle Mal-Fülltypen weisen möglicherweise einige gemeinsame Eigenschaften auf, wie z. B. Plottereinstellungen und "Überlappungen entfernen", die am Ende dieses Themas beschrieben werden.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

ZickZack malen

Dieser Maltyp ist ein spezieller Fülltyp, bei dem Strichinien zwei Punkte eine Seite des Objekts mit der anderen verbinden. Diese Punkte sind wie eng angeordnete Zickzacklinien entlang der Form des Objekts angeordnet. Die Objektrichtung definiert den Stichwinkel. Den Winkel des "Zickzacks" können Sie ganz einfach, mit dem Werkzeug "Richtungen" im Abschnitt "Stichrichtung" in der "Werkzeugeiste" leicht einstellen. Im Allgemeinen werden kleine und längliche Objekte automatisch mit "Zickzack malen" gefüllt..

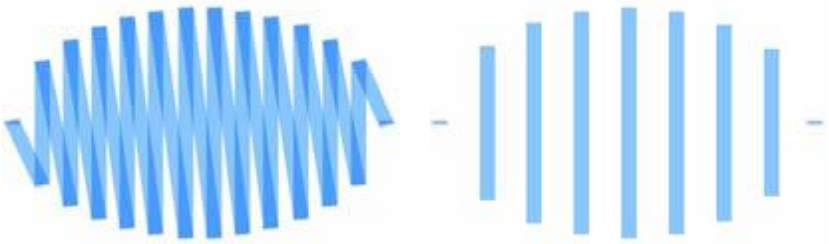
Durch Auswahl einer "Schneideplotter Voreinstellung" oder durch Anpassung der Schneideparameter (Schneidgeschwindigkeit, Schneiddruck und Schneiddurchgänge) werden die Parameter eingestellt, die vom Schneideplotter zum Malen dieses Teils verwendet werden.



Vorlage ZickZack 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 Mausrads 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 ZickZack malen in einzelne Linien, die nicht mit einer diagonalen Linie verbunden sind. Das bedeutet, dass "Zickzack malen" auf Einzellinien umschaltet, wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 2,5 mm auseinander sind.



ZickZack Dichte 3.00 mm ZickZack Dichte 5.00 mm

Stepstich malen

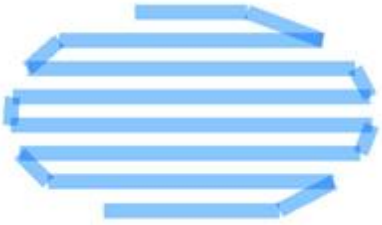
Der Typ "Stepstich malen" wird üblicherweise zum Füllen von großen Flächen verwendet und besteht aus einer Reihe von Strichlinien. Sie können verschiedene Füllmuster erstellen, indem Sie den Winkel und die Dichte der Strichlinien ändern. In den meisten Fällen werden große Objekte mit dem Fülltyp "Stepstich malen" gefüllt. Dies ist die Standardfüllung für jedes Objekt, das mit einer Malfarbe gefüllt werden soll.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vorlage

Stepstich malen

Wenn Sie die Eigenschaft "Dichte" aktivieren, können Sie den Abstand zwischen den Strichinien von "Stepstich malen" definieren. In dem numerischen Feld können Sie die Dichte der Strichlinien angeben, die Sie hinzufügen. Sie können die Dichte auch durch Drehen des Mausrads anpassen wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Entwurfsbereich angezeigt und werden aktiviert, wenn Sie außerhalb des Dichtefelds klicken. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet. Wenn Sie die Dichte über 4 mm erhöhen, ändert sich die Füllfarbe in einzelne Linien, die nicht miteinander verbunden sind. Dies bedeutet, wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 4,0 mm auseinander liegen, wechselt Maltyp für Füllung zu einzelnen Linien.



Dichte 3,00 mm

Dichte 5.00 mm

Reihenfüllung malen

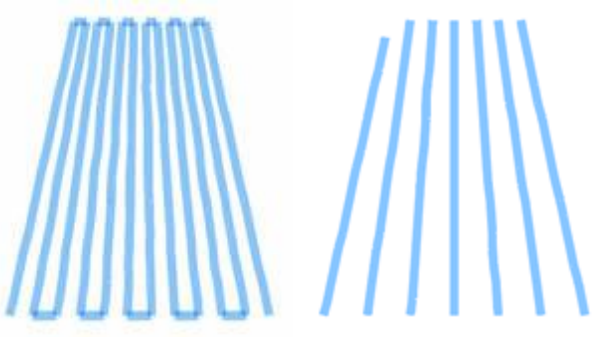
Der Fülltyp "Reihenfüllung malen" ist dem Typ "Stepstich malen" ähnlich . Es handelt sich um längs verlaufende Strichlinien, die von einer Seite zur anderen Seite verlaufen und die senkrecht zur von der Software automatisch definierten Richtung liegen. Der Typ "Reihenfüllung malen" kann in beliebigem Winkel und mit unterschiedlicher Dichte angewendet werden. Er wird üblicherweise für wasserwellenähnliche Strukturen verwendet.

Vorlage

Reihenfüllung malen

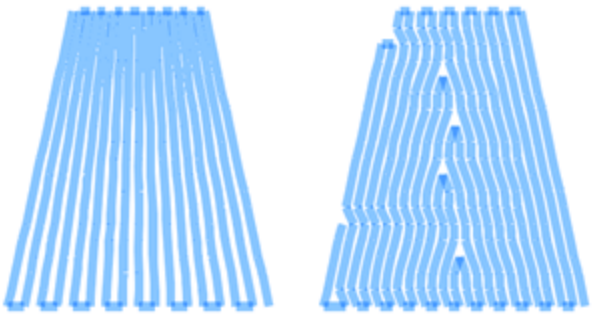
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Wenn Sie die Eigenschaft "Dichte" aktivieren, können Sie den Abstand zwischen den Strichlinien der "Reihenfüllung malen" definieren. In diesem numerischen Feld geben Sie die Dichte der Strichlinien an. Sie können die Dichte auch durch Drehen des Mausrads anpassen wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Entwurfsbereich angezeigt und können aktiviert werden, wenn Sie außerhalb des Dichtefelds klicken. Die Standarddichte beträgt 1,20 mm, was eine gute Flächendeckung gewährleistet. Wenn Sie die Dichte über 4 mm erhöhen, ändert sich die "Reihenfüllung malen" in einzelne Linien, die nicht miteinander verbunden sind. Das heißt, wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 4,0 mm auseinander liegen, wechselt Maltyp für Füllung zu einzelnen Linien.



Dichte 3 mm Dichte 5 mm

Es gibt auch eine zusätzliche Option "Kurz/Lang verwenden", mit der Sie das Objekt mit Füllstichen füllen können, die die Dichte basierend auf der Form, in der sie gesetzt werden, anpassen. Dieser Parameter hat mit den Strichen zu tun, die in den breiten oder schmalen Teilen der Reihenfüllung gemalt werden. Wenn Sie eine gleiche Dichte in allen Teilen der Reihenfüllung haben wollen, sollten Sie diesen Parameter aktivieren. Auf diese Weise gibt es weniger Striche, in den schmalen Teilen der Reihenfüllung und mehr Striche in den breiten Teilen.



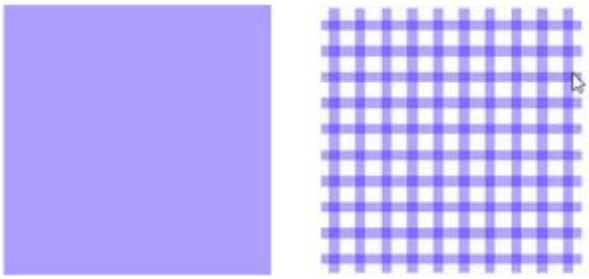
Dichte 3 mm Dichte 5 mm

Wenn dieser Parameter deaktiviert ist, werden alle Teile der Reihenfüllung mit der gleichen Anzahl von Strichen gemalt. Daher können in einigen schmalen Bereichen der Form zu viele Pinselstriche verlaufen und die Qualität des Ergebnisses entspricht nicht den Erwartungen. Andererseits, wenn dieser Parameter aktiviert ist, wird "Reihenfüllung malen"versuchen, die Form auf die bestmögliche Weise zu füllen, indem durch kurz/lange Striche vermieden wird, in Bereichen zu malen, die bereits mit Farbe bedeckt sind.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Netzfüllung malen

Netzfüllung malen" ist ein spezieller Maltyp, der zwei Linien hinzufügt, die sich mit parallelen Farblinien kreuzen. Diese beiden Linientypen bilden ein Netz von Farblinien. Mit den verfügbaren Eigenschaften können Sie die Zellengröße, den Winkel des Netzes anpassen und schließlich einen Offset hinzufügen.



Vektor-Objekt Netzfüllung malen

Die Netzfüllung kann mit einigen Optionen an das ausgewählte Objekt angepasst werden. Diese Optionen sind:

"Zellengröße": Mit dieser Option können Sie die Größe jedes Netzquadrats angeben. Wenn Sie beispielsweise die Zellengröße auf 2,0 mm einstellen, haben alle Netzquadrate eine Seitenlänge von 2,0 mm. Der maximale Wert, für die Zellengröße, ist 9,9 mm und das Minimum ist 0,5 mm. Um den Wert der 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 gehen und den Wert mit dem Mausrad ändern. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster angewendet. Mit Änderungen an diesem Wert, können Sie ein Netz mit großen Quadraten oder kleinen Quadraten nach Ihren Wünschen erschaffen.

"Winkel": Diese Option ändert den Winkel, in dem die "Netzfüllung malen" angewendet wird. Beispiel: Bei einem Winkel von 0° Grad, ist die Netzfüllung ander X- und Y-Achse ausgerichtet, wodurch rechte Winkel entstehen. Wenn Sie den Winkel auf 30° ändern, wird die Netzfüllung um 30 ° gegen den Uhrzeigersinn gedreht und ändert vollständig ihre Richtung. Sie können Werte zwischen 0° und 360° als Winkel eingeben. Um den Winkel 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 Muster angewendet. Durch ändern des Winkels der Netzfüllung , können Sie diesen an der Form ausrichten, auf die er angewendet wird. So erzielen Sie bessere und schönere Ergebnisse .

"Offset": Mit dieser Option können Sie den Abstand nach Innen oder Außen angeben, um den die Netzfüllung zu verschoben werden soll. Beispiel: Wenn Sie Offset auf 3 mm setzen, wird die Netzfüllung um 3 mm rundherum außerhalb der ursprünglichen Kontur vergrößert. Wenn Sie den Wert dagegen auf -3 mm setzen, wird die Netzfüllung um 3 mm rundherum innerhalb der ursprünglichen Kontur verkleinert. Der maximale Wert für Offset ist 9,0 mm und das Minimum ist -9,0 mm. Um den Offset zu ändern, geben Sie entweder den genauen Wert ein und drücken dann die Eingabetaste auf der Tastatur oder Sie klicken in das Feld "Offset" und ändern Sie den Wert mit dem Mausrad. Die Änderungen, die Sie vornehmen, werden sofort auf das Muster angewendet.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Schneideplotter-Voreinstellungen

Alle Objekte werden gemalt, wenn Sie einen Stift auf in Ihren digitalen Schneideplotter einsetzen und das Muster dann zum Schneideplotter exportieren. Beim Export von Malmustern muss der Plotter mit niedriger Geschwindigkeit und wenig Druck aarbeiten, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dies sind einige Einstellungen, die Sie entweder für jedes Objekt, hier in "Eigenschaften", mit den folgenden Optionen (Schneiddruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneiddurchgänge) anpassen müssen oder im "Exportieren zu Schneideplotter"-Dialog. Um Sie bei der Auswahl der richtigen Einstellungen je nach Material und Art der Anwendung zu unterstützen, haben wir verschiedene Voreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Schneideplotter-Voreinstellungen“ und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Schneideplotter und das zu verwendende Material aus. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Zum Beispiel für Benutzer, die den Artistic Edge Cutter zum Malen verwenden, können Sie die Voreinstellung Edge , Paint wählen. Nach der Auswahl der Voreinstellung werden Sie sehen, dass sich die Werte von die folgenden Eigenschaften ändern (Schneidedruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneiddurchgänge).

"Schneidegeschwindigkeit": Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der der Schneideplotter das Muster malt. Die Werte dafür liegen zwischen 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 am Plotter vornehmen. Daher darf die Geschwindigkeit in den Eigenschaften während der laufenden Produktion nicht verändert werden.

"Schneiddruck": Mit diesem Wert können Sie den Druck angeben, den der Schneideplotter auf seinem Kopf ausübt. In unserem Fall werden wir einen Stift in unserem Plotter verwenden, um ein Muster zu malen, daher muss der Druck geringer sein, als wenn tatsächlich ein Messer verwendet würde. Der Wert für den Schneiddruck liegt zwischen 0 - 100, der maximale Druck, den jeder Plotter unterstützen kann, ist 100. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld am Plotter vornehmen. Daher kann der von Ihnen gewählte Wert ignoriert werden. Der Wert des Drucks variiert von Material zu Material, stärkeres Material benötigt mehr Druck und dünneres weniger.

"Schneidurchgänge": Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Muster erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine gemalt wird.

Überlappungen entfernen:

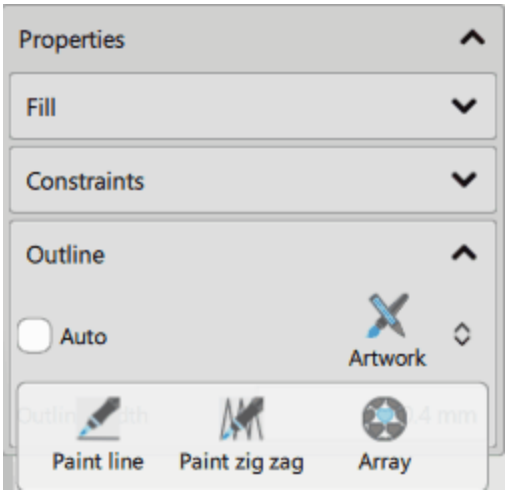
Ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Stiftfarbe, die auf den Stoff oder ein anderes Material aufgebracht wird. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie anwenden können: "Automatisch", "Nie" und "Immer". "Automatisch" ist die Standardoption, die die bestmöglichen Ergebnisse für das Muster erzielt. 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 gemalt werden und an der Überlappung die Farbe aller überlappenden Objekte übereinander gemalt wird. „Immer“. Ist die gegenteiliege Option zu "Nie". Wenn „Immer“ auf ein bestimmtes Objekt angewendet wird, werden alle Objekte, die es überlappt, abgeschnitten. Dies bedeutet, dass alle Teile von Objekten / Formen, die sich unter

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

dem ausgewählten Objekt befinden, nicht mit Farbe gemalt werden. Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Muster effizienter und wirtschaftlicher zu gestalten. Das Trimmwerkzeug muss immer mit Vorsicht oder im Anschluss an dieEinstellung "Überlappungen entfernen - "Nie" angewendet werden.

Malen - Kontur

Gemäß den aktivierten Techniken können auf dem Gliederungsreiter verschiedene Arten vorhanden sein. Stickerei" , "Kristalle ", "Schnitt", "Schablone" oder "Malen/Farbe" Typen. An dieser Stelle werden wir nur die Typen zum Malen vorstellen, die durch die Technik "Malen/Farbe" ermöglicht wurden. Wenn die Technik "Malen/Farbe" auf der Registerkarte "Kontur" aktiviert ist, stehen die Typen "Farblinie" und "ZickZack malen" zur Auswahl. Die Symbole der Malwerkzeuge werden mit einem Stift dargestellt, um zu zeigen, dass es sich um Maltypen handelt. Die verfügbaren Konturtypen sind erst sichtbar, wenn Sie ein Objekt aus einem Muster oder dem gesamten Muster auswählen. Sie können einen beliebigen Kontur Maltyp anwenden, indem Sie ein Objekt auswählen und dann auf die gewünschte Konturfüllung klicken (Farblinie , ZickZack malen). Wenn ein Linien-Vektorentwurf importiert wird und wir nur die Maltechnik aktiviert ist, malt das Programm selbständig mit Mal-Typen . Standardmäßig ist als Kontur die Option Farblinie (Farblinie.) festgelegt. Bei Mustern, die keinen Rand haben, ist die Option Kontur nicht verfügbar.



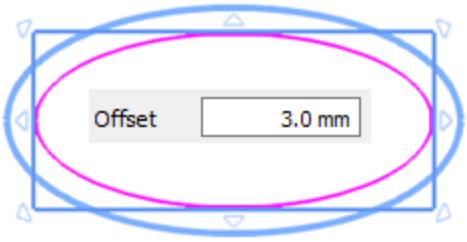
Farblinie

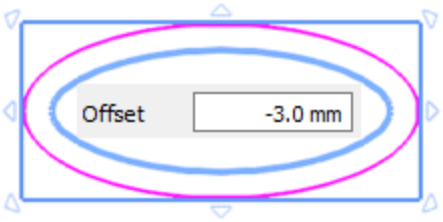
Der Typ "Farblinie" besteht aus einer einzelnen Strichlinie zwischen zwei Punkten. Es wird hauptsächlich für Umrisse, feine Details und auch komplette Muster oder für die Erstellung von Redwork-Liniengrafiken verwendet. Das Programm setzt "Farblinie" automatisch für Strichzeichnungen und dünne Objektkonturen ein. Für alle "Farblinien"objekte können Sie den "Offset" und verschiedene Schneideplotter-Parameter einstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Vorlagekontur Kontur als Farblinie

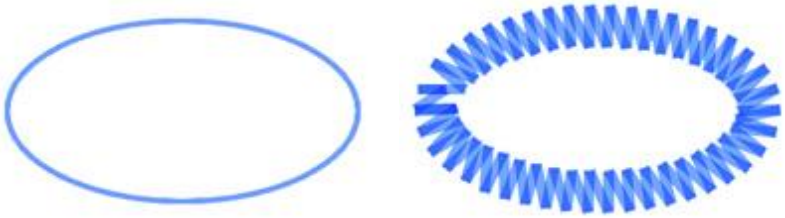
Wenn Sie einen "Offset"wert eingeben, wird die "Farbinie" entsprechend der ursprünglichen Kontur im definierten Abstand platziert. Wenn der Wert negativ ist, bewegt sich die "Farblinie" zur kontut nach innen und wenn sie positiv istnach außen. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie am Offset vornehmen, werden automatisch in der Vorschau angezeigt. Sie können einen beliebigen Wert eingeben und durch Drücken von "Enter" wird der Offset angewendet. Zusätzlich können Sie auf das Feld klicken und dann das Mausrad drehen, falls vorhanden. Der Offset kann Werte von -15 mm bis 15 mm annehmen.





ZickZack malen

Er wird im Allgemeinen zum Malen von Rändern und Strichzeichnungen verwendet. Meistens werden alle dickeren Linienmuster und Objektkonturen mit dem Maltyp "ZickZack malen" gezeichnet. Bei dieser Maltyp können Sie die Dichte einstellen und das gewünschte Muster mit dem Stift malen.



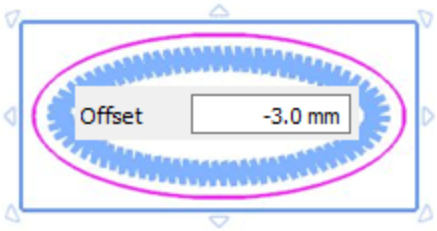
Vorlage ZickZack malen

Mit der Eigenschaft "Dichte" können Sie den Abstand zwischen den Strichlinien der Kontur "ZickZack malen" 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 Mausrad drehen wenn es eines gibt. Änderungen werden sofort im Designbereich angezeigt und können durch Klicken außerhalb des Dichtefelds festgelegt werden. Der Standardwert für Dichte beträgt 1,20 mm, der gewährleistet eine gute Flächendeckung. Wenn Sie die Dichte über 4 mm erhöhen, ändert sich ZickZack-malen in einzelne Linien, die nicht mit einer diagonalen Linie verbunden sind. Das bedeutet, dass der "ZickZack malen" auf Einzellinien wechselt, wenn zwei aufeinanderfolgende Linien weiter als 2,5 mm voneinander entfernt sind.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Dichte 3 mm Dichte 5 mm

Wenn Sie einen "Offset" eingeben, wird die "ZickZack malen" Linie in der definierte Entfernung zur ursprünglichen Position platziert. Wenn der Wert negativ ist, bewegt sich die "ZickZack malen" Linie vom Umriss nach innen und wenn der Wert positiv ist, nach außen. Der Standard-Offsetwert ist 0 und kann nur von Ihnen geändert werden. Alle Änderungen, die Sie an dem Offset vornehmen, werden automatisch in der Vorschau angezeigt. Sie können einen beliebigen Wert eingeben und mit "Enter" angewenden. Zusätzlich können Sie auf das Feld klicken und das Mausrad drehen, falls vorhanden. Offset kann Werte von -15 mm bis 15 mm annehmen.



Zickzack malen - Offset positiv Zickzack malen - Offset negativ

Schneideplotter-Voreinstellungen

Alle Objekte werden gemalt, wenn Sie einen Stift auf in Ihren digitalen Schneideplotter einsetzen und das Muster dann zum Schneideplotter exportieren. Beim Export von Malmustern muss der Plotter mit niedriger Geschwindigkeit und wenig Druck arbeiten, um die besten Ergebnisse zu erzielen. Dies sind einige Einstellungen, die Sie entweder für jedes Objekt, hier in "Eigenschaften", mit den folgenden Optionen (Schneiddruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneiddurchgänge) anpassen müssen oder im "Exportieren zu Schneideplotter"-Dialog. Um Sie bei der Auswahl der richtigen Einstellungen je nach Material und Art der Anwendung zu unterstützen, haben wir verschiedene Voreinstellungen vorbereitet. Klicken Sie auf die Schaltfläche “Schneideplotter-Voreinstellungen“ und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü eine der verfügbaren Voreinstellungen für Ihren Schneideplotter und das zu verwendende Material aus. Diese Voreinstellung wirkt sich nur auf die ausgewählten Objekte aus. Zum Beispiel für Benutzer, die den Artistic Edge Cutter zum Malen verwenden, können Sie die Voreinstellung Edge , Paint wählen. Nach der Auswahl der Voreinstellung werden Sie sehen, dass sich die Werte von die folgenden Eigenschaften ändern (Schneidedruck, Schneidegeschwindigkeit, Schneiddurchgänge).

"Schneidegeschwindigkeit": Mit diesem Wert können Sie die Geschwindigkeit angeben, mit der der Schneideplotter das Muster malt. Die Werte dafür liegen zwischen 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 am Plotter vornehmen. Daher darf die Geschwindigkeit in den Eigenschaften während der laufenden Produktion nicht verändert werden.

"Schneiddruck": Mit diesem Wert können Sie den Druck angeben, den der Schneideplotter auf seinem Kopf ausübt. In unserem Fall werden wir einen Stift in unserem Plotter verwenden, um ein Muster zu malen, daher muss der Druck geringer sein, als wenn tatsächlich ein Messer verwendet würde. Der Wert für den Schneiddruck liegt zwischen 0 - 100, der maximale Druck, den jeder Plotter unterstützen kann, ist 100. Bei einigen Schneideplottern können Sie diesen Wert möglicherweise nicht über unsere Software einstellen, Sie

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

können jedoch Anpassungen über das Bedienfeld am Plotter vornehmen. Daher kann der von Ihnen gewählte Wert ignoriert werden. Der Wert des Drucks variiert von Material zu Material, stärkeres Material benötigt mehr Druck und dünneres weniger.

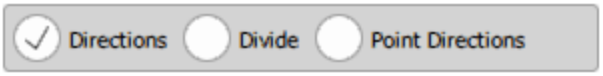
"Schneidurchgänge": Sie können die Anzahl der Durchgänge angeben, mit denen das Muster erstellt werden soll. Es definiert, wie oft jede Form von der Maschine gemalt wird.

Überlappungen entfernen:

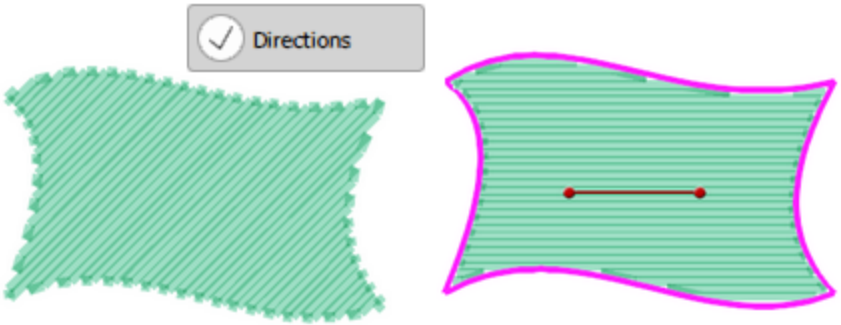
Ist ein automatischer Filter, der alle Überlappungen zwischen den Objekten der Vektorentwürfe entfernt. Dieser Filter verwendet künstliche Intelligenz und wird nur dort angewendet, wo es nötig ist. Die Anwendung des Filters führt zu einer Verringerung der Stiftfarbe, die auf den Stoff oder ein anderes Material aufgebracht wird. Es ist auch möglich, den Überlappungsstatus jedes Objekts manuell zu ändern. Es gibt drei mögliche Optionen, die Sie anwenden können: "Automatisch", "Nie" und "Immer". "Automatisch" ist die Standardoption, die die bestmöglichen Ergebnisse für das Muster erzielt. 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 gemalt werden und an der Überlappung die Farbe aller überlappenden Objekte übereinander gemalt wird. „Immer“. Ist die gegenteiliege Option zu "Nie". Wenn „Immer“ 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 gemalt werden. Die Software verwendet dieses Werkzeug, um Ihr Muster effizienter und wirtschaftlicher zu gestalten. Das Trimmwerkzeug muss immer mit Vorsicht oder im Anschluss an dieEinstellung "Überlappungen entfernen - "Nie" angewendet werden.

Stichrichtung

Der Stichrichtung ist ein spezieller Betriebsmodus, der Werkzeuge bereitstellt, um die Richtungen der Farblinien anzupassen und Objekte in Abschnitte zu unterteilen. Mit den verfügbaren Werkzeugen von "Stichrichtung" können Sie das Erscheinungsbild Ihrer Muster verbessern. Wenn Sie "Stichrichtung" starten, sehen Sie für jedes Objekt, auf das Sie klicken, im oberen Teil des Arbeitsbereichs die verfügbaren Stichrichtungsoptionen. Wenn Sie z. B. auf ein Objekt "ZickZack malen" oder "Reihenfüllung malen" klicken, sehen Sie drei verfügbare Funktionen: "Richtungen", "Unterteilen"und "Punkt Richtung".

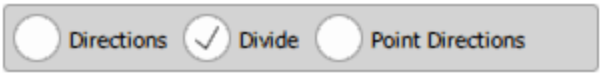


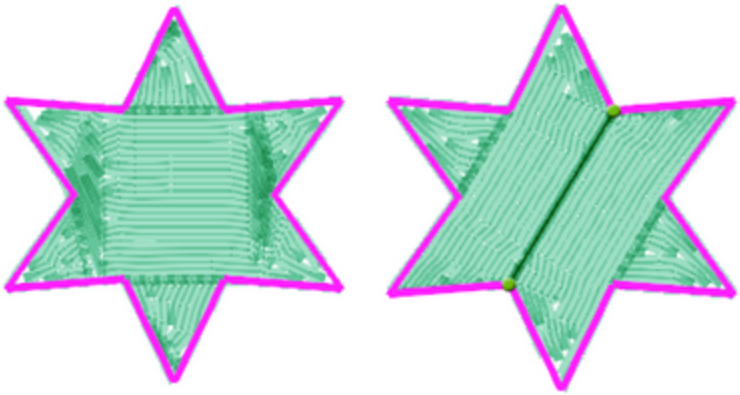
Wenn Sie den Stichrichtung starten und auf ein "Stepstich malen" Objekt wie im folgenden Bild klicken, haben Sie nur die Option "Richtung" und müssen klicken und ziehen, um eine Linie zu zeichnen, die die Richtung der Mallinien definiert. Sobald Sie die Maus loslassen, wird die Richtung automatisch übernommen.



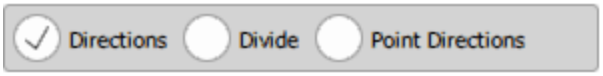
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

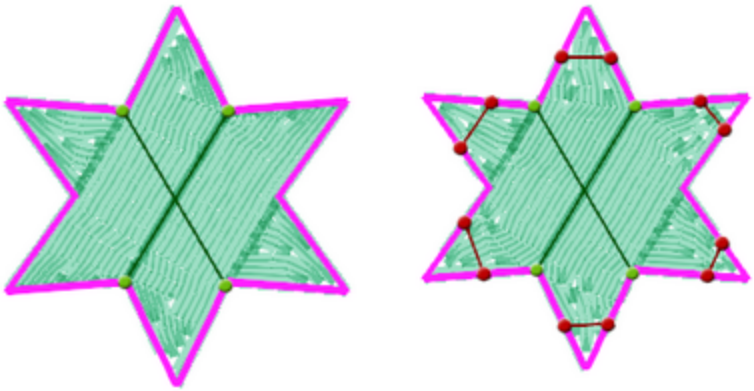
Wenn Sie auf "Reihenfüllung malen" klicken, wie in der folgenden Abbildung, stehen Ihnen ebenfalls alle Optionen für Stichrichtung zur Verfügung. Klicken Sie auf die gewünschte Option um auszuwählen. Lassen Sie uns "Unterteilen" verwenden.



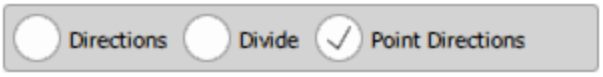


Jetzt können Sie weitere Trennlinien hinzufügen oder zu einer anderen Option wechseln. Wenn Sie "Richtung" starten, können Sie eine oder mehrere Richtungslinien hinzufügen, bevor Sie zu einem anderen Werkzeug wechseln.

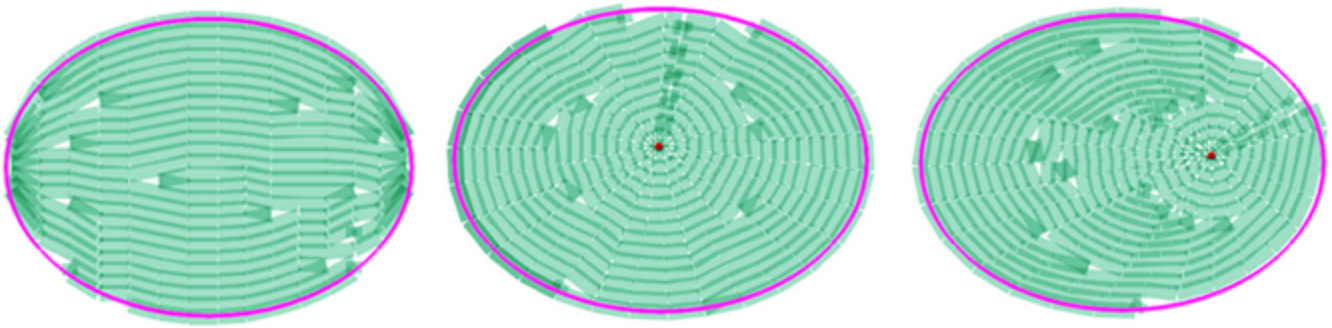




Die dritte Option aus dem Stichrichtungs-Werkzeug ist "Punkt Richtung" und wird nur bei den Stichtypen "ZickZack malen" und "Reihenfüllung malen" angezeigt. In diesem Modus können Sie einen Punkt auf einem Objekt festlegen, und das Objekt wird von seinem äußeren Rand in Richtung des ausgewählten Punkts mit Farblinien gefüllt.

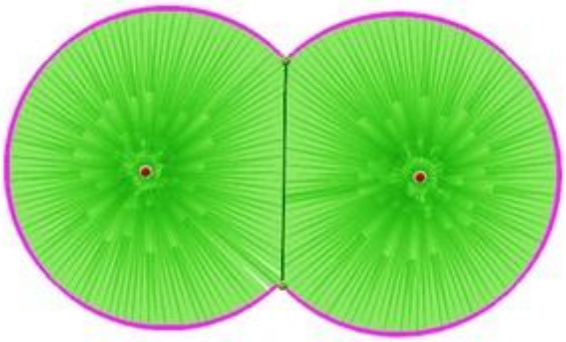


© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Punkt Richtung bei "Reihenfüllung malen"

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 "Unterteilen"-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 "Realistische Farbe" aktivieren, versucht die Software, eine realistischere Vorschau des von gemalten Musters zu erstellen. Die Strichlinien werden weitgehend transparent dargestellt, so dass die Farbe in den überlappenden Bereichen dunkler erscheinet. Dies gibt Ihnen eine realistischere Vorschau des Endergebnisses. Wenn Sie jedoch die Option "Realistische Farbe" deaktivieren, erscheint eine einfarbige Darstellung, die Standardeinstellung für Objektfüllungen mit Strichlinien. Dies ist eine sehr nützliche Option, mit der Sie eine bessere Vorschau auf das fertige Malergebnis erhalten.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Realistische Farbe deaktiviert

Realistische Farbe aktiviert

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 jeweilige Registerkarte im obigen Bild, um ihre Optionen anzuzeigen.

Allgemein

Auf 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 "Anzahl der Stufen für Rückgängig" entsprechend Ihren Bedürfnissen erhöhen oder verringern. Die von Ihnen definierte Zahl ist die Anzahl der Vorgänge, die Sie rückgängig machen können.

The "Update Manuals" button appears only if there is an update available for the currently selected language.

> Beachten Sie, dass eine hohe Anzahl an Rückgängig-Stufen mehr Systemspeicher belegt.

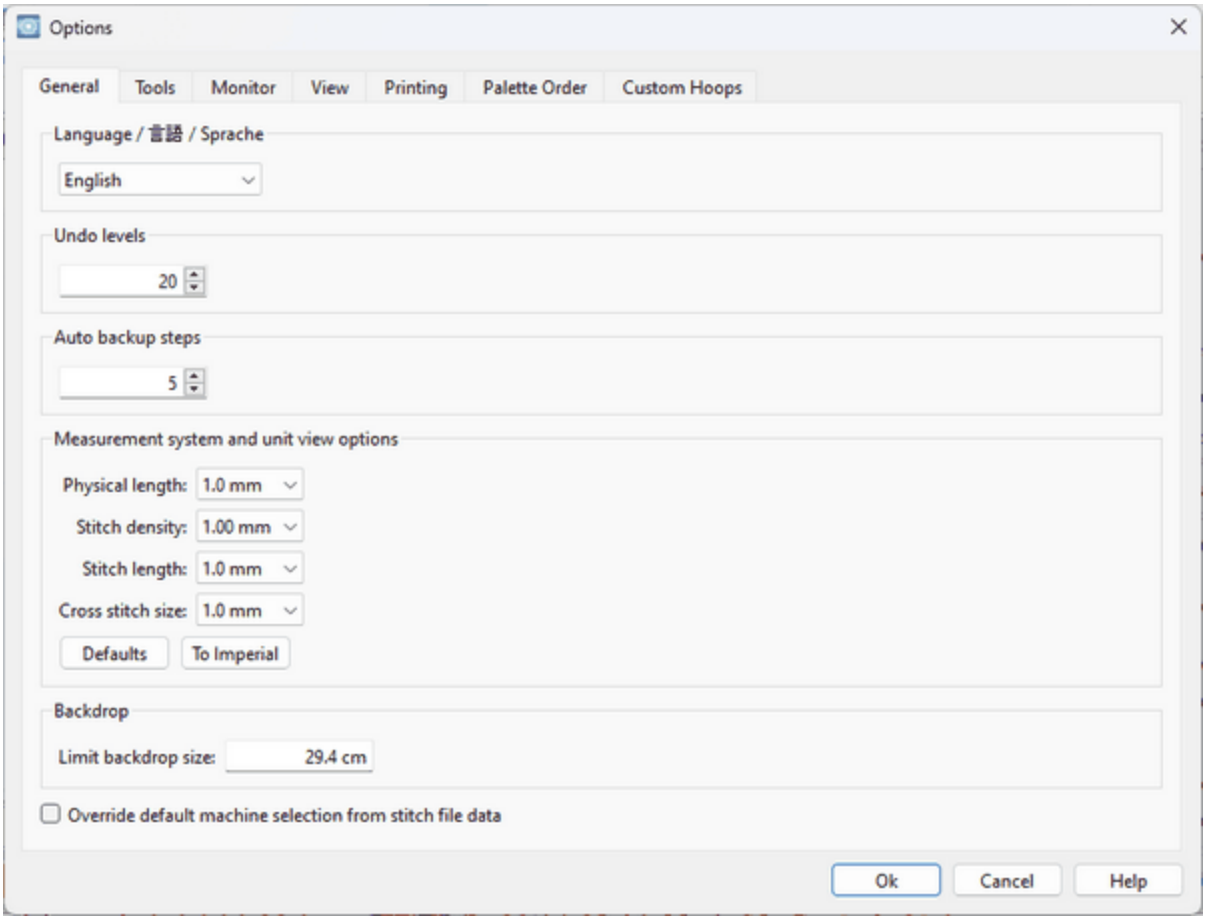
Mit der Option "Automatische Sicherungschritte" können Sie festlegen, nach wie vielen Ihrer Aktionen eine Sicherung durchgeführt wird. Wenn "Automatische Sicherungschritte" beispielsweise auf 5 festgelegt ist, erstellt die Software immer nachn 5 Änderungen an einem Entwurf, eine Sicherung.

Sie können 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.

"Hintergrundgröße begrenzen" passen Sie an, indem Sie einen neuen Wert eingeben. Dieser numerische Wert gibt die maximale Breite oder Höhe eines importierten Bildes an. Wenn ein Mass eines importierten Bild (Breite oder Höhe) größer als das standardmäßige "Limit der Hintergrundgröße" (29,5 cm) ist, werden die Auflösungswerte (Breite, Höhe und dpiautomatisch angepasst, um diesem Limit zu entsprechen.

By checking the "Override default machine selection from stitch file data" option, the default machine will change based on the imported stitch file like .pes, .jef etc. Therefore if you import a .jef file and your default machine was set to Brother, it will automatically change to Janome machine. Currently the supported stitch file formats are . pes, .jef, .jef+ and .jpx.

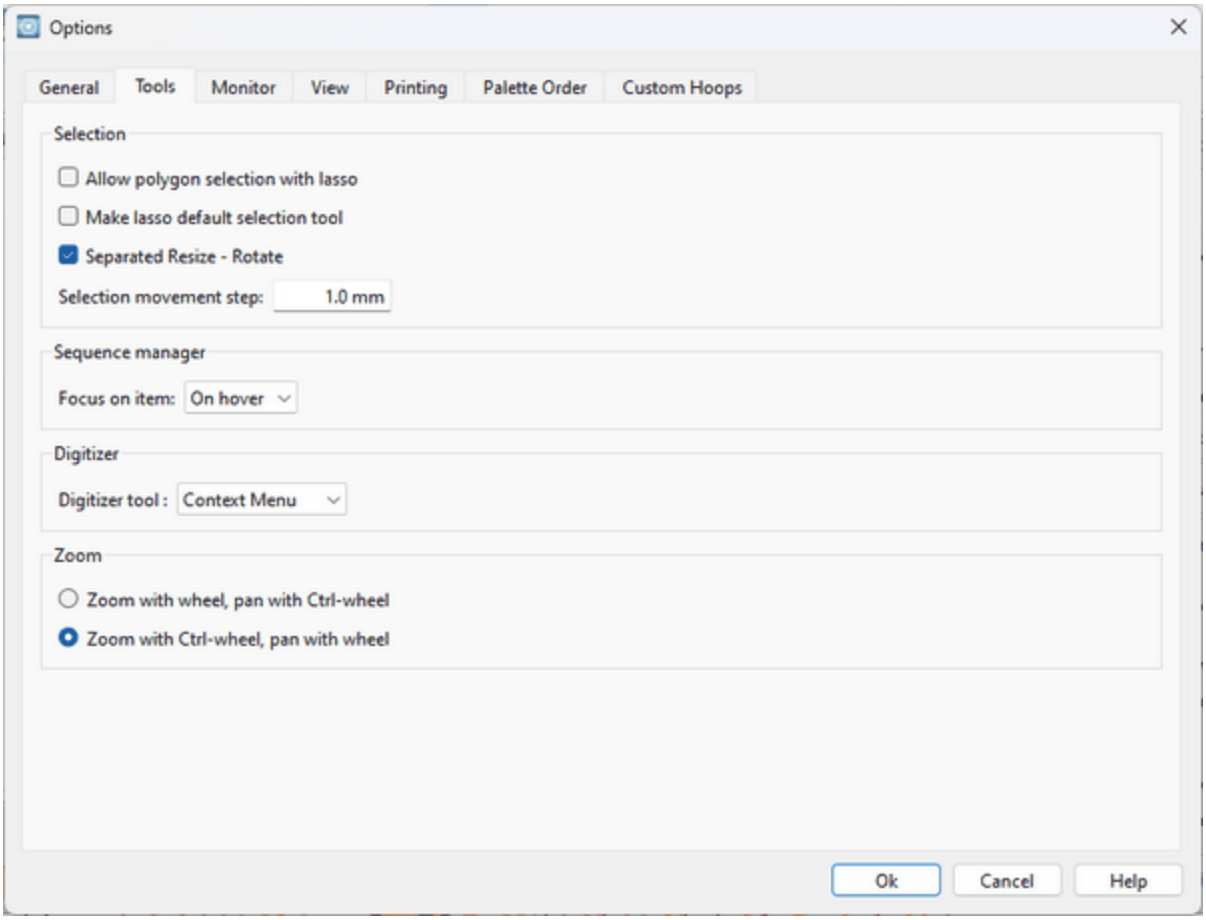
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Werkzeuge

In der Registerkarte "Werkzeuge" können Sie einige Optionen ändern zu den "Auswahl"werkzeugen, den Fokusstatus der Reihenfolge und die Auswahl eines "Modus für das Digitalisierwerkzeug" .

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Auswahl

- Wenn Sie das Häkchen bei "Polygonauswahl mit Lasso zulassen" setzen, aktivieren Sie eine zusätzliche Funktion des Lasso-Werkzeugs. Mit dieser Funktion können Sie mit geraden Linien eine Auswahlumrandung zeichnen. Um einen geradlinigen Auswahlrahmen zu zeichnen, starten Sie das Lasso-Werkzeug und immer wenn Sie eine Linie während einer Lasso-Auswahl erstellen, müssen Sie zweimal klicken, um den Startpunkt und den Endpunkt der Linie zu definieren. Wenn die letzte gerade Linie Ihrer Auswahl den Anfangspunkt erreicht, wird Ihr Auswahlpolygon erstellt und es aktiviert alle Musterobjekte, die es umgibt.
- Sie können das "Lasso" als Standard-Auswahlwerkzeug festlegen, indem Sie "Lasso als Standardwerkzeug festlegen" anklicken.
- Die Software verfügt über 2 Betriebsarten für Veränderungen am Motiv. Der Standardwert ist "Größe ändern - drehen getrennt". Dies bedeutet, dass standardmäßig bei der Auswahl eines Objekts "Größenskalierung" -Griffe vorhanden sind und Sie auf das Objekt klicken müssen, um zu den "Drehen" -Griffen zu wechseln. Weitere Informationen sind zum Thema verfügbarObjekte verändern.
- Im Feld "Auswahl der Schrittweite" können Siedie Entfernung angeben, um die ein Objekt bei jedem Drücken der "Pfeiltaste" auf der Tastatur bewegt werden soll. Der Standard wert für die Schrittweite ist 1 mm.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

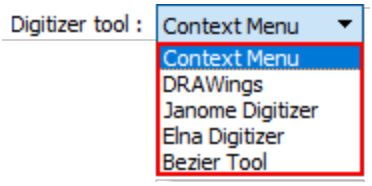
Reihenfolge

Über das Dropdown-Menü "Fokusieren auf Objekt" können Sie festlegen, wann die Objekte im Arbeitsbereich bei der Arbeit mit der Reihenfolge fokussiert werden. Um diese Option anzuwenden, klicken Sie im Dialogfeld auf OK und starten Sie die Software neu.

- "Beim Schweben": Wenn Sie diese Option aktivieren, wird ein Objekt, über das Sie den Mauszeiger in der Reihenfolge bewegen, sofort hervorgehoben (hervorgehoben und Zentral im Ansichtsfenster der Software angezeigt).
- Bei Klick: Wenn Sie diese Option auswählen, wird jedes Mal, wenn Sie in der Reihenfolge auf ein Objekt klicken, dieses sofort fokussiert (hervorgehoben und zentral im Ansichtsfenster der Software dargestellt).
- "Nie": Durch Auswahl dieser Option wird die Fokusoption deaktiviert.

Werkeug Digitialisieren

Im Allgemeinen können Sie mit dem Werkzeug "Umrissformen" verbundene Kurven- oder Linienobjekte erstellen. Da dies das meistverwendete Digitalisierungswerkzeug ist, werden hier verschiedene Betriebsmodi zur Verfügung gestellt. So das Benutzer, die an andere Entwurfssoftware,(wie zum Beispiel ein Vektordesign Programm) gewöhnt sind, sich leichter mit der Anwendung dieses Werkzeugs vertraut zu machen. Über das Dropdown-Menü " Digitalisier-Werkzeug" können Sie eine Betriebsart für das Werkzeug "Digitalisiere - Umriss" auswählen. Alle Betriebsarten haben die gleichen Funktionalitäten, der Unterschied liegt in der Art des Digitalisierens. Weitere Informationen zu den Betriebsarten und ihrer Verwendung finden Sie unter dem Thema Konturformen.

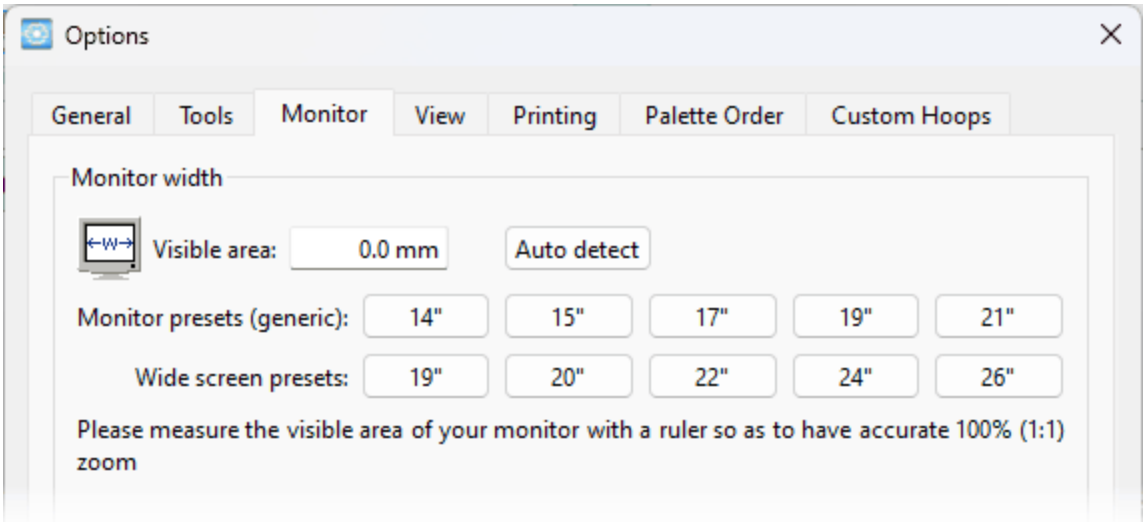


Schließlich enthält der Adv.Scanner-Optionsschalter spezielle Einstellungen für den Scanner. Bitte ändern Sie diese Optionen nicht. Diese Optionen dürfen nur in speziellen Fällen von erfahrenem Personal bearbeitet werden.

Bildschirm

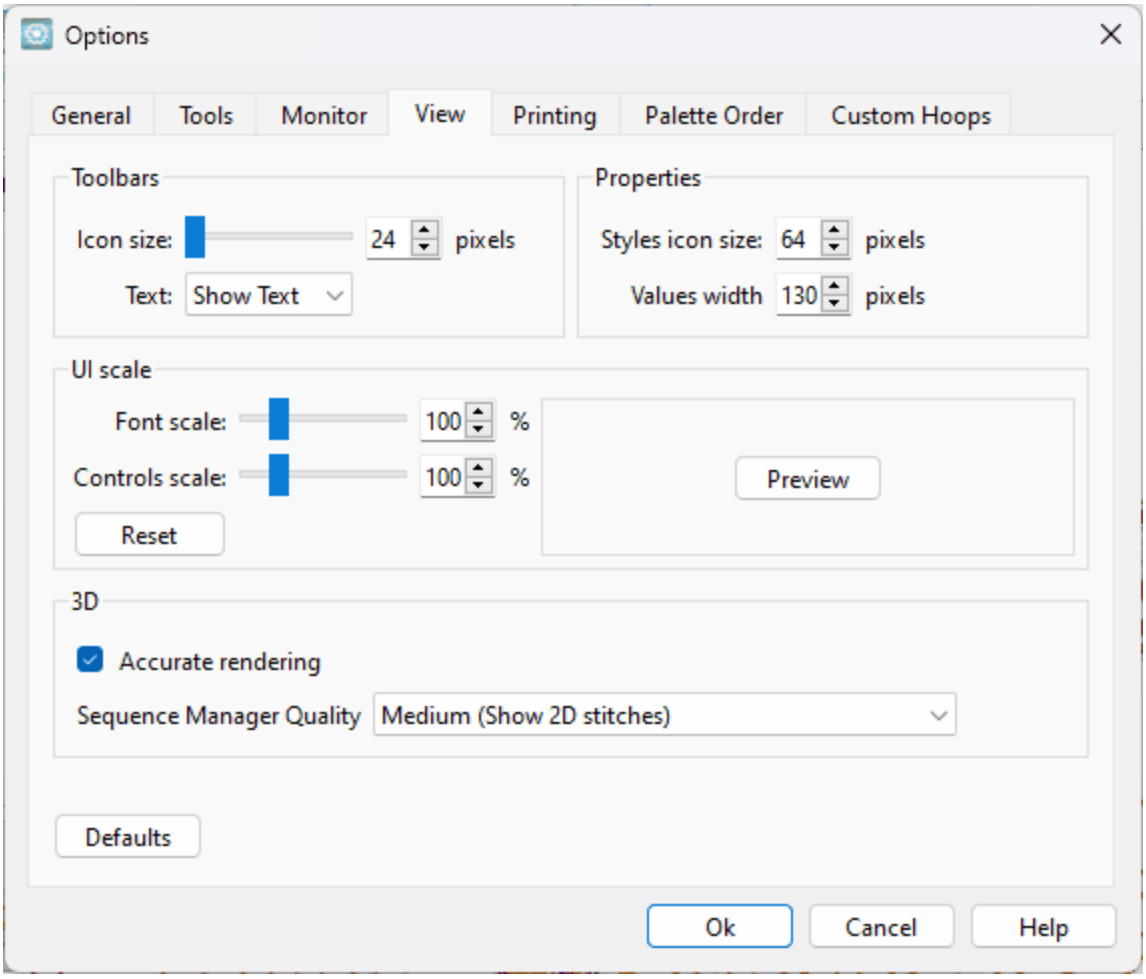
In der Registerkarte "Bildschirm" können Sie die tatsächliche Breite des Bildschirms einstellen. Dies ist wichtig, wenn Sie Ihre Stickmuster in ihrer tatsächlichen Größe sehen möchten, wenn auf die 100 %-Zoom-Auswahl klicken. Um die Breite Ihres Monitors zu ermitteln, können Sie den sichtbaren Bereich mit einem Lineal ausmessen. Das Ergebnis Ihrer Messung muss in das Textfeld "Sichtbare Fläche" im richtigen metrischen Format eingetragen werden. Wenn Sie die Größe Ihres Monitors in Zoll kennen, können Sie diese auch einfach in die Schaltfläche "Sichtbare Fläche" eingeben. Das Programm wird die Breite Ihres Monitors automatisch einstellen. Mit der Option "Autoerkennung" versucht das Programm, die Größe Ihres Monitors automatisch zu erkennen. Um Ihre Änderungen zu aktivieren, müssen "OK" klicken. Wenn Sie das nächste Mal, Ihr Stichmuster im 100%-Zoom betrachten, wird Ihr Musters in Originalgröße angezeigt.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Ansicht

In the "View" tab you can adjust the way that you are viewing tool-bars. You can change the size of the "Stitch type" icons, the "Style icons" and the icons of the "Standard" and the "Tools" toolbar. You can also select whether "Label" text will be displayed or not and the position of the label.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Properties

- Styles icon size: In this numeric field you can specify the size of the "Style" icons of the "Properties" toolbar. The number of this field shows the pixel size of the icons. You can enter the exact size you want or you can adjust size by clicking the arrows next to the value or by clicking on the value and rotating the mouse wheel if there is one. The size of the Styles icon cannot be more than 64 pixels.
- Values width: In this numeric field you can specify the values' width of the Properties toolbar. You can enter the exact size you want or you can adjust size by clicking the arrows next to the value or by clicking on the value and rotating the mouse wheel if there is one. The "values width" of the Properties toolbar cannot be less than 100 pixels.

Tool-bars

Using the "Icon size" track bar you can define the size of the icons for "Standard" toolbar on the top area of the application and for the "Tools" toolbar on the left area of the application. The number you define is the size of the icon in pixels. Additionally you can select whether you want the label text to be displayed next to each icon or not.

Ui scale

Using the "Font scale" or the "Controls scale" track bars you can scale the visible "Fonts" or the "Controls" of the software in general. Using "Reset" button you can restore the default UI scale.

Finally, using the "Defaults" button you can restore the default values in the "View" tab, except from the "UI Scale" which has a separate "Reset" option. To apply all the adjustments you have made, you have to click on the "OK" button of the "Options" dialog and restart the software. The next time that you will start the software all the changes you have made will take effect immediately.

3D

At this section you can make adjustments on the 3D settings of the software.

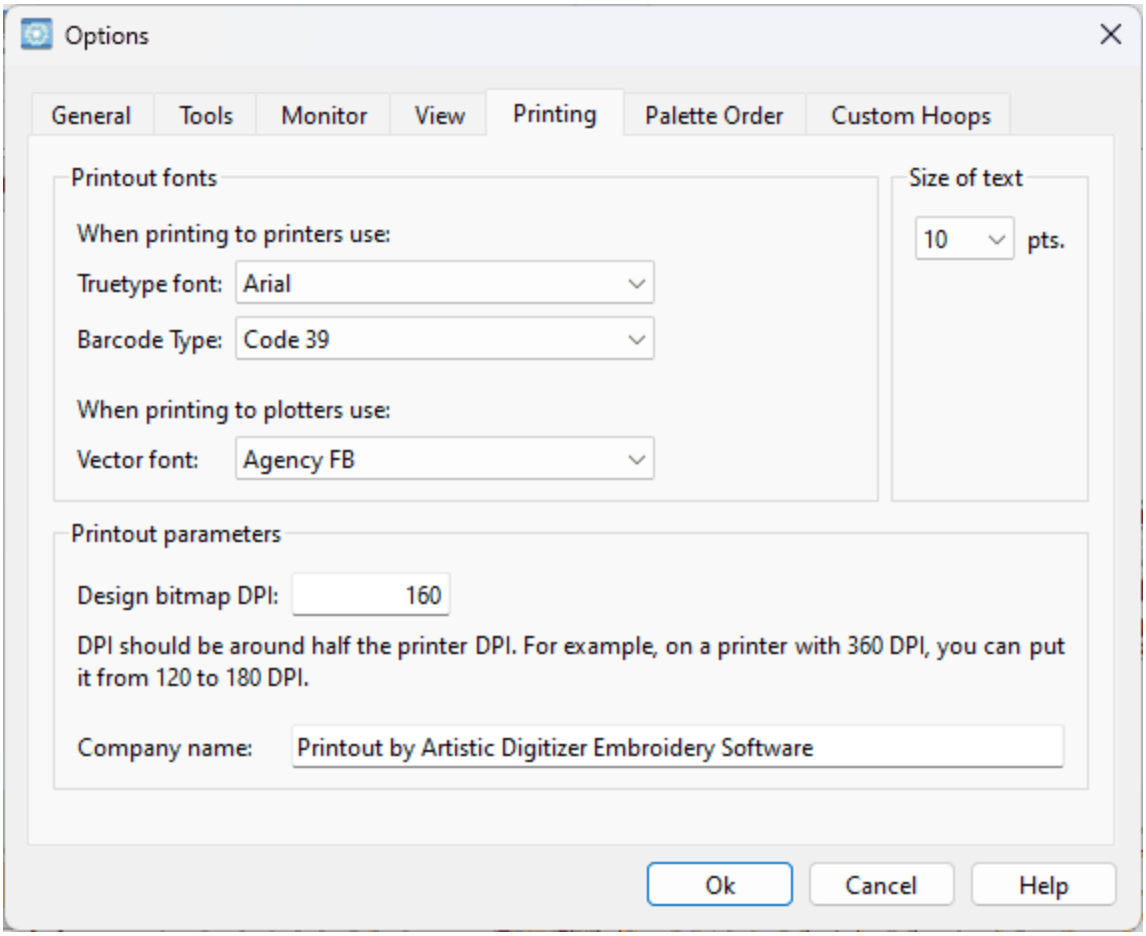
- By checking the "Accurate rendering" option, the 3D quality will be better and more accurate.
- From the "Sequence manager Quality" drop down menu, you can select the quality of the shapes on the sequence manager. You can set the quality to "Low(show outline when possible)", Medium(show 2D stitches), or "High(Show 3D stitches)".

These settings affect the speed of the software, together with the quality of the rendered 3D output.

Drucken

Auf der Registerkarte "Drucken" können Sie die Schriftarten für den Ausdruck, die Textgröße und die Druckparameter einstellen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.



Schriftarten zum Ausdrucken

In the "Printout fonts" option you can set which "True Type font" the printer will use for printing, which "Vector font" the plotter will use for printing and the "Barcode Type" you prefer to see in the Printout. The "Barcode Type" that is supported, is the "Code 39" and the "Extended Code 39"

Also, in the "Size of text" option you can specify the size of the fonts in the printout. Click on the drop down menu and select a size.

Druck-Parameter

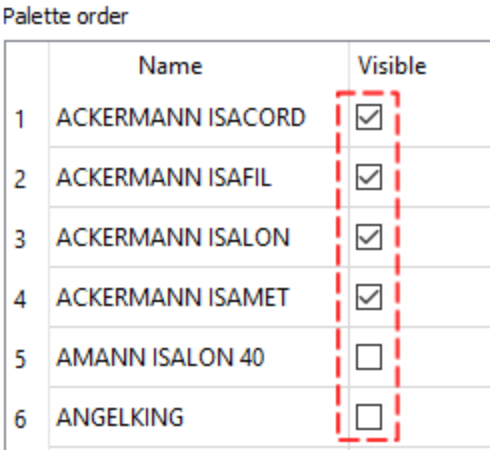
In den "Druckparametern" können Sie die "DPI" (Dots Per Inch) des Ausdrucks und den "Namen/Slogan", der auf dem Ausdruck erscheinen soll, festlegen. Die Einstellung der "DPI" des Ausdrucks ist wichtig für die Qualität des Ausdrucks. Der DPI-Wert, der in das Feld "DPI Wert" eingetragen werden muss, sollte etwa die Hälfte der DPI betragen, die der Drucker leisten kann. Bei einem Drucker mit 360 dpi können Sie z. B. einen Wert von 120 bis 180 dpi einstellen. In das Feld "Firmenname" können Sie den Namen der Firma oder einen Slogan eintragen, der im Ausdruck zu lesen sein soll.

Farbkarten Reihenfolge

Über die Registerkarte "Farbkartenreihenfolge" können Sie auswählen, welche der verfügbaren "Garntabellen" sichtbar sein sollen und die Reihenfolge ändern, in der sie in der Liste im "Farbmanager" erscheinen.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

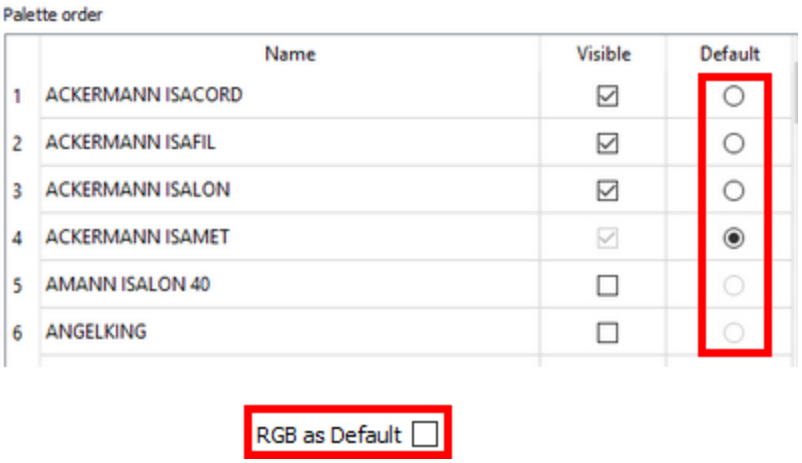
Verwenden Sie das Kontrollkästchen neben den verfügbaren Tabellen der Garnhersteller, um auszuwählen, welche in der Liste des Farbmanagers oder der Registerkarte "Farben" verfügbar sein sollen.



Zusätzlich können Sie eine der verfügbaren Farbkerten auswählen und an eine andere Position in der Liste ziehen. So können Sie die am häufigsten verwendeten Garntabellen in die praktischste Position verschieben.

Standard-Farbkarte festlegen

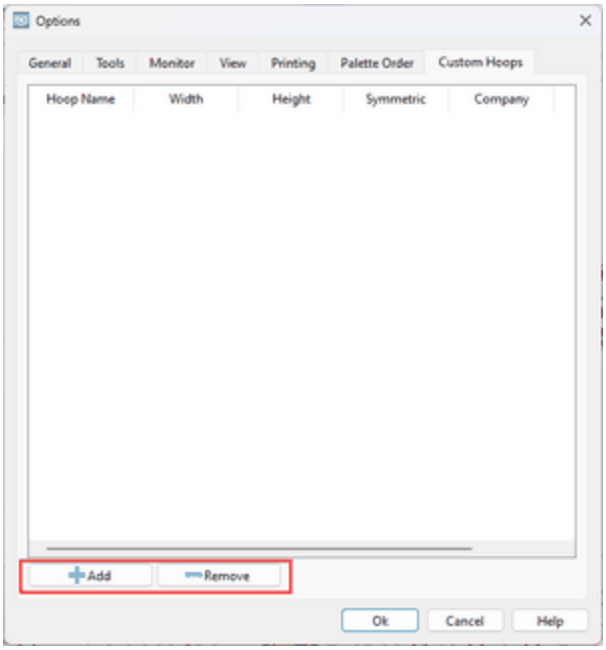
Über das Auswahlfeld "Standard" können Sie auch die Standard-Farbbkarte bestimmen, die für jedes neue Muster verwendet werden soll. Wenn Sie mit RGB-Farben arbeiten möchten, können Sie im unteren Teil des Dialogs die Option "RGB als Standard" aktivieren.



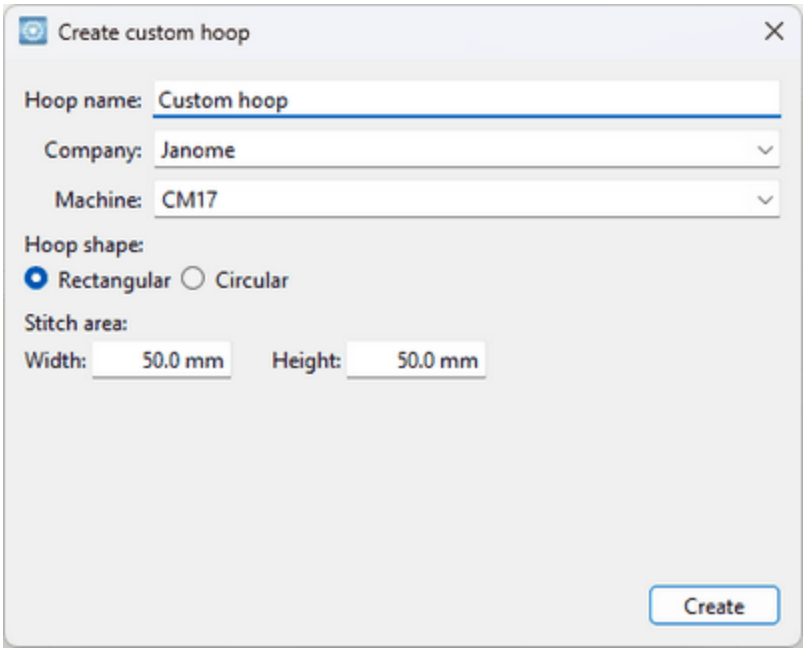
© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

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 Dialog "Erstellen Sie einen benutzerdefinierte Rahmen" 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 die ausgewählte Maschine hinzugefügt, sodass Sie ihn immer wieder verwenden können. Die Maße, die Sie eingeben, müssen die Abmessungen sein, die der Rahmenhersteller für diesen 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 "Erstellen" klicken.



© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- Rahmen Name - Beschreibung: Die erste Option, die Sie haben, ist die Eingabe des Rahmennamens in das jeweiligen Feld. Der Name, den Sie in dieses Feld eingeben, den bekommen Sie in der Liste angezeigt. 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 in das Feld Rahmenname 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 dafür verfügbaren Rahmen hinzugefügt.
- Rahmen-Form: Wählen Sie, ob der neue Rahmen rechteckig oder kreisförmig sein soll.
- Breite: In dem Feld "Breite" geben Sie die Breite des Stickrahmens ein, den Sie erstellen möchten.
- Höhe: In dem Feld "Höhe" geben Sie die Höhe des Stickrahmens ein, 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 wird. Um den Rahmen zu verwenden, den Sie erstellt haben, müssen Sieeinen Rahmen auswählen auf der Registerkarte "Willkommen" oder über das Symbol "Maschine / Rahmen" in der Werkzeugleiste.

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

- A -

Abkürzungen 243
Abrundungen 170
Alles auswählen 132
Allgemein 441
  Allgemeine - Mustereigenschaften 441
Anordnen
  Kreisförmig 180
  Rechteckig 180
Anordnen -Füllmuster
  Form Anpassung 325
Anordnen kreisförmig 188
Anordnen rechteckig 182
Anordnung
  Anordnung auf Kontur 346
  Blumenranke 329
  Verschachtelte Anordnung 355
Anordnung und Klone 351
Anordnungs -Füllmuster
  Einzelne Linie 324
  Linienanpassung 327
Anordnungs-Füllmuster
  Kontur füllen 322
Anordung 310
Anordung - Füllmuster 312
Anordung bei Füllung 312
Anordung-Füllmuster
  Kreisförmige Füllung 319
  Rechteck füllen 315
Ansicht
  3D Vorschau 142
  Stiche 142
  Stichpunkte 142
  Umriss 142
Ansicht der Dicke 143
Anzahl der Strahlen eines Sterne 175
Applikationen
  Sequenz 392
Applikationrahmen Abstand nach außen 442
Arbeitsbereich 30
Arbeitsraum 30
Artistic Edge
  Artistic Edge 116
  Zum Plotter exportieren 116
Aufbrechen 228
Ausrichten 221
Ausschneiden 211, 512
Auswahl beliebiger Farbe 267
Auswahl in Reihenfolge 135
Auswahl nach Farbe 134
Auswahl nach Füllfarbe 267
Auswahl nach Stichart 133
Auswahl per Einzelklick 235
Auswahl umkehren 132
Auswahlmöglichkeiten 130
Autom. Text 243
Automatische Formen erstellen 163
Automatische Ränder 197
Automatische Stickreihenfolge 462

- B -

Benutzerhandbuch 21
Beschriftung 241
Beschriftung bearbeiten 256
Bild von der Kamera 82
Bitmap 57
Bitmap vom Scanner importieren 84
Bitmaps importieren 57
Blumenranke
  Blatt skalieren 329
  Blume skalieren 329
  Ranke drehen 329
  Zweige drehen 329
Blumenranken 299
Blumenranken bearbeiten 299
Blumenranken erstellen 299
Breite 178
Browser 47
Browser durchsuchen 47

- C -

Clipart-Bibliothek 292
Color management 548

- D -

Dateiformate 88
Dateimanager 125, 128
Design Werkzeuge 155
Dickenansicht 143
Digitalisierwerkzeuge
  Freihandform 161
Doppelter Durchgang 412
DRAW-Datei öffnen 46
Drehen 217
Dropbox 96
Drucken & Schneiden 522

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Druckereinstellungen 90
DXF 104, 107

- E -

EchoQuilten 305
Eigenschaften
Applikationen 392
Eine Ebene nach hinten 275
Eine Ebene nach vorne 275
Einfügen 211
Einstellungen 566
Ellipsen 166
Ellipsen erstellen 166
Export
Zu Dropbox 96
Export zur Dropbox 96

- F -

Fadenschneideabstand Abstand bei Kreuzstich 442
Fadenschneideabstand zwischen Objekten 442
Farbauswahl 267
Farben ändern 266
Farbmanagement 262, 548
Farbmanager 268
Formen 165
Schneiden 225
Schweissen 225
Zuschneiden 225
Formen einfügen 165
Formpunkte bearbeiten 201
Fotostich 403
Füllen 266
Füllfarbe festlegen 266
Füllung 372, 552
Füllung Kristallkontur 505
Füllung Kristallumrisstift 505

- G -

Gleiche Breite 224
Gleiche Breite erstellen 224
Gleiche Größe 224
Gleiche Größe erstellen 224
Gleiche Höhe 224
Gleiche Höhe erstellen 224
Grafikobjekte Farbe 266
Größe 214
Gruppe 227
Gruppierung aufheben 227

- H -

Harmonie 270
Hilfe 21
Hilfslinien 150
Hilfslinien hinzufügen 150
Hinter das Muster 275
Hintergrund 60, 401, 402
HIntergrundstoff auswählen 368
Höhe 178
Holen Sie sich ein Bild von der Kamera 82
Hülle / Umschlag 252

- I -

Importieren
Bitmap 55
Stickerei 55
Vektor 55
In Redwork umwandeln 308
In Umformpunkte umwandeln 85
In Vektordatei exportieren 103
Installation 12

- K -

Keine Fadenschnitte innerhalb kombinierter Objekte 442
Keine Füllung 374
keine Kontur 412
Klone 220
Knoten auswählen 203
Knoten anzeigen und - ausblenden 239
Knoten bearbeiten 201
Knoten bearbeiten - Editor 201
Knoten hinzufügen - löschen 204
Knoten verschieben 204
Kombinieren 228
Kontur 412, 558
Satinstich seriell 417
Kontur teilen 209
Konvertieren
Automatischer Rand 296
Echo Quilten 296
Füllung aus Formen erstellen 296
Füllung in Mittellinie umwandeln 296
In Kurven umwandeln 296
Messer 296
Ranken erstellen 296

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Konvertieren
Umriss in Objekt umwandeln 296
Umrisse aus Formen erstellen 296
Kopieren 211
Kreuz 401
Objekteigenschaften 401
Kreuzstich
Hintergrund 401
Kreuzstich 401
Zellgröße 401
Kreuzsticharten 359
Kristall Umriss, Stift 505
Kristalle 470
Kristallformen verwenden 473
Kristalle auswählen 135
Kristalle einfügen 164
Kristalle exportieren 107
Kristalle überlappen 509
Kristallfüllmuster
Einzellinie 498
Form passend 499
Kontur 495
Kreis 490
Linien passend 504
Rechteck 484
Kristallfüllung 479
Kristallmuster 474
Kristallmuster erstellen 474
Kuchen 167
Kuchen erstellen 167
Kurve bearbeiten 204

- L -

Lackstich 405
Langsames Neuzeichnen
Durch Objekte - Stiche navigieren 147
Simulation 147
Lauf- / Heftsticharten 359
Laufsticharten 359
Lichtquelle 144
Lichtquelle festlegen 144
Löschen 211

- M -

Malen 542
Malen - Entwürfe malen 542
Messer 304
Messwerkzeug 142
Minimierung von Farbwechseln 442
Mit Dateien arbeiten 45
Mit der Maus auswählen
Einfacher Klick 130
Lasso 130
Rechteck 130
Monogramm 255
Beschriftung bearbeiten 256
Monogrammvorlage bearbeiten 257
Überlappende Bereiche 259
Monogrammvorlage bearbeiten 257
Muster drucken 91
Muster exportieren 96, 104
Stickerei Bild 101
Vektordatei 103
Muster laden 46
Muster öffnen 46
Muster speichern 88
Mustereigenschaften 441, 442
Mustereigenschaften Optimierung
Endpunkte bei engster Verbindung, auch beim Schneiden 442

- N -

nach Farbe 267
Nach Stiftfarbe auswählen 267
Nachzeichnen 57
Neigung 216
Netzfüllung 396
Neue Objekte als Klone 220
Neue Objekte als Klone hinzufügen 220
Neuordnen 275
Nichts auswählen 132

- O -

Objekt teilen 304
Objekte bearbeiten 201
Objekte erstellen 155
Objekte mit automatischer Größenanpassung 224
Objekte neu ordnen 275
Objekte spiegeln 218
Objekte verschieben 210
Objekteigenschaften 370
Füllung 372, 552
Keine Füllung 374
Keine Kontur 412
Kontur 412, 558
Reihenfüllung 387
Satinstich 374
Satinstich seriell 417

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Objekteigenschaften 370
Steppstich 380
Open as backdrop 60
Optimierung 441
Optimierungsstrategie 442
Optimierungstrategie 442
Optionen
Allgemein 566
Ansicht 570
Drucken 571
Farbkartenreihenfolge 572
Monitor 569
Werkzeuge 567

- P -

Paint transformations 551
Parallelogramme 172
Parallelogramme erstellen 172
Parameter 479
Platzierung des Textes 248
Polygone 174
Polygone erstellen 174

- Q -

Quilt 104
Export in Dxf 104
Zum Quilten exportieren 104
Quilten
Quilt block 305
Quiltprojekte. 398

- R -

Rahmen ändern 448
Ranken
Formen als Blatt hinzufügen 299
Formen als Blüte hinzufügen 299
Raster 145
Raster anzeigen 145
Realistische Farbe 563
Rechtecke 170
Rechtecke erstellen 170
Redwork 308
Reihenfolge 276
Reihenfolgenbeibehaltung, auch beim Schneiden 442
Reihenfüllsticharten 359
Reihenfüllung
Dichte 387
Länge 387
Muster 387
Reihenfolge 387
Stile 387
Überlappungen entfernen 387
Remove overlaps 231
Richtungswerkzeug 433
Rückgängig 231
Running
Single pass 412
Styles 412
Thickness 412
Triple pass 412

- S -

Satinlinien sticharten 359
Satinstich
Dichte 374
Muster 374
Schrumpfausgleich 374
Sequenz 374
Stile 374
Überlappungen entfernen 374
Unterlage 374
Satinstich seriell
Muster 417
Schrumpfausgleich 417
Umrissbreite 417
Unterlage 417
Satinsticharten 359
Schablone 528
Schablonenmuster 529
Schablonenbrücke 209
Schablonenparameter 536
Schneideigenschaften 518
Schneiden Drucken 121
Schneidmuster von Grund auf 512
Schneidmuster von Grund auf erstellen 512
Schnitt
Aufbrechen 518
Lauflinie 518
Lauflinie vorher 518
Netzfüllung 518
Nicht nutzbarer Teil 518
Satinlinie 518
Umriss 518
Umriss schneiden 518
Schnittvorlagen drucken 121
Schräg 216
Schrägtrapez 172

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Seitenanzahl der Polygone 174
Select Fabric 368
Serientext 288
Single crystals 164
Skalieren 214
Snap-Bewegung 238
Software key 16
Speichern 88
Speichern als 88
Spiegeln (x - Höhe) 218
Spiegeln (y - Breite) 218
Standardfarben festlegen 266
Standardfüllfarben 266
Standardumrissfarben 266
Startwinkel des Stern 175
Startwinkel Kuchen 167
Startwinkel Polygon 174
Steppstich
  Dichte 380
  Länge 380
  Muster 380
  Reihenfolge 380
  Schrumpfausgleich 380
  Stile 380
  Überlappungen entfernen 380
  Unterlage 380
Sterne 175
Sterne erstellen 175
Stichart 133
Sticharten 359
Stiche auswählen
  Alles auswählen 235
  Auswahl umkehren 235
  Nichts auswählen 235
  Rechteckauswahl 235
  Stiche 235
Stiche bearbeiten 234
Stiche bewegen 237
Stiche einfügen 238
Stiche löschen 239
Sticheditor 234
Stickdateien Importieren 85
Stickerei 359
Stickerei Bild exportieren 101
Stickerei fein 368
Stickerei leicht 368
Stickerei normal 368
Stickerei schwer 368
Stickerei Ultra leicht 368
Stickrahmen 147
Stickrahmen anzeigen 147
Stickreihenfolge Manuell 466
Sticksequenz 462
Stift 266
Stiftfarbe festlegen 266
Stipple Füllung 398
Stippling 398
Stoffauswahl 368
Stopwinkel Kuchen 167
Strahlenlänge des Sterns 175
Strichbreite ändern 550
SVG 103, 107
Symbol 291
Symbol einfügen 291
Symbolleiste
  Messen 142
System Anforderungen 12

- T -

Techniken 35
Text 241
Text hinzufügen 241
Textfarbe 266
Textform bearbeiten 247
Transformieren 212
Trapeze 172
Trapeze erstellen 172

- U -

Überlappende Bereiche in Monogrammen 259
Überlappende Kristalle 144, 509
Überlappungen entfernen 231
Übersicht Kurzbefehle 39
Umformpunkte verbinden 208
Umriss 266
Umriss in Objekt umwandeln 229
Umriss schließen 204
Umriss zu Objekt 229
Umrissbreite 412
  Dreifacher Durchgang 412
Umrissdicke 178
Umwandlungen Malen 551
Unten nach oben
  Aussen nach Innen 442
  Innen nach aussen 442
  Klein bis groß 442
  Klein nach Groß 442
  Links nach rechts 442
  Oben nach unten 442
  Optimierungsoptionen 442

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.

Unten nach oben
Rechts nach links 442
Update 17

- V -

Vektor 56, 430
Verändern 212
Veränderungen 201
Verteilen 221
Vom Scanner 84
Vor das Muster 275
Vorgefertigt 165
Vorlage drucken 94

- W -

Was ist Neu 22
Werkzeug Richtungen 561
Werkzeug Unterteilen 433, 561
Werkzeuge - Digitalisieren 155
Umrissform 156
Werkzeuge anzeigen 140
Werkzeugleiste
Druck 90
Werkzeug-Optionen 178
Widerholung 401
Wiederherstellen 231
Wiederholungen 402
Wireless Konfiguration 116

- X -

X Achse 178

- Y -

Y Achse 178

- Z -

Zauberstab 163
Zellgröße 401, 402
Zoom
Heraus zoomen 140
Hinein zoomen 140
Schieben 140
Zu DXF
HPLG 107
Zu HPGL 107
Zu SVG 107
Zu Kurve 204
Zu Linie 204
Zum Plotter exportieren 105, 108

© 2025 DRAWstitch Intl Ltd.