

BERNINA EMBROIDERY SOFTWARE 9

*Design your dreams
Create your ideas*



made to create **BERNINA**

KURZANLEITUNG

**BERNINA DesignerPlus
BERNINA Creator**

HINWEIS

Die in diesem Buch dargestellten Bildschirmabbildungen aus der Software dienen der Veranschaulichung und können von den tatsächlich in der Software erscheinenden abweichen.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

BERNINA International AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen, beginnend mit dem Datum der Lieferung der Software an Sie, dass die Produkte frei von Material- und Verarbeitungsfehlern sind. Sie haben ausschließlich während der Garantiedauer die Möglichkeit, die durch diese Garantie gedeckten Produkte zusammen mit dem Kaufnachweis an BERNINA oder ein autorisiertes BERNINA-Fachgeschäft zurückzugeben. Sie erhalten kostenlos Ersatz. Jegliche Versand- und Versicherungskosten gehen zu Ihren Lasten. Sie tragen allein das Risiko des Verlusts, der Beschädigung und des Abhandenkommens der Produkte. Der Käufer verlässt sich in der Auswahl der Software, die er für den Eigengebrauch erwirbt, auf sein eigenes Wissen und seine eigene Urteilskraft und übernimmt das volle Risiko bezüglich der Ergebnisse und der Leistung der Software. Vorbehaltlich gesetzlich festgelegter Garantien und Konditionen lehnt BERNINA International AG ausdrücklich jede Anerkennung aller anderen Garantien und Konditionen ab, seien diese ausdrücklich oder implizit, darunter und ohne Beschränkung Garantien und Konditionen für allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck, Eigentumsrechte und Verletzung der Rechte Dritter. BERNINA International AG übernimmt insbesondere keinerlei Garantie dafür, dass die Software den Anforderungen des Käufers genügt, ohne Unterbrechungen oder Fehler läuft oder genau so erscheint wie in der Begleitdokumentation geschildert.

BESCHRÄNKTE HAFTUNG

Soweit gesetzlich zulässig, ist BERNINA International AG oder deren Entwickler, Verantwortliche, Angestellte oder Tochtergesellschaften unter keinen Umständen Ihnen gegenüber verantwortlich für Folge-, Neben- oder indirekte Schäden (einschließlich Schadensersatz für Umsatzeinbußen, Betriebsunterbrechungen, Verlust von Geschäftsdaten usw.), ob vorhersehbar oder nicht, die aus der Benutzung oder Nichtbenutzbarkeit der Software oder der mitgelieferten Komponenten sowie der Begleitdokumentation entstehen, unabhängig von der Anspruchsgrundlage und auch dann, wenn BERNINA oder eine autorisierte BERNINA-Vertretung über die Möglichkeit solcher Schäden informiert wurde. Einige Staaten oder Gerichtsbarkeiten erlauben den Ausschluss von Neben-, Folge- und besonderen Schäden nicht, weshalb die zuvor genannten Haftungsbeschränkungen auf Sie eventuell nicht zutreffen.

KOMMERZIELLE NUTZUNG DER STICKMUSTER

Mit dem Erwerb der BERNINA[®]-Sticksoftware, gewährt die BERNINA International AG dem Nutzer, dass alle mitgelieferten Stickmuster kommerziell genutzt werden dürfen (für Verkauf, Werbung, etc.), sofern das Stickmuster auf einem Stoff (o.ä.) gestickt ist. Dies schließt alle integrierten Stickschriftarten ein, schließt jedoch alle TrueType-Schriftarten und -Marken im Allgemeinen, im Speziellen diejenigen der BERNINA International AG aus.

Die kommerzielle Nutzung durch Verkauf, Vervielfältigung und sonstiges Inverkehrbringen der Stickmuster-Dateien in digitaler Form (z.B. durch das Bereitstellen der Dateien in einem Gratis-Downloadbereichs oder durch den separaten Verkauf der mitgelieferten Stickmuster-Dateien) aus BERNINA Maschinen und BERNINA[®]-Sticksoftware ist nicht gestattet.

Für Benutzern, die CorelDRAW[®] verwenden, beachten Sie die Endnutzer-Lizenzvereinbarung, die Sie unter 'Über CorelDRAW SE' finden.

BEENDIGUNG

Ihre Lizenz zur Verwendung der BERNINA[®]-Sticksoftware gilt so lange, wie Sie sich an die Bestimmungen und Bedingungen der Lizenzvereinbarung halten. Diese Lizenz erlischt automatisch und ohne Benachrichtigung durch BERNINA International AG, wenn Sie eine der Bedingungen des Lizenzvertrages nicht einhalten. Sie können die Lizenz jederzeit kündigen, in dem Sie die BERNINA[®]-Sticksoftware, jegliche Kopien davon sowie sämtliche Dokumentation und Komponenten an BERNINA International AG zurückgeben. Sie werden dadurch keinen Anspruch auf Rückerstattung jeglicher Art haben.

KONTAKT

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Ihre BERNINA-Verkaufsstelle oder an:

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

Willkommen bei BERNINA-Sticksoftware 9, der führenden Sticksoftware für den Privatgebrauch. Die Software basiert auf MS Windows® und enthält deshalb für viele PC-Benutzer bereits vertraute Funktionen.



Neuanwender

Wenn Sie neu bei BERNINA-Sticksoftware 9 sind, werden Sie begeistert sein, wie flexibel die Digitalisierungsfunktionen sind, wie leicht Sie Stickmuster erstellen und bearbeiten können und wie unkompliziert es ist, Ihre eigenen Schriftzüge hinzuzufügen oder zu erstellen. Bevor Sie jedoch mit dem Arbeiten an dem Produkt beginnen, sollten Sie **Erste Schritte** lesen. Dieses Kapitel verschafft Ihnen eine Übersicht über die Grundlagen des Digitalisierens mit BERNINA V9 und enthält wichtige Richtlinien beim Anwenden dieser Software, um die besten Ergebnisse zu erzielen.

Benutzer von Updates

BERNINA-Sticksoftware 9 ist eine erweiterte und verbesserte Version unserer Vorgänger-Produkte. Sie verfügt über zahlreiche neue und erweiterte Funktionen. Bitte lesen Sie die Versionshinweise durch, die im Hilfe-Menü zur Verfügung stehen, um sich mit allen Verbesserungen schnell vertraut zu machen.



Hinweis Wenn Sie von einer älteren Version der Software upgraden, empfehlen wir Ihnen, die älteren Versionen erst nach dem Installieren der neuen Software zu entfernen. Damit haben Sie die Option, benutzerdefinierte Einstellungen, darunter eigene Motive, in die neue Installation zu übertragen.

Systemanforderungen

Bevor Sie die Software installieren, vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die unten aufgeführten technischen Systemanforderungen erfüllt.

PC-Spezifikationen

Prüfen Sie bitte, dass Ihr PC die Systemanforderungen erfüllt. Überprüfen Sie bitte CPU/RAM sowie den Festplattenspeicherplatz. Die nachfolgende Tabelle beschreibt die Mindest-Systemanforderungen.

Komponente	Minimum	Empfohlen
CPU	Intel® Core i3 oder AMD Athlon™ 3	Intel i5/7 processor oder AMD Ryzen 5/7
Betriebssystem	Microsoft Windows 10 (64-bit Edition) mit den neuesten Updates	
Browser	Microsoft Edge oder höher	
Speicher	8 GB	16 GB oder mehr
Festplattengröße	80 GB	256 GB oder mehr (Solid State Drive)
Freier Festplattenspeicherplatz	† 40 GB	60 GB oder mehr

Komponente	Minimum	Empfohlen
Grafikkarte	Unterstützung für hohe Farb- (32-bit) und Bildauflösung (1366 x 768)	Unterstützung für hohe Farb- (32-bit) und Bildauflösung (1920 x 1080 oder höher)
Bildschirm	¥ 1366 X 768 Bildschirmauflösung	Zwei Monitore mit einer Bildschirmauflösung von 1920 X 1080 oder höher
Maus	USB-Maus	
USB-Schnittstelle	Für Datentransfer (Stickmuster zu USB-Stick) und zum Konfigurieren von BERNINA WiFi Device erforderlich.	
Soundkarte	Für Online-Videohilfe erforderlich.	
Internet-Verbindung	Internetverbindung für die Anmeldung und Authentifizierung von BERNINA V9 sowie zum Erhalten von Softwareupdates und den Zugriff auf Online-Inhalte erforderlich. Sie können die Software offline benutzen, sofern Sie sich mindestens einmal alle 30 Tage mit dem Internet verbinden, damit wir Ihre Softwarelizenz verifizieren können. Beim Offline-Arbeiten stehen nicht alle Funktionen zur Verfügung.	

Freier Festplattenspeicherplatz †

BERNINA V9 benötigt je nach installierten Optionen bis zu 5 GB Festplattenspeicherplatz. CorelDRAW® SE benötigt zusätzlich weitere 3GB.

Bildschirmauflösung ¥

Falls Ihr Monitor mit niedriger Auflösung läuft, sind einige Kontrollen auf der Benutzeroberfläche unter Umständen ausgeblendet. Die physische Größe Ihres Monitors beeinflusst die optimale Bildschirmauflösung. Größere Schriftarten verschlimmern das Problem in der Regel. Wenn Sie Probleme mit der Lesbarkeit haben, versuchen Sie sowohl Bildschirmauflösung als auch Schriftgröße anzupassen. Eine Auflösung von 1600 x 900 mit einer Schriftgröße von 100% oder 125% sollte beispielsweise funktionieren.

Informationen für Mac OS X / Apple-User

BERNINA V9 kann auf Intel-basierten Mac-Computern installiert werden, die **Boot Camp** benutzen, um Windows 10 auf einer eigenen Partition auszuführen. Die Benutzung von Software für virtuelle Maschinen zum Ausführen von Windows unter Mac OS wird nicht unterstützt. Eine Partition von mindestens 85 GB ist erforderlich, 100 GB werden empfohlen.

Systemsicherheit

Die Software wird mit einem Produktschlüssel ausgeliefert, den Sie im Software-Kit finden. Mit dem Produktschlüssel kann Ihr System eindeutig identifiziert werden. Sie werden aufgefordert, den Produktschlüssel einzugeben, um das Produkt zu registrieren und zu aktivieren, wenn Sie die Software nach der Installation zum ersten Mal starten. Bitte bewahren Sie den Produktschlüssel an einem sicheren Ort auf.

Jede lizenzierte Kopie der Software ist für einen Benutzer. Sie berechtigt Sie dazu, das Produkt auf bis zu (3) Geräten zu installieren, Sie können das Produkt jedoch nur auf einem (1) Gerät gleichzeitig ausführen. Diese Einschränkung gilt nicht für den BERNINA WiFi Connector, der gleichzeitig mit der Ausführung von BERNINA V9 auf einem zweiten Computer ausgeführt werden kann.



Hinweis Alle Computer müssen dieselben Logindaten benutzen – E-Mailadresse und Passwort. Wenn Sie die Software auf einem anderen Computer ausführen möchten, müssen Sie sich zuerst abmelden und die Lizenz auf dem aktuellen Computer 'freigeben'. Dies kann über den **Datei > Abmelden und Lizenz freigeben**-Befehl erfolgen.

Installation

BERNINA-Sticksoftware 9 ist eine 64-Bit-Anwendung. Sie werden im Vergleich zu den älteren 32-Bit-Systemen enorme Verbesserungen bei Geschwindigkeit und Leistung feststellen.³² Sie wird im 64-Bit-Ordner installiert:

C:\Program Files\BERNINA\..

Sie können jedoch auf demselben Computer weiterhin frühere Versionen von BERNINA[®]-Sticksoftware ausführen.

Benutzerdefinierte Bestände

BERNINA-Sticksoftware 9 erlaubt Ihnen, während der normalen Benutzung Dateien oder 'Bestände' verschiedener Art zu erstellen. Die wichtigsten davon sind selbstverständlich tatsächliche Stickmuster. Diese befinden sich standardmäßig im eingebauten Stickmuster-Archiv.

Es gibt aber auch andere Bestände, die Sie erstellen können, wie zum Beispiel Stickmuster-Vorlagen, benutzerdefinierte Motive und Umrandungen. Diese Bestände werden von Installation zu Installation beibehalten, egal, ob Sie eine neue Version von BERNINA V9 oder einen Update-Patch installieren. Um etwaige benutzerdefinierte Bestände beizubehalten, deinstallieren Sie Ihre vorhandene Version von BERNINA V9 nicht.

Wenn Sie BERNINA®-Sticksoftware auf einen anderen PC verlegen wollen, müssen Sie alle benutzerdefinierten Bestände, die Sie erstellt oder von Dritten erhalten haben, manuell übertragen. Die Ordner, auf die Sie wahrscheinlich Bezug nehmen werden, sind:

```
C:\ProgramData\BERNINA\BERNINA Embroidery\BORDERS
C:\ProgramData\BERNINA\BERNINA Embroidery\FONTS
C:\ProgramData\BERNINA\BERNINA Embroidery\MOTIFS
C:\ProgramData\BERNINA\BERNINA Embroidery\STAMPS
C:\ProgramData\BERNINA\BERNINA Embroidery\TEMPLATE
C:\Users\Public\Public Embroidery\BERNINA 9 Embroidery\Mono-
gram Template Designs\Custom
```

Stellen Sie sicher, dass Sie ein Backup dieser Ordner haben, bevor Sie eine vorhandene Installation entfernen.

Lizenzmanagement

Unter Umständen haben Sie einen 5-teiligen BERNINA V9 Produktschlüssel in folgender Form erhalten:

```
566695e-dedc-4417-a5e7-8326056cd267
```

Damit können Sie ein Konto registrieren, um BERNINA®-Sticksoftware auszuführen.

Installieren der Software

Bevor Sie anfangen, sollten Sie sicherstellen, dass Ihnen Folgendes vorliegt...

- ▶ Software-Produktschlüssel, den Sie im Kit finden.

- ▶ Wenn Sie von V6–V7 updaten, benötigen Sie Ihren Hardware-Dongle. Schließen Sie ihn erst an, wenn Sie dazu aufgefordert werden.



- ▶ Wenn Sie von V8 updaten, werden Sie aufgefordert, Ihren existierenden Produktschlüssel einzugeben. Wenn Sie diesen nicht mehr haben, verwenden Sie die E-Mailadresse, die für die Registrierung benutzt wurde. Wenn Sie diese nicht mehr wissen, kontaktieren Sie bitte **BERNINA Support**.
- ▶ Neben den technischen Systemanforderungen sollten sie auch sicherstellen, dass:
 - ▶ Ihr Anti-Virus-Programm vorübergehend deaktiviert ist
 - ▶ Sie über Administratorrechte verfügen.

Um die Software zu installieren...

- 1 Vergewissern Sie sich, dass Ihr Computer die technischen Anforderungen für die Software erfüllt. Weitere Informationen finden Sie unter **Systemanforderungen**.
- 2 Schließen Sie alle MS Windows®-Anwendungen and und deaktivieren Sie vorübergehend Ihre Antivirus-Software.
- 3 Wenn Sie BERNINA V9 gekauft haben, deinstallieren Sie alle früheren Versionen von CorelDRAW®.
- 4 Stecken Sie den Installations-USB-Stick an der USB-Schnittstelle Ihres Computers ein und warten Sie auf den Begrüßungsbildschirm. Alternativ

starten Sie die Installation durch Doppelklick auf setup.exe auf dem Stick manuell.



- 5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation abzuschließen. Sie erhalten die folgenden Eingabeaufforderungen...

Option	Details
Lizenzvereinbarung	Überprüfen Sie vor dem Fortfahren die Lizenzvereinbarung. Drucken Sie die Vereinbarung auf Wunsch aus, um eine Papierversion zu haben.

Option	Details
Einrichtungsart	Wählen Sie eine Einrichtungsart aus – Vollständig oder Benutzerdefiniert. Wenn Sie aktualisieren oder ein neues Exemplar installieren, wählen Sie die Installation der kompletten Version aus.
Zusätzliche Sprachen	Standardmäßig wird die Sprache Ihres Betriebssystems installiert. Installieren Sie auf Wunsch zusätzliche Sprachen. Über die BERNINA-Programmgruppe können Sie jederzeit zwischen diesen wechseln.
Zielspeicherort	Standardmäßig wird die Software in den 'Programmdateien' Ihres Betriebssystems installiert. Ändern Sie, falls nötig, den Speicherort.

- 6 Klicken Sie zum Fortfahren auf Installieren.
- 7 Wenn Sie BERNINA DesignerPlus erworben haben, wird automatisch eine Kopie von CorelDRAW® SE installiert, sodass Sie den integrierten Bildarbeitsfläche nutzen können.





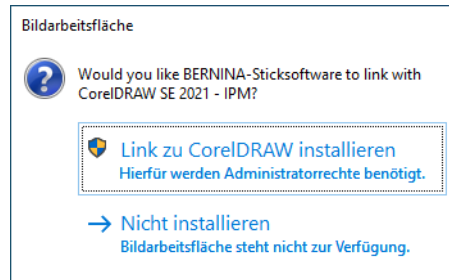
Hinweis Wenn Sie CorelDRAW® SE installieren, müssen Sie eine Corel-Konto erstellen oder ein existierendes Corel-Konto benutzen, um die Software zu aktivieren.

- 8 Starten Sie den PC neu, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Speichern Sie vorher alle Dateien und schließen Sie alle Anwendungen.

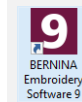


- 9 Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol, um BERNINA-Sticksoftware 9 zu starten. Um sich anzumelden, müssen Sie zuerst ein Konto erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter [Registrierung Ihres Kontos](#).
- 10 Wenn Sie BERNINA DesignerPlus zum ersten Mal ausführen, wird eine CorelDRAW®-Integrationsmeldung angezeigt. Wählen Sie 'Link zu

CoreIDRAW installieren' aus, um den integrierten Bildarbeitsfläche zu nutzen.



Registrierung Ihres Kontos



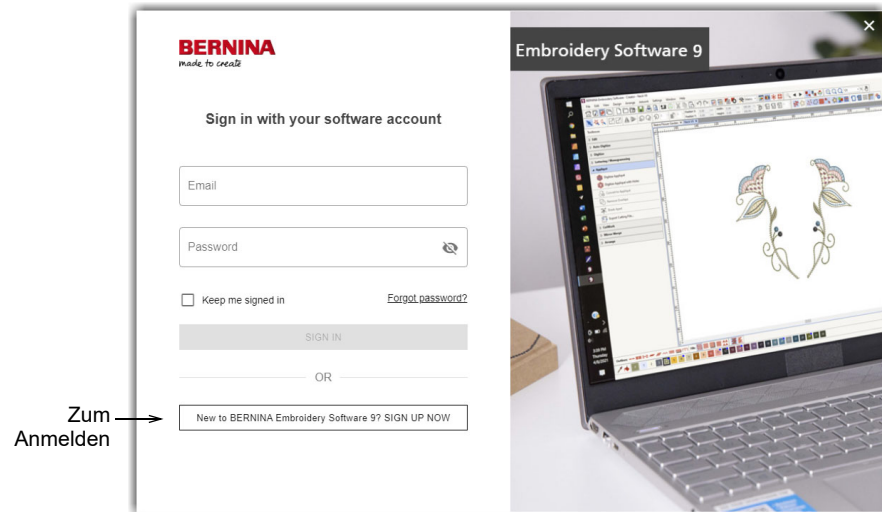
Doppelklicken Sie, um BERNINA®-Sticksoftware zu starten.

Um BERNINA®-Sticksoftware auszuführen, müssen Sie ein Konto registrieren.

Um Ihr Konto zu registrieren...

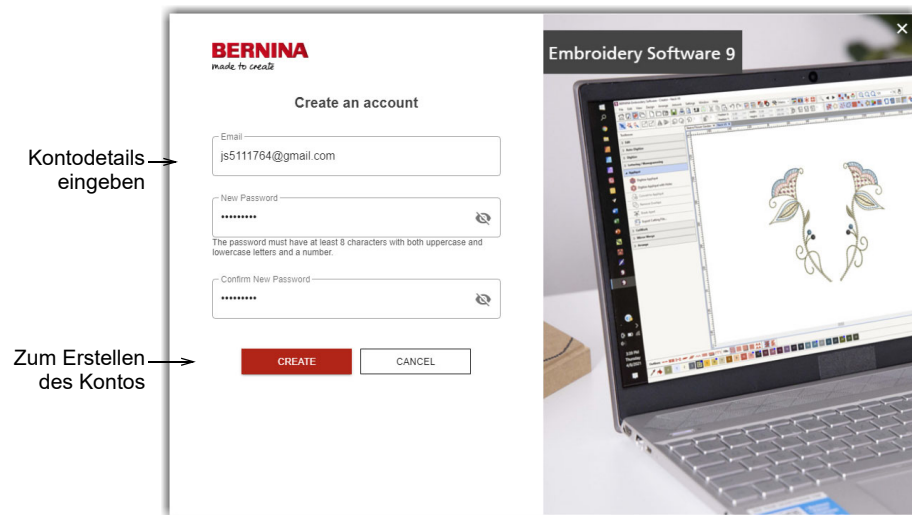
- 1 Doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol, um BERNINA-Sticksoftware 9 zu starten. Der folgende 'Anmelde'-Bildschirm

wird angezeigt. Um sich anzumelden, müssen Sie zunächst ein Konto erstellen.



- 2 Klicken Sie auf die 'Jetzt anmelden'-Schaltfläche und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Für diesen Schritt ist eine Internetverbindung erforderlich.

Sie werden aufgefordert, ein Konto zu erstellen.



3 Tragen Sie die Details ein und klicken Sie auf Erstellen.



Hinweis Verwenden Sie beim Updaten Ihrer Software dieselbe E-Mailadresse, die Sie für die Registrierung Ihrer V8-Software benutzt haben. Das System gleicht dann automatisch den neuen Produktschlüssel mit dem alten ab.

Sie werden aufgefordert, zusätzliche Details einzugeben.

Zusätzliche
Kontodetails
eingeben

BERNINA
made to create

Finish your sign up Embroidery Software 9

Salutation: Mr | First Name *: John | Last Name *: Smith

Do you represent a company or a school? *: No, this is for personal use | Country *: Australia | State *: New South Wales

Customer data administration *
I agree to allow BERNINA to use the personal data I provide, for the purpose of customer data administration.

Promotional purposes
I understand that my data will be processed for direct marketing purposes and linked to other data collected by BERNINA for the same purpose. I can view additional information in the [Data Privacy Statement](#) | I can revoke this declaration of consent at any time and at no cost.

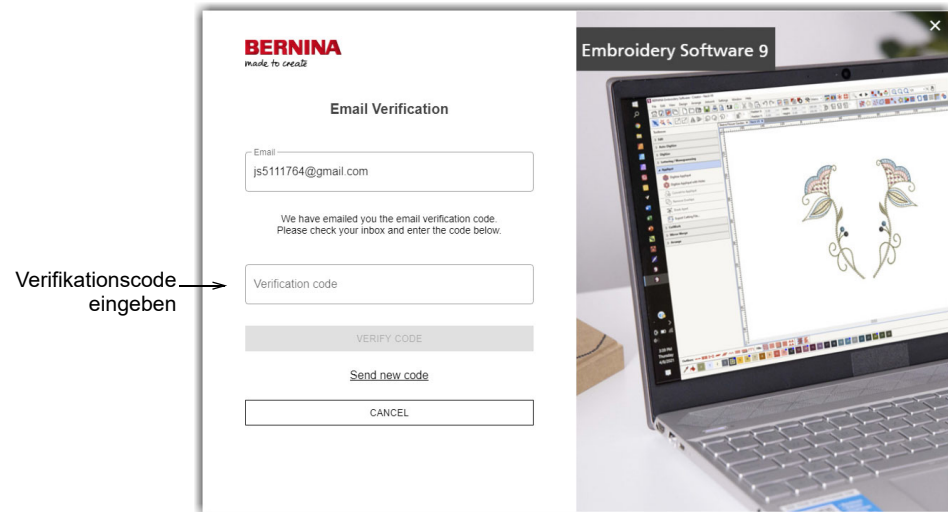
BERNINA newsletter
I would like to be notified by email about service information, the latest trends in sewing, quilting, and embroidery, and receive attractive offers from BERNINA. I understand that newsletters are tailored to my personal interests. I am aware that my actions on the BERNINA websites can be analysed for direct marketing purposes and linked to other data collected for the same purpose when I open a link from the newsletter. I can view additional information in the [Data Privacy Statement](#) | I can revoke this declaration of consent at any time and at no cost.

Customer Experience Improvement Program
I agree to allow BERNINA to collect, maintain, process and use analytics data related to my use of their Software according to the [End user license agreement](#). All the data collected is anonymous and no IP addresses or personally identifiable information are stored. I can deactivate this option from within the software at any time, free of charge.

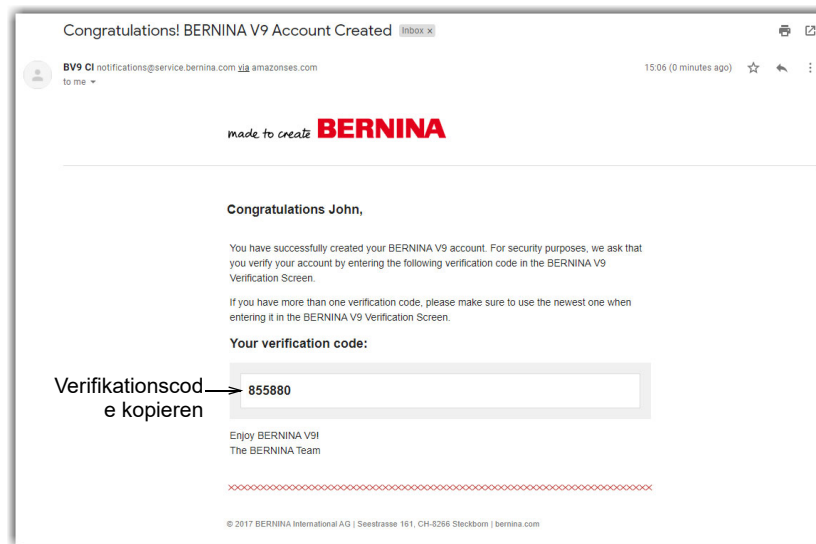
* required

CREATE ACCOUNT

- 4 Geben Sie diese Details ein und klicken Sie auf die 'Konto erstellen'-Schaltfläche. Der nächste Bildschirm ist der Überprüfungsbildschirm.

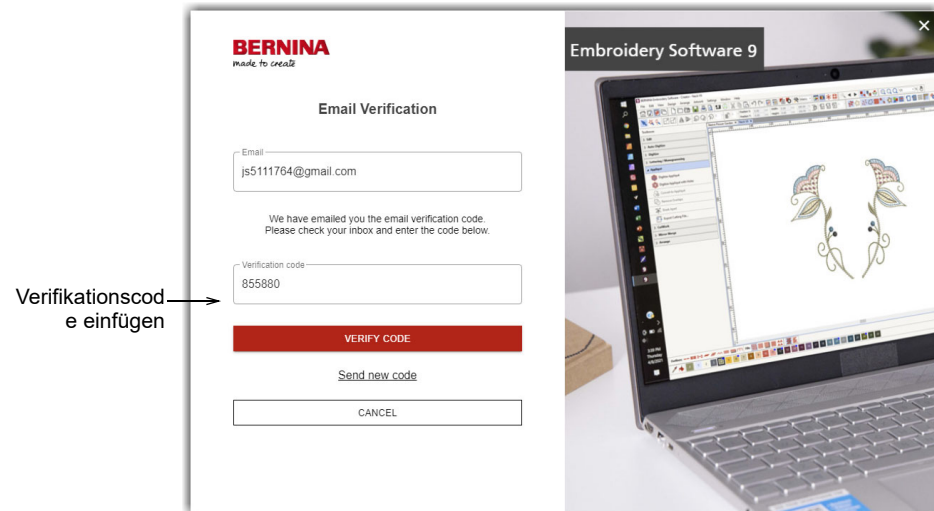


An die registrierte E-Mailadresse wird eine Verifikations-E-Mail gesendet.

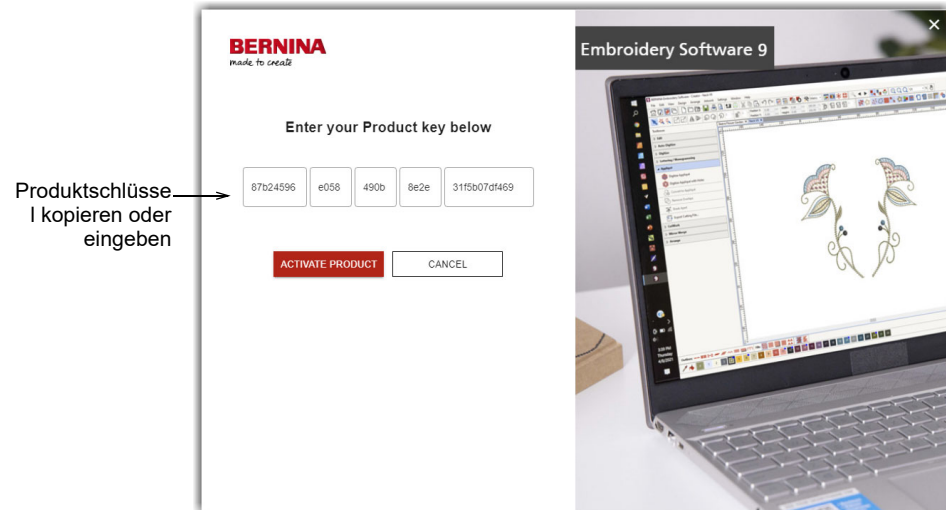


Tipp Wenn die E-Mail nicht zeitnah eintrifft, überprüfen Sie Ihren Spamordner. Falls nötig, klicken Sie auf die 'Neuen Code senden'-Schaltfläche.

- 5 Kopieren Sie nach Erhalt den Code in der E-Mail – markieren Sie ihn und drücken Sie Strg+C – und fügen Sie ihn in das Verifikationscode-Feld ein.

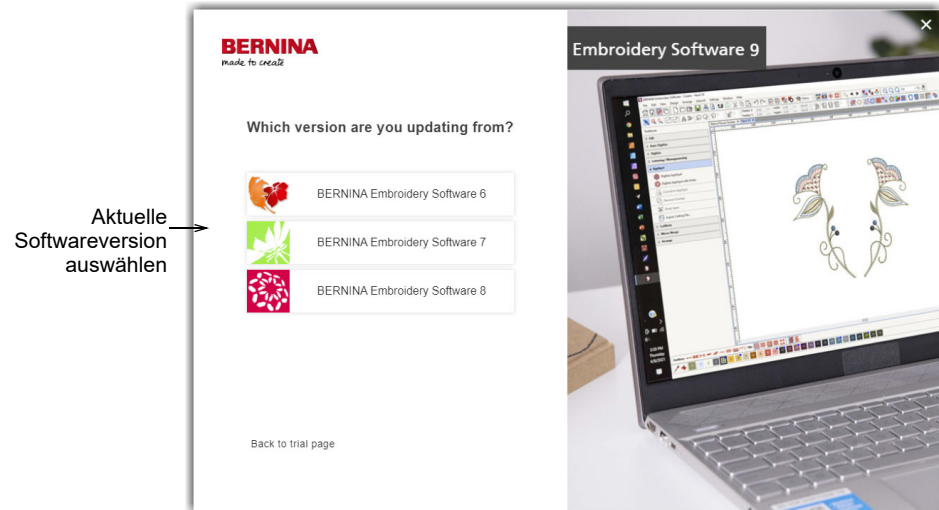


- 6 Klicken Sie auf die 'Code verifizieren'-Schaltfläche. Sie werden aufgefordert, Ihren Produktschlüssel einzugeben.

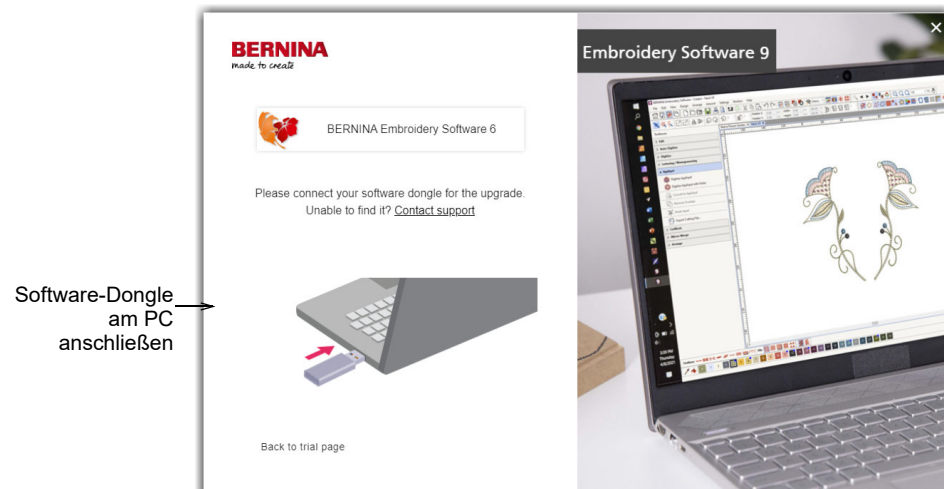


- 7 Geben Sie Ihren Produktschlüssel ein, sofern Sie einen haben, und klicken Sie auf die 'Produkt aktivieren'-Schaltfläche. Wenn Sie von einer älteren Version updaten, werden Sie aufgefordert, die aktuelle

Softwareversion auszuwählen, die Sie benutzen. Dies erfolgt nur, wenn die Software Ihre vorhandene Version nicht auffinden kann.



- 8 Klicken Sie, um Ihre aktuelle Softwareversion auszuwählen. Sie werden aufgefordert, Ihren Dongle für das Update an Ihren PC anzuschließen.



Nach der erfolgreichen Erkennung Ihres aktuellen Dongles oder Softwareschlüssels wird der Vorgang automatisch fortgesetzt. Der Hardware-Dongle wird nach einem erfolgreichen Update deaktiviert und kann entsorgt werden.

Modifizieren Ihrer Installation

Das Updaten oder Deinstallieren Ihrer aktuellen Software erfolgt auf dieselbe Weise. Wenn Sie das Installationsprogramm erneut ausführen, erkennt es eine etwaige bereits vorhandene Installation automatisch und gibt Ihnen die Option, diese zu modifizieren, zu reparieren oder zu entfernen. Dies verhindert, dass es auf Ihrem Computer mehr als eine Version von gibt.

Um eine existierende Installation zu modifizieren...

- 1 Schließen Sie alle MS Windows®-Anwendungen, aber lassen Sie Windows weiterlaufen.
- 2 Stecken Sie den Installations-USB-Stick ein.



- 3 Wenn die Software bereits auf Ihrem Computer installiert ist, werden Sie zur folgenden Auswahl aufgefordert:

Option	Anmerkungen
Modifizieren	Auswahl der installierten Komponenten ändern
Repair	Dieselben Komponenten erneut installieren.
entfernen	Deinstallieren der Software.

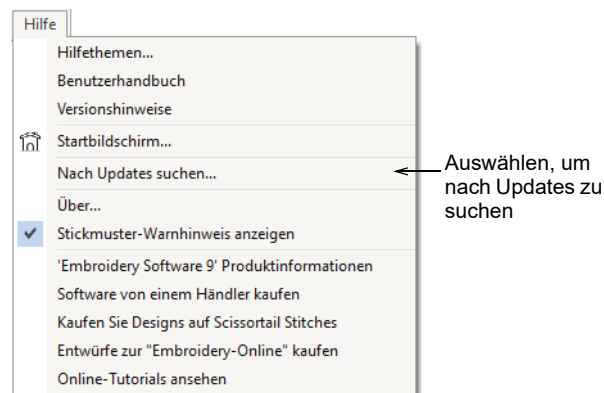
Nach der erfolgreichen Installation der Software wird der Wartung abgeschlossen-Bildschirm angezeigt.

Regelmäßige Updates

Sie erhalten regelmäßig automatische Update für Ihre Softwareinstallation. Diese umfassen Verbesserungen und die Behebung bekannter Probleme. Wenn Sie nicht sicher sind, was Ihr aktueller Status ist, können Sie manuell nach Updates suchen.

Um nach Updates zu suchen...

- 1 Verbinden Sie Ihren Computer mit dem Internet.
- 2 BERNINA-Sticksoftware 9 starten. Das Programm sucht automatisch nach Softwareupdates. Alternativ gehen Sie zum Hilfe-Menü und wählen Nach Updates suchen aus.



Wenn die Installation nicht auf dem neuesten Stand ist, werden Sie aufgefordert, das Update zu starten. Die erforderliche Datei wird von einem sicheren Server heruntergeladen.

- 3 Sobald der Download abgeschlossen ist, folgen Sie den Eingabeaufforderungen.
- 4 Wenn das Update abgeschlossen ist, müssen Sie Ihren PC neu starten, damit die Änderung in Kraft treten.



Tip Automatische Updates überschreiben Ihre 'Normal'-Vorlage. Wenn Sie an ihr Änderungen vorgenommen haben, müssen Sie diese als benutzerdefinierte Vorlage speichern – z.B. MEINE VORLAGE

Integration mit CorelDRAW®

BERNINA DesignerPlus bietet Ihnen den einzigartigen Vorteil einer nahtlosen Integration mit CorelDRAW® SE, der beliebtesten vektorbasierten Grafiksoftware für Heimanwender. Es verfügt über die branchenbeste ‚Bitmap-zu-Vektoren‘-Umsetzung, erweiterte

Grafikfunktionen und Fotobearbeitung sowie eine Bibliothek professioneller Clipart-Bilder.



Der integrierte Bildarbeitsfläche bietet Zugriff auf alle CorelDRAW® SE-Grafikwerkzeuge. Diese bieten eine Reihe ausgefeilter Methoden, um Konturen und Formen auf dem Bildschirm zu zeichnen. Vektor-Objekte können in Stickmuster konvertiert werden. Zudem ermöglicht es dem kreativen Benutzer, echte Multimedia-Motive zu gestalten. Für eine Beschreibung der Werkzeuge benutzen Sie die Onlinehilfe, die über das Bildarbeitsfläche-Hilfe-Menü verfügbar ist. Dasselbe Menü bietet auch Zugriff auf Corel-Videotutorials und andere wertvolle Ressourcen.



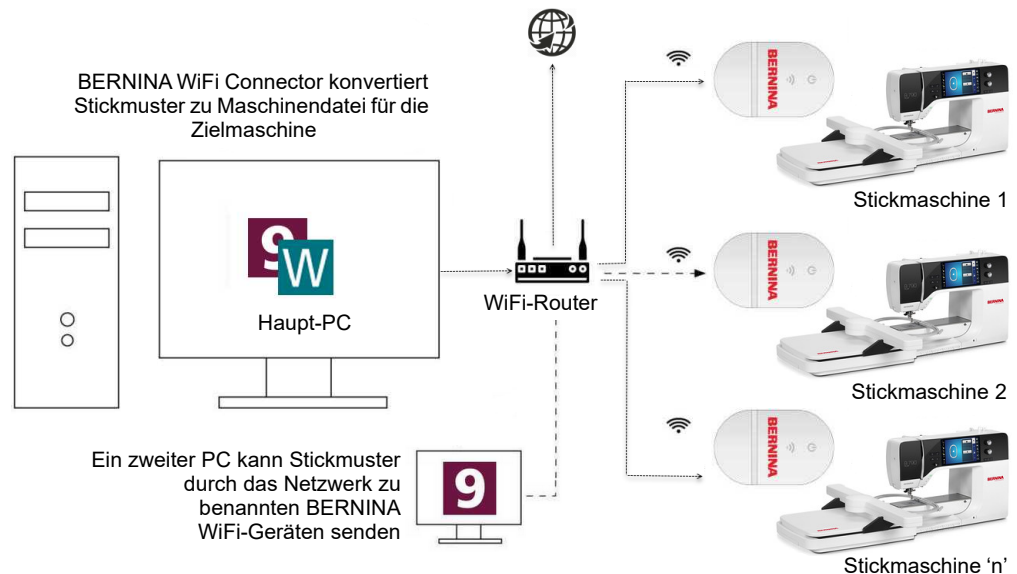
Hinweis CorelDRAW® SE wird zusammen mit dem Windows .NET Framework installiert. Stellen Sie sicher, dass Sie es installieren, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Auf einigen Computern kann es bis zu 20 Minuten oder länger dauern, um das .NET Framework zu installieren.

Hardware-Einrichtung

Verschiedene Geräte werden auf unterschiedliche Art und Weise eingerichtet – manche in MS Windows[®], manche über die Systemsteuerung, andere in BERNINA-Sticksoftware 9 selbst. Für Anweisungen, wie Sie Geräte an Ihren Computer anschließen und diese in MS Windows[®] einrichten, vergleichen Sie sowohl die Dokumentation Ihres Gerätes als auch Ihre MS Windows[®]-Dokumentation.

Stickmaschinen einrichten

Wir empfehlen die Benutzung des dedizierten BERNINA WiFi Device für eine kabellose Kommunikation zwischen Computer und Maschine. BERNINA WiFi Device wird mit den meisten BERNINA V9-Produkten ausgeliefert. Es kann zudem separat erworben werden. Das Konzept hinter dem BERNINA WiFi Connector-Netzwerk wird im folgenden Diagramm beschrieben...



In der oben stehenden Konfiguration werden Stickmuster an BERNINA WiFi Device übertragen, indem der Haupt-PC die BERNINA WiFi Connector-Anwendung ausführt. Sie können entweder direkt vom Haupt-PC oder von einem zweiten PC gesendet werden.

Einrichten von Scannern

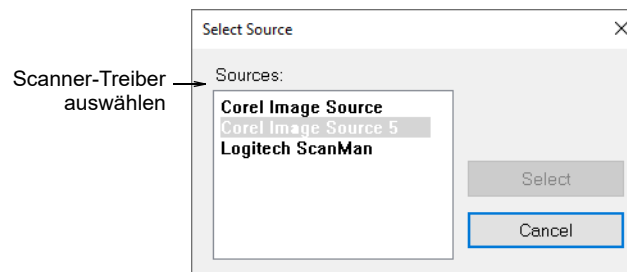
BERNINA-Sticksoftware 9 unterstützt TWAIN-kompatible Scanner.



Hinweis Manche Scanner benötigen ihre eigene Software und funktionieren daher nicht mit BERNINA V9. Sollte dies bei Ihrem Scanner der Fall sein, benutzen Sie Ihre Scanner-Software zum Einscannen von Bildmaterial, speichern Sie die Bilder auf Ihrer Festplatte und laden sie dann in BERNINA V9.

Scanner einrichten...

- 1 Scanner gemäß der beige-packten Anleitung anschließen.
- 2 Scanner in MS Windows® gemäß der beiliegenden Anleitung und/oder Microsoft MS Windows®-Dokumentation einrichten.
- 3 BERNINA-Sticksoftware 9 starten.
- 4 Einstellungen > Scanner-Einrichtung auswählen. Das Quelle wählen-Dialogfeld wird geöffnet und zeigt eine Liste der auf Ihrem PC geladenen Scanner-Treiber an



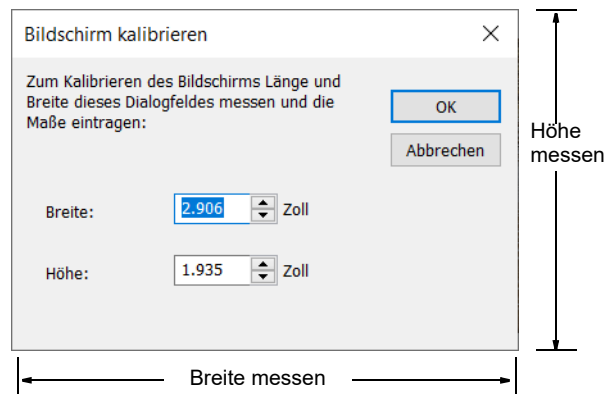
- 5 Gewünschten Scanner-Treiber auswählen und Auswählen anklicken.



Hinweis Allfällige Probleme beim Scannen nach dem Neustart von BERNINA-Sticksoftware 9 können auf einen Konflikt mit früher installierten Scanner-Treibern zurückzuführen sein. Installieren Sie BERNINA V9 neu und testen Sie den Scanner. Sollte der ausgewählte Scanner-Treiber nicht in BERNINA V9 funktionieren, wählen Sie einen anderen Scanner-Treiber aus der Liste aus. Normalerweise werden für jeden Scanner zwei Treiber installiert.

Bildschirm kalibrieren

Das Bildschirm kalibrieren-Dialogfeld ermöglicht das Kalibrieren Ihres Monitors, um sicherzustellen, dass Stickmuster, die im 1:1-Maßstab angezeigt werden, der Echtgröße der fertigen Stickerei entsprechen.

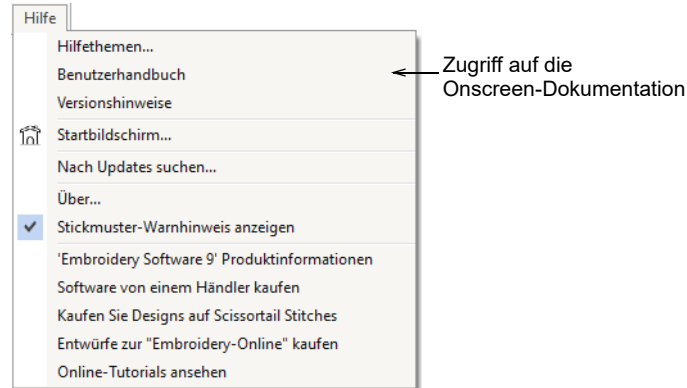


Ressourcen & Support

BERNINA-Sticksoftware 9 bietet verschiedene Möglichkeiten, um auf Informationen über die Software zuzugreifen und diese zu nutzen. Zudem enthält es Links zu Quellen mit stickfertigen Stickmustern.

Ressourcen

Die Onscreen-Dokumentation ist in zwei Formaten verfügbar - Onlinehilfe und Adobe Acrobat.



Je nach Produktstufe beinhaltet die beigefügte Dokumentation einige oder alle der folgenden Komponenten:

Versionshinweise

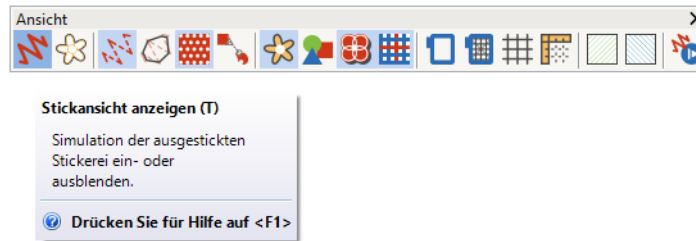
Die Software-Installation enthält auch Versionshinweise. Diese bieten detaillierte Angaben über neue und erweiterte Funktionen sowie Direktlinks zu den entsprechenden Abschnitten im Benutzerhandbuch.

Benutzerhandbuch

Das Benutzerhandbuch bietet detaillierte Angaben zu allen Funktionen der Stickerei-Arbeitsfläche und Stickmuster-Archiv-Anwendungen. Es enthält unzählige Schritt-für-Schritt-Anleitungen mit Beispielen und Bildschirmabbildungen. Die BERNINA-Kreuzstich- und BERNINA-Quilter-Anwendungen sind in den unten aufgeführten separaten Zusatz-Handbüchern dokumentiert. Über die Onlinehilfe-Hauptseite stehen Kopien zum Download zur Verfügung.

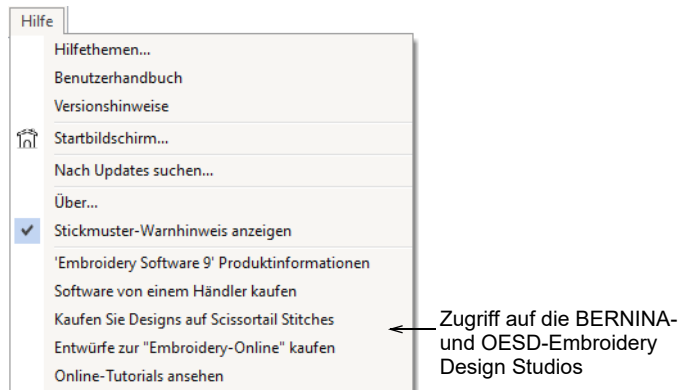
Online-Hilfe

Die Online-Hilfe bietet einen schnellen Zugriff auf allgemeine Informationen über die Funktionen von BERNINA V9 über die schrittweise aufgeführten Anleitungen. Durch Drücken von F1 rufen Sie die kontextabhängige Hilfe auf.



Online-Ressourcen

Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Das Stickerei-Arbeitsfläche-Hilfe-Menü führt Sie zu zwei wertvollen Quellen – Scissortail Stitches und den OESD Embroidery Design Studios.



Hinweis Für eine Beschreibung der CorelDRAW®-Werkzeuge, die im Bildarbeitsfläche zur Verfügung stehen, vergleichen Sie die Onlinehilfe, die über das Bildarbeitsfläche-Hilfe-Menü verfügbar ist. Dasselbe Menü bietet auch Zugriff auf Corel-Videotutorials und andere wertvolle Ressourcen.

Feedback-Melder

BERNINA V9 umfasst einen Feedback-Melder, der bei bestehender Internetverbindung nach einem Systemabsturz direkten Kontakt mit BERNINA V9-Support bietet...

Automatische Wiederherstellung

! Aus vorangegangenen Sitzungen wurden 1 automatische Wiederherstellungsdateien erstellt.

Was möchten Sie mit den wiederhergestellten Dateien tun

- **Laden**
Wiederherstellungsdateien öffnen und beim Schließen der Software automatisch löschen.
- **Nicht laden**
Wiederherstellungsdateien zunächst beibehalten und zu einem späteren Zeitpunkt nachfragen.
- **Löschen**
Wiederherstellungsdateien löschen, ohne sie zu öffnen.
- **Ein Problem melden**
Systeminformationen und Wiederherstellungsdateien sammeln und senden. Wiederherstellungsdateien vorerst belassen und mich später noch einmal kontaktieren, was ich tun möchte.

Ein Problem melden

Bitte tragen Sie im Folgenden die nötigen Informationen ein und klicken Sie auf Sammeln und Senden.
Bitte geben Sie so viele Details wie möglich an, damit wir Ihnen bei der Lösung Ihres Problems behilflich sein können. Mit Stern markierte Felder müssen ausgefüllt werden.

*E-Mail:
Damit wir Sie kontaktieren können

*Details:
Kurze Zusammenfassung des Problems

*Problem-
beschreibung:

Bitte geben Sie Details zu dem Problem an

*Region: **Australien**
Bitte wählen Sie Ihre Region aus

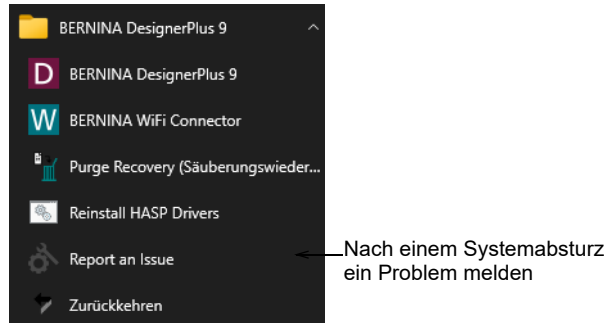
Anhänge:
Hängen Sie Stockdateien, die Probleme aufweisen, Screenshots von Fehlermeldungen etc. an

Dringlichkeit: **Mittel**
Bitte wählen Sie Ihre Dringlichkeitsstufe aus

Ich stimme zu, Systeminformationen zu Supportzwecken an BERNINA zu senden.

Nach einem Systemabsturz ein Problem melden

Benutzen Sie die Problem-Meldefunktion, um Hilfe für spezifische Probleme anzufordern. Die Meldefunktion kann auch unabhängig von der BERNINA V9-Programmgruppe benutzt werden.



Funktionsweise des Handbuchs

Das Handbuch funktioniert folgendermaßen:








Befehle

In diesem Handbuch wird auf Befehle in einem Menü oder Untermenü sowohl über den Menü- als auch den Befehlsnahmen Bezug genommen. So wird beispielsweise auf den 'Bild dimmen'-Befehl im 'Ansicht'-Menü als Ansicht > Bild dimmen Bezug genommen.

Dialogfelder

Dialogfelder werden im Handbuch nur dann abgebildet, wenn sie wichtige Informationen zur Anwendung von BERNINA[®]-Sticksoftware liefern. Die Bildschirmabbildungen sind lediglich Darstellungen und keine exakten Kopien des von der Software generierten Bildschirm-Layouts.

Angaben zu Tastatur und Maus

Anweisung	Symbol	Vorgang
Klicken		Auf die linke Maustaste klicken
Rechtsklicken		Auf die rechte Maustaste klicken
Doppelklick		Das zweimalige Klicken der Maustaste, ohne dabei die Maus zu bewegen.
Klicken Sie auf OK.	 oder 	Mit der Maus auf OK klicken oder auf der Tastatur die Eingabe-Taste drücken, um den Vorgang abzuschließen
	 + 	Steuerungstaste (Strg) gedrückt halten und S-Taste drücken, um das Stickmuster zu speichern.

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

Eines steht fest: Sie werden mit Sicherheit viele Stunden damit verbringen, zu lernen, wie Sie aus Ihrer BERNINA-Stickmaschine und der dazugehörigen Sticksoftware das Beste herausholen. Maschine und Software arbeiten Hand in Hand, und das Kreieren und Herstellen von hochwertiger Stickerei erfordert Übung und Geduld.

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

Dieser Abschnitt skizziert die wichtigsten Arten, auf die Sie BERNINA V9 nutzen werden. Für detailliertere Informationen vergleichen Sie bitte das Benutzerhandbuch.



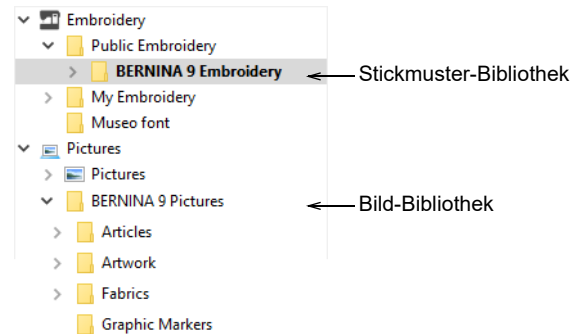
Das Wichtigste zuerst

Für den Einstieg in BERNINA®-Sticksoftware benötigen Sie keinerlei Vorkenntnisse. Sie können einfach ein Stickmuster öffnen und es zum ‚Aussticken‘ an Ihre Maschine senden. Und so fangen Sie am besten auch an. Wenn Sie etwas mehr Erfahrung haben, werden Sie in der Lage sein,

Stickmuster zu ‚lesen‘ und zu bestimmen, welche gut sind und welche Probleme verursachen könnten.

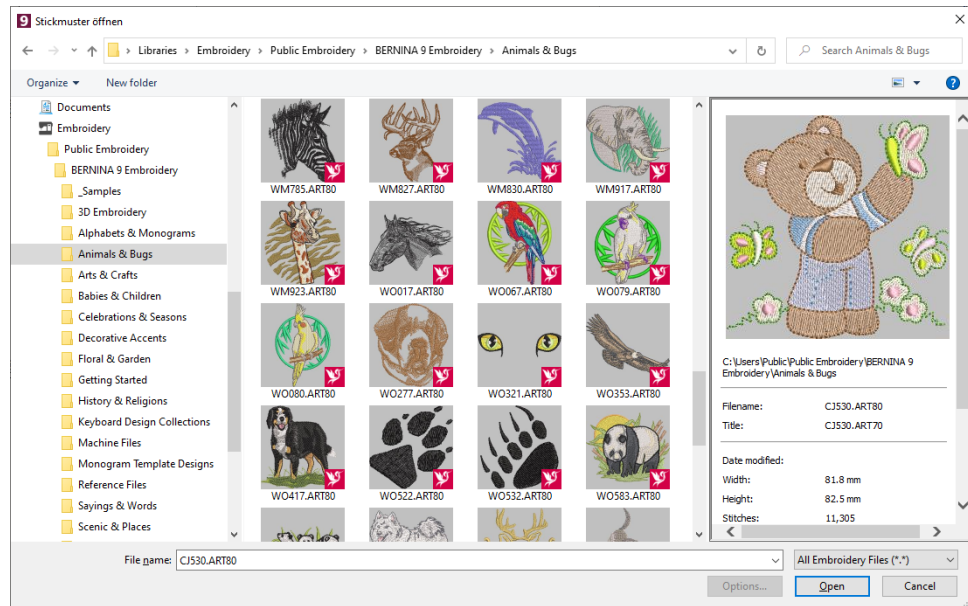
Beispiel-Stickmuster & -Bildmaterial

BERNINA V9 enthält Hunderte von stickfertigen Stickmustern, darunter zahlreiche attraktive Ornamente, Beispiele und Digitalisier-Hintergründe. Stickdateien (ART-Dateien) und Bilder (BMP-, JPG- und WMF-Dateien) finden Sie in Ihren Stickerei- und Bild-Bibliotheken.



Hinweis Um Bildmaterial anzusehen, wählen Sie ‚Alle Bildvorlagedateien‘ in ‚Anzeigen‘ aus.

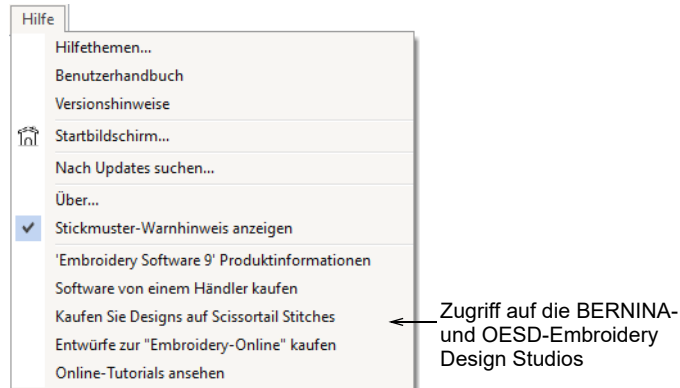
Als Anfänger empfiehlt es sich, diese Stickmuster durchzusehen und zu studieren, damit Sie wissen, was verfügbar ist.



Hinweis BERNINA V9 beinhaltet eine eigene **Stickmuster-Archiv**-Anwendung zur Stickmusterverwaltung, in der Sie Ihre Stickmuster ansehen und verwalten können. Alternativ können Sie die Stickmuster-Ordner mit MS Windows® Explorer durchsehen.

Andere Quellen

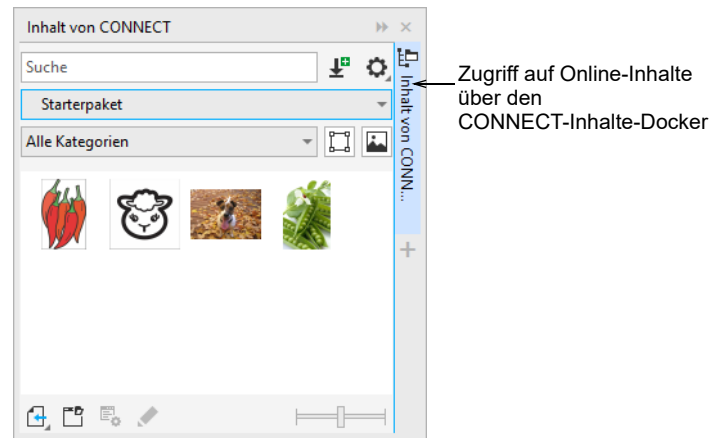
Es gibt zahlreiche weitere Quellen mit fertigen Stickmustern, die Sie kaufen und nach Wunsch anpassen können. Ihr BERNINA V9 dirigiert Sie zu zwei ergiebigen Quellen – den BERNINA- und OESD-Embroidery Design Studios.



Clipart

CorelDRAW® SE gibt Ihnen nach der Registrierung Zugriff auf Online-Inhalte und Ressourcen. Wenn Sie erst einmal registriert sind, erhalten Sie über die Programmgruppe Zugriff auf Clipart und andere Inhalte. Sie können darauf auch über den eingebauten

CONNECT-Inhalte-Docker im **Bildarbeitsfläche** zugreifen. Gehen Sie zu **Fenster > Docker > CONNECT-Inhalte**, um den Docker zu öffnen.



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



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

Richtlinien für gute Stickerei

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

- ▶ Stiche verlaufen geordnet, gleichmäßig und glatt
- ▶ Stickmuster-Erscheinung ist gut – Formen, Farben, Ausgewogenheit
- ▶ Formen werden mittels der korrekten Füll- und Konturstiche gefüllt
- ▶ Stichwinkel passen zu den Formen
- ▶ Formen werden korrekt ausgestickt – keine unerwünschten Lücken
- ▶ Details sind klar erkennbar
- ▶ Schriftzüge sind deutlich und leicht lesbar.

Die Ausstickung sollte zudem die folgenden Eigenschaften aufweisen:

- ▶ Das Stickmuster kann effizient ausgestickt werden.
- ▶ Der Stoff ist um gestickte Bereiche herum nicht verzogen
- ▶ Das ausgestickte Stickmuster besitzt keine losen Fäden.

Hohe Stickqualität beginnt mit dem Stickmuster. Zudem benötigen Sie zum Aussticken natürlich eine hochwertige Stickmaschine. Ebenso wichtig ist die Qualität von Stoff, Faden, Stickvlies, die richtige Fadenspannung usw. Beachten Sie auch die Ratschläge in Ihrem Stickmaschinen-Handbuch und holen Sie sich von anderen Stickerinnen und Stickern Rat, so oft Sie können.

Mit Stickerei arbeiten

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

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

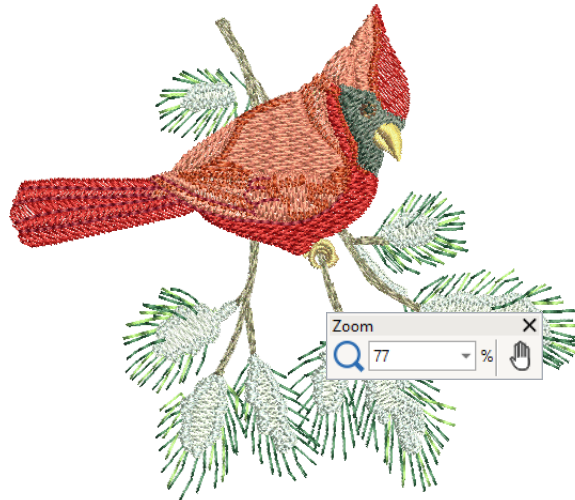
Nun sehen wir uns diese Fälle einen nach dem anderen an.

Aussticken eines stickfertigen Stickmusters

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

Ein Stickmuster aussticken

- 1 Öffnen Sie das Stickmuster in BERNINA V9.



- 2 Passen Sie die Ansicht-Einstellungen nach Wunsch an.
- 3 Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie nach Bedarf.
- 4 Überprüfen Sie die Fadenfarben und ändern Sie bei Bedarf die Tabelle, damit sie zu der von Ihnen benutzten passt.
- 5 Sehen Sie sich eine Vorschau der Ausstickung an, damit Sie verstehen, wie das Stickmuster auf der Maschine ausgestickt werden wird.
- 6 Wählen Sie einen Rahmen aus und überprüfen Sie die Positionierung im Rahmen.
- 7 Sehen Sie sich eine Vorschau des Stickmusters an und drucken Sie nach Wunsch vor dem Aussticken ein Stickmuster-Arbeitsblatt aus.
- 8 Senden Sie das Stickmuster direkt oder via Datenträger (normalerweise Memorystick) an die Maschine.



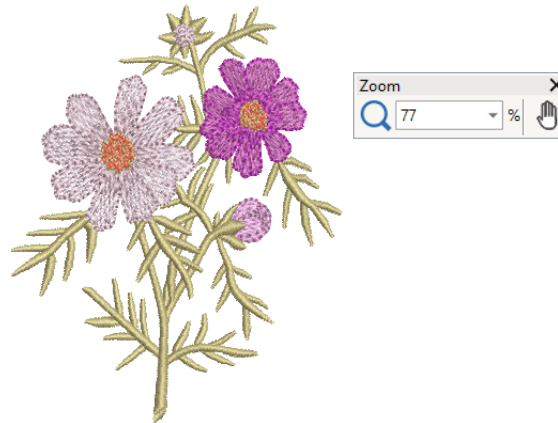
Tipp Vergleichen Sie das Handbuch Ihrer BERNINA-Maschine in Bezug auf die Schritte nach dem Übertragen des Stickmusters an die Maschine.

Ein ganzes Stickmuster verändern

Sobald Sie mit den Schritten vertraut sind, die zum Aussticken eines Stickmusters gehören – ob mitgelieferte Beispiele oder gekauft –, werden Sie als nächstes wahrscheinlich globale Änderungen an Ihrem Stickmusters vornehmen wollen, wie etwa Änderungen der Größe, der Fadenfarben und der Stoffart. Diese lassen sich alle relativ einfach durchführen.

Um ein ganzes Stickmuster zu verändern

- 1 Öffnen Sie das Stickmuster, das Sie benutzen möchten.



- 2 Überprüfen Sie die Dimensionen des Stickmusters und ändern Sie bei Bedarf die Größe.
Wenn Sie beispielsweise ein Stickmuster für die linke Brust sticken, wird die Maximalgröße bei etwa 4,25"x 4,25" oder 108 x 108 mm liegen.

- 3 Passen Sie die Fadenfarben im Stickmuster wie gewünscht an.



- 4 Alternativ benutzen Sie die **Alt**-Taste, um das Gruppieren vorübergehend 'auszusetzen'. Halten und klicken Sie, um individuelle Objekte zu markieren und neu einzufärben.
- 5 Überprüfen Sie die Stoffart und ändern Sie sie nach Bedarf.
- 6 Wählen Sie einen Rahmen in der erforderlichen Größe aus.
- 7 Visualisieren Sie das Stickmuster auf einem Kleidungsstück oder Artikel.



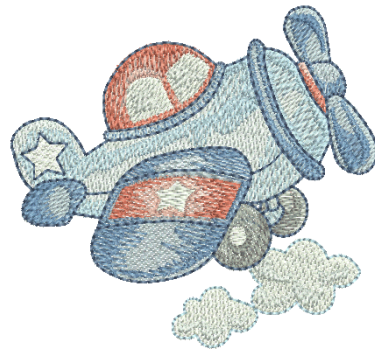
- 8 Drucken Sie ein Arbeitsblatt aus und Senden Sie das Stickmuster zur Maschine.

Erstellen eines einfachen Schriftzug-Stickmusters

Wenn Sie sich mit dem Aussticken und der Größenänderung von Stickmustern sowie dem Ändern von Farben und Stoffarten vertraut gemacht haben, können Sie als nächstes daran gehen, Ihre eigenen Schriftzug-Stickmuster zu kreieren. Während es etwas Übung erfordert, eine Schriftzug-Ausstickung in guter Qualität zu erzielen, müssen Sie zum Kreieren attraktiver Schriftzüge in BERNINA V9 einfach nur auf dem Bildschirm Buchstaben eintippen.

Um ein einfaches Schriftzug-Stickmuster zu erstellen

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



CHILDS PLAY

- ▶ Danach ist es ganz einfach, Grundlinien, Formatierung, Abstandseinstellungen und Farben anzupassen.



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

Schriftzüge für Fortgeschrittene

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

Monogramm-Funktion

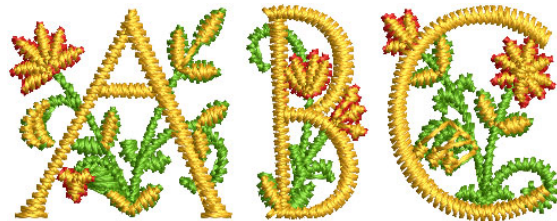
BERNINA V9 macht die Erstellung von Monogramm-Stickmustern mit seinem ‚All-in-one‘-**Monogrammerstellung**-Werkzeug. Nach Wunsch

können Sie Schriftzüge, Ornamente und/oder bis zu vier konzentrische Umrandungen in Ihre Monogramme einarbeiten.



Extravagante Schriftarten

BERNINA V9 enthält eine Reihe extravaganter Alphabete wie zum Beispiel **Creative Cross** und **Secret Garden-Caps**. Diese Alphabete beinhalten mehrere Farben und Miniaturmotive.



Flair ist eine spezielle Schriftart, mit der Sie am Ende von Schriftzügen dekoratives Flair hinzufügen können, das an extravagante handschriftliche Verzierungen erinnert.



Stickeffekte für Schriftzüge

Standardmäßig werden Schriftobjekte mit Satinstich gefüllt. Sie können auch andere Füllsticharten wie zum Beispiel **Steppstich** oder **Dekorfüllstich** sowie Effekte wie zum Beispiel **Randstrukturierung** anwenden.



Text verziehen

Benutzen Sie ‚Schriftzüge verziehen‘-Effekte, um Stickschriftzüge nach innen oder nach außen zu biegen, zu strecken oder zu stauchen.



Tipp Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer BERNINA V9-Installation zu studieren.

Ein Stickmuster adaptieren

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

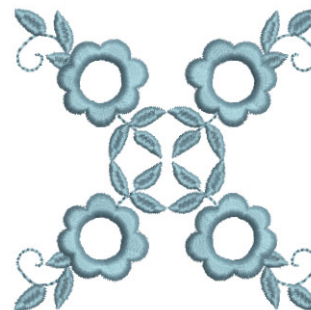
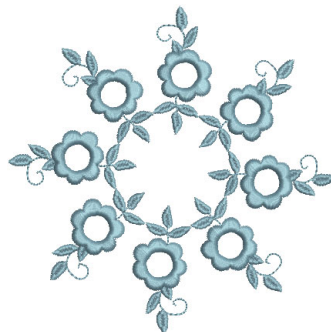
Stickmuster kombinieren

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



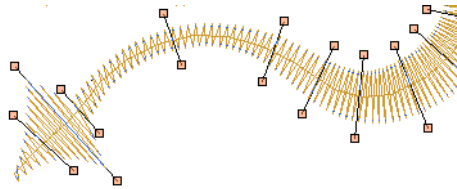
Umwandeln von Stickmuster-Elementen

Je nachdem, was für ein Stickmuster Sie erstellen, können Sie eine Reihe von BERNINA V9-Werkzeugen zum Duplizieren, Drehen und Spiegeln von Stickmuster-Elementen benutzen, um Kränze, Kaleidoskope und andere Effekte zu erzielen.



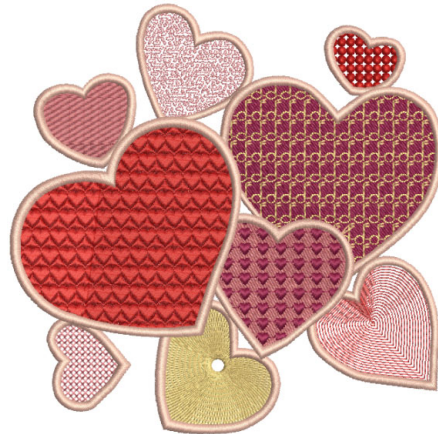
Umformen von Elementen

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



Anwenden kunstvoller Stickeffekte

Wahrscheinlich werden Ihnen einfache Füllungen und Konturen bald zu langweilig und Sie möchten einige der zahlreichen kunstvollen Sticharten und Stickeffekte ausprobieren, die BERNINA V9 bietet.



Tipp Vergessen Sie nicht, die mitgelieferten Beispiel-Stickmuster in Ihrer BERNINA V9-Installation zu studieren.

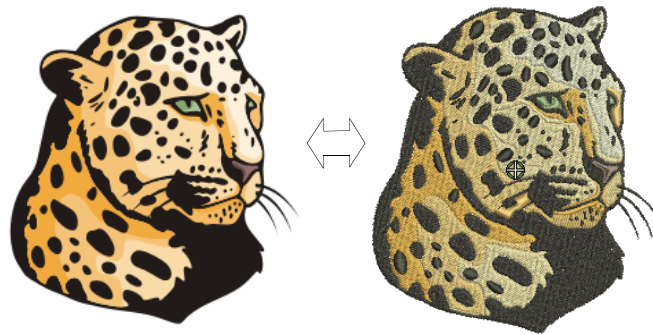
'Automatische Stickerei' erstellen

Wenn Sie in der Erkundung Ihrer BERNINA-Maschine und in BERNINA V9 bis hierher gekommen sind, haben Sie sich wacker geschlagen. Sie können jetzt bereits viel erreichen, ohne selbst ein Stickmuster zu kreieren oder zu digitalisieren. Aber wenn Sie es bis hierher geschafft haben, wollen Sie wahrscheinlich genau das tun!

Eine der schnellsten Einstiegsmöglichkeiten ist die Nutzung der automatisierten Techniken, die BERNINA V9 bietet. Auch wenn die Autom. Digitalisierung ihre Grenzen hat, erlaubt Sie Ihnen dennoch, Ideen für Stickmuster relativ einfach umzusetzen - und vielleicht reicht das für Ihre Zwecke ja auch vollkommen aus. Zumindest vorläufig!

Konvertierung von Vektor-Bildmaterial

Spezielle Konvertierungswerkzeuge in BERNINA V9 konvertieren Vektor-Objekte und Text automatisch in Stick- oder Textobjekte. Diese können nach Bedarf angepasst werden.



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

Konvertierung von Bitmap-Bildmaterial

Das **Zauberstab**-Werkzeug bietet alles, um Formen in Bitmap-Bildern automatisch zu digitalisieren. Eine Erweiterung dieser Technologie, **Autom.**

Digitalisierung, erkennt Formen im Bildmaterial und entscheidet, welche Sticharten sich am besten eignen.

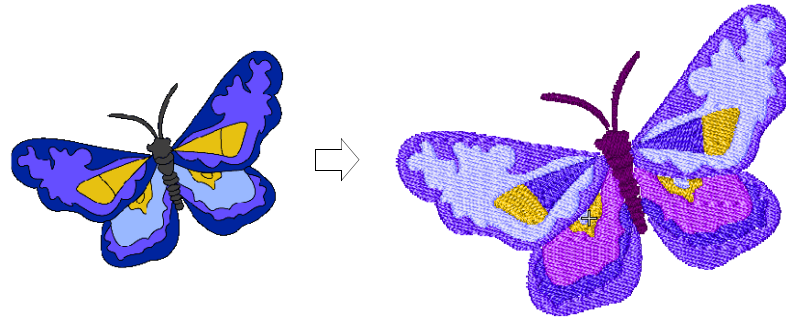
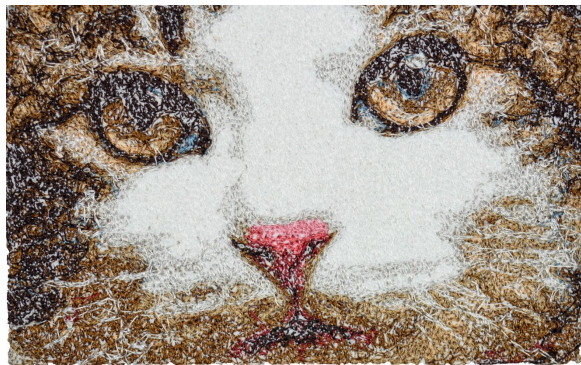


Foto-Konvertierung

Benutzen Sie das leistungsstarke **Farbfotostickerei**-Werkzeug, um aus Fotos und anderen Bildern Stickerei zu erstellen.



Stickerei komplett neu erstellen

Wenn Sie es bis hierher geschafft haben, beherrschen Sie bereits 90% der Arbeitstechniken, die die meisten Stickerinnen und Sticker benötigen. Aber wenn Sie es zu wirklicher Meisterschaft bringen wollen, müssen Sie als nächsten Schritt die ‚schwarze Magie‘ des manuellen Digitalisierens erlernen. Der Einstieg ist nicht so schwer, wie Sie vielleicht denken. Fangen

Sie mit relativ einfachen Projekten an und arbeiten Sie sich zu kniffligeren Stickmustern mit komplizierteren Stickeffekten vor.

Beginnen Sie mit gutem Bildmaterial

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

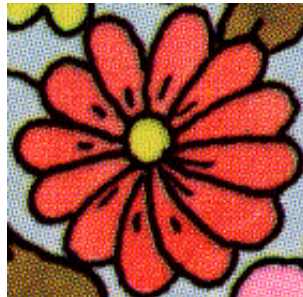


Bild im
256-Farben-Modus
gescannt



Im
'RGB-Farben'-Modus
(Millionen von
Farben) gescannt

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

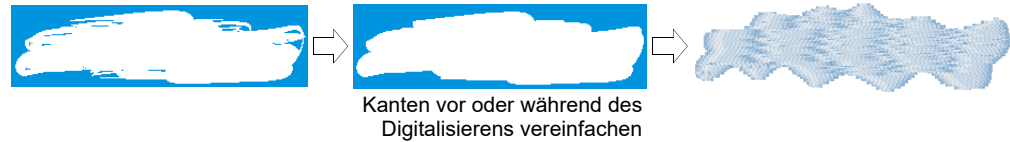
- ▶ Bücher
- ▶ Internet oder CD-Clipart
- ▶ Kunstwerke von Kindern
- ▶ von Ihnen selbst gestaltetes Bildmaterial.

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

Bildmaterial vorbereiten

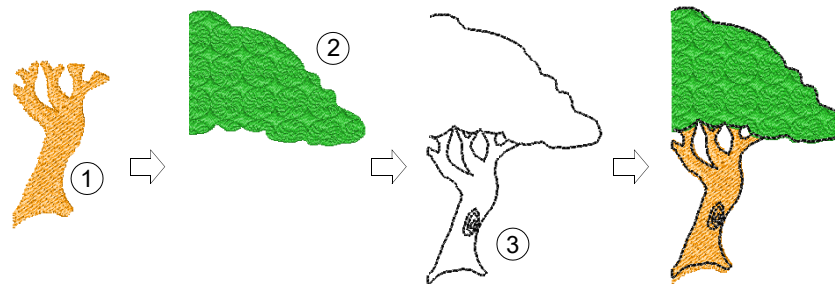
Als Erstes müssen Sie die Stickmuster-Formen und Ausstickreihenfolge sorgfältig analysieren und planen. Die Formen müssen deutlich definiert sein, so dass sie leichter zu sticken sind. Am einfachsten auszusticken sind

Formen mit relativ konstanter Breite und glatten Kanten sowie ohne enge Wendungen oder kleine, hervorstehende Details.



Digitalisierung Ihres Stickmusters

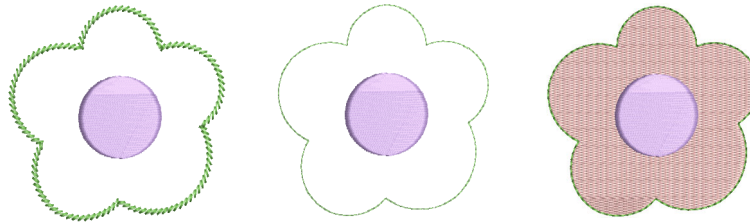
In BERNINA V9 werden Sie Stickmuster mittels einfacher Formen oder 'Stickobjekte' erstellen. Der Vorgang des Erstellens von Stickobjekten auf dem Bildschirm wird als ‚Digitalisierung‘ bezeichnet.



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

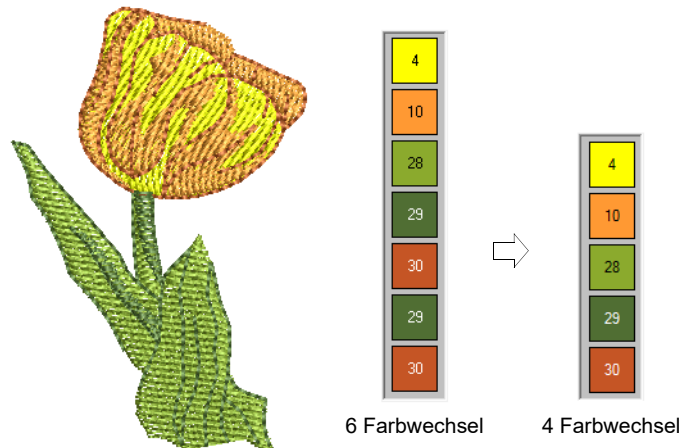
Sticharten auswählen

Bestimmen Sie für jede Form bzw. Objekt die passenden Sticharten. Sie können diese in BERNINA V9 jederzeit ändern.



Reihenfolge Ihrer Stickmuster-Elemente

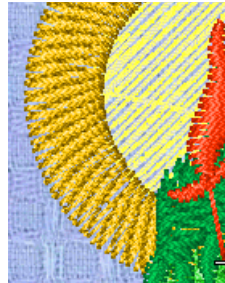
Die Stickmusterreihenfolge ist die Reihenfolge, in der Objekte erstellt und somit auch ausgestickt werden. Sie können die Objektreihenfolge verändern, um die Ausstickung zu verbessern – beispielsweise um Farbwechsel zu minimieren. Details sollten zuletzt ausgestickt werden.



Verbesserung der Stickqualität

Durch Erfahrung und Ausprobieren bekommen Sie mit der Zeit ein Gefühl dafür, welche Faktoren die Stickqualität beeinflussen. BERNINA V9 automatisiert eine Reihe von Qualitätsfaktoren wie etwa das Verziehen des

Stoffs um einen Stich herum, den Schrumpfeffekt und Stickereistabilität. Die wichtigste Einstellung ist dabei die Auswahl der Stoffart.

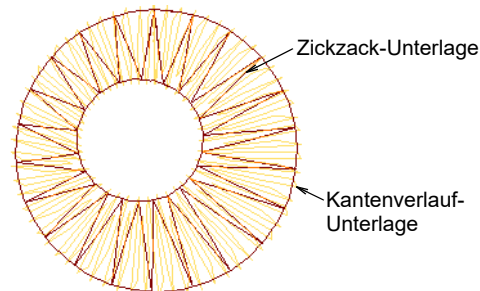


F7 Mittelschwere Webware

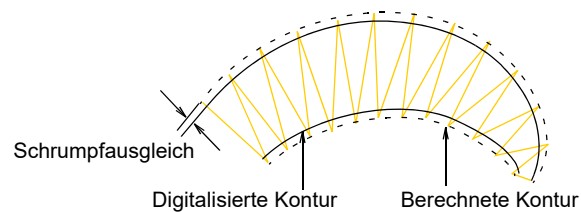


F8 Schwere Webware

Dazu kommen andere Faktoren wie die Auswahl des Unterlagen typs.



Die andere Stickqualitäts-Einstellung, die Sie bedenken sollten, ist der Schrumpfausgleich, auch wenn die Standardeinstellungen in der Regel ausreichen.



Benutzung spezieller Stickerei-Funktionen

Wenn Sie das manuelle Digitalisieren beherrschen, sind Sie so weit, dass Sie die gesamte Bandbreite an Sticharten und -effekten nutzen können, die Ihnen BERNINA V9 bietet. Viele von ihnen werden Sie schon kennen, da Sie ja vorhandene Stickmuster bereits zu verschiedenen Zwecken adaptiert haben.

Freihand-Stickerei

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



Musterstempel, -laufstiche und -füllungen

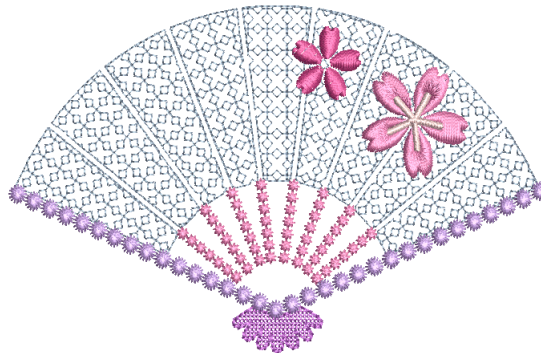
Unter Muster sind in diesem Zusammenhang vordefinierte fertige Motive wie Herzen, Blätter und Bordüren zu verstehen, die schnell in ein Stickmotiv eingefügt werden können. Sie bestehen meistens aus einem oder mehreren einfachen Objekten und werden in einem speziellen Motivsatz gespeichert.

Sie können Sie zum Erstellen gemusterter Umrandungen oder Füllungen oder für sich allein benutzen.



Konturen und Füllungen mit Handstickarten

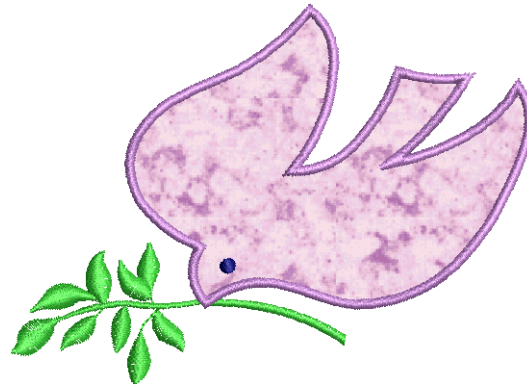
BERNINA V9 bietet eine Reihe von ‚Handstickerei‘-Arten an, mit denen Sie einige traditionelle Handstickerei-Methoden nachahmen können. Dazu gehören eine breite Auswahl an Schwarzstickerei- und Knötchenstickmustern, die als Kontur und zum Füllen von Flächen verwendet werden können.



Applikation

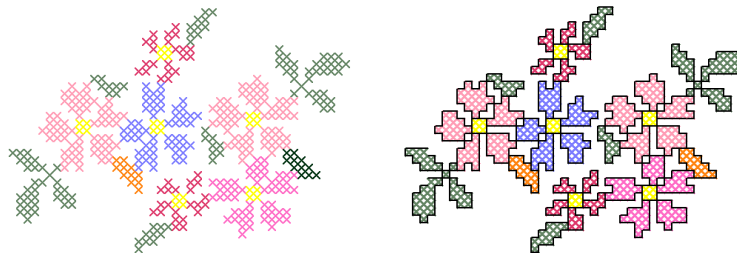
Applikation ist ein wichtiger Bestandteil des Nähens und die -Funktion bietet einen einfachen Weg, hochwertige Applikationen zu erstellen.

Benutzen Sie es, zum Generieren aller Stiche, die Sie für geschlossene Applikationsobjekte benötigen.



Kreuzstiche

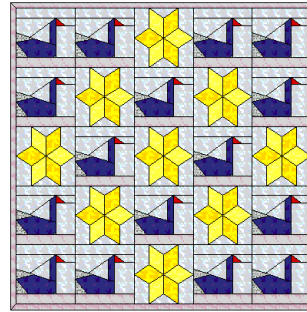
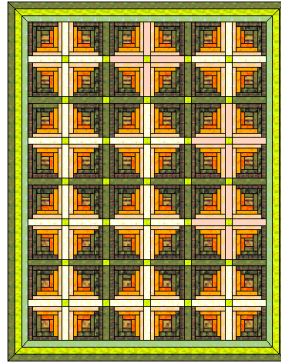
Kreuzstich ist eine beliebte Technik zum Füllen großer Flächen mit relativ wenigen Stichen. Er kann auch für Konturen und Ränder verwendet werden. Kreuzstiche bieten sich für Tischdecken, Kinderkleidung und volkstümliche Stickmuster an und werden manchmal mit Applikationen kombiniert. Kreuzstich wird manchmal mit Applikation kombiniert. Mit der BERNINA-Kreuzstich-Anwendung können Sie reine Kreuzstich-Stickmuster erstellen oder Ihrer Stickerei Kreuzstiche hinzufügen.



Quilten

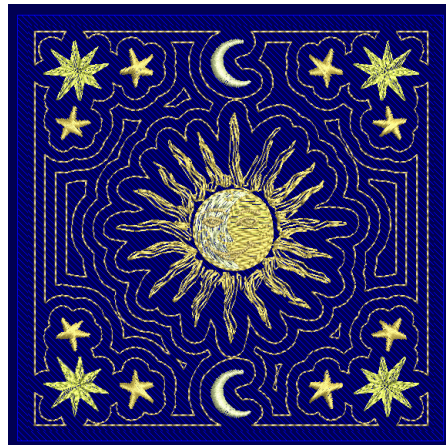
Patchwork ist eine beliebte Technik, um Stoffstücke blockförmig zu gestalten und zusammenzunähen. Das BERNINA-Quilter-Programm kann benutzt werden, um Patchworkquilts aus bestehenden oder selbst kreierten

Mustern und Vorlagen zu gestalten. Experimentieren Sie in BERNINA-Quilter mit Stoffstücken und Farben und entwerfen Sie so wunderschöne, ganz persönliche Quilts.



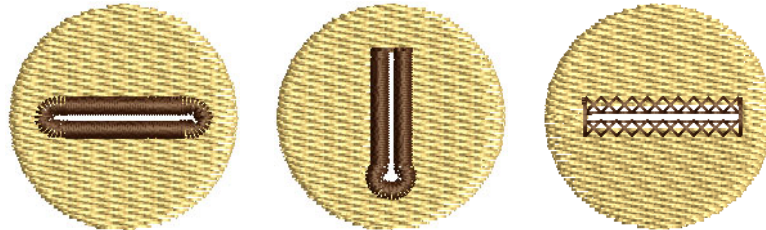
Quiltstickerei

Bei der Quiltstickerei werden Flächen ausgestopft oder gefüllt und so durch eine erhabene Oberfläche Volumen geschaffen. Sie benutzt eine als ‚Trapunto‘ bekannte Technik, die auch ‚ausgestopfte Stickerei‘ genannt wird. Mit den **Layout**-Werkzeugen ist es ganz einfach, Quiltblöcke einer bestimmten Größe zu definieren. Sie können dann Elemente um den Block herum anordnen, und zwar mit oder ohne ein zentrales Stickmuster-Element.



Knopflöcher

Mit BERNINA V9 können Sie voreingestellte Knopflöcher einzeln oder in einer Reihe einfügen. Sie können ihre Größe bestimmen und sie in ein Stickmuster einbinden.



Die Textilveredelung

Mit der Einbindung von CorelDRAW® unterstützt BERNINA V9 das Erstellen von Multimediale-Stickmustern. Eine beliebte Methode ist das Kombinieren von digitalem Druck und Stickerei, um Kombi-Stickmuster zu kreieren. Dies soll sowohl digital ausgedruckt als auch ausgestickt werden.



In der Regel wird Transferpapier zusammen mit einem normalen Farbdrucker benutzt. Die Bilder werden seitenverkehrt gedruckt und dann

auf das Kleidungsstück aufgebügelt. Überprüfen Sie die verfügbaren Optionen und wählen Sie eine aus, mit der Sie das Bild spiegeln können.

Erhabene Stickerei

Wenn Sie schließlich alle oben skizzierten Arbeitstechniken beherrschen oder ein spezielles Interesse an Textilkunst haben, möchten Sie sich vielleicht daran versuchen, Ihre Stickerei gewissermaßen über den Stoff zu erheben und mit erhabenen oder ‚skulpturierten‘ Oberflächen arbeiten. Zum Glück bietet BERNINA V9 einige intelligente Techniken, um Ihnen die Arbeit zu erleichtern.



Viel Spaß beim Stickern!

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer BERNINA-Maschine und BERNINA V9. Mit dieser Ausrüstung haben Sie alles an der Hand, was Sie benötigen, um hochwertige, absolut professionelle Stickerei zu erstellen. Das einzige, was Ihnen fehlt, ist die Kapazität für Massenproduktion!

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

Denken Sie daran, die mitgelieferten Stickmuster und Clipart auszunutzen. Wenn Sie unsicher sind, fangen Sie einfach bei den Grundlagen wieder an. Und wenn Sie Ihr Repertoire ausweiten wollen, studieren Sie die Beispiel-Stickmuster sorgfältig, um zu sehen, wie sie erstellt wurden.

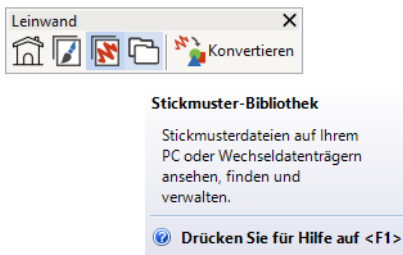
Zum Abschluss möchten wir Ihnen noch den Rat mit auf dem Weg geben, zunächst mit der Ausstickung von Beispiel-Stickmustern zu beginnen, bevor Sie sich an Ihre eigenen Kreationen wagen. So lernen Sie am besten, welche Hauptfaktoren Sie bedenken sollten, wenn Sie Ihre eigenen Arbeiten produzieren.

Alles Gute. Und viel Spaß!

Dieser Schnellverweis skizziert die Betriebsarten von BERNINA®-Sticksoftware und fasst die Befehle und Werkzeuge zusammen, die in **Stickerei-Arbeitsfläche** und **Stickmuster-Archiv** verfügbar sind.

Arbeitsmodi

BERNINA®-Sticksoftware verfügt über einen Arbeitsbereich, mit dem Sie jedoch in unterschiedlichen Modi oder 'Leinwänden' interagieren – **Startbildschirm**, **Bildarbeitsfläche**, **Stickerei-Arbeitsfläche** oder **Stickmuster-Archiv**. Der Zugriff erfolgt über die **Arbeitsfläche**-Werkzeugleiste.



Tipp Im **Optionen**-Dialogfeld können Sie den Standard-Startbildschirm festlegen – normalerweise den vorgegebenen **Startbildschirm**. Alternativ möchten Sie beim Start womöglich lieber den **Stickerei-Arbeitsfläche** oder den **Stickmuster-Archiv** anzeigen lassen.

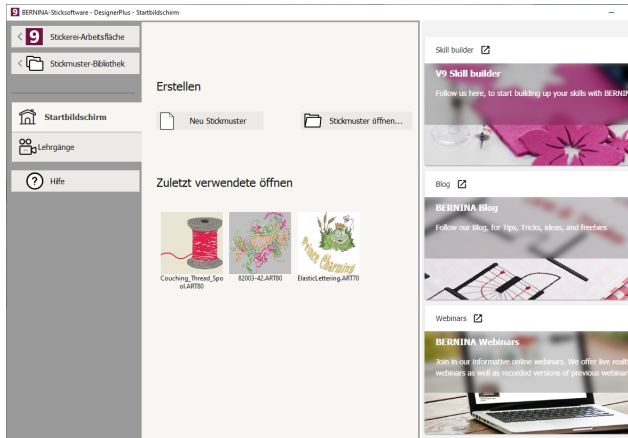
Startbildschirm



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

Der **Startbildschirm** wird standardmäßig geladen, wenn BERNINA V9 startet. Er bietet Schnellzugriff auf kürzlich geöffnete

Stickmuster sowie auf Inhalte wie Tutorials, Projektideen, Blogbeiträgen und vieles mehr.



Kurz gesagt bietet der **Startbildschirm...**

Funktion	Vorteile
Schnellzugriff auf Softwarefunktionen	<ul style="list-style-type: none"> • Links zum Stickerei-Arbeitsfläche • Links zum Stickmuster-Archiv
Startseite	Schnellzugriff auf... <ul style="list-style-type: none"> • Leeres Stickmuster oder 'Arbeitsfläche' • Vorhandene Dateien von der Festplatte • Kürzlich geöffnete Stickdateien.
Lernprogramm	Bibliotheken mit Lektionen von BERNINA®-Sticksoftware-Experten.

Funktion	Vorteile
Kompetenzaufbau	Schnellzugriff auf... <ul style="list-style-type: none"> • Projektideen für Ihre Stickmaschine • Stickereiprojekte für Neulinge und Experten • Kostenlose Downloads, Anweisungen und vieles mehr • Tipps und Tricks für Stickerei leicht gemacht.
BERNINA-Blog	Regelmäßig aktualisierte Inhalte inklusive Tipps, Tricks, Ideen und Gratisgeschenken.
BERNINA-Webinare	Informative Online-Webinare, sowohl live als auch vorab aufgezeichnet.
Stickmuster-Shop	Jede Woche erscheinen neue Stickmuster. Auswahl nach Motiv, Methode oder Marke.



Tip Dass der **Startbildschirm** beim Starten angezeigt wird, können Sie über das **Optionen**-Dialogfeld deaktivieren.

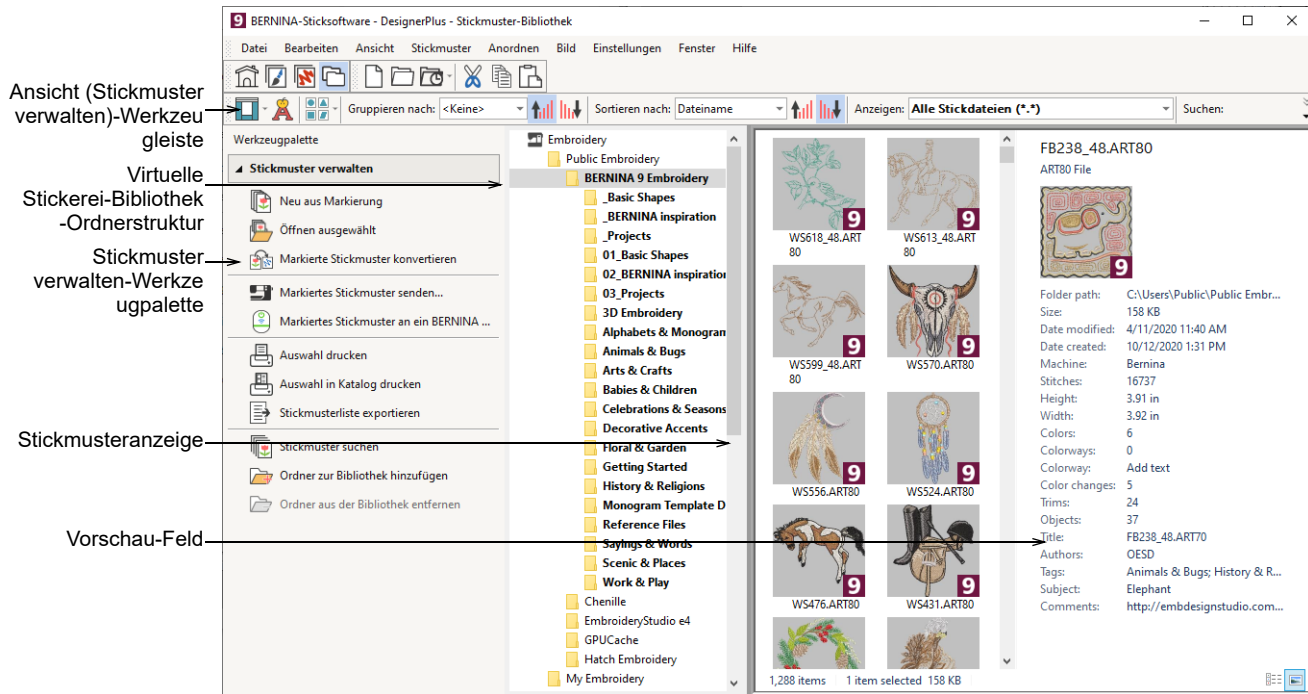
Stickmuster-Bibliothek



Benutzen Sie Arbeitsfläche > Stickmuster-Bibliothek, um alle Stickmuster und Bildvorlagen auf Ihrem System einzusehen und zu verwalten.

Mit dem eingebauten **Stickmuster-Archiv** lassen sich Stickmuster effizient begutachten und verwalten. Er erkennt alle von der Software benutzten Stickdateiformate. Die Bibliothek macht es Ihnen zudem leicht, alle

Stickmuster in Ihrem System zu finden, zu sortieren und zu durchsuchen.



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

- ▶ Stickmuster überall auf Ihrer Festplatte oder einem externen Speichermedium finden und Sie auf Wunsch der Stickmuster-Bibliothek hinzufügen.
- ▶ Auf verschiedene Arten nach Stickmustern suchen, darunter bekannte Stickmusterinformationen.
- ▶ Eine Organisationsstruktur für einfaches Kategorisieren erstellen.
- ▶ Mehrere markierte Stickdateien gleichzeitig in eine Reihe von Maschinenformaten

konvertieren, darunter DST, EXP, SEW und andere.

- ▶ Markierte Stickmuster drucken oder zur Ausstickung an eine Stickmaschine senden.

Bildarbeitsfläche

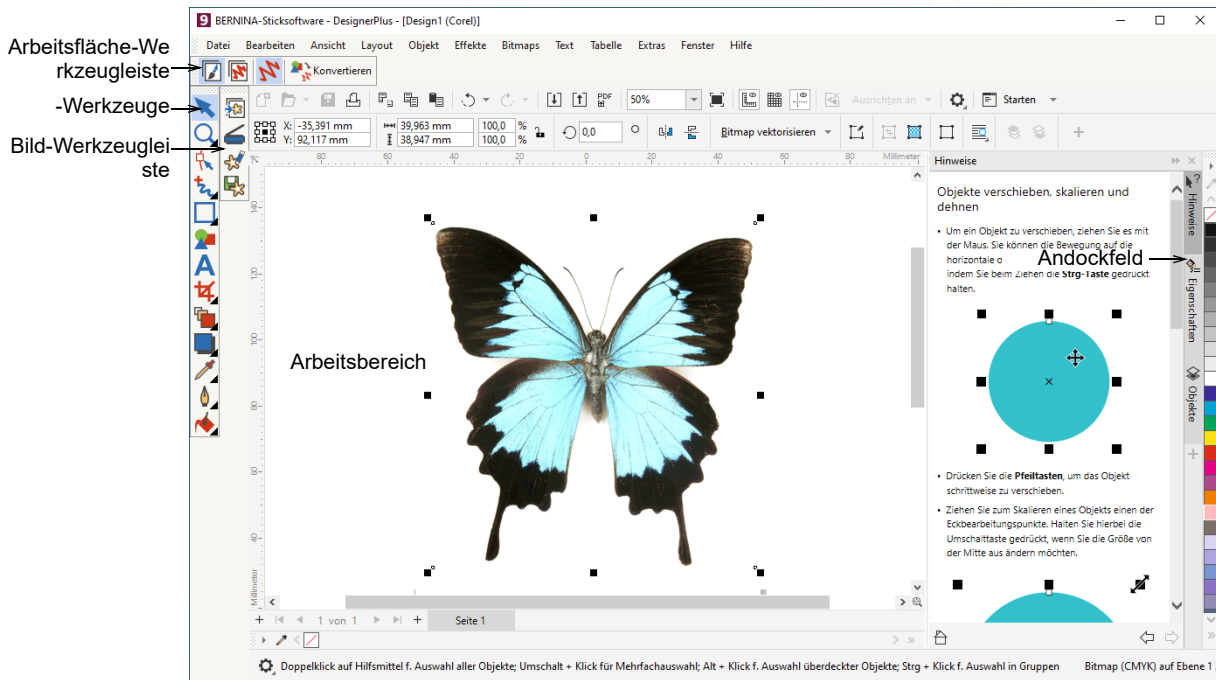


Benutzen Sie Arbeitsfläche > Bildarbeitsfläche zum Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.

In BERNINA DesignerPlus ist CorelDRAW® SE für einfache Anwendungen integriert. Mit dem

Bildarbeitsfläche können Sie mithilfe der CorelDRAW® SE-Werkzeugpalette Bitmap- und Vektor-Bildmaterial erstellen und bearbeiten. Im Folgenden finden Sie eine Bildschirmdarstellung des **Bildarbeitsfläche**-Arbeitsbereichs. Er

beinhaltet den gesamten Satz der CorelDRAW®-Grafikwerkzeuge, die Ihnen zahlreiche Verfahren zur Gestaltung von Konturen und Formen auf dem Bildschirm bieten.



Zusätzlich bietet **Bildarbeitsfläche** Funktionen zum direkten Konvertieren von **Vektoren** und Vektortext in Stickerei. Sie können **Bildarbeitsfläche** benutzen, um Vektorgrafiken aus anderen Anwendungen, z. B. Clipart, in Stickmuster einzufügen. Alternativ können Sie auch **Bitmap**-Bildmaterial als Digitalisiervorlage oder ‚Hintergrund‘ einfügen oder einscannen.



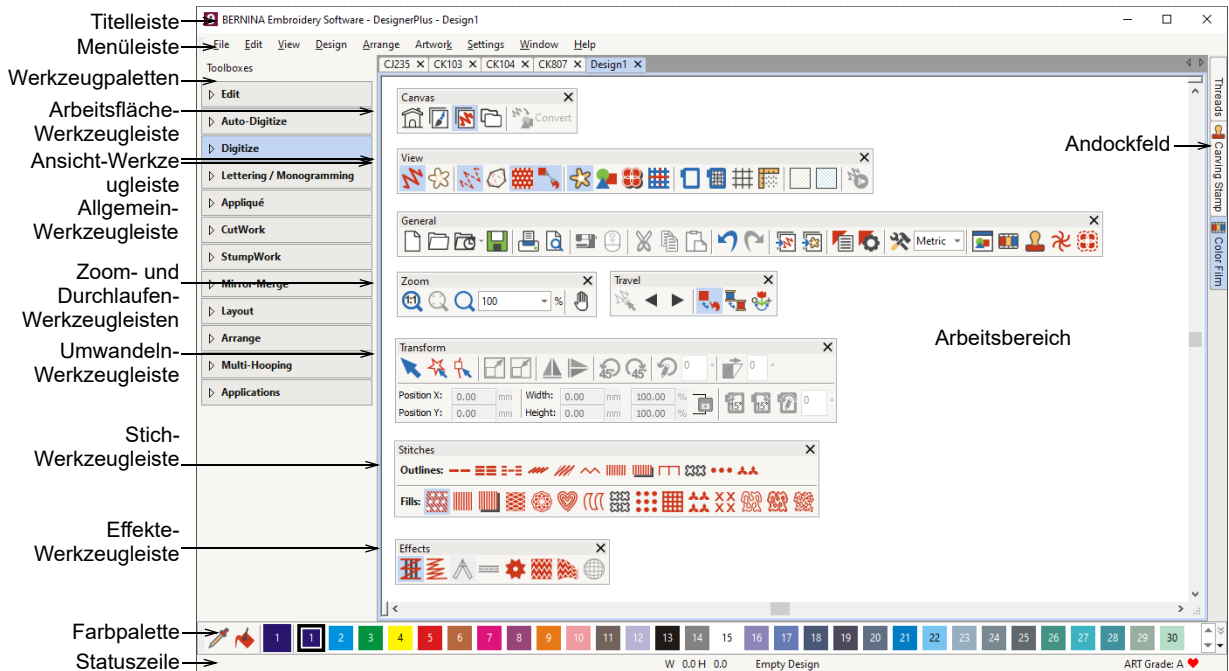
Hinweis Für eine volle Beschreibung der CorelDRAW®-Werkzeuge vergleichen Sie die Produktinformationen, die im **Bildarbeitsfläche-Hilfe**-Menü zur Verfügung stehen.

Stickerei-Arbeitsfläche



Benutzen Sie Arbeitsfläche > Stickerei-Arbeitsfläche, um Stickmuster zu digitalisieren und zu bearbeiten. Zeigt sowohl Stickerei als auch Bildvorlage an. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.

Der **Stickerei-Arbeitsfläche** erlaubt Ihnen, Stickmuster zu erstellen, zu bearbeiten und auszugeben. Die folgende Bildschirmabbildung zeigt eine Explosionszeichnung aller Werkzeugleisten im **Stickerei-Arbeitsfläche**.



Stickerei-Arbeitsfläche-Menüs

In der **Stickerei-Arbeitsfläche**-Menüleiste sind die nachfolgend beschriebenen Menüs und Untermenüs enthalten.



Hinweis Die standardmäßigen MS Windows® **Alt**-Schnellastenkombinationen können angewendet werden. **Alt**-Taste zusammen mit

dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Zum Abbruch einer Eingabe zweimal **Esc** drücken.

Menü Datei

Neu	Neue, leere Stickdatei öffnen. Tastenkombination <Strg>+<N>.	Schnittlinien exportieren	Objektformen als SVG- oder EXP-Datei für Schneidemaschine oder BERNINA-Stickmaschine mit CutWork-Werkzeug exportieren.
Neu mit Vorlage	Neues Stickmuster aus einer Vorlage erstellen.	Drucken	Aktives Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken. Tastenkombination <Strg>+<P>.
Stickmuster öffnen	Öffnen eines existierenden Stickmusters. Tastenkombination <Strg>+<O>.	Druckvorschau	Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts für das aktuelle Stickmuster.
Kürzlich geöffnetes Stickmuster öffnen	Eines der kürzlich benutzten Stickmuster öffnen.	Von Karte / Maschine lesen	Motiv aus BERNINA V9-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine lesen bzw. öffnen.
Backup-Stickmuster öffnen	Wird für den Fall eines Softwarefehlers für schnellen Zugriff auf die Backup-Dateien direkt im Backup-Ordner geöffnet.	Zur Karte / Maschine schreiben	Stickmuster an BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben (speichern).
Schließen.	Aktuelles Stickmuster schließen.	An BERNINA WiFi-Gerät senden	Aktuelles Stickmuster an ein namentlich benanntes BERNINA WiFi-Gerät senden.
Speichern	Aktuelles Stickmuster speichern. Tastenkombination <Strg>+<S>.	Stickerei einfügen	Stickdateien in das aktuelle Stickmuster importieren.
Speichern unter	Aktuelles Stickmuster unter anderem Namen, an einem anderen Ort oder in einem anderen Format speichern.	Bildvorlage einfügen	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
Als Vorlage speichern	Aktuelles Stickmuster als Stickmuster-Vorlage zur späteren Benutzung speichern.	Bildmaterial scannen	Direktes Einscannen von Bildern in BERNINA V9.
Maschinendatei exportieren	Aktuelles Stickmuster in ein maschinenlesbares Format konvertieren.	Stickmuster als Bitmap speichern	Stickmuster als Bild speichern oder in Stickansicht. Das resultierende Bild wird genau so aussehen, wie es im Arbeitsbereich erscheint.

Abmelden und Lizenz freigeben	Jede lizenzierte Kopie der software ist für einen Benutzer. Sie berechtigt Sie dazu, das Produkt auf bis zu drei (3) Geräten zu installieren. Allerdings können Sie das Produkt nur auf einem (1) Gerät gleichzeitig ausführen.	Alles Auswahlen aufheben	Alle Objekte in einem Stickmuster markieren oder ihre Markierung aufheben. Tastenkombination <X>.
Beenden	Alle offenen Stickmuster schließen und BERNINA V9 beenden. Tastenkombination <Alt>+<F4>.	Geschlossene Kurve mit Kurvenlinie	Schließen einer offenen Kontur mittels einer gebogenen Linie.
		Kurven glätten	Kurvenglättung auf markierte Objekte anwenden.
		Text verziehen	Anwenden von Spezialeffekten bei Beschriftungsobjekten, um diese wie gewünscht auszubeuken, zu biegen, zu strecken oder zusammenzudrücken.

Bearbeiten-Menü

Rückgängig / Wiederherstellen	Letzten Befehl oder Reihe von Befehlen abbrechen oder erneut anwenden. Tastenkombination <Strg>+<Z>/<Y>.
Schneiden / Kopieren	Auswahl ausschneiden oder kopieren und in die Zwischenablage legen. Tastenkombination <Strg>+<X>/<C>.
Einfügen	Inhalt der Zwischenablage in den Arbeitsbereich einfügen. Tastenkombination <Strg>+<V>.
Duplizieren	Auswahl duplizieren, ohne sie in die Zwischenablage zu legen. Tastenkombination <Strg>+<D>.
Mit Versetzung duplizieren	Geklontes Objekt mit derselben Versetzung vom Ausgangsobjekt duplizieren. Tastenkombination <Strg>+<Umschalten>+<D>.
Löschen	Markierten Bereich löschen. Tastenkombination .
Alles auswählen	Alle Objekte eines Stickmusters markieren Tastenkombination <Strg>+<A>.

Stichabstand eingeben	Stichdichte im gesamten Stickmuster oder nur in markierten Teilen ändern.
-----------------------	---

Ansicht-Menü

Stickansicht	Stickansicht ein- oder ausblenden. Tastenkombination <T>.
Bild dimmen	Blendet den Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
Anzeigen > ...	Zugriff auf dieselben Stickmuster-Ansichtsbefehle, die in der Ansicht-Werkzeugleiste verfügbar sind. Weitere Informationen finden Sie unter Ansicht-Werkzeugleiste .
Rahmen anzeigen	Rahmen ein- oder ausblenden.

Rahmenvorlage anzeigen	Rahmenvorlage als Alternative zu Rasterlinien anzeigen, um das Stickmuster an der richtigen Stelle und korrekt ausgerichtet zu platzieren.	Zoom > Auf Fenstergröße zoomen	Ganzes Stickmuster in den Arbeitsbereich einpassen. Tastenkombination <0>.
Raster anzeigen	Raster im Arbeitsbereich ein- oder ausblenden.	Zoom > Auf markierte Objekte zoomen	Markierte Objekte in den Arbeitsbereich einpassen. Tastenkombination <Shift>+<0>.
Lineale & Hilfslinien anzeigen	Auf der Arbeitsfläche Lineale und Hilfslinien ein- und ausblenden.	Zoom > Artikelansicht	Gesamten Artikel in den Arbeitsbereich einpassen.
Arbeitsfläche anzeigen	Unter Layout definierte Arbeitsfläche ein-/ausblenden.	Zoom > Auf Rahmen zoomen	Gesamten Rahmen in den Arbeitsbereich einpassen.
Quiltblock anzeigen	Unter Layout definierten Quiltblock ein-/ausblenden.	Schieben	Durch Ziehen über den Arbeitsbereich schwenken. Einpassen bei hohem Zoomfaktor. Tastenkombination <P>.
Zoom > Zoom	Vergrößern/Verkleinern des Arbeitsbereichs und Vergrößern markierter Bereiche auf die volle Fenstergröße. Tastenkombination .	Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückzukehren. Tastenkombination <V>.
Zoom > Zoom 1:1	Anzeige eines Stickmusters in Echtgröße. Tastenkombination <1>.	Aktuellen Stich im zentrieren	Aktuelle Stichcursorposition im Arbeitsbereich zentrieren. Tastenkombination <C>.
Zoom > Zoomfaktor	Stickmuster als Faktor der Echtgröße anzeigen – z. B. '1. 5'. Tastenkombination <F>.	Messen	Distanzen und Winkel auf dem Bildschirm messen. Tastenkombination <M>.
Zoom > 1,25x Vergrößern	Ansicht um einen Faktor von 1,25 vergrößern. Tastaturbefehl <+>.	Stich-Player	Ausstickung simulieren, um die Ausstickreihenfolge zu überprüfen. Tastenkombination <Umschalten>+<R>.
Zoom > 1,25x Verkleinern	Ansicht um einen Faktor von 1,25 verkleinern. Tastaturbefehl <->.	Ansicht nach Farbe	Nur markierte Farben im Stickmuster anzeigen.
Zoom > 2x Vergrößern	Stickmuster auf 200% der aktuellen Ansicht vergrößern. Tastenkombination <Z>.	Alle Farben anzeigen	Nach dem Aktivieren von ‚Ansicht nach Farbe‘ alle Farben anzeigen.
Zoom > 2x Verkleinern	Stickmuster auf 50% der aktuellen Ansicht verkleinern. Tastenkombination <Umschalten>+<Z>.	Bildschirm aktualisieren	Erneuern des angezeigten Bildschirms. Tastenkombination <R>.

Stickmuster-Menü

Stickmuster-Eigenschaften	Anzeige von Stickmuster-Informationen wie Größe und Stichanzahl; Hinzufügen von Bemerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt.
Fadenfarben	Fäden aus verschiedenen Tabellen suchen, abgleichen und zur Benutzung zuweisen.
Autom. Start und Ende	Festlegen der Start- und Endpunkte des Stickmusters.
Stoff	Stoffarten und Stoffeinstellungen anpassen.
Hintergrund und Farbanzeige	Stickmuster-Hintergrund und Anzeigefarben anpassen.
Farbwechsel optimieren	Objekte automatisch neueinreihen, um die Anzahl der Farbwechsel zu reduzieren.
Kleine Stiche entfernen	Automatisches Entfernen unerwünschter kleiner Stiche.

Anordnen-Menü

Gruppieren	Kombinieren mehrerer Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe. Tastenkombination <Strg>+<G>.
Gruppierung aufheben	Objektgruppe in Objektkomponenten aufteilen. Tastenkombination <Strg>+<U>.

Sperren/Alles entsperren	Sperren und Entsperrern von Objekten, um diese während der Digitalisierung oder Bearbeitung zu schützen. Tastaturbefehle <K> und <Umschalten+K> ebenfalls verfügbar.
Reihenfolge > ...	Zugriff auf dieselben Einreihungsbefehle wie in der Farbfilm-Werkzeugleiste. Weitere Informationen finden Sie unter Farbfilm-Werkzeugleiste .
Ausrichten > ...	Dieselben Funktionen wie in der Anordnen-Werkzeugleiste. Weitere Informationen finden Sie unter Anordnen-Werkzeugpalette .
Gleichmäßig anordnen > ...	

Bildmaterial-Menü

Bildvorlage einfügen	Dasselbe wie Datei > Bildvorlage einfügen.
Bitmap anpassen	Bildhelligkeit und Kontrast zur Vorbereitung für die Auto-Digitalisierung anpassen.
Retuschieren	Öffnet ein externes Malprogramm, um das ausgewählte Bitmap-Bildmaterial zu bearbeiten.
Beschneiden > ...	Bitmap-Bildvorlage zur Benutzung mit Auto-Digitalisierungs-Werkzeugen beschneiden.
Bitmap-Bildvorbereitung	Reduziert die Anzahl der Farben, entfernt Bildstörungen und schärft Konturen in eingescanntem Bildmaterial.

Menü Einstellungen

Objekteigenschaften Effekte	Dieselben Funktionen wie in der Anordnen-Werkzeugleiste. Weitere Informationen finden Sie unter Allgemein-Werkzeugleiste .
Optionen	Einstellungen des Displays anpassen.
Stoffe verwalten	Benutzerdefinierte Stoffe für spezielle Anforderungen verwalten.
Bildschirmseichung	Kalibriert den Bildschirm für eine exakte Anzeige.
Scanner-Einrichtung	Scanner einrichten.
Muster erstellen	Speichern Sie Ihre eigenen Muster zur zukünftigen Benutzung in Musterfüll- oder -laufstichen oder für den Musterstempel.
Umrandung erstellen	Speichern Sie Ihre eigenen Umrandungen zur zukünftigen Benutzung in Monogramm-Stickmustern.
Kundenfeedbackprogramm	Erlaubt BERNINA das Sammeln von Nutzungsdaten zur Verbesserung der Software. Sie können dies auf Wunsch ablehnen.

Fenster-Menü

Nebeneinander waagrecht/senkrecht	Geöffneten Stickmuster-Karteireiter waagrecht oder senkrecht 'nebeneinander' (nicht-überlappend) aufteilen.
Kachelung entfernen	Gekachelte Karteireiter-Fenster entfernen und zu einem einzigen Arbeitsbereich zurückkehren.
Docker > ...	Ein-/Ausblenden der Docker zur Optimierung der Arbeitsfläche. Siehe auch Allgemein-Werkzeugleiste .
Werkzeugleisten > ...	Ein-/Ausblenden der Werkzeugleisten zur Optimierung der Arbeitsfläche.
(Titel des geöffneten Fensters)	Auswahl aus einer Liste von Titeln geöffneter Fenster in der Reihenfolge, in der sie gestapelt sind.

Hilfe-Menü

Hilfethemen	Auflistung der Onscreen-Hilfethemen.
Benutzerhandbuch	Onscreen-Dokumente im Adobe Acrobat PDF-Format. Anmerkung: Je nach Produktstufe können die inbegriffenen Komponenten u. U. variieren.
Versionshinweise	
Startbildschirm	Revist um zum Startbildschirm zurückzukehren und dort ein neues Stickmuster anzufangen oder auf Tutorials und andere Produktinformationen zuzugreifen.

Um nach Updates zu suchen...	Solange Sie Internetzugang haben, wird automatisch auf Softwareupdates geprüft. Benutzen Sie diese Funktion für eine manuelle Überprüfung.
Info über	Verwendete BERNINA V9-Version wird angezeigt.
Stickmuster-Warnhinweis anzeigen	Eine Meldung wird angezeigt, wenn Sie ein Stickmuster öffnen, das nicht skaliert werden sollte.
Andere	Hier finden Sie Links zu Produktinformationen, Tutorials und fantastischen Quellen für Stickmuster.

Stickerei-Arbeitsfläche-Werkzeugeisten

Der **Stickerei-Arbeitsfläche**-Arbeitsbereich enthält die unten beschriebenen Werkzeugeisten. Einige Funktionen sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.

Arbeitsfläche-Werkzeugeiste

Sie können auf die verschiedenen Betriebsarten in BERNINA V9 über die **Arbeitsfläche**-Werkzeugeiste zugreifen.



Startbildschirm

Revist um zum Startbildschirm zurückzukehren und dort ein neues Stickmuster anzufangen oder auf Tutorials und andere Produktinformationen zuzugreifen.



Bildarbeitsfläche

Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.



Stickarbeitsfläche

Digitalisieren und Bearbeiten von Stickmustern. Zeigt sowohl Stickerei als auch Bildvorlage an. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.



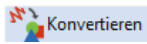
Stickmuster-Archiv

Öffnet das Stickmuster-Archiv-Fenster.



Stickerei anzeigen

Stickereikomponenten ein- oder ausblenden. Nur in Bildarbeitsfläche verfügbar.



Markierte Stickobjekte in Bildmaterial konvertieren. Nur in Stickerei-Arbeitsfläche verfügbar.



Markierte Grafik in Füll- oder Konturstiche konvertieren. Nur in Bildarbeitsfläche verfügbar.



Hinweis Eine vollständige Beschreibung der CorelDRAW® SE-Werkzeuge finden Sie in der Onscreen-Hilfe, die im **Bildarbeitsfläche-Hilfe**-Menü zur Verfügung steht.

Allgemein-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Öffnen und Ausgeben von Stickmustern, für den Zugriff auf die Stickmuster-Eigenschaften sowie zum Öffnen und Schließen von Docker-Fenstern.



Neues leeres Stickmuster

Leeres Stickmuster erstellen.
Tastenkombination
<Strg>+<N>.



Stickmuster öffnen

Öffnen eines existierenden Stickmusters.
Tastenkombination
<Strg>+<O>.



Zuletzt verwendete Stickmuster öffnen

Eines der kürzlich benutzten Stickmuster öffnen.



Stickmuster speichern

Aktuelles Stickmuster speichern.
Tastenkombination
<Strg>+<S>.



Drucken

Aktives Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken.



Druckvorschau

Vorschau des Stickmuster-Arbeitsblatts für das aktuelle Stickmuster.



Zur Karte/Maschine schreiben

Stickmuster an BERNINA-Stickkarte oder BERNINA-Stickmaschine schreiben (speichern).



An BERNINA WiFi-Gerät senden

Aktuelles Stickmuster an ein namentlich benanntes BERNINA WiFi-Gerät senden.



Ausschneiden

Auswahl ausschneiden und in die Zwischenablage übertragen
Tastenkombination
<Strg>+<X>.



Kopieren

Kopieren Sie die Auswahl und übertragen Sie sie in die Zwischenablage
Tastenkombination
<Strg>+<C>.



Einfügen

Inhalt der Zwischenablage in den Arbeitsbereich einfügen.
Tastenkombination
<Strg>+<V>.



Rückgängig

Letzten Befehl oder Reihe von Befehlen rückgängig machen
Tastenkombination
<Strg>+<Z>.



Wiederherstellen

Letzten Befehl oder Reihe von Befehlen rückgängig machen
Tastenkombination
<Strg>+<Y>.



Stickerei einfügen

Dasselbe wie Datei > Stickerei einfügen.



Bildvorlage einfügen

Dasselbe wie Datei > Bildvorlage einfügen.



Objekteigenschaften

Zugriff auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Objekteigenschaften.



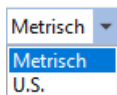
Effekte

Wendet Stickeffekte auf die Eigenschaften markierter Stickobjekte oder, ohne Markierung, auf die Standard-Eigenschaften an.



Optionen

Zugriff auf Arbeitsbereich-Optionen wie Raster-, Rahmen- und Bildlauf-Optionen.



Ändert die von der Software benutzten Maßeinheiten, ohne die Betriebssystem-Einstellungen zu verändern.



Übersichtsfenster

Übersichtsfenster-Docker ein- oder ausblenden. Zum Zoomen und Schwenken der Miniaturansicht des aktuellen Stickmusters benutzen.



Farbfilm

Farbfilm-Docker ein- oder ausblenden. Benutzen Sie ihn, um Objekte und Farbblöcke im Stickmuster neu einzureihen.



Stanzstempel

Stanzstempel-Docker ein- und ausblenden. Benutzen Sie voreingestellte oder benutzerdefinierte Muster, um ein Stichmuster aus Nadeldurchdringungen zu erstellen.



Morphing-Effekt

Morphing-Effekt-Docker ein- oder ausblenden. Verformen von Objektkonturen und Konturstichen.




CutWork-Umrandung

CutWork-Umrandung-Docker ein-/ausblenden. Zusammen mit den CutWork- und StumpWork-Werkzeugpaletten benutzen.

Ansicht-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste fasst Werkzeuge zur Stickmustersvisualisierung zusammen.

- 







Stickansicht ein- oder ausblenden. Blendet eine Simulation der ausgestickten Stickerei ein oder aus. Tastenkombination <T>.
- 

Bild dimmen Blendet den Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
- 


Stiche zeigen Blendet die Stiche in der Stickerei ein oder aus. Tastenkombination <S>.
- 


Konturen zeigen Objektkonturen ein-/ausblenden. Blenden Sie die Stiche aus, um nur die Konturen zu begutachten. Tastenkombination <L>.
- 


Nadelpunkte anzeigen Nadelpunkte in den Stichen in der Stickerei ein- oder ausblenden. Tastenkombination <. > (Punkt) aktiviert werden.
- 


Verbindungsstiche anzeigen Verbindungsstiche zwischen Stickobjekten ein- oder ausblenden. Tastenkombination <Umschalten>+<C>.
- 


Bitmap-Bildvorlage anzeigen Blendet alle im Stickmuster enthaltenen Bitmap-Bilder ein oder aus. Tastenkombination <D>.


- 


Vektor-Bildvorlage anzeigen Blendet alle im Stickmuster enthaltenen Vektor-Bilder wie z. B. CorelDRAW®-Clipart ein oder aus. Tastenkombination <Umschalten>+<D>.
- 


StumpWork anzeigen Im Stickmuster enthaltene StumpWork-Teilstickmusterein- und ausblenden.
- 

Applikationsstoff anzeigen Hintergrundstoff / -farbe aller Applikationsobjekte im Stickmuster ein- oder ausblenden.
- 

Rahmen anzeigen Rahmen ein-/ausblenden Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
- 

Rahmenvorlage anzeigen Rahmenvorlage ein-/ausblenden.
- 

Raster anzeigen Raster im Arbeitsbereich ein- oder ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
- 

Lineale & Hilfslinien anzeigen Auf der Arbeitsfläche Lineale und Hilfslinien ein- und ausblenden. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
- 

Arbeitsfläche anzeigen Linksklicken, um die Anzeige der Arbeitsfläche ein-/auszuschalten. Rechtsklicken öffnet das Arbeitsfläche definieren-Dialogfeld.



Quiltblock anzeigen

Linksklicken, um die Anzeige der Quiltblöcke ein-/auszuschalten. Rechtsklicken öffnet das Quiltblock definieren-Dialogfeld.



Stich-Player

Ausstückung simulieren, um die Ausstückreihenfolge zu überprüfen. Tastenkombination <Umschalten>+<R>.

Farbpalette-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste zeigt eine Palette mit Fadenfarben sowie Werkzeuge zum Auswählen, Anwenden und Durchlaufen von Farben an.



Farbwähler

Greift eine Farbe in einem vorhandenen Objekt auf und macht sie zur aktuellen Farbe.



Aktuelle Farbe anwenden

Wendet die aktuell ausgewählte Palettenfarbe auf die Stickobjekte an.



Aktuelle Farbe

Zeigt die aktuell ausgewählte Palettenfarbe an.



Palettenfarbe hinzufügen

Fügt am Ende der Palette ein Farbfeld hinzu.



Palettenfarbe Entfernen

Entfernt ein unbenutztes Farbfeld vom Ende der Palette.



Unbenutzte Farben ausblenden

Ein- oder Ausblenden unbenutzter Farben auf der Palette



Unbenutzte Farben verwerfen

Entfernen unbenutzter Farben auf der Palette



Benutzte Farben durchlaufen

Kombinationen benutzter Farben durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.



Farbrad

Mit dem Farbrad können Sie Kombinationen verwandter Farben ausprobieren.



Fäden

Fäden aus verschiedenen Tabellen suchen, abgleichen und zur Benutzung zuweisen.

Stich-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste bietet eine Reihe grundlegender Kontur- und Füllsticharten sowie kunstvollere und dekorativere Stiche. Sie beinhaltet zudem Stickeffekte, die zusätzlich angewendet werden können. Linksklicken Sie auf die Symbol, um die Stichart auszuwählen. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen.

Konturen



Einzelkontur

Erstellt eine einzelne Reihe von Stichen entlang einer digitalisierten Linie. Für Konturen und Details benutzen.



Dreifach-Kontur

Erstellen Sie eine breitere Kontur, indem jeder Stich dreimal wiederholt wird - ideal für breitere Umrandungen oder Details.



Skulpturlaufstich-Kontur

Erstellt eine Dick-/Dünn-Kontur mit alternierenden Einfach- und Dreifachstichen für eine handgestickte Optik.



Rückstich-Kontur

Traditionelle Rückstichumrandungen erstellen - alte, flexible Stichtart, ideal für filigrane Konturen.



Stielstich-Kontur

Erstellt mit Stielstichen traditionelle Umrandungen oder Details wie Stiele und Weinreben.



Zickzack-Kontur

Erstellt schmale, offene Umrandungen mit 'Zickzack'-Effekt.



Satinstich-Kontur

Erstellen Sie breitere Umrandungen oder Spalten von gleichmäßiger Breite.



Erhabene Satinstichkontur

Erstellen Sie erhabene Satinstichumrandungen - kann in Kombination mit Trapunto für Quilt-Effekte benutzt werden.



Pariserstich-Kontur

Erstellt schmale, offene Umrandungen mit 'Kamm'-Effekt.



Schwarzstickerei-Kontur

Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.



Knötchen-Kontur

Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Genaue Mustergröße und -abstand festlegen.



Musterlaufstich-Kontur

Erstellen Sie dekorative Handstickumrandungen. Wählen Sie aus einer Muster-Bibliothek aus.

Füllstiche



Steppstichfüllung

Erstellen Sie Füllstiche für größere, unregelmäßige Formen.



Satinfüllung

Erstellen Sie Füllstiche für schmale Formen.



Erhabener Satinfüllung

Erhabene Oberflächen erstellen – kann für Schriftzüge oder mit Trapunto für Quilteffekte benutzt werden.



Dekorfüllstich

Erstellen Sie kunstvolle Effekte, ohne auf die Optik solider Stickerei zu verzichten.



Skulptur-Dekorstichfüllung:

Erstellt 3D-Mustereffekte mit Wendefüllstichen.



Reliefstich-Füllung:

Erstellen von der Mitte spiralartig verlaufender Stiche in gefüllten Objekten.



Konturfüllung

Erstellt Stiche, die für einen bogenförmigen Licht-/Schatteneffekt den Objektkonturen folgen.



Schwarzstickerei-Füllung:

Füllung für Schwarzstickereimuster erstellen. Benannt nach der für diese Stickart traditionell verwendeten schwarzen Stickseide.

	Knötchenfüllung:	Knötchenstichfüllungen erstellen - traditionelle Weiß-auf-Weiß-Stickerei, normalerweise mit dickem Baumwollfaden auf weißem Leinen ausgeführt.	strukturierte und kurvenförmige Stickung, Farbmischungen und Verziehungs- oder 'Morphing'-Stickeffekte.		
	Gitterfüllung:	Erzeugt eine spitzenähnliche Optik mit offenem Gittermuster.		Unterlage	Verstärken und stabilisieren Sie Objekte mit Unterlagenstichen.
	Musterfüllung	Dekorative Füllstiche erstellen. Wählen Sie aus einer Muster-Bibliothek aus.		Randstrukturierung	Erstellt raue Kanten und Schattierungseffekte und imitiert flauschie Strukturen.
	Kreuzfüllstich	Erstellt offene Musterfüllungen mit Kreuzen, die so generiert werden, dass sie zum Standardraster für das gesamte Stickmuster passen.		Automatische Ecken	Schaltet Eckengehrung oder -kappung in Linienobjekten mit scharfen Wendungen ein und aus. Kann für jedes einzelne Objekt ein- oder ausgeschaltet werden.
	Mäanderlaufstich-Füllung	Erstellen Sie Füllungen aus Laufstichen, die innerhalb einer Umrandung mäandern.		Reliefstickerei	Fügt Reliefstickerei-Kordel zur Benutzung mit dem BERNINA Freihand-Kordelaufnahmfuß #43 hinzu.
	Mäanderstielstich-Füllung-Werkzeug	Erstellen Sie schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Stielstich-Konturen.		Sternfüllstich	Erstellt mit den verfügbaren Sticharten radiale, sich wendende Stiche. Die Stiche werden vom Rand zur geometrischen Mitte hin erzeugt. Die Mitte kann verschoben werden.
	Mäander-Rückstich-Füllung-Werkzeug	Erstellen Sie schwerere Mäanderlaufstich-Füllungen mit Rückstich-Konturen.		Wellen-Effekt	Erstellt konturierte Stiche entlang einer digitalisierten Hilfslinie - die Stickung behält eine gleichmäßige Dichte bei.

Effekte-Werkzeugeleiste

Diese Werkzeugeleiste enthält Werkzeuge zum Erstellen einer Reihe kunstvoller Effekte wie



Dehnbare
Dekorstichfüllung

Erstellt Dekorfüllstich-Muster, die den Stichwinkeln folgen und entsprechend der Objektbreite skaliert sind. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.



3D-Kugelleffekt

Konturierte Stiche für eine 3D-Optik erstellen. Wählen Sie aus einer Muster-Bibliothek aus.

Umwandeln-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält alle Werkzeuge, die Sie zum Auswählen, Umformen, Skalieren und Spiegeln von Stickmustern im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus benötigen.



Objektauswahl

Klicken Sie, um Objekte zu markieren oder mit einem Auswahlfeld zu umgeben.



Polygonauswahl

Unregelmäßige Bereiche oder Formen markieren - klicken Sie zur Markierung auf die Referenzpunkte.



Objekt umformen

Markierte Motiv- und Schriftzüge umformen.



Größe +10%

Vergrößert/verkleinert ausgewählte Objekte in



Größe -10%

10%-Schritten. Stiche werden automatisch neu berechnet.



Um X
Spiegeln

Ausgewählte Objekte waagrecht oder senkrecht spiegeln.



Um Y
Spiegeln



Um 45° nach
links drehen

Dreht ausgewählte Objekte in 45°-Schritten nach links oder rechts.



Um 45° nach
rechts drehen



0 °

Drehen markierter Objekte um eine festgelegte positive oder negative Gradzahl.



0 °

Schrägstellung markierter Objekte um einen festgelegten positiven oder negativen Betrag.

Position X:	-19.38	mm
Position Y:	16.04	mm

Geben Sie genaue Einstellungen zur exakten Positionierung ausgewählter Objekte ein. In Verbindung mit Linealen & Hilfslinien benutzen.

Width:	102.58	mm
Height:	102.58	mm

Skalieren Sie Objekte oder ganze Stickmuster um eine genaue Breite oder Höhe oder einen Prozentsatz.

100.00	%	
100.00	%	

Zum Beibehalten der Proportionen Seitenverhältnis sperren.



Um 15° nach links drehen

Den Rahmen und/oder die Rahmenvorlage oder, im Mehrfachrahmungsmodus, die aktuell markierten Rahmen in 15°-Schritten nach rechts oder links drehen.



Rahmen um 15° nach rechts drehen

Den Rahmen und/oder die Rahmenvorlage oder, im Mehrfachrahmungsmodus, die aktuell markierten Rahmen um einen festgelegten – positiven oder negativen – Betrag in Grad drehen.



Durchlaufen-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält Werkzeuge zum Überprüfen der Ausstickreihenfolge eines Stickmusters, indem es nach Stichen, Farben oder Objekten 'durchlaufen' wird.



Beim Durchlauf auswählen

Zur Auswahl von Stichen, Objekten oder Farben während des Stickmuster-Durchlaufs.



Rückwärts durchlaufen

Ein Stickmuster rückwärts durchlaufen.



Vorwärts durchlaufen

Ein Stickmuster vorwärts durchlaufen.



Durchlauf nach Objekt

Zum vorherigen oder nächsten Objekt im Stickmuster durchlaufen. Zur Benutzung mit den Vorwärts-/Zurück-Schaltflächen



Durchlauf nach Farbe

Zum vorherigen oder nächsten Farbblock im Stickmuster durchlaufen. Zur Benutzung mit den Vorwärts-/Zurück-Schaltflächen



Zum Anfang/Ende springen

Zum Anfang oder Ende des Stickmusters durchlaufen. Zur Benutzung mit den Vorwärts-/Zurück-Schaltflächen

Zoom-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste enthält Werkzeug zum Zoomen und Schwenken über Stickmuster. Andere Zoom-Voreinstellungen sind über das **Ansicht**-Menü verfügbar.



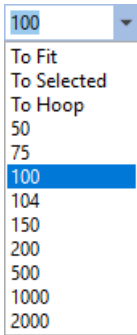
Zoom 1:1 Anzeige eines Stickmusters in Echtgröße. Tastenkombination <1>.



Auf Fenstergröße zoomen
Auf Fenstergröße zoomen
Ganzes Stickmuster in den Arbeitsbereich einpassen. Tastenkombination <0>.



Zoom
Linksklick zum Vergrößern, Rechtsklick zum Verkleinern, oder Zoomfeld ziehen.
Tastenkombination .



Zoomfaktor: Wählen Sie eine voreingestellte Zoomfaktor aus der Dropdown-Liste oder geben Sie Ihren eigenen Zoomfaktor ein und drücken Sie auf Eingabe. Unter Umständen werden vordefinierte Skalen angezeigt:

- Auf Fenstergröße
- Zur Auswahl
- Zum Artikel
- Zum Rahmen



Schieben

Durch Ziehen über den Arbeitsbereich schwenken. Einpassen bei hohem Zoomfaktor Tastenkombination <P>.

Farbfilm-Werkzeugleiste

Diese Werkzeugleiste ist im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus im **Farbfilm**-Dockер verfügbar.



Objekte anzeigen

Ansicht der Stickreihenfolge. Neueinreihen durch Ziehen und Loslassen von Objekten.



1 Objekt vorwärts / rückwärts

Auswahl in der Stickreihenfolge um ein Objekt nach vorne / hinten verschieben.



1 Farbe vorwärts / rückwärts

Auswahl in der Stickreihenfolge um eine Farbe nach vorne / hinten verschieben.



Zum Start / Ende bewegen

Die Auswahl zum Start /Ende der Stickreihenfolge bewegen.



Abfolge nach Auswahl

Objekte in Auswahlreihenfolge neu einreihen.



Abfolge nach Farbe

Neueinreihung aller gleichfarbigen Blöcke. (Zur Beibehaltung separater Farbblöcke Farbfilm benutzen.)










Stickerei-Arbeitsfläche-Werkzeugpalette

Der **Stickerei-Arbeitsfläche**-Arbeitsbereich enthält eine eigene **Werkzeugpaletten**-Fläche, die links am Arbeitsbereich angedockt ist. Diese enthält

eine Serie von Werkzeugpaletten, die wie folgt organisiert sind...

Bearbeiten-Werkzeugpalette

Diese Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die Sie zum Bearbeiten von Stickmustern im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus benötigen.

	Löcher hinzufügen	Löcher in gefüllte Objekte schneiden.		Kürzeste Verbindung anwenden	Verbindet markierte Objekte an dem Punkt, an dem sie am dichtesten beieinander liegen. Nach einer Bearbeitung muss Kürzeste Verbindung noch einmal angewendet werden. Tastenkombination <J>.
	Löcher entfernen	Löcher aus markierten Objekten entfernen.		Farbmischung	Erstellt in markierten Objekten farblich gemischte Stiche.
	Stichwinkel hinzufügen	Hinzufügen von Stichwinkeln zu geschlossenen Objekten mit oder ohne Löcher. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.		Löcher füllen	Füllt Löcher in markierten Objekten mit der aktuellen Stichart.
	Stichwinkel entfernen	Entfernen von Stichwinkeln aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen.		Konturen & Versetzungen	Erstellen akkurater Konturen und Versetzungen bei jeglichen geschlossenen Stick- oder Vektor-Objekten.
	Doppelaufstich	Konturen, Stickung gegenläufig zur Originalrichtung verstärken. Tastenkombination <Strg>+.		Quilt-Hintergrund	Erstellt 'Echo'-Quiltblöcke.
	Schwarzstickerei-Optimierung	Reiht markierte Konturen für eine effiziente Ausstickung automatisch ein.		Trapunto-Konturen erstellen	In Verbindung mit Erhabenem Satinstich benutzen, um eine erhabene Quilt-Optik zu erzielen.
	Verzweigung	Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte. Tastenkombination <I>.		Zerlegen	Aufspalten von Monogrammen, Applikationen, Schriftzügen und Schwarzstickerei in ihre Objektkomponenten.
				Überlappungen entfernen	Entfernt unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen.



Verschweißen

Verschmelzen überlappender Objekte in ein einzelnes ‚flachgedrücktes‘ Objekt.



Schneidefunktion

Objekte werden entlang einer digitalisierten Linie ausgeschnitten, wobei alle Sticheinstellungen und Farben erhalten bleiben.



Stichbearbeitung

Platziert den Stichcursor am ausgewählten Einfügepunkt. Tastenkombination <E>.

Autom. Digitalisierung-Werkzeugpalette

Diese Werkzeugpalette enthält alle Werkzeug, die Sie zum Auto-Digitalisieren von Bildmaterial im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus benötigen.



Bildvorlage einfügen

Dasselbe wie Datei > Bildvorlage einfügen.



Hintergrund beschneiden

Benutzen Sie Bitmap-Bildvorlage beschneiden, um Bitmap-Bildvorlagen zur Benutzung mit Autom. Digitalisierung zu beschneiden.



Bitmap anpassen

Bildhelligkeit und Kontrast zur Vorbereitung für die Auto-Digitalisierung anpassen.



Bitmap retuschieren

Bilder in einer externen Grafikanwendung bearbeiten.



Farbfotosticke rei

Verwandelt Fotos und andere Bitmap-Bilder automatisch in mehrfarbige Stickerei.



PhotoSnap

Erstellt aus Fotos und anderen Bitmap-Bildern automatisch Reihen einfarbiger Satinstiche.



Bitmap-Bildvorbereitung

Aufbereiten von Bitmap-Bildern zur autom. Digitalisierung.



Autom. Digitalisierung

Vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch digitalisieren.



Sofort-Autodigitalisierung

Bitmap-Bilder sofort automatisch digitalisieren.



Zauberstab

Gefüllte Flächen in Vektor- oder Bitmap-Bildern automatisch digitalisieren.



Zauberstab-Blockdigitalisierung

Schmale Spaltenformen in Bildvorlagen mit Satinstich digitalisieren.



Zauberstab-Füllung ohne Löcher

Digitalisieren großer Bildvorlagen-Formen mit Steppstich, wobei etwaige enthaltene Löcher ignoriert werden.



Zauberstab-Mittellinie

Digitalisieren von Mittellinien in Bildvorlagen mit Konturstichen.













Farbenangleichmethode


Der Farbpalette Bildfarben zuweisen oder diese automatisch den tatsächlichen Fäden angleichen.

Digitalisieren-Werkzeugpalette

Diese Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die Sie zum manuellen Digitalisieren von Stickmustern im

Stickerei-Arbeitsfläche-Modus benötigen. Rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen.

-  Offenes Objekt Digitalisieren Sie offene Stickobjekte.
-  Geschlossenes Objekt Digitalisieren Sie geschlossene Stickobjekte.
-  Offene Handzeichnung Stickkonturen in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zeichnen.
-  Geschlossene Handzeichnung Geschlossene Stickobjekte in der aktuellen Stichart direkt auf dem Bildschirm zeichnen - Kontur oder Füllung.
-  Block Digitalisieren von Blöcken mit Winkeln.
-  Ellipse Digitalisieren Sie elliptische oder kreisförmige Stickobjekte.
-  Rechteck Digitalisieren Sie rechteckige oder quadratische Stickobjekte. Für Quadrate <Strg> drücken.
-  Filzen Erstellt Filzobjekte und -stickmuster zur Benutzung mit dem BERNINA-Rundlaufgreifer.
-  Knopfloch Digitalisiert ein einzelnes Knopfloch mit allen erforderlichen Stichen.
-  Knopflöcher Digitalisieren Sie eine Knopflochleiste mit allen erforderlichen Stichen.

 Musterstempel

Platziert individuelle Muster im Stickmuster. Wählen Sie aus einer Muster-Bibliothek aus.

 Heftstich-Marker

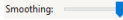
Eine Referenzmarkierung mit beliebigem Winkel und Position einfügen.


 Grafik-Marker einfügen

Einen Grafik-Marker einfügen, der am Stoff befestigte Aufkleber repräsentiert, die Position und Ausrichtung angeben.

Handzeichnung-Einstellungen

Wenn **Freihand**-Werkzeuge aktiviert werden, erscheint die **Freihand-Einstellungen**-Werkzeugleiste.

Smoothing:  Benutzen Sie das Glättung-Bedienelement, um als Prozentsatz festzulegen, wie dicht die geglättete Kontur dem Original folgen soll.

 Benutzen Sie 'Führung anzeigen', um den Führungscursor zum handgezeichneten Digitalisieren ein-/auszuschalten – er bietet mehr Kontrolle über 'Handzeichnungen' als der Standard-Mauszeiger.

1.00 mm

Benutzen Sie die Innenkreisradius-Kontrolle, um die Größe des inneren Kreises der Freihand-Digitalisierführung festzulegen.

1

Benutzen Sie die ‚Anzahl Führungskreise‘-Kontrolle, um die Anzahl der Kreise der Freihandführung festzulegen - wenn der Innenkreisradius 2mm beträgt, beträgt der Abstand zu jedem weiteren Führungskreis ebenfalls 2mm.

Schriftzüge / Monogramme-Werkzeugpalette

Die **Schriftzüge/Monogramme**-Werkzeugpalette enthält alle nötigen Werkzeuge, um schnell und einfach erstklassige Schriftzüge zu erstellen. BERNINA V9 bietet Ihnen eine breite Auswahl an skalierbaren ‚kürzeste Verbindung‘- Alphabetstilen sowie mehrfarbigen und dekorativen Stickerei-Alphabeten.

 Schriftzüge

Erstellen Sie Stickereischriftzüge direkt auf dem Bildschirm.



Monogrammen

Erstellen von Monogrammen unter Auswahl vordefinierter Monogrammstile, Umrandungselementen und Ornamenten.



Tastatur-Stickmusterkollektion

Anzeige des Tastatur-Stickmusterkollektion-Dockers ein/aus. Benutzen Sie ihn, um Tastatur-Stickmusterkollektionen zu erstellen, zu bearbeiten und zu verwalten.

Applikation-Werkzeugpalette

Diese Werkzeugpalette bietet Werkzeuge zum Erstellen von Geschlossenes-Objekt-Applikationen, Teilapplikationen und Offenes Objekt-Applikationen.



Digitalisieren von Applikationen

Digitalisiert Geschlossenes Objekt-Applikation mit allen erforderlichen Stichen.



Applikation mit Löchern digitalisieren.

Digitalisiert Geschlossenes Objekt-Applikation mit allen erforderlichen Stichen mit mehreren Randlinien.




In Applikation konvertieren

Zum Konvertieren markierter geschlossener Objekte in individuelle Applikationsstücke.




Erweiterte Applikation


Erstellen von ‚Geschlossener-Objekt‘-Applikationen anhand eines oder mehrerer Ursprungsobjekte.

- 


Überlappungen entfernen

Entfernt unerwünschte Stiche aus unterliegenden Objekten oder Schriftzügen.
- 


Applikationsüberlappungen entfernen

Entfernt unerwünschte Stiche aus unterliegenden Applikationsobjekten.
- 

Applikationskomponenten kombinieren

Applikationen in ihre Einzelobjekte zerlegen und für eine effiziente Ausstickung neu kombinieren und einreihen.
- 

Zerlegen


Aufspalten von Monogrammen, Applikationen, Schriftzügen und Schwarzstickerei in ihre Objektkomponenten.
- 

Schnittlinien exportieren


Objektformen als SVG- oder EXP-Datei für Schneidemaschine oder BERNINA-Stickmaschine mit CutWork-Werkzeug exportieren.

CutWork/StumpWork-Werkzeugpalette

Er enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um **CutWork/StumpWork**-Löcher und -Stoffstücke komplett neu zu digitalisieren.

- 

CutWork-Umrandung hinzufügen

Generiert eine CutWork-Umrandung aus markierten Objekten.
- 

Offenen Schnitt digitalisieren

Im gerahmten Stoff einen einfachen offenen oder geschlossenen Schnitt digitalisieren.

- 

Geschlossenen Schnitt digitalisieren

Im gerahmten Stoff einen einfachen offenen oder geschlossenen Schnitt digitalisieren.
- 

Objekt digitalisieren

Im gerahmten Stoff ein Schnittstück zusammen mit der dazugehörigen Stickerei digitalisieren.
- 

Löcher digitalisieren

Im gerahmten Stoff ein Loch samt zugehöriger Stickerei digitalisieren.
- 

Drahtlinie digitalisieren

Erstellt mithilfe einer digitalisierten Kontur und der aktuellen Einstellungen eine Drahtlinie.
- 

In CutWork-Umrandung konvertieren

Konvertiert markierte Objekte in eine CutWork-Umrandung.
- 

Geschlossene Umrandung schneiden

Durchschneiden Sie eine geschlossene CutWork-Umrandung, um eine Öffnung zu lassen - z. B. für Drahtenden.
- 

Knopflochschnitt schneiden

Eine Schnittlinie für markierte Knopflöcher generieren.
- 




Auswahl kombinieren

Schnittlinien markierter CutWork-Objekte für optimiertes Schneiden kombinieren.
- 

Entkombinieren




'Auswahl kombinieren' aufheben.

Die Werkzeugpalette enthält zudem alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um aus CutWork-Objekten StumpWork zu erstellen.

- | | | |
|---|---|--|
|  | StumpWork-Teilstickmuster erstellen | Aus markierten CutWork-Stück-Umrandungen und einbezogenen Stickobjekten ein StumpWork-Teilstickmuster erstellen. |
|  | StumpWork-Teilstickmuster öffnen | Ausgewählte StumpWork-Teilstickmuster ansehen und bearbeiten. |
|  | StumpWork-Teilstickmuster speichern als | StumpWork-Teilstickmuster als separate Stickdatei speichern. |

Spiegeln und Verbinden-Werkzeugpalette

Diese Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die Sie zum waag- und senkrechten Duplizieren und Umwandeln markierter Stickobjekte benötigen.

- | | | |
|---|--|--|
|  | Waagrecht spiegeln und verbinden | Waagrecht duplizieren und spiegeln, überlappende Objekte verbinden (optional). |
|  | Senkrecht spiegeln und verbinden | Senkrecht duplizieren und spiegeln, überlappende Objekte verbinden (optional). |
|  | Waagrecht & senkrecht spiegeln und verbinden | Markierte Objekte um einen Mittelpunkt duplizieren und spiegeln. |



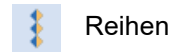
Matrix

Stickmuster wie z. B. Abzeichen duplizieren und dabei Farbblöcke für eine effiziente Mehrfach-Ausstickung neu einreihen.



Reflexion

Duplizieren und Spiegeln von Objekten oder Stickmustern. Sie können die Funktion benutzen, um dekorative Umrandungen zu erstellen.



Reihen

Die für Matrix oder Reflexion erforderliche Anzahl von Reihen und Spalten festlegen.



Spalten



Kranz

Markierte Objekte um eine Mittelachse duplizieren. Duplikate in der Spiegeln-und-Verbinden-Werkzeugleiste festlegen.




Geben Sie die Anzahl der Kranzpunkte ein. Gerade Anzahl eingeben, um Alternierend spiegeln zu aktivieren.


Layout-Werkzeugpalette

Mit der **Layout**-Werkzeugpalette können Sie mehrere Stickmuster oder Stickmuster-Elemente auf einem Stoff, einem

Kleidungsstück oder einem Artikel wie etwa einem Tischtuch anordnen.

 Layout an rechteckigen Arbeitsflächen-Ecken ausgerichtet


In jeder Ecke der Layout-Arbeitsfläche automatisch Kopien markierter Objekte erstellen.

 Layout um kreisförmige Arbeitsfläche


Benutzen Sie um automatisch Kopien von ausgewählten Objekten (mit festgelegter Anzahl von Wiederholungen) um die Mitte der Arbeitsfläche zu erstellen.

 Autom. in der Arbeitsfläche zentrieren


Markierte Objekte automatisch in die Mitte der Arbeitsfläche verschieben.

 Arbeitsfläche definieren


Öffnen Sie das Arbeitsfläche definieren-Dialogfeld, um eine rechteckige oder runde Arbeitsfläche einer bestimmten Größe zu definieren.

 Layout an rechteckigen Quiltblock-Ecken ausgerichtet


In jeder Ecke des Layout-Quiltblocks automatisch Kopien markierter Objekte erstellen.

 Autom. am Quiltblock zentrieren

Markierte Objekte automatisch in die Mitte des Quiltblocks verschieben.

 Autom. an Quiltblock anpassen


Markierte Objekte automatisch in den Quiltblock einzupassen.

 Quiltblock definieren


Das Quiltblock definieren-Dialogfeld öffnen, um einen Quiltblock einer bestimmten Größe mit festgelegtem Mittelpunkt zu definieren.

Anordnen-Werkzeugpalette


Diese Werkzeugpalette enthält alle Werkzeuge, die Sie benötigen, um Objekte im **Stickerei-Arbeitsfläche**-Modus exakt auszurichten und zu arrangieren.

 Gruppieren


Kombinieren mehrerer Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe.

 Gruppierung aufheben

Objektgruppe in Objektgruppen aufteilen.

 Sperren


Sperren markierter Objekte, um sie zu schützen.

 Alles entsperren

Entsperren aller gesperrten Objekte, um den Schutz zu entfernen.

 Linksbündig ausrichten


Linke Ränder markierter Objekte ausrichten.

 Vertikal zentrieren






Mittelpunkte von markierten Objekten senkrecht ausrichten.

 Rechtsbündig ausrichten

Rechte Ränder markierter Objekte ausrichten.




 Obenbündig ausrichten









Obere Ränder markierter Objekte ausrichten.

-  **Horizontal zentrieren** Mittelpunkte von markierten Objekten waagrecht ausrichten.
-  **Untenbündig ausrichten** Untere Ränder markierter Objekte ausrichten.
-  **Mittelpunkte ausrichten** Mittelpunkte markierter Objekte ausrichten.
-  **Gleichmäßig waagrecht anordnen** Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig waagrecht arrangiert.
-  **Gleichmäßig senkrecht anordnen** Drei oder mehr markierte Objekte werden gleichmäßig senkrecht arrangiert.

Mehrfachrahmung-Werkzeugpalette

Mit der **Mehrfachrahmung**-Werkzeugpalette können Sie für große Stickmuster manuell oder automatisch mehrere Rahmensetzungen festlegen.

-  **Einen Rahmen auswählen** Rahmen-Eigenschaften anzeigen.
-  **Rahmen automatisch hinzufügen** Rahmen automatisch hinzufügen, um das gesamte Stickmuster abzudecken.
-  **Aufteilungslinie hinzufügen** Digitalisieren Sie in einem Mehrfachrahmen-Layout eine oder mehrere Hilfslinien, um Objekte zwischen den Rahmungen aufzuteilen.

-  **Rahmensetzungs-Vorschau** Objektverteilung und Passkreuze für gegebene Rahmenpositionen berechnen. Miniaturansichten im Docker anzeigen. Klicken, um jede Rahmensetzung anzusehen.
-  **Rahmensetzungen berechnen** Berechnet die aus dem aktuellen Layout resultierenden Rahmensetzungen.
-  **Mehrfachrahmung-Optionen** Zugriff auf Arbeitsbereich-Optionen für Mehrfachrahmungen.
-  **Rahmen hinzufügen** Fügt einem Mehrfachrahmen-Layout einen neuen Rahmen hinzu.
-  **Rahmen löschen** Entfernt den markierten Rahmen aus dem Rahmenlayout.
-  **Rahmen rechts hinzufügen** Platziert einen neuen Rahmen rechts neben dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
-  **Rahmen links hinzufügen** Platziert einen neuen Rahmen links neben dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.
-  **Rahmen unten hinzufügen** Platziert einen neuen Rahmen unter dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.



Rahmen oben
hinzufügen

Platziert einen neuen Rahmen über dem markierten Rahmen. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.



4 benachbarte
Rahmen
hinzufügen

Erstellt vier/acht Rahmen um einen markierten Rahmen herum. Erlaubt eine Überlappung von 10mm zwischen den Stickbereichen.



8 benachbarte
Rahmen
hinzufügen

Anwendungen-Werkzeugpalette

Neben CorelDRAW® umfasst BERNINA V9 auch eine Reihe von Zusatzanwendungen, die über die **Anwendungen**-Werkzeugpalette gestartet werden können.



Kreuzstich

BERNINA Kreuzstich direkt aus BERNINA V9 starten.



Quilter

BERNINA-Quilter in BERNINA V9 starten.

Stickmuster-Archiv-Werkzeuge

Mit dem eingebauten **Stickmuster-Archiv** lassen sich Stickmuster effizient begutachten und verwalten. Er erkennt alle von der Software benutzten Stickdateiformate.

Standard (Stickmuster verwalten)-Werkzeugleiste

Die **Standard (Stickmuster verwalten)**-Werkzeugleiste enthält Standard-Windowsfunktionen zum Öffnen und Kopieren/Einfügen von Dateien.



Neues
leeres
Stickmuster

Leeres Stickmuster erstellen.
Tastenkombination <Strg>+<N>.



Stickmuster
öffnen

Öffnen eines existierenden
Stickmusters. Tastenkombination
<Strg>+<O>.



Zuletzt
verwendete
Stickmuster
öffnen

Eines der kürzlich benutzten
Stickmuster öffnen.



Ausschneid
en

Auswahl ausschneiden und in die
Zwischenablage übertragen
Tastenkombination <Strg>+<X>.



Kopieren

Kopieren Sie die Auswahl und
übertragen Sie sie in die
Zwischenablage
Tastenkombination <Strg>+<C>.












Einfügen

Inhalt der Zwischenablage in den
Arbeitsbereich einfügen.
Tastenkombination <Strg>+<V>.

Ansicht (Stickmuster verwalten)-Werkzeugleiste

Die **Ansicht**
(Stickmuster-Bibliothek)-Werkzeugleiste
enthält Funktionen für das schnelle Suchen,

Sortieren und Auffinden von Stickmustern in Ihrem Firmennetzwerk.

-  Layout
 Schaltet die Anzeige von Navigationsbereich, Detailansicht und/oder Vorschaubereich ein/aus.
-  Tastatur-Stickmusterkollektion
 Anzeige des Tastatur-Stickmusterkollektion-Dockers ein/aus. Zum Erstellen, Bearbeiten und Verwalten von Tastatur-Stickmusterkollektionen.
-  Ansicht ändern
 Ansicht der Stickmusterlisten ändern.
-  Gruppieren nach
 Gruppiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft und Sortierreihenfolge.
-  Sortieren nach
 Sortiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft und Sortierreihenfolge.
-  Einblenden
 Aktuelle Stickmusterliste nach Dateityp filtern.
-  Suchen
 Stickmuster auf der Basis festgelegter Suchkriterien filtern – z. B. Stichbereich.
-  Aufsteigende Reihenfolge
 Sortiert Stickmuster in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge.
-  Absteigende Reihenfolge

Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette

Die **Stickmuster verwalten**-Werkzeugpalette macht es möglich, alle Stickmuster in Ihrem

System zu suchen, zu sortieren und durchzublättern.

-  Neu aus Markierung
 Neue(s) Stickmuster auf der Basis von in Stickmuster-Archiv markierten Stickmuster(n) erstellen.
-  Markierte öffnen
 In Stickmuster-Archiv markierte(s) Stickmuster öffnen.
-  Markierte Stickmuster konvertieren
 In Stickmuster-Archiv markiertes Stickmuster in verschiedene Maschinendateiformate konvertieren.
-  Markiertes Stickmuster Stick
 In Stickmuster-Archiv markiertes Stickmuster ausstickern
-  Markiertes Stickmuster an ein BERNINA WiFi-Gerät senden
 Markiertes Stickmuster an ein namentlich benanntes BERNINA WiFi-Gerät senden.
-  Auswahl drucken
 In Stickmuster-Archiv markiertes Stickmuster drucken.
-  Auswahl in Katalog drucken
 Druckt markierte Stickmuster in einem Katalog.
-  Stickmusterliste exportieren
 Exportiert eine Text- oder CSV-Datei, die eine Liste der sichtbaren Stickdateien und ihrer Eigenschaften enthält.



Stickmuster
Suchen

Computer oder Netzwerk
nach Ordnern mit
Stickdateien durchsuchen,
die Stickmuster-Archiv
hinzugefügt werden sollen.



Ordner zur
Bibliothek
hinzufügen

Ordner für schnelleres
Suchen und Filtern zu
Stickmuster-Archiv
hinzufügen.



Ordner aus der
Bibliothek
entfernen

Ordner aus
Stickmuster-Archiv
entfernen. Dies entfernt nur
den Link aus der Bibliothek.

Tastaturbefehle

Sie wählen Befehle in BERNINA V9 genauso aus wie in anderen MS Windows®-Anwendungen – aus Menüs oder Werkzeugleisten. Tastaturbefehle stehen für häufig benutzte Befehle zur Verfügung.

Tastenkombinationen

Um einen Tastaturbefehl oder eine Tastenkombination zu verwenden, drücken Sie gleichzeitig eine Zusatztaste und eine Buchstabentaste. Ein Beispiel: Durch gleichzeitiges Drücken der **Strg**-Taste (Steuerung) und der ‚c‘-Taste wird die aktuelle Auswahl - Text, Grafik, etc. - in die Zwischenablage kopiert. Dies ist auch als **Strg+C**-Tastenkombination oder -Tastaturbefehl bekannt.

Konvertierung von Windows zu Mac

Tastenkombinationen sind auf Macs und PC leicht unterschiedlich. Wenn Sie Tastaturbefehle in Windows kennen und regelmäßig benutzen, werden Sie sich etwas umstellen müssen. Im Allgemeinen entspricht Steuerung + Taste in Windows der Kombination Befehlstaste + Taste in Mac OS. Die meisten beliebten Tastenkombinationen sollten mit dieser kleinen Umstellung funktionieren. Im Folgenden finden Sie eine kurze Übersicht der Tastenentsprechungen:

Windows	Mac
Steuerung	Befehlstaste (meistens); Steuerung (Strg)
Alt	Option

Windows	Mac
Windows / Start	Befehlstaste / Apfel
Rücktaste	Rücktaste
Löschen	Löschen
Umschalten	Umschalten
Eingabe	Eingabe
Return	Return




Hinweis Alle Standard-MS Windows® **Alt**-Tastaturbefehle können angewendet werden. Drücken Sie die **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben. Zum Abbruch eines Vorgangs drücken Sie zweimal **Esc**.








Allgemeine Funktionen

Vorgang	Drücken Sie auf
Befehl abbrechen	Esc
Programm beenden	Alt + F4
Existierendes Stickmuster öffnen	Ctrl + O
Stickmuster drucken	Ctrl + P
Stickmuster speichern	Ctrl + S
Neues Stickmuster starten	Ctrl + N


Stickmuster-Ansicht

Vorgang	Drücken Sie auf	oder
Aktuellen Stich zentrieren	C	F6
Messen	M	
Bildschirm aktualisieren	R	F4
Nadelpunkte ein-/ausblenden	. (Punkt)	
Vorherige Ansicht anzeigen	V	F5
Markierte Objekte anzeigen	Shift + S	
Auf Fenstergröße zoomen	0 (Null)	F2
Verbindungsstiche ein-/ausblenden	Shift + C	
Bilder ein-/ausblenden	D	
Vektoren ein-/ausblenden	Shift + D	
Schwenken	P	
Stickansicht ein-/ausschalten	T	
Zoomfeld	B danach 	F8
Zoomfaktor	F	F3
2x vergrößern	Z	 Rad
2x verkleinern	Shift + Z	F10
Auf 1:1-Ansicht zoomen (100%)	1	
Senkrechter Bildlauf	Alt +  Rad	
Waagerechter Bildlauf	Ctrl +  Rad	



Objektauswahl

Vorgang	Drücken Sie auf
Polygonauswahl'-Werkzeug aktivieren	O
Das nächste Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl + Tab 
Das vorherige Objekt der Auswahl hinzufügen	Ctrl + Shift + Tab 
Auswahl aller Objekte aufheben	Esc oder Del
Eine Reihe von Objekten markieren	Shift + 
Alle Objekte markieren	Ctrl + A
Mehrere Objekte markieren	Ctrl + 
Nächstes Objekt markieren	Tab 
Darunter liegendes Objekt markieren	2 + 
Vorheriges Objekt markieren	Shift + Tab 








Stickmuster bearbeiten


Vorgang	Drücken Sie auf
Letzten Eingabepunkt löschen *	← Bksp
Digitalisierung eines Objekts fertigstellen *	Enter  oder Spacebar
Unterlage ein-/ausschalten	U
Schriftzüge-Dialogfeld anzeigen	A
Befehl wiederherstellen	Ctrl + Y
Befehl rückgängig machen	Ctrl + Z
Auswahl ausschneiden	Ctrl + X

* Zur BERNINA DesignerPlus



Vorgang	Drücken Sie auf
Auswahl kopieren	Ctrl + C
Auswahl einfügen	Ctrl + V
Auswahl duplizieren	Ctrl + D
Auswahl klonen	 + 
Kontur verstärken (Doppelaufstich)	Ctrl + B
Verzweigung anwenden	I
Auswahl löschen	Delete
* Zur BERNINA DesignerPlus	

Ausstickreihenfolge ansehen





Um... zu durchlaufen	Drücken Sie auf	
	Tastatur	Ziffernblock*
1 Segment rückwärts	Ctrl + 	
1 Segment vorwärts	Ctrl + 	
1 Stich rückwärts	† 	4
1 Stich vorwärts	† 	6
10 Stiche rückwärts	† 	8
10 Stiche vorwärts	† 	2
100 Stiche rückwärts		-
100 Stiche vorwärts		+
Stich-Player aktivieren	Shift + R	
Zur nächsten Farbe	PageDown	9
Zum nächsten Objekt	Ctrl + T	
Zum nächsten markierten Objekt	Tab 	
* Num. -Taste deaktiviert † Objektauswahl-Werkzeug deaktiviert		




Um... zu durchlaufen	Drücken Sie auf	
	Tastatur	Ziffernblock*
Zur vorherigen Farbe	Page Up	3
Zum vorherigen Objekt	Shift + T	
Zum vorherigen markierten Objekt	Shift + Tab 	
Zum Ende eines Stickmusters	End	1
Zum Anfang eines Stickmusters	Home	7
* Num. -Taste deaktiviert † Objektauswahl-Werkzeug deaktiviert		

Digitalisierung & Schriftzüge

Vorgang	Drücken Sie auf
Letzten Eingabepunkt löschen *	 Bksp
Digitalisierung eines Objekts fertigstellen *	Enter  oder Spacebar
Unterlage ein-/ausschalten	U
Schriftzüge-Dialogfeld anzeigen	A
* Zur BERNINA DesignerPlus	

Objekte und Stiche manipulieren

Vorgang	Drücken Sie auf
Markierte Stickmuster exakt einpassen	   
† ‚Alt+Ziehen‘-Kombination nur in BERNINA-Quilter * BERNINA-Quilter anwenden	

Vorgang	Drücken Sie auf
Markiertes Objekt waagrecht oder senkrecht verschieben	 + Ctrl
Bei der Größenänderung die Proportionen des Objekts beibehalten	† Shift + 
Markierte Objekte umformen	H
Umformungsknotenpunkttyp ändern	 + Space
Markierte Objekte gruppieren	Ctrl + G
Gruppierung markierter Objekten aufheben	Ctrl + U
Ungruppierte Objekte wieder gruppieren	* Ctrl + R
Markierte Objekte sperren	K
Markierte Objekte entsperren	Shift + K
Objekt nach ganz vorne bringen	* Shift + Page Up
Objekt vorwärts bringen	* Page Up
Objekt nach ganz hinten senden	* Shift + Page Down
Objekt rückwärts senden	* Page Down
Stichbearbeitung aktivieren	E
† ‚Alt+Ziehen‘-Kombination nur in BERNINA-Quilter * BERNINA-Quilter anwenden	

System-Tastaturbefehle

Im Folgenden finden Sie eine Liste häufig benutzter Windows-Tastaturbefehle und ihrer Entsprechungen auf dem Mac.

Vorgang	Windows	Mac
Rückwärts löschen	Rücktaste	Löschen
Gesamten Bildschirm in die Zwischenablage legen	Druck-Taste	Befehlstaste + Steuerung + Umschalten + 3
Vorderstes Fenster kopieren	Alt + Druck-Taste	Befehlstaste + Umschalten + 3
Aktuelles Fenster schließen	Steuerung + W	Befehlstaste + W
Datei/Ordner kopieren	Steuerung + Symbol ziehen	Option + Symbol ziehen
In die Zwischenablage kopieren	Steuerung + C	Befehlstaste + C
Dateiverknüpfung oder Verknüpfung erstellen	Rechter Mausklick Verknüpfung erstellen auswählen	Befehlstaste + L
Ausschneiden und in die Zwischenablage legen	Steuerung + X	Befehlstaste + X
Dialogfeld ohne Änderungen verlassen	Escape	Escape
Finden/Suchen	Steuerung + F	Befehlstaste + F

Vorgang	Windows	Mac
Eine abgestürzte Anwendung sofort beenden	Steuerung + Alt + Entfernen	Befehlstaste + Option + Escape
Vorwärts löschen	Löschen	Löschen (Auf Mac-Notebooks drücken Sie Funktion (fn) und Entfernen)
Informationen oder Eigenschaften abrufen	Alt + Eingabe	Befehlstaste + I
Aktuellen Benutzer ausloggen	Windows + L	Befehlstaste + Umschalten + Q
Fenster maximieren	Steuerung + F10	Keine
Fenster minimieren	Windows + M	Befehlstaste + M
Neuer Ordner	Steuerung + N	Befehlstaste + Umschalten + N
Datei öffnen	Steuerung + O	Befehlstaste + O
Zwischenablage einfügen	Steuerung + V	Befehlstaste + V
Drucken	Steuerung + P	Befehlstaste + P
Programm beenden / schließen	Alt + F4	Befehlstaste + Q
Datei / Ordner umbenennen	Datei / Ordner auswählen + F2	Datei / Ordner auswählen + Eingabe

Vorgang	Windows	Mac
Datei speichern	Steuerung + S	Befehlstaste + S
Alles markieren	Steuerung + A	Befehlstaste + A
Mehrere nicht-zusammenhängende Elemente einer Liste auswählen	Steuerung + auf jedes Element klicken	Befehlstaste + auf jedes Element klicken
Elemente in den Abfalleimer verschieben	Löschen	Befehlstaste + Entfernen
E-Mail senden / empfangen	Steuerung + K	Befehlstaste + K
Herunterfahren	Windows + U + U	Befehlstaste + Option + Steuerung + Auswurf Taste
Zum nächsten Fenster wechseln	Steuerung + F6	Befehlstaste + ~ (Tilde)
Zum vorherigen Fenster wechseln	Steuerung + Umschalten + F6	Befehlstaste + Umschalten + ~ (Tilde)
Zwischen offenen Anwendungen hin- und herschalten	Alt + Tab	Befehlstaste + Tab
Sonderzeichen tippen	Alt + Taste	Option + Taste
Rückgängig	Steuerung-Z	Befehlstaste-

Mac-Umgebung auf virtuellen Maschinen

Wenn Sie BERNINA V9 in einer Mac-Umgebung auf einer virtuellen Maschine (VM) laufen

lassen, kann es sein, dass die Tastaturbefehle nicht richtig funktionieren.

Lion benutzt mehr Tastaturbefehle als Snow Leopard, vor allem für **Launchpad** und **Mission Control**. Letzteres hat Standard-Zuweisungen für **Strg** Linkspfeil und **Strg** Rechtspfeil. Wenn das Kontrollkästchen unter **Parallels**-Desktop-Einstellungen / Tastatur / ‚Mac OS X System-Kurzbefehle von Mac OS X aktivieren‘ aktiviert ist, lösen die oben aufgeführten Kombinationen Mission Control-Funktionen auch von innerhalb der VM aus. Dafür ist diese Einstellung vorgesehen. Es gibt zwei Wege, dies zu vermeiden:

- ▶ Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen in den Desktop-Einstellungen für Parallels. (Das ist am einfachsten, Sie verlieren jedoch innerhalb der VM alle Systemtasten auf einmal); oder
- ▶ Entfernen Sie die Zuweisung dieser zwei Tastaturbefehle in Mac OS X-Systemeinstellungen / Tastatur / Tastaturbefehle.

Wählen Sie einfach links Mission Control aus; Sie sehen dann die zwei Menüpunkte auf der rechten Seite. Deaktivieren Sie sie, und Sie sollten innerhalb der Windows VM keinerlei Probleme haben. Diese Methode hat keine Nachteile, es sei denn, Sie möchten die Tastaturbefehle für Mission Control benutzen.

Da Mission Control nur mit aktivierten Fingerbewegungen wirklich Spaß macht, werden die meisten Benutzer mit Maschinen, auf denen Fingerbewegungen möglich sind, die Tastaturbefehle nicht benötigen. Wenn Sie

wollten, könnten Sie Mission Control sogar andere Tastaturbefehle zuweisen.

Es kann in Parallels auch zu Problemen mit der **Umschalttaste** kommen. Versuchen Sie Folgendes: Klicken Sie auf ‚Virtuelle Maschine‘. Konfigurieren und aktivieren Sie die Option ‚Zusatztasten für Spiele optimieren‘.