

Embroidery Software
USER'S MANUAL

Editing



SINGER

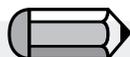
| Futura™

Im Detail: Blockbearbeitung

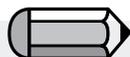
Blockbearbeitung

Mit diesen Software-Features können Sie ein Stickmuster bearbeiten oder ändern.

Wenn ein Muster mit Hilfe des Software digitalisiert wurde, können alle Informationen eines Blocks (eines Muster-Segments) modifiziert werden. Die Umrisslinie (die Punkte der Form), der Stichwinkel, Eingangs-/Ausgangspunkte, die Stickerei-Einstellungen und die Sticharten sind alles Elemente, die einen Block bestimmen und die Sie einfach ändern können.



Um diesen Anweisungen folgen zu können, müssen Sie auf dem Bildschirm eine „FHE“-Datei geöffnet haben.



Beachten Sie, dass sich der Mauszeiger (Symbol) ändert, wenn Sie über einen Punkt oder eine Linie fahren.



Eine Bearbeitung lässt sich auch äußerst erfolgreich auf Muster, die mit optionalen FUTURA-Produkten wie „AutoPunch“ und „HyperFont“ erzeugt wurden, anwenden.

Umrisslinien-Modus

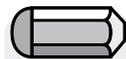
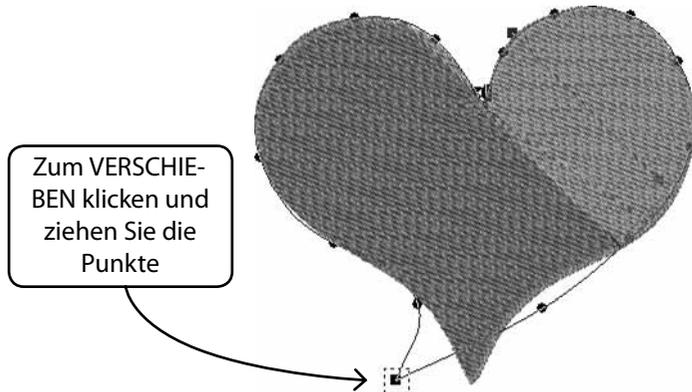
Die Punkte eines jeden Objekts können auch nach der Anwendung von Stichen noch verschoben werden.

So können Sie im Umrisslinien-Modus Punkte verschieben, hinzufügen oder löschen:

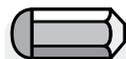
Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Bearbeiten-Symbolleiste.
>2	Klicken Sie auf den Block, den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert mit seinen ursprünglichen Punkten.
>3	Klicken Sie auf einen Punkt und verschieben Sie ihn durch Ziehen auf eine neue Position.	
>4	Rechtsklicken Sie und wählen Sie Punkt einfügen , und klicken Sie auf die gewünschte Position (zwischen Punkten usw.), um einen Punkt hinzuzufügen .	
>5	Rechtsklicken Sie und wählen Sie Punkt löschen und klicken Sie auf einen Punkt. Klicken Sie weiter die Entf -Taste Ihrer Tastatur, um die Punkte in ihrer Reihenfolge einen nach dem anderen zu löschen .	

Fortsetzung>

Schritt	Aktion	Ergebnis
>6	Wählen Sie Sticken aus der Bearbeiten-Symbolleiste.	Die Stiche werden mit den Änderungen neu erzeugt.



Wenn Sie die Abstandstaste gedrückt halten, können Sie mit der Maus zum Arbeitsbereich der Software scrollen.



Die **Linie** (zwischen zwei Punkten kann ebenfalls verschoben werden).

Stichwinkel

Durch die Änderung des Stichwinkels können Sie Ihr Muster interessanter und abwechslungsreicher gestalten.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Symbolleiste „Bearbeiten“ (Bearbeiten-Symbolleiste).
>2	Klicken Sie auf den Block, den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert mit seinen ursprünglichen Eingabepunkten.
>3	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste Bearbeiten die Option Stichwinkel .	
>4	Klicken Sie auf ein Ende der blauen Linie (die den Stichwinkel repräsentiert).	
>5	Stellen Sie die Linie auf den gewünschten Winkel.	
>6	Wählen Sie Sticken aus der Bearbeiten-Symbolleiste.	Die Stiche werden mit den Änderungen neu erzeugt.

Bild 1

Punkte auf der Umrisslinie verschieben.

Eingangs-/Ausgangspunkte

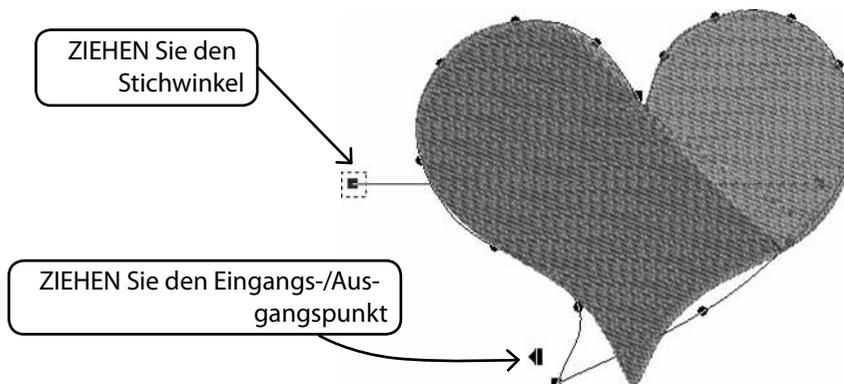
Ferner können Sie den Ort des Eingangs- und/oder Ausgangspunktes ändern, also den Ort, wo der erste Stich die Form **beginnt** und der letzte Stich die Form **verlässt**. Ein glatt verlaufendes Stickmuster verfügt über einen sorgfältig festgelegten Pfad.

So ändern Sie den Eingangs-/Ausgangspunkt:



Punkte, Stichwinkel und Eingangs-/Ausgangspunkte können sofort (vor der Anwendung von „Sticken“!) **ohne** die Änderung des **Bearbeiten-Modus** in der Liste geändert werden. Sobald Sie auf eine der Optionen klicken, ändert sich der Modus.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Bearbeiten-Symboleiste.
>2	Klicken Sie auf den Block , den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert mit seiner ursprünglichen Eingabeinformation.
>3	Wählen Sie aus der Drop-down-Liste Bearbeiten die Option Eingangs- & Ausgangspunkt .	
>4	Klicken und ziehen Sie den Eingangs- und/oder Ausgangspunkt zu einem neuen Ort.	
>5	Wählen Sie Sticken .	Die Stiche werden mit den Änderungen neu erzeugt.



Stickerei-Einstellungen im Modus Bearbeiten

Andere Faktoren, wie etwa die **Dichte**, **Unterlegstiche**, **Stichtyp** und ihre diesbezüglichen **Stickerei-Einstellungen** können auch **nach der Anwendung von Stichen geändert werden**.

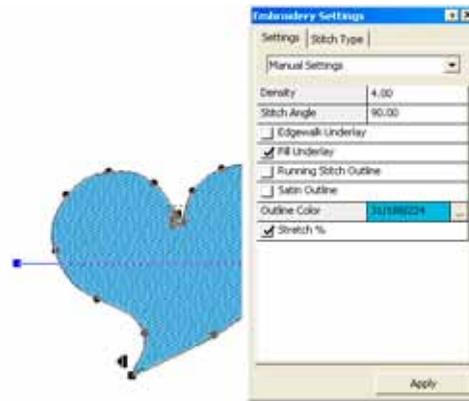
Stickerei-Einstellungen im Modus Bearbeiten ändern

Für die Änderung der Stickerei-Einstellungen eines Blocks im Modus Bearbeiten ist nur ein zusätzlicher Schritt zu der **normalen Verwendung der Stickerei-Einstellungen** erforderlich, und zwar, dass Sie sich **aktiv im Modus Bearbeiten** befinden müssen.

Der zusätzliche Schritt für Änderungen der Stickerei-Einstellungen im Modus Bearbeiten.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Bearbeiten-Symboleiste.
>2	Klicken Sie auf den Block , den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert mit seiner ursprünglichen Eingabeinformation.
>3	Drücken Sie auf die rechte Maustaste (Rechtsklicken Sie) , wählen Sie Stickerei-Einstellungen und wählen/ändern Sie eine beliebige Kategorie.	
>4	Wählen Sie Anwenden unten im Dialogfeld Stickerei-Einstellungen.	Die Stiche werden mit der Änderung bzw. den Änderungen neu erzeugt.

Bild 1
Ändern Sie die Stickerei-Einstellungen für einen Block.



Stoff voreinstellen im Modus Bearbeiten ändern

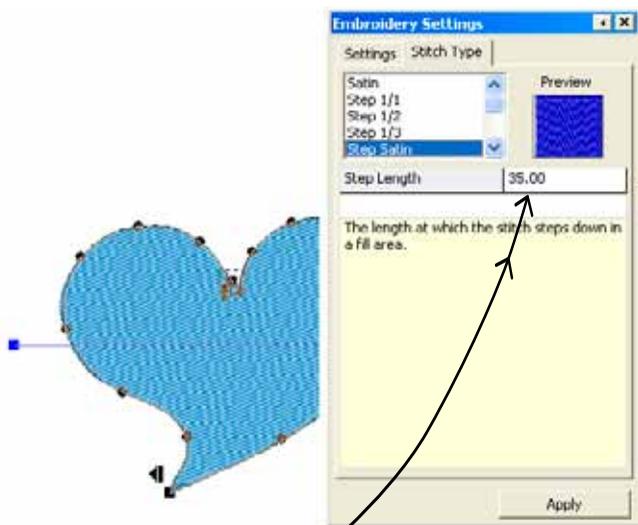
Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Bearbeiten-Symbolleiste.
>2	Klicken Sie auf den Block, dessen Stoffeinstellung Sie ändern wollen.	Die ursprünglichen Eingabepunkte erscheinen markiert.
>3	Rechtsklicken Sie und wählen Sie aus dem Pop-up-Menü Stickerei-Einstellungen.	Es öffnet sich das Feld Stickerei-Einstellungen mit den relevanten Einstellungen.
>4	Klicken Sie auf eine (beliebige) Kategorie und geben Sie den gewünschten Wert ein.	Die Kategorie erscheint markiert, so dass Sie Änderungen vornehmen können.
>5	Wählen Sie Anwenden.	Der Block wird mit den Änderungen neu erzeugt.

Stichtypen im Modus Bearbeiten ändern

Für die Änderung des Stichtyps eines Blocks im Modus Bearbeiten ist nur ein zusätzlicher Schritt zu der **normalen Verwendung von Stichtypen** erforderlich, und zwar, dass Sie sich **aktiv im Modus Bearbeiten** befinden müssen.

Der zusätzliche Schritt für Änderungen der Stickerei-Einstellungen im Modus Bearbeiten.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Bearbeiten -Symbol  .	Es öffnet sich die Bearbeiten-Symboleiste.
>2	Klicken Sie auf den Block , den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert mit seiner ursprünglichen Eingabeinformation.
>3	Rechtsklicken Sie, wählen Sie Stickerei-Einstellungen/ Stichtypen und wählen Sie eine Option aus der Liste.	
>4	Wählen Sie Anwenden unten im Dialogfeld Stickerei-Einstellungen.	Die Stiche werden mit dem neuen Stichtyp neu erzeugt.



Zusätzliche Einstellungen

Bild 1
Liste mit den Stichtypen.

Im Detail: Stickerei-Einstellungen

Das Fenster „Stickerei-Einstellung“ ist der Basisdialog innerhalb der Software für eine Bearbeitung der Stickeinstellungen eines Blocks. Diese Funktion kann als das „Stickerei-Herzstück“ der Software betrachtet werden.

Dieses Fenster erlaubt die Bearbeitung und Änderung aller Stickerei-Eigenschaften von einem (oder mehr als einem) Stickblöcken. Veränderbare Einstellungen sind etwa:

Dichte - ändert die Dichte eines Blocks

Stichwinkel (für Blöcke mit Komplexfüllung) – ermöglicht die Einstellung eines bestimmten Winkels für einen Block mit Komplexfüllung

Unterlegung – fügt zu einem Block eine Unterlegung hinzu.

Es gibt verschiedene Arten an Unterlegungen:

- **Zentraler Unterlegstich** – fügt einen zentralen Unterlegstich zum Block dazu (nur für Säulenblöcke verfügbar)
- **Edgewalk-Unterlegung** – fügt eine perimetrische Unterlegung zum Block hinzu
- **Füllstich-Unterlegung** – fügt eine Zick-Zack-Unterlegung zum Block hinzu

Heftstich/Satin-Umrandung – fügt eine automatische Umrandung, entweder in Heft - oder Satinstich, um den Block ein.

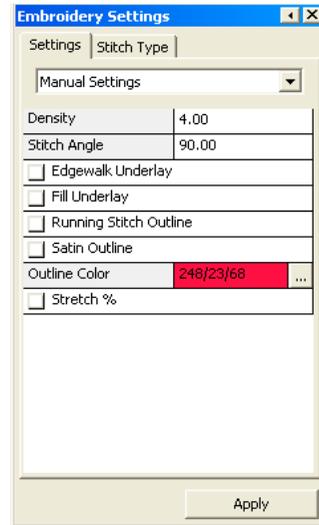
Außerdem haben Sie die Möglichkeit, dem automatischen Umriss eine andere „Umriss-Farbe“ zuzuweisen.

Kurze Stiche - bei Säulenblöcken können Sie an schwierigen Stellen (üblicherweise Kurven), wo viele Stiche nah beieinander zusammen treffen, kurze Stiche einfügen und auf diese Weise das Stickmuster in bestimmten Bereichen „ausdünnen“, wodurch Sie ein besseres Endergebnis erzielen.

Strecken – Mit dieser Option können Sie die Stiche eines Blocks über die ursprüngliche Umrisslinie hinausstrecken, um so eventuelle Verzerrungseffekte des Stoffes, auf dem das Muster gestickt werden soll, auszugleichen.

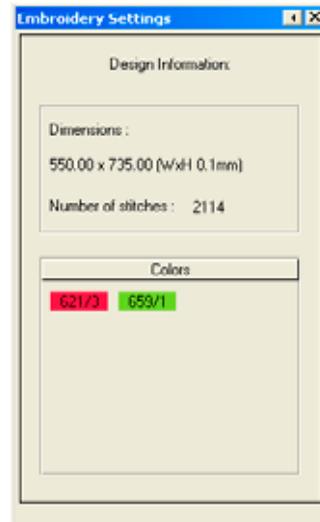
Aus dem gleichen Fenster können Sie auch die Option „Stoff voreinstellen“ aufrufen und verwenden, wobei Sie sogar die darin vorgeschlagenen Einstellungen weiter bearbeiten können.

Die Standardmethode zur Bearbeitung der „Stickerei“-Einstellungen ist es, jeden gewünschten Block zu markieren, seine Einstellungen zu ändern und anschließend auf „Anwenden“ klicken, um die Änderungen wirksam werden zu lassen.



Sie können das Fenster „Stickerei-Einstellung“ jederzeit während der Arbeit öffnen oder Sie können es so einstellen, dass es jedes Mal „erscheint“, wenn die Maus wegbewegt wird. Wählen Sie die Option, die Sie bei Ihrer Arbeit bevorzugen.

Falls ein Stichformatmuster geöffnet ist (wie .dst, das keine „Blockumriss“-Informationen enthält) und Teile davon markiert wurden, zeigt das Fenster „Stickerei-Einstellungen“ allgemeine Informationen zum markierten Muster bzw. den markierten Musterausschnitten an, wie etwa : Abmessungen, Anzahl an Stichen und Farblisten.



Wie bereits beschrieben, kann das Fenster „Stickerei-Einstellungen“ die obige Information nur dann einblenden, wenn ein oder mehrere Blöcke markiert werden, die Informationen zum Umriss erhalten, also Blöcke, die mit automatischen Assistenten (wie AutoPunch oder HyperFont) erstellt wurden oder das Ergebnis einer Stich-in-Block-Umwandlung sind.

Im Detail: Stoffe voreinstellen



Außerdem können Sie auf das gesamte Muster Stoff-Voreinstellungen anwenden. Wählen Sie dazu aus dem Menü „Muster“ die Option „Stoff anwenden“.

Stoff voreinstellen sind die werksseitig voreingestellten **Stickerei-Einstellungen** für bestimmte Arten an Stoffen oder Kleidungsstücken.

So verwenden Sie Stoff voreinstellen

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie ein Digitalisierungs- Tool .	
>2	Rechtsklicken Sie und wählen Sie aus dem Pop-up-Menü Stickerei-Einstellungen .	
>3	Wählen Sie die Registerkarte Stoff voreinstellen .	Es erscheint ein Dialogfeld Stoff wählen.
>4	Wählen Sie aus der linken Spalte einen Stoff (Ihrer Wahl).	
>5	Wählen Sie aus der rechten Spalte den Typ .	
>6	Klicken Sie auf OK .	Es öffnet sich das Feld Stickerei-Einstellungen mit den derzeitigen Stoffwerten.



Wenn die für Stoff voreinstellen gewählten Werte nicht zu dem erwünschten Ergebnis führen, wählen Sie „Manuelle Einstellungen“ (über den Bearbeiten-Modus) und nehmen die erforderlichen Anpassungen vor.

Diese Einstellungen sind lediglich Vorschläge. Wenn Sie ein Muster auf ein Kleidungsstück sticken, spielen viele Faktoren eine Rolle. Die **Stickerei-Einstellungen**, die nach der Wahl eines Stoffes erscheinen, können geändert werden.

Einstellungen ändern

Durch Experimente lernen Sie die Bedeutung der verschiedenen Kategorien unter Stickerei-Einstellungen besser kennen und wollen vielleicht geringfügige Änderungen vornehmen.

Anwenden

Um einen bzw. alle im Dialogfeld Stickerei-Einstellungen vorgenommenen Änderungen zu aktivieren, wählen Sie **Anwenden** unten im Dialogfeld.

Markieren und „Parameter ändern“

Mit dieser Option können Sie die Stickerei-Einstellungen von zahlreichen Blöcken ändern.

Markieren Sie die gewünschten Blöcke, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Option „Parameter ändern“.

Die an den Einstellungen vorgenommenen Änderungen werden auf alle markierten Blöcke angewandt.



Die Änderung der Stickerei-Einstellungen werden nur auf den Block bzw. die Blöcke angewandt, die einer bestimmten Stickerei-Einstellung entsprechen. So ist es zum Beispiel nicht die Dichte eines Heftstich-Blocks ändern, da ein derartiger Block keine entsprechende Einstellung hat.

Im Detail : Buchstaben bearbeiten

Mit der Software erstellte Texte lassen sich in zweierlei Art bearbeiten:

- entweder durch eine Bearbeitung der Umrissse der Textobjekte, wie zuvor unter „Umriss bearbeiten“ beschrieben,
- oder in einem weiteren Schritt durch eine Bearbeitung aller Eigenschaften des Textes im „Gitterrahmen“-Modus innerhalb der Buchstaben-Umgebung.

Klicken Sie dazu einfach auf „Umrissbearbeitung“, markieren den Text und klicken auf die Schaltfläche.



Alle zuvor dargestellten Bearbeitungsoptionen lassen sich auch auf Text-Objekte anwenden.

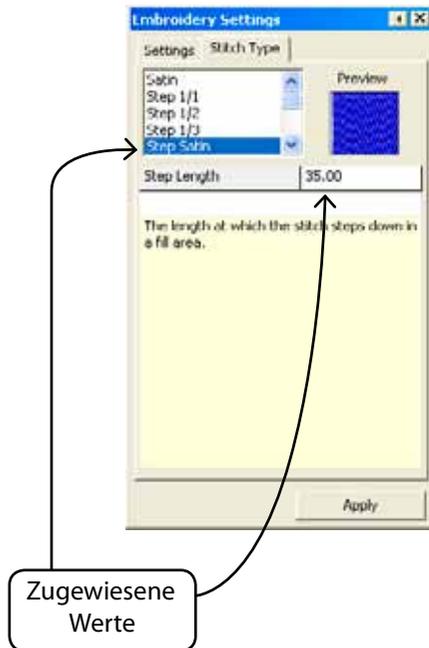
Im Detail: Stichtypen

Stichtypen bieten viel Raum für Kreativität. Während zum Beispiel der traditionelle (Standard-) **Stichtyp** für **Freie Form** der Füllstich („Stepp-Satinstich“) ist, lassen sich durch die Wahl eines anderen Stichstils, wie etwa „Unregelmäßig“, interessante Strukturen erzielen. Die Wahl eines bestimmten Stiches liegt bei Ihnen, dem Benutzer.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie „ Bearbeiten “ und markieren Sie einen Block.	
>2	Rechtsklicken Sie und wählen Sie aus dem Pop-out-Menü Stickerei-Einstellungen .	Es öffnet sich das Dialogfeld Stickerei-Einstellungen.
>3	Wählen Sie die Registerkarte Stichtyp .	Es erscheint eine Liste mit den verfügbaren Stichtypen.
>4	Wählen Sie aus der Spalte einen Typ aus.	
>5	Wählen Sie die Option Anwenden unten im Feld.	Der ausgewählte Stichtyp wird für die Füllung der nächsten Form verwendet.

Stichtyp-Werte

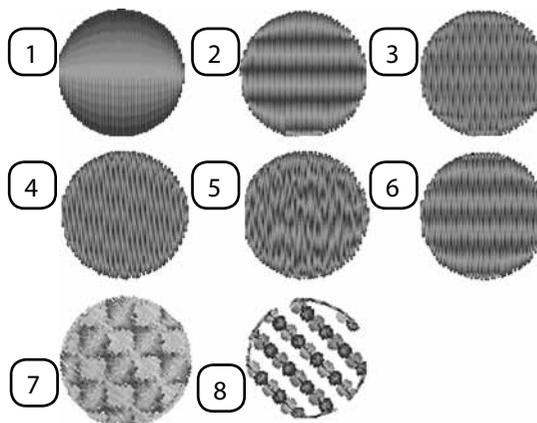
Jedem der **Stichtypen** sind jeweils spezifische **Werte** zugewiesen. Die **Standardwerte** führen zu qualitativ guten Stickergebnissen. Experimentieren Sie mit den Werten, um verschiedene Effekte zu erzielen. Wie bereits zuvor erwähnt, können die **Stickereieinstellungen** entweder mit den **Manuellen Einstellungen** oder mit **Stoff voreinstellen** verwendet werden. Um einen dieser Werte zu ändern, markieren Sie einfach die entsprechende Kategorie und geben Sie den neuen Wert ein.



Stichtypen für Freie Form

Das folgende Bild zeigt die für das Tool **Freie Form** verfügbaren Stichtypen. Mit etwas Experimentieren werden Sie Ihre Favoriten finden!

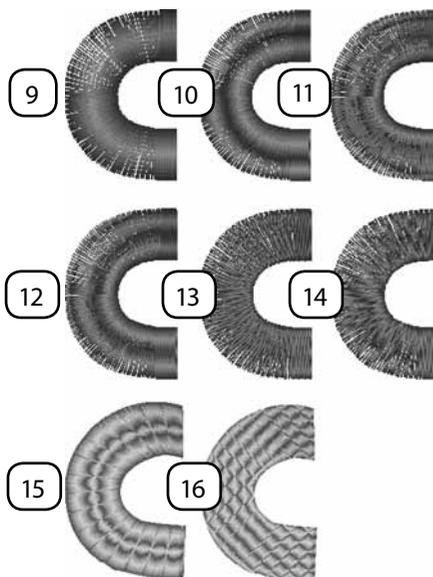
- Bild 1**
Satin
- Bild 2**
Stepp 1/1
- Bild 3**
Stepp 1/2
- Bild 4**
Stepp-Satin
- Bild 5**
Unregelmäßig
- Bild 6**
Stepp 1/3
- Bild 7**
Stepp-Muster
- Bild 8**
Motiv



Stichtypen für Kolumnen

Das folgende Bild zeigt die für Kolumnen verfügbaren Stichtypen.

- Bild 9**
Satin
- Bild 10**
Stepp 1/1
- Bild 11**
Stepp 1/2
- Bild 12**
Stepp 1/3
- Bild 13**
Stepp-Satin
- Bild 14**
Unregelmäßig
- Bild 15**
Elastisch
- Bild 16**
Stepp-Muster





Applikation sieht genau so aus wie
Kolumnen-Satin mit simuliertem Stoff.



Sie können die erste oder zweite Fixierlinie
und sogar die Überwendlichstiche ein-
oder ausblenden - und so ein unter-
schiedliches Aussehen des Stils in Ihrem
Applikationsblock erzielen.



Achtung!

Klicken Sie immer auf 'Anwenden' nach-
dem Sie eine Änderung in den Stickerei
Einstellungen machen, damit die neuen
Werte bei dem Block Anwendung finden.

Applikationsstich

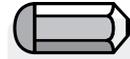
Applikation ist eine besondere Art von Stich, der die Herstellung von Applikationsstickereien erlaubt, womit ein Stoffstück auf dem Bekleidungsstoff bezeichnet wird, das mit Zierstichen auf dessen Kontur angeheftet wird.

Die Software erzeugt automatisch die folgende Sticksequenz auf der Umrahmung des digitalisierten Bereichs :

1. Einen Heftstich um den Bereich 'anzuzeigen' in dem der Stoff platziert werden sollte,
2. Einen Sprungstich um den Stickrahmen zu bewegen, was Ihnen erleichtert den Applikationsstoff an der angezeigten Stelle zu platzieren. Dies gilt nur wenn die Einstellung 'Rahmen aus' aktiviert ist.
3. Die 'Erste Fixierlinie', bei der es sich um den Heftstich zum Anknüpfen des Applikationsstoffes am Bekleidungsstoff handelt,
4. Die 'Zweite Fixierlinie' bei der es sich in diesem Fall um einen E-Stich zum stärkeren Anknüpfen des Applikationsstoffes am Bekleidungsstoff handelt,
5. Die 'Überwendlichstiche' bei denen es sich um die Satinumrahmung handelt, die dem Applikationsteil die letzte Note und das endgültige Aussehen verleiht.



Farbmuster im Bereich, in dem der Applikationsstoff platziert wird.



Wenn die Option 'Applikation zeichnen' in den Systemparametern aktiviert ist wird ein Farbmuster im Bereich, in dem der Applikationsstoff platziert wird angezeigt.

Applikation angewendet auf Buchstaben bei Text.



Applikation kann auch auf Buchstaben bei Text angewendet werden. Bitte beachten Sie jedoch, dass nachdem Buchstaben auf Applikation geschaltet werden, diese nicht wieder auf Säule zurückgeschaltet werden können (die der Standard für Buchstaben ist).

Sie müssen den Buchstaben Anteil für Säule noch mal erstellen, was ohnehin sehr einfach mit der Software ist.

Im Detail: Stichbearbeitung

Stichbearbeitung

Mit dem Feature Stichbearbeitung können **einzelne Stiche verschoben, gelöscht** und **eingefügt** werden. Die Funktion **Stichbearbeitung** kann im „Blockformat“ – der „Muttersprache Ihrer Software – oder im „erweiterten Format“ – Fertigmuster, die nicht mit dem Software digitalisiert wurden – verwendet werden.



Wenn Sie mit einer **Block-Datei** arbeiten, (die mit **Stitch & Sew** digitalisiert wurde), gehen alle **Stichbearbeitungs-Änderungen** verloren, wenn Sie den **Block bearbeiten**. Um dies zu verhindern, **sollten Sie die Stichbearbeitung zum Schluss vornehmen!**

So bearbeiten Sie einzelne Stiche:

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie das Symbol Bearbeiten/Stichbearbeitung  .	Der Mauszeiger ändert sein Erscheinungsbild.
>2	Klicken und ziehen Sie einen Stich , um ihn auf eine neue Position zu VERSCHIEBEN .	
>3	Rechtsklicken Sie, um den gewünschten Stich „zu lokalisieren“. Bewegen Sie sich mit den nach oben und nach unten zeigenden Pfeilen (Ihrer Tastatur).	
>4	Wählen Sie die Entf -Taste oder das Löschen Symbol, um einen Stich zu LÖSCHEN , oder halten Sie die Taste gedrückt , um einen Bereich zu löschen .	Der Stich/ die Stiche werden „wegradiert“.
>5	Rechtsklicken Sie, um den gewünschten Stich „zu lokalisieren“.	
>6	Wählen Sie das Einfügen -Symbol  .	Fortsetzung >
>7	Klicken Sie zwei Mal , um einen Stich einzufügen .	Der erste Klick lokalisiert , der zweite Klick positioniert .
>8	Wählen Sie Esc . Alternativ können Sie erneut auf das Bearbeiten -Symbol klicken.	Der Bearbeiten-Modus wird beendet.

Im Detail : Stiche zu Blöcken

Mit der Funktion „**Stiche zu Blöcken**“ kann ein Muster im Stichformat (nur Stichinformationen) in Blöcke mit Informationen zum Umriss umgewandelt werden, wodurch eine erweiterte Bearbeitung des Umrisses möglich wird.

Dabei betrachtet die Software die Stiche eines Musters (und seine Farbsegmente) und versucht, sich mittels dieser Informationen ein Bild vom Aufbau der Blöcke zu machen, an Hand dessen die Blöcke neu erstellt werden.

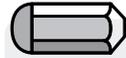
Bei diesem Prozess wird möglicherweise keine ganz exakte Wiedergabe des ursprünglich digitalisierten Bildes erzielt.

Dennoch bietet dieses Feature eine leistungsstarke Funktion, mit der ein Muster, das sich auf Grund seines Formats (z.B. .dst) nur eingeschränkt bearbeiten lässt, in ein Format umgewandelt werden kann, in dem Ihnen unbegrenzten Bearbeitungsmöglichkeiten für Umriss, Stichrichtung, Sticharten usw. sowie die gesamte Palette des FUTURA-Bearbeitungsmoduls zur Verfügung stehen.

Im Detail : Optimieren

Mit der Option „**Optimieren**“ können Sie unnötige, sehr kleine Stiche sowie Sprungstiche „säubern“, die eventuell zu einem Brechen der Nadel führen können.

Im **Futura-Bearbeitungsmodul** haben Sie die Möglichkeit, die Länge der Stiche, die eliminiert werden sollen, speziell einzustellen.



Vergewissern Sie sich, dass jedes Muster, das Sie mit Hilfe der Funktion „Stiche zu Blöcken“ umgewandelt werden, im Software-eigenen FUTURA-Dateiformat (.fhe) gespeichert wird, so dass Ihnen nach erneutem Öffnen des Musters alle Bearbeitungsmöglichkeiten erhalten bleiben.



SINGER®