Cross Stitch PROFESSIONAL For Windows Platinum

Cross Stitch PROFESSIONAL For Windows

Platinum

1 - EINFUHRUNG	1
2 - CROSS STITCH STARTEN	5
3 - BEFEHLE	9
4 - TEXT	96
5 - SCHRIFTARTEN ERSTELLEN	100
6 - OBJEKTE	106
7 - MOTIVE	112
8 - DRUCKEN	
9 - EXPORTIEREN	
10 - DIGITALISIEREN MASCHINE	151
11 - FARBEN	156
12 - DPIMAGE	159
13 - DPRAHMEN	165
14 - HARDANGER DESIGN	170
15 - FARBKARTEN BEARBEITEN	172
16 - TECHNISCHER SUPPORT	
S1 - DP ZEICHNEN	178
S2 - EDITOR BENUTZERDEFINIERBARE STICHE	185
S3 - BILDSCHIRM BENUTZERDEFINIERT EINRICHTEN	188
S4 - DPTEXT	191
S5 - VORLAGEN FORMATIEREN	198
S6 - SPEZIELLE FUNKTIONEN DER PUBLISHER-VERSION	201
S7 - SPEZIAL-STICHE	
S8 - FARBSEPARATIONEN	211
LÖSUNGEN BEI PROBLEMEN	214

1 - Einführung

Dieses Handbuch hilft Ihnen bei der Installation und beim Arbeiten mit Cross Stitch Professional für Windows. Da dieses Handbuch die Versionen Standard, Plus, Publisher und die Maschinen-Versionen beschreibt, sind gegebenenfalls nicht alle Funktionen in der Ihnen vorliegenden Programmversion vorhanden. Im Anhang finden Sie ein Kapitel, in dem die zusätzlichen Möglichkeiten der Publisher-Version beschrieben sind.

Anwender der Maschinen-Version können das Kapitel, in dem das Drucken und exportieren der Zählmustervorlagen beschrieben wird, überspringen. Anwender der Handstick-Version können das Kapitel, in dem das Digitalisieren für die Maschine beschrieben wird, überspringen.

Mit Cross Stitch Professional haben Sie die Möglichkeit, auf dem Bildschirm Kreuzsticharbeiten mit bis zu 75 verschiedenen Farben zu entwerfen (sogar bis 220 in der Cross Stitch Professional Plus – und Publisher-Version), die dann im gewünschten Format der Zählmustervorlagen ausgedruckt werden können. Dieses Programm ermöglicht dem Designer somit vorab zu sehen, wie die fertige Stickerei aussehen wird, ohne selbst einen einzigen Stich sticken zu müssen. Um Ihnen bei der Auswahl der richtigen Farben zu helfen, sind im Programm die Garnfarben von vielen verschiedenen Garnherstellern vordefiniert.

Anders als bei vielen Programmen bietet Cross Stitch Professional nicht nur ein computerisiertes Stück Papier an, bei dem jedes einzelne Kästchen ausgefüllt und jede Korrektur durch Ausradieren des Kästchens gemacht werden muss. Statt dessen erlaubt es den Gebrauch von Objekten. Objekte sind kleine Ausschnitte eines Designs wie z.B. ein importiertes Grafikbild oder ein Stück Text, die zusammengesetzt werden können und die endgültige Vorlage bilden. Jedes Objekt kann innerhalb des Designs bewegt oder in der Größe verändert werden, ohne dass andere Objekte oder vorher gezeichnete Stiche von den Änderungen beeinträchtigt werden. Dies gibt dem Designer weit größere Flexibilität, seine verschiedenen Ideen auszuprobieren ohne ganze Bereiche des Entwurfs immer wieder neu zeichnen zu müssen, was sehr zeitaufwendig wäre.

Durch die Verwendung der grafischen Oberfläche des Windows-Systems ist der Benutzer in der Lage, die Handhabung des Programms sehr schnell zu erlernen, ohne dass er sich komplizierte Tastenfolgen merken müsste, um auf die einzelnen Funktionen zugreifen zu können. Als besondere Ergänzung ist das Video – Hilfe System zu nennen. Hier erhalten Sie per Video Anleitungen zum Umgang mit dem Programm (nur in Englisch!).

System-Anforderungen

Cross Stitch Professional erfordert ein System mit den folgenden minimalen Anforderungen:

- IBM Personal Computer oder kompatibler PC
- 80386 oder höherer Prozessor (Pentium empfohlen)
- 32 MB RAM
- Grafikkarte mit mehr als 256 Farben
- Windows Version 95, 98, ME, SE, XP, 2000 oder Vista (wird voraussichtlich auch mit zukünftigen Versionen arbeiten)
- Grafikdrucker, der von Windows unterstützt wird
- Microsoft Windows kompatible Maus oder anderes Zeigegerät (z.B. Grafiktablett)
- CD-ROM Laufwerk

Installieren der Software

Es wird empfohlen, Cross Stitch Professional auf Ihre Festplatte zu installieren, um maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Um das Video zu starten, muss dann allerdings die CD wieder in das CD-ROM Laufwerk eingelegt werden.

Das Installationsprogramm startet automatisch, wenn die CD in das Laufwerk gelegt wird. Sollte das nicht geschehen, gehen Sie wie folgt vor:

Um das Programm auf Ihre Festplatte zu installieren, starten Sie einfach das Setup.exe-Programm von der CD-ROM und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Die Software erkennt automatisch, welches Betriebssystem Sie verwenden. Daher ist der Installationsablauf für alle Windows-Versionen gleich.

Update von einer früheren Version

Benutzer früherer Versionen von Cross Stitch Professional, die auch die alte Version noch benützen wollen, müssen die Publisher Edition in ein anderes Verzeichnis installieren. Das vorgegebene Installations-Verzeichnis ist ein anderes als von früheren Versionen vorgegebenes.

Dateien früherer Versionen können mit der neuen Version gelesen werden. Ältere Versionen können Dateien dieser Version nicht öffnen.

Deinstallieren

Das Programm wird automatisch ein Symbol installieren, mit dem Sie das Programm deinstallieren können, sollte dieses gewünscht werden. Machen Sie einfach ein Doppelklick auf dieses Symbol zum Deinstallieren und das Programm wird von Ihrer Festplatte entfernt.

Installation der Kreuzstich-Schriftarten

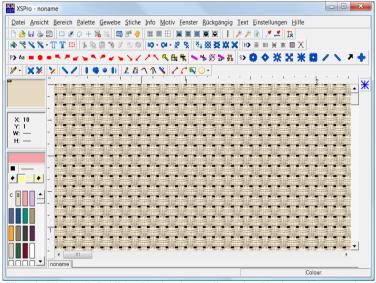
Mit dem Programm wird eine spezielle Schriftart ausgeliefert, die Kreuzstich Symbole enthält. Diese wird automatisch bei der Installation mit installiert.

Sie können aber anstatt der mitgelieferten auch jede andere in Ihrem Windows-System installierte TrueType-Schriftart verwenden, aber nur jeweils eine in einem Muster.

2 - Cross Stitch starten

Starten Sie das Programm durch einen Doppelklick auf das zu Cross Stitch gehörende Symbol. Im Normalfall sollten Sie den unten abgebildeten Start-Bildschirm sehen. Für Ihre Bequemlichkeit wird das "Über"-Dialogfeld nicht bei jedem Programmstart angezeigt. Sollten Sie die Versionsnummer oder die Copyright-Informationen abrufen wollen, wählen Sie bitte "Über" aus dem Hilfe-Menü.

Die Plugin Version des Programms wird gestartet, indem Sie "Einfügen – Kreuzstich Design" von dem Embird Editor benutzen.



(Hinweis: Hier ist die Publisher Version dargestellt. Andere Versionen haben weniger Symbole)

Erklärungen zum Startbildschirm

Das Hauptsenster von Cross Stitch Publisher Edition besteht aus mehreren Bereichen. Der größte Bereich wird "Gewebe" genannt und wird zum eigentlichen Zeichnen des Musters benutzt. Dieses Arbeitsfenster zeigt als

Hintergrund entweder eine realistische Ansicht des gewählten Gewebes oder ein quadratisches Liniengitter (kleine Kästchen).

Am linken oberen Rand des Bildschirms ist das "Übersichts-Fenster" in dem, unabhängig von dem gewählten Zoom-Grad, das gesamte Stickmuster in Kleinformat angezeigt wird. Darunter befindet sich die Anzeige für die X-und Y-Position des Mauszeigers, optional kann auch die Breite und Höhe des Musters angezeigt werden. Unterhalb dieser Anzeige ist ein Farbmuster der gegenwärtig ausgewählten Farbe, das der Farbe zugeordnete Symbol und die Farbnummer zu sehen. Am unteren Rand befindet sich die Farbpalette, die all jene Farben anzeigt, die für das aktuelle Design ausgewählt wurden. Sollte nicht genügend Platz zum Anzeigen aller Farben sein, erscheint rechts neben der Palette automatisch eine Bildlaufleiste. Mit den drei Schaltflächen über der Farbpalette bestimmen Sie das Erscheinungsbild der Farbpalette.

Über die Menüleiste am oberen Bildschirmrand haben Sie Zugriff auf die restlichen Funktionen.

Die Rollbalken rechts und unterhalb des Fensters erlauben Ihnen die Navigation innerhalb Ihres Designs, sollte dieses im aktuellen Zoom-Modus nicht im Ganzen Platz am Bildschirm haben. Eine Alternative dazu ist das Übersichts-Fenster wie oben beschrieben.

Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich die Statusleiste. Diese gibt Ihnen kurze Hilfestellungen und Anweisungen entsprechend dem gewählten Werkzeug und in Abhängigkeit von der Position des Mauszeigers.

Am oberen Rand des Bildschirms befindet sich die Toolbar (Werkzeugleiste). Sie enthält die verschiedenen Tools (Werkzeuge), die Sie durch einfaches Anklicken mit der Maus auswählen können. Hier legen Sie zum Beispiel den Stich-Typ fest. Außerdem hält die Leiste auch die am meisten benötigten Werkzeuge für Sie griffbereit.

Wenn ein Design beim ausgewählten Zoom-Faktor größer ist als der Bild-Fensterbereich, erscheinen automatisch Bildlaufleisten am rechten und/oder am unteren Rand des Bildbereiches. Sie können die Bildlaufleiste durch Bewegen des Schiebers betätigen ("Scrollen"), um so alle Bildteile sichtbar werden zu lassen. Eine alternative Methode des Scrollens finden Sie in der Beschreibung der "Kontrollansicht".

Am untersten Rand des Bildschirms befindet sich die Status-Leiste. Je nach Mausposition und abhängig von dem ausgewählten Werkzeug werden hier kurze Hilfetexte zu den verschiedenen Werkzeugen und der Status von Arbeitsvorgängen angezeigt.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf eine Schaltfläche der Werkzeugleiste oder auf einen besonderen Teil des Bildschirms zeigen, gibt Cross Stitch eine kurze Beschreibung des Werkzeugs oder Bildbereichs in Form eines Pop-Up Hinweis

Video Hilfe



Das Programm wird mit einer umfassenden Video-Hilfe ausgeliefert (nur in englischer Sprache verfügbar). Um diese zu benutzen legen Sie die CD ins CD-Rom Laufwerk ein, auch wenn Sie das Programm auf die Festplatte installiert haben. Dieses ist darauf zurückzuführen, dass diese Vidoes sehr viel Speicherplatz benötigen.

Wenn Sie eine Dialogbox, in der mehrere Optionen angeboten werden, öffnen, wird ein entsprechendes Symbol zum Starten der Video-Hilfe zum entsprechenden Thema zu sehen sein. Die Länge des Videos variiert zwischen einigen Sekunden und mehreren Minuten, abhängig vom Thema. Mit dem Video-Rekorder können Sie das Video starten, stoppen, zurückspulen oder schnell vorspulen.

Nachdem Sie das Video abgespielt haben, sollten Sie das Fenster schließen, indem Sie auf das Kreuz auf der oberen rechten Ecke des Fensters klicken.

Obwohl das Video sprachlich nur auf englisch verfügbar ist, stellt es dennoch eine enorme Hilfe dar, da Sie genau den Mausbewegungen und Anleitungen am Bildschirm folgen können.

3 - Befehle

Zeichenwerkzeuge

Stiche können zum Design hinzugefügt werden, indem Sie aus den verfügbaren Zeichenwerkzeugen der Werkzeugleiste die gewünschte Stichart auswählen und mit der Maus die einzelnen Stiche zeichnen. Um einen Kreuzstich, Halben Kreuzstich oder einen Rückstich zu zeichnen, wählen Sie einfach das benötigte Werkzeug aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Punkt des Designs. Möchten Sie mehrere Stiche gleichzeitig zeichnen, muss die Maustaste gedrückt gehalten werden, während die Maus über das Design bewegt wird. Mit Hilfe der Pfeiltasten und gleichzeitig gedrückter Maustaste ist es möglich, perfekte gerade Linien zu ziehen.

Stiche werden entfernt (ausradiert) indem man, anstatt der linken, die rechte Maustaste benutzt.

Die verfügbaren Werkzeuge werden nachstehend beschrieben:



Das Werkzeug Kreuzstich wird eingesetzt, um einen ganzen Kreuzstich in der gegenwärtig ausgewählten Farbe zu zeichnen. In jedes Kästchen kann nur ein Kreuzstich gezeichnet werden.



X Automatische Platzierung von ¼ und ¾ Stichen

Als Grundeinstellung setzt das Programm beim Zeichen von ¼ und ¾ Stichen die Platzierung automatisch. Das bedeutet, Sie wählen einfach das entsprechende Werkzeug und klicken in die gewünschte Ecke der Stichposition. Das Programm setzt dann automatisch die richtige Richtung des Stichs für die entsprechende Ecke. Wenn Sie aber eine individuelle Ausrichtung der ¼ und ¾ Stiche bevorzugen, können Sie dieses im Menü

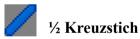
Einstellungen in dem Flyout-Fenster der Werkzeugleisten einstellen. Dort müssen Sie dann die Option "Automatische Platzierung" abwählen. Wenn Sie dieses permanent als Grundeinstellung übernehmen möchten, speichern Sie diese Einstellung unten im selben Menü unter "Einstellungen speichern".

3/4 oder 1/4 Stich Werkzeuge

Dieses Werkzeug repräsentiert einen 3/4 Stich, sofern dieses Werkzeug alleine ausgewählt ist. Sobald das Werkzeug jedoch mit einem weiteren Stichtyp einer anderen Farbe kombiniert wird, wird einer der Stiche zum 1/4 Stich. Es ist dem Sticker überlassen, welche Farbe vorherrschen soll: die dominierende Farbe wird zum 3/4 Stich. Auf der gedruckten Vorlage werden diese Stiche als Symbole in halber Größe dargestellt. Für jede der 4 verschiedenen Richtungen gibt es jeweils ein Symbol.



Mit dem 1/4 Stich kann eine beliebige Kombination von vier verschiedenen Farben in einem einzigen Stich erreicht werden. Jede Farbe wird für genau einen "Arm" des Kreuzes verwendet. Auf der Symbolvorlage wird dieser Stich durch ein Symbol in halber Größe in jeder der vier Ecken des Kästchens dargestellt. Für jede der 4 verschiedenen Richtungen gibt es jeweils ein Symbol.





Der halbe Kreuzstich ist ein einzelner diagonaler Stich in der gleichen Garnstärke wie der volle Kreuzstich. Auf der gedruckten Vorlage wird er durch zwei identische Symbole halber Größe in den gegenüberliegenden Ecken des jeweiligen Kästchens angezeigt.

Petit Point, Halbe Kreuzstiche und Überlappende Kreuzstiche



Wenn man die Größe des Kreuzstichs ändert, ist es möglich, die Detailgetreue des Kreuzstichdesigns zu erhöhen. Abhängig von der Version, die man gekauft hat, gibt es verschiedene Kreuzstiche kleineren Typs:



Petit Point – ein Kreuzstich mit halber Höhe und Breite eines normalen Kreuzstichs.



Halbe Kreuzstiche – ein Kreuzstich, der in eine Richtung die normale Größe hat, aber die halbe Größe in die andere Richtung. Somit kann der Platz eines normalen Kreuzstichs mit zwei halben Kreuzstichen ausgestickt werden.



Überlappende Kreuzstiche – Dieser Kreuzstich liegt mittig auf der Gitterlinie und überlappt somit zur Hälfte die erste Position eines Stichs und zur Hälfte die zweite. Dieses kann sowohl mit einem normalen, sowie auch mit einem halben Kreuzstich ausgeführt werden.

Spezielle Handhabung mit Petit Point, Halben und Überlappenden Kreuzstichen

Die Software behandelt diese Stich-Typen in leicht unterschiedlicher Weise zu den normalen Kreuzstichen, was eine größere Flexibilität während des Entwerfens ermöglicht. Für jede einzelne Gitterposition eines jeden Stichs ist jeweils ein "normaler" Kreuzstich und eine hoch aufgelöste Version des Stichs gespeichert. Man kann sich den Kreuzstichentwurf als quasi über zwei Ebenen verteilt vorstellen, einmal in normaler und einmal in doppelter Auflösung. Wenn Sie dem Design einen der hoch aufgelösten Kreuzstiche hinzufügen, schaltet diese Position zu der hoch aufgelösten um und stellt die logische Kombination der originalen und neuen Stiche dar. Der originale Stich ist auf seiner ursprünglichen Ebene noch vorhanden, wird aber an dieser Stelle nun verdeckt. Wenn Sie zum Beispiel auf einen existierenden normalen Kreuzstich einen Halben Kreuzstich in einer anderen Farbe zeichnen, werden nun in der hoch aufgelösten Ebene zwei Halbe Kreuzstiche angezeigt. Die Ebene mit der normalen Auflösung enthält darunter aber immer noch den originalen normalen Kreuzstich, der nun verdeckt ist. Wenn Sie wieder einen Kreuzstich normaler Größe darüber zeichnen, wechselt diese Stichposition wieder zu der normal aufgelösten Ebene und zeigt diesen Stich. Die hoch aufgelösten Stiche an dieser Stelle bleiben erhalten, werden aber wiederum von dem normalen Kreuzstich verdeckt.

Zwischen den Ebenen hin- und herwechseln

Da es für jeden Stich zwei Versionen geben kann (eine normale und eine hohe Auflösung), ist es hilfreich, dass man zwischen diesen Ebenen Stich für Stich hin- und herwechseln kann.

Dafür gibt es ein Werkzeug, den Normal/Petit-Point –Wechselschalter. Wenn Sie dieses Werkzeug benutzen, wechseln Sie mit linkem Mausklick den Stich an dieser Stelle in die hoch aufgelöste Ebene. Mit rechtem Mausklick wechseln Sie wieder in die normal aufgelöste Ebene. Mit gedrückter Maustaste kann man schnell größere Flächen wechseln. Die Vorteile dieses Werkzeugs werden besonders dann deutlich, wenn Sie gescannte Bilder in Kreuzstiche umwandeln. Es ist möglich, das Bild automatisch gleichzeitig in beide Auflösungen umzuwandeln. Angezeigt wird dann zunächst die normale Auflösung. An den Stellen, an denen Sie dann mit der normalen Auflösung nicht zufrieden sind, können Sie mit dem Normal/Petit-Point –Wechselschalter überzeichnen und zu der hohen Auflösung wechseln. Alle hoch aufgelösten Stiche werden beim Scannen und Konvertieren in Petit-Point – Stichen kreiert.



Rückstich-Linien – Werkzeug

Dieses Werkzeug erstellt Rückstiche in der aktuell ausgewählten Garnfarbe von jeder Länge und jedem beliebigen Winkel. Um eine Linie zu zeichnen, führen Sie den Mauszeiger zum Startpunkt der Linie und klicken Sie die linke Maustaste. Halten Sie die Taste niedergedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger zum anderen Ende der gewünschten Linie und lassen Sie die Maustaste los. Nun sollten die Rückstiche in der ausgewählten Farbe gezeichnet sein. Wie die Rückstiche ausgedruckt werden sollen, definieren Sie in der Dialogbox Format im Druck-Fenster. Wenn Sie Benutzerdefiniert wählen, müssen Sie für jede Farbe einen Linientyp wählen. Dazu wählen Sie im Menü Palette den Befehl Symbolzeichen ändern. Dort stehen Ihnen mehrere Linientypen zur Verfügung und Sie können auch eigene definieren. Alternative Linientypen Farbig oder Linien aus Symbolen. Wenn Sie Linien aus sind Schwarz, Symbolen wählen, ist es ratsam, jenen Farben, die als Rückstich-Linien gezeichnet werden, ein einfaches Symbol zuzuweisen.

Rückstiche löschen

Rückstiche werden durch Klicken der rechten Maustaste auf einer beliebigen Stelle der Linie wieder entfernt. Damit Rückstichlinien gelöscht werden können, muss das Rückstich-Werkzeug ausgewählt sein. Der Punkt, an dem gelöscht wird, ist sehr präzis und ist genau die Spitze des Mauszeigers. Dadurch können Sie auch eng beieinander liegende Linien exakt löschen.

Dicke der Rückstiche Edition

Die Rückstiche werden normalerweise mit einer Fadenstärke gezeichnet, sie können aber auch dicker gezeichnet werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol für den Rückstich klicken, können Sie die Dicke der jetzt folgenden Linien verändern.

Das Werkzeug zum Ändern der Dicke des Rückstichs finden Sie ebenfalls beim Werkzeug zum Ändern der Rückstichfarbe. Egal, wo Sie das Werkzeug benutzen, wird die Dicke in beiden Dialogboxen geändert.



Rückstich 1/2 Rasterweite



Dieser Rückstich erlaubt das Zeichnen von Rückstichen in einer halben Stichposition. Damit haben Sie die Möglichkeit, auf Zählstoffen in Leinwandbindung in jedes Loch zu sticken oder bei Aida auch zwischen die Löcher. Es ist ratsam, etwas einzuzoomen, wenn Sie dieses Werkzeug benutzen, um präzise arbeiten zu können.



Konturstiche



Um Konturstiche mit diesem Werkzeug zu zeichnen, halten Sie einfach die Maustaste gedrückt, während Sie die Maus über das Muster bewegen. Jedes Mal, wenn der Mauszeiger eine Stichposition (die Schnittpunkte eines Kästchens) kreuzt, wird ein weiteres Teilstück zu den Konturstichen

hinzugefügt. Jedes Segment kann mit Hilfe der rechten Maustaste und dem Standard- Rückstich- oder Konturstichwerkzeug separat gelöscht werden.



Konturstich 1/2 Rasterweite



Ebenso wie das Standardwerkzeug Konturstiche erzeugt dieses Werkzeug Konturstiche, erlaubt Ihnen jedoch das Zeichnen von Konturstichen in einer halben Stichposition. Damit haben Sie die Möglichkeit, auf Zählstoffen in Leinwandbindung in jedes Loch zu sticken oder bei Aida auch zwischen die Löcher. Dies bringt zwar ein weicheres Erscheinungsbild, allerdings wird dadurch auch das Sticken der Vorlage schwieriger.



Französischer Knoten

Das Werkzeug Französische Knoten unterscheidet sich von den anderen Werkzeugen dadurch, dass dieser Knoten auf den Schnittpunkt von zwei Rasterlinien (Gewebefäden) gesetzt wird anstatt dazwischen. Abgesehen davon ist die Handhabung genau so leicht wie beim Kreuzstich. Die Knötchen erscheinen auf der Vorlage in der aktuell ausgewählten Farbe.

Klicken Sie dieses Werkzeug mit der rechten Maustaste an und können Sie festlegen, wie groß der Knoten dargestellt werden soll.



Spannstich

Dieses Werkzeug arbeitet ähnlich wie das Rückstichwerkzeug. Es erstellt Spannstiche in der aktuell ausgewählten Garnfarbe von jeder Länge und jedem beliebigen Winkel. Ein langer Stich wird etwas dicker gezeichnet, weil dieser Stich normalerweise nicht für Konturen, sondern für Füllung verwendet wird.

Um eine Linie zu zeichnen, klicken Sie auf das Werkzeug, wählen die Farbe und führen Sie den Mauszeiger zum Startpunkt der Linie und klicken Sie die linke Maustaste. Halten Sie die Taste niedergedrückt, bewegen Sie den Mauszeiger zum anderen Ende der gewünschten Linie und lassen sie die Maustaste los.

Spannstiche sind normalerweise horizontal oder vertikal angeordnet, das Programm erlaubt jedoch auch diagonale Stiche, welches später beschrieben werden wird.

Benutzerdefinierbare Stiche Edition



Wenn Sie auf das Werkzeug für Benutzerdefinierbare Stiche klicken, öffnet sich eine entsprechende Symbolleiste, in der dann alle Stiche zu sehen sind, die Sie entworfen haben. Diese können Sie in derselben Weise wie alle anderen Stiche dem Zählmuster hinzufügen, bis auf das sich diese überlappen können. Wenn ein Stich einer Farbe genau über denselben Stich platziert wird, aber in einer anderen Farbe, wird die Farbe des Stichs geändert ansonsten wird ein neuer Stich hinzugefügt, der den anderen überlappt.

Neue benutzerdefinierbare Stiche kreieren

Um neue Stich-Typen zu kreieren, wählen Sie den "Stich Editor" aus dem Menü Einstellungen. Damit starten Sie den Stich Editor, in dem Sie so viele neue Stiche kreieren können, wie Sie möchten. Eine genauere Anweisung finden Sie im Kapitel Stich Editor.

Gerade Stichlinien zeichnen

Mit der Maus alleine ist es schwierig, eine exakte, gerade Linie zu zeichnen. Glücklicherweise gibt es dafür in Cross Stich Professional einen einfacheren Weg. Halten Sie nach dem Anklicken ganz einfach die Maustaste gedrückt und drücken Sie dann gleichzeitig die Pfeiltasten der Tastatur, um Linien in beliebiger Richtung zu zeichnen. Die Tasten für Seite auf, Seite ab, Anfang und Ende können für diagonal gezeichnete Linien eingesetzt werden.

Es gibt außerdem ein Linienwerkzeug für Linien mit unregelmäßigen Winkeln, das später beschrieben wird.

Wiederholend zeichnen

Um eine Linie zu zeichnen, können Sie ebenso Wiederholend zeichnen. Das ist besonders nützlich, wenn Sie Linien zeichnen möchten, die miteinander verbunden sein sollen:

Zuerst zeichnen Sie einen Kreuzstich als Ausgangspunkt. Dieses ist die einzige Aktion, die Sie mit der Maus ausführen. Nun drücken Sie die <Strg>Taste und gleichzeitig die Pfeiltaste, in der Sie die Linie zeichnen möchten. In der sich nun öffnenden Dialogbox geben Sie die Anzahl der gewünschten Stiche ein und klicken OK. Nun wird die Linie gezeichnet. Um mit einer anderen Richtung fortzufahren, wiederholen Sie einfach diese Tastenkombination mit der neuen Pfeilrichtung.

Entfernen von Stichen

Stiche werden durch einfachen Mausklick mit der rechten Maustaste auf die gleiche Weise entfernt, wie sie zuvor gezeichnet wurden. So kann radiert werden, ohne dass ständig zwischen einem Radierwerkzeug und einem Zeichenwerkzeug gewechselt muss.



Strichbreite

Damit Stiche schneller gezeichnet werden können, besteht die Möglichkeit, die Breite des "Pinsels" zu vergrößern. Dies bedeutet, dass mit jedem Mausklick oder jeder Mausbewegung mehr als nur ein Stich hinzugefügt wird. Zum Ändern der Strichbreite klicken Sie einmal auf das Werkzeug Strichbreite; dadurch wird ein Untermenü mit allen zur Verfügung stehenden Strichbreiten geöffnet. Wählen Sie einfach die gewünschte Breite aus. Die Einstellung der Strichbreite wirkt sich auf alle Kreuzstiche, Linien und Formen, die nach Änderung der Strichbreite gezeichnet werden, aus. Das Symbol des Pinselwerkzeugs ändert sich und zeigt gewählte Strichbreite an, so dass Sie jederzeit kontrollieren können, mit welcher Strichbreite Sie momentan arbeiten

Es gibt zwei Arten von Pinselwerkzeugen in jeder Breite:

Der Standard-Pinsel zeichnet mit der rechten und löscht mit der linken Maustaste.

Der andere Pinsel zeichnet mit der rechten, aber löscht nur Farben der zuletzt benutzen Farbe. Diese Funktion unterscheidet sich von dem Rückgängig – Befehl dadurch, dass Sie hiermit einzelne Stiche wieder rückgängig machen können und entscheiden können, welche.

Dieser Rückgängig-Pinsel ist sehr nützlich, wenn Sie bereits eine größere Fläche gezeichnet haben und einen kleinen Fehler machen – vielleicht einen Stich in einer anderen Farbe überzeichnet haben. Wenn Sie diesen Fehler mit Benutzung des Standard-Pinsels gemacht haben, können Sie sofort zum Rückgängig-Pinsel wechseln und den Fehler korrigieren.

Werkzeuge für Bereich

Es wäre äußerst zeitaufwendig, wenn jeder Stich innerhalb eines großen Bereichs des Designs einzeln gezeichnet werden müsste. Außer dem Werkzeug Pinselbreite und dem Werkzeug Füllen, welche beide das Zeichnen von großen Bereichen wesentlich schneller machen, gibt es Befehle, die sich auf ganze Bereiche anwenden lassen. Jeder Auswahl-Befehl bearbeitet jenen Teil des Designs, den Sie zuvor mit dem Werkzeug Auswahl definieren

festgelegt haben. Diese Werkzeuge stehen nur dann zur Verfügung, wenn zuvor eine Auswahl definiert worden ist:



Auswahl definieren

Um mit einem ausgewählten Bereich arbeiten zu können, muss zunächst eine Auswahl definiert werden. Dafür steht das Werkzeug Auswahl zur Verfügung. Das Symbol für dieses Werkzeug ist ein gepunktetes Rechteck und wird benutzt, um einen rechteckigen Bereich des Gewebes auszuwählen.

Nachdem Sie das Werkzeug aktiviert haben, klicken Sie auf die linke obere Ecke des Bereiches, den Sie auswählen wollen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger in diagonaler Richtung (nach rechts unten), bis die gewünschte Fläche umrandet ist. Lassen Sie dann die linke Maustaste los. Beim Ziehen des Mauszeiger wird ein Auswahlrahmen mit einer roten gestrichelten Linie aufgezogen, der die von Ihnen definierte Auswahl umschließt.



Unregelmäßige Auswahl definieren

Nachdem Sie das Werkzeug aktiviert haben, klicken Sie auf einen beliebigen Punkt des Bereiches, den Sie auswählen wollen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Cursor beliebig, bis die gewünschte Fläche umrandet ist. Lassen Sie dann die linke Maustaste los. Die Endpunkte werden automatisch durch eine gerade Linie miteinander verbunden.



Zauberstab



Der Zauberstab wird verwendet, um einen Bereich mit gleicher oder ähnlicher Farbe auszuwählen, ohne diese Fläche mit der Maus umfahren zu müssen. Klicken Sie einfach mit der Maus in die gewünschte Fläche, es wird automatisch der gesamte Bereich mit der selben Farbe ausgewählt.

Wenn Sie das Werkzeug auswählen, erscheint die Füllen-Dialogbox, in der Sie unten eine Toleranz einstellen können. Andere Einstellungen werden bei dieser Aktion jetzt ignoriert. Erhöhen Sie den Wert der Toleranz, so werden auch ähnliche Farben mit in die Auswahl aufgenommen. Experimentieren Sie ein wenig mit diesem Wert, um die gewünschten Farben mit dem Zauberstab zu erfassen. Geben Sie dazu einfach einen anderen Wert ein und klicken Sie, bis die gewünschte Fläche ausgewählt wird.



Alles auswählen

Der Befehl Alles auswählen wählt die gesamte Zeichenfläche aus. Das kann z.B. dafür verwendet werden, um das gesamte Muster auf ein anderes Gewebe zu kopieren. Sie finden diesen Befehl im Menü Bereich. Er hat kein entsprechendes Symbol in einer Werkzeugleiste.



Auswahl aufheben

Ebenfalls im Menü Bereich finden Sie den Befehl Auswahl aufheben, um eine bestehende Auswahl wieder aufzuheben. Dieser Befehl ist z.B. wichtig, wenn Sie eine neue Auswahl definieren möchten, die innerhalb einer bereits bestehenden Auswahl liegt. In diesem Fall könnten Sie nämlich nicht noch einmal einen Auswahl-Befehl benutzen, da Sie mit Klick in diesen Bereich diesen verschieben würden.

Bitte beachten Sie, dass der Befehl Auswahl aufheben keinen Einfluss auf die Stiche in diesem Bereich hat – er entfernt nur den Auswahlrahmen. Um Stiche in diesem Bereich tatsächlich zu löschen, müssen Sie den Löschen-Befehl benutzen.



Reihen/Spalten auswählen



Die Funktion für Reihen/Spalten auswählen wählt sowohl die Reihe wie auch die Spalte von Stichen aus, die den Stich kreuzen, den man mit diesem Werkzeug angeklickt hat. Außerdem erscheint dazu ein Dialogfenster, in dem man verschiedene Funktionen auswählen kann, die sich auf Spalten/Reihen beziehen.

Mittelpunktmarkierung manuell setzen

Spalte hinzufügen

Reihe hinzufügen

Spalte löschen

Reihe löschen

Mittelpunktmarkierung manuell setzen – schalet die automatische Mittelpunktmarkierung aus und setzt den Mittelpunkt des Designs an die obere und linke Kante des mit dem Werkzeug "Reihen/Spalten auswählen" markierten Stichs. Die automatische Mittelpunktmarkierung kann mit dem Befehl "Zeige Mittelpunktmarkierung" aus dem Menü Einstellungen wiederhergestellt werden.

Spalte hinzufügen – fügt eine neue Spalte links der ausgewählten Spalte hinzu. Dieses erhöht die Stichzahl des Designs in der Breite um einen Stich.

Reihe hinzufügen – fügt eine neue Reihe oberhalb der ausgewählten Reihe hinzu. Dieses erhöht die Stichzahl des Designs in der Höhe um einen Stich.

Spalte löschen – löscht die ausgewählte Spalte. Dieses verringert die Stichzahl des Designs in der Breite um einen Stich.

Reihe löschen – löscht die ausgewählte Reihe. Dieses verringert die Stichzahl des Designs in der Höhe um einen Stich.

Alles auswählen – wählt den gesamten Entwurf aus.

Abwählen – wählt alles wieder ab.

Nachdem Sie ausgewählt haben

Erst nachdem Sie eine Auswahl markiert haben, stehen Ihnen die Werkzeuge zur Bearbeitung einer Auswahl zur Verfügung. Die verwendeten Befehle beziehen sich nun auf alle Stiche des von Ihnen ausgewählten Bereichs. In der Menüleiste finden Sie unter dem Menü Auswahl die zur Verfügung stehenden Befehle; einige Werkzeuge können auch von der Werkzeugleiste aus aktiviert werden. Falls kein Bereich ausgewählt wurde, erscheinen die Befehle grau und können nicht benutzt werden.

Auswahl füllen

Der Befehl Füllen weist jedem Stich innerhalb des definierten Blocks die aktuell gewählte Farbe zu. Alle vorhandenen Stiche innerhalb der Auswahl werden dadurch mit der neuen Farbe überschrieben, nur Rückstiche und Objekte sind davon nicht betroffen.



Auswahl löschen

Der Befehl Auswahl löschen entfernt alle Stiche in dem aktuell ausgewählten Bereich; Objekte werden dann gelöscht, wenn sie sich komplett innerhalb des Bereichs befinden. Achtung: sind die Stiche erst einmal gelöscht, können sie nicht wiederhergestellt werden (anders als bei dem Rückgängig-Werkzeug).

Wenn Sie beim Löschen den Befehl Löschen aus dem Menü Bereich wählen anstatt das Symbol auf der Werkzeugleiste, haben Sie präzisere Auswahlmöglichkeiten, was gelöscht werden soll. Dort finden Sie ein Unterverzeichnis, aus dem Sie auswählen können, welcher Stichtyp gelöscht werden soll. Wenn Sie "Alles" wählen, funktioniert der Befehl genau wie das Symbol auf der Werkzeugleiste. Aber Sie können auch nur Kreuzstiche, Rückstiche, Französische Knoten, Perlen oder Spezial-Stiche löschen. Die letzte Option für "Versteckte Rückstiche" können Sie benutzen, falls andere Rückstiche darunter liegende Rückstiche überdecken. Normalerweise wird, wenn ein oben liegender Rückstich gelöscht wird, der darunter liegende sichtbar. Dieses kann vermieden werden, indem man den "versteckten" Rückstich löscht. Bitte beachten Sie, dass keine Rückstiche aus überlagerten Objekten gelöscht werden – nur die, die direkt aufs Gewebe gezeichnet wurden.

Ritte beachten Sie

Für Stiche, die später wieder eingefügt werden sollen, benützen Sie den Befehl Auswahl Ausschneiden, anstatt des Befehls Auswahl löschen.



Auswahl ausschneiden

Mit dem Befehl Auswahl Ausschneiden werden alle Stiche des markierten Bereichs aus dem aktuellen Design entfernt; sie werden jedoch in einem internen Zwischenspeicher (einem temporären Speicherbereich) zwischengespeichert und können später mit dem Befehl Auswahl Einfügen wieder eingefügt werden. So können Sie mit dem Befehl Auswahl Ausschneiden und anschließendem Befehl Auswahl Einfügen Stiche von

einem Teil des Designs in einen anderen Bereich des gleichen oder eines anderen Designs verschieben.

Bitte beachten Sie

Dieses Programm hat seinen eigenen Zwischenspeicher für ausgeschnittene oder kopierte Bereiche, so dass die Windows-Zwischenablage davon unberührt bleibt und deren Inhalt nicht überschrieben wird.



Auswahl kopieren

Der Befehl Auswahl Kopieren belässt die Stiche im Auswahlbereich unverändert und stellt eine genaue Kopie des ausgewählten Bereiches in den internen Zwischenspeicher. Dadurch kann mit dem Befehl Auswahl Einfügen eine identische Kopie des ausgewählten Bereichs an beliebiger Stelle des Designs eingefügt werden.

Bitte beachten Sie

Dieses Programm hat seinen eigenen Zwischenspeicher für ausgeschnittene oder kopierte Bereiche, so dass die Windows-Zwischenablage davon unberührt bleibt und deren Inhalt nicht überschrieben wird.



Auswahl einfügen

Der Befehl Auswahl Einfügen kopiert alle im internen Zwischenspeicher abgelegten Stiche in das aktuelle Design, beginnend an der oberen linken Ecke der Auswahl. Die Größe der aktuell definierten Auswahl ist irrelevant, da die Größe des kopierten Bereichs gleich groß ist wie der Bereich im Zwischenspeicher. Eine Auswahl von einem einzigen Stich kann deshalb mit einem Mausklick gewählt werden und mit dem Loslassen der Maustaste am erforderlichen Punkt eingefügt werden.

Die in der Zwischenablage vorhandenen Stiche können in verschiedene Designs eingefügt werden, da die Kopie im Zwischenspeicher auch dann erhalten bleibt, wenn ein neues Design geöffnet wird. So haben Sie die Möglichkeit, ganze Partien eines Designs einfach in ein anderes Design zu übernehmen

Sie können ein und dieselbe Kopie mehrmals an verschiedenen Stellen einfügen, da der Inhalt der Zwischenablage erst dann überschrieben wird, wenn Sie eine andere Auswahl definieren und in den Puffer stellen.

Wenn Sie ein Design in ein anderes Design übernehmen kann natürlich die Farbpalette unterschiedlich sein. Wie dann die Farbpaletten zusammengemischt werden, können Sie im Menü Motiv unter Festlegen der Farbeinstellungen festlegen. Es gelten die gleichen Regeln wie wenn Sie Motive aus der Bibliothek laden.



Auswahl Drehen 90

Der Befehl Auswahl Drehen dreht die ausgewählte Stichgruppe um 90 Grad im Uhrzeigersinn. Wenn die Auswahl nicht quadratisch ist, werden einige Stiche außerhalb des definierten Bereiches überschrieben, da sich die gedrehte Auswahl über den Originalbereich hinaus ausbreitet. Wenn eine kleinere Auswahl eine größere Auswahl ersetzt, werden entsprechend einige leere Stiche entstehen.

Die Auswahl Drehen Funktion hat keine Auswirkungen auf Text-Objekte.

Auswahl Drehen n



Mit dem Befehl Auswahl Drehen n können Sie eine Auswahl um einen bestimmen Winkel zu drehen. Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie den gewünschten Winkel von 0 bis 359 Grad eingeben können.

Beachten Sie bitte, dass nur ganze Stiche gedreht werden können. Alle anderen Stiche in dem Ausgewählten Bereich werden gelöscht.

Drehung 45 (nur Publisher Version)

Im Menü für Bereich Drehen gibt es die Option, diesen um 45 Grad im oder gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Bitte beachten Sie dabei aber, dass halbe oder ³/₄ - Stiche entfernt werden, da diese in diesem Winkel eine andere Optik erzeugen würden.

Auswahl vertikal kippen

Mit dem Befehl Auswahl vertikal kippen können Sie eine Auswahl von oben nach unten entlang einer horizontal gedachten Achse, die durch den Mittelpunkt des Bereichs geht, kippen. Dadurch wird die Auswahl auf den Kopf gestellt. Das dadurch entstandene Spiegelbild besetzt die gleichen Stichpositionen wie der ursprüngliche Bereich.

Halten Sie bei diesem Befehl die <Strg> gedrückt, so wird die Original – Auswahl erhalten und eine gekippte Kopie wird unter dem Original platziert.

Auswahl horizontal kippen

Dieser Befehl arbeitet gleich wie der Befehl Auswahl vertikal kippen, spiegelt jedoch entlang einer vertikalen Achse. Dadurch wird die Auswahl von links nach rechts gekippt.

Halten Sie bei diesem Befehl die <Strg> gedrückt, so wird die Original – Auswahl erhalten und eine gekippte Kopie wird neben dem Original platziert.

Spiegeln

Der Befehl Auswahl Spiegeln erzeugt ein Spiegelbild der aktuellen Auswahl.

In Objekt umwandeln

Der Befehl In Objekt umwandeln konvertiert alle Stiche im ausgewählten Bereich in ein Objekt. Nach der Umwandlung in ein Objekt, können alle Objekt-Funktionen wie z.B. skalieren, verschieben und überlappen verwendet werden. Im entsprechenden Kapitel finden Sie weitere Informationen über den Umgang mit Objekten.



Automatischer Rückstich alle Farben

Der Befehl Automatischer Rückstich wird eingesetzt, um Rückstiche an der Grenzlinie zwischen zwei Farben zu zeichnen. Bei jedem Farbwechsel innerhalb des Designs wird in der entsprechenden Richtung automatisch ein Rückstich hinzugefügt. Der Rückstich wird, unabhängig von den Farben, die er trennt, in der aktuell ausgewählten Farbe gezeichnet. Lediglich die Stiche innerhalb der Auswahl werden bearbeitet.

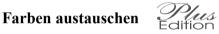




Arbeitet ähnlich wie der normale Befehl Automatischer Rückstich, aber dieser Befehl fügt die Rückstiche nur zwischen dem Hintergrund und einer Farbe ein, nicht zwischen zwei Farben.

Automatisches Glätten

Mit dem Befehl Automatisches Glätten werden harte Kanten weich gezeichnet, das heißt durch Hinzufügen von ¾ Stichen werden treppenartige Kanten geglättet. Überall dort, wo die Grenzlinie zwischen zwei Farben gezackte Ecken aufweist, wird in der entsprechenden Farbe und Ausrichtung mit einem ¾ Stich aufgefüllt. Lediglich Stiche innerhalb des gegenwärtig ausgewählten Bereichs werden davon betroffen. Denken Sie aber daran, dass der Entwurf schwerer zu Sticken ist, je mehr ¾ Stiche verwendet werden.



Mit dem Befehl Farben austauschen werden alle Stiche einer Farbe durch Stiche einer anderen Farbe ersetzt. Lediglich die Stiche innerhalb der aktuellen Auswahl werden dabei ersetzt. Klicken Sie diesen Befehl an. erscheint anstelle des Übersichts-Fensters ein gelbes Hinweisfeld, das Ihnen bei dieser Prozedur behilflich ist.

Wählen Sie zunächst aus dem Design einen Stich der Farbe, die Sie möchten Anschließend werden Sie vom Hinweisfeld aufgefordert, aus der Farbpalette die neue Farbe anzuklicken. Danach findet automatisch der Austausch der Farben statt.

Formen - Werkzeug



Um in der Werkzeugleiste Platz zu sparen, finden Sie die Werkzeuge für die verschieden Formen in einer speziellen dropdown - Leiste. Die aktuell gewählte Form erscheint als Symbol auf der Schaltfläche und wird wie gewohnt durch Anklicken mit der linken Maustaste gewählt. Um die anderen Formen zu erreichen, klicken Sie auf den Pfeil daneben und wählen die gewünschte Form aus.



Mit dem Befehl Ungefüllte Form aus der Menüleiste können Sie ein Untermenü öffnen, aus dem Sie die gewünschte Form auswählen können. Die Form wird dann in den vorher zu definierenden Bereich gezeichnet. Die Form wird so gezeichnet, dass sie alle Ränder des aktuell gewählten Bereichs berührt. Die Breite der gezeichneten Linie entspricht dabei der gegenwärtig festgelegten Strichbreite. Wenn Sie diesen Befehl von der Werkzeugliste aus starten, brauchen Sie vorher keinen Bereich zu definieren, sondern so wie Sie die Form aufziehen, wird sie gezeichnet.



Das Werkzeug Gefüllte Form arbeitet auf die gleiche Weise wie das Werkzeug Ungefüllte Form, jedoch ist zum Unterschied hier die ganze Form mit Stichen aufgefüllt

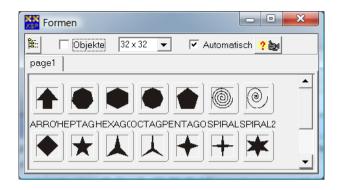


Formen-Bibliothek



Dieses Werkzeug erlaubt die Auswahl von vielen verschiedenen gefüllten Formen und stellt außerdem noch die Möglichkeit, Formen als Objekte zu kreieren zur Verfügung. Formobjekte sehen aus wie normale Formen, verhalten sich aber wie Objekte. Sie können vergrößert und verkleinert werden und sich mit anderen Objekten überlagern, ohne die Stiche unter den Objekten zu zerstören.

Wenn Sie dieses Werkzeug auswählen, erscheint folgende Dialogbox:



Wenn "Objekte" mit einem Haken versehen ist, so werden die Formen als Objekte in den Entwurf übernommen. Sonst werden die Formen direkt in Kreuzstiche umgewandelt.

Eine Form auswählen und zeichnen

Um eine Forma auszuwählen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Symbol. Zeichnen Sie als nächstes an der gewünschten Position einen Rahmen. Die Form wird jetzt in der Größe des Rahmens gezeichnet.

Die Dialogbox Formen schließen

Wenn "Automatisch" mit einem Haken versehen ist, wird die Dialogbox nach der Auswahl der Form automatisch geschlossen. Sie können auf diese Weise sofort die gewählte Form im ganzen Bild platzieren. Möchten Sie mehrere Formen direkt nacheinander verwenden, so entfernen Sie den Haken vor "Automatisch", indem Sie einmal mit der Maus auf den Haken klicken. Die Dialogbox schließt sich dann automatisch, wenn Sie aus den Werkzeugleiste ein anderes Werkzeug auswählen oder auf das Kreuz oben rechts im Fenster klicken. Sie können die Dialogbox auch bewegen, indem Sie sie mit der blauen Titelzeile verschieben.

Auswahl reinigen Edition

Der Befehl Auswahl bereinigen entfernt innerhalb des markierten Bereichs alle Stiche, die nicht unmittelbar an zumindest einen anderen Stich der gleichen Farbe anschließen. Dies kann nützlich sein, wenn der Schwierigkeitsgrad der Stickerei verringert werden soll; es können jedoch wichtige Details verloren gehen, wenn größere Bereiche bereinigt werden.

Eine bessere Kontrolle über die zu entfernenden Stiche erhalten Sie mit dem Werkzeug Reinigen aus der Werkzeugleiste.

Als Bild in die Zwischenablage

Dieser Befehl kopiert eine exakte Kopie des gewählten Bildschirmbereiches in die Windows-Zwischenablage. Mit dieser Möglichkeit kann das Design mit dem realistisch dargestellten Gewebe erfasst (fotografiert) werden, damit es als Grafik in andere Programme übernommen werden kann. Diese Bilddatei des Designs oder Design-Ausschnittes könnte zum Beispiel dann als Grundlage für das Deckblatt einer Stickpackung dienen. In diesem Zusammenhang sind auf die Kapitel "Photo anfertigen" und "Design gerahmt anzeigen" interessant.

Auswahl automatisch verschieben

Haben Sie bereits eine Auswahl definiert und bewegen dann den Mauszeiger in den markierten Bereich, ändert sich die Form des Mauszeigers. Wenn Sie nun die linke Maustaste gedrückt halten und ziehen, kann die Auswahl innerhalb des Designs beliebig verschoben werden, ohne dass Sie den ausgewählten Bereich zuerst ausschneiden und dann wieder einfügen müssen. Die Stiche bleiben während des Verschiebens sichtbar; daher ist es sehr einfach, die Auswahl an die gewünschte Stelle zu ziehen.

Auswahl automatisch kopieren

Halten Sie während des automatischen Verschiebens einer Auswahl die Strg-Taste gedrückt, bleibt der ursprüngliche Bereich erhalten und eine an den Mauszeiger geheftete Kopie der Auswahl kann nun innerhalb des Designs verschoben werden.

Größe des gewählten Bereichs ändern

Haben Sie einen rechteckigen Bereich definiert, können Sie die Größe des Bereiches ändern. Bewegen Sie die Maus in die untere rechte Ecke des Bereiches, bis sich der Mauszeiger zum Doppelpfeil verändert. Mit gedrückter Maustaste können Sie jetzt die Größe der Auswahl ändern. Halten Sie zusätzlich die <Strg> - Taste gedrückt, wird die Auswahl proportional geändert.

Beachten Sie jedoch, das der Bereich kein Objekt ist und deshalb der Inhalt des Bereichs verändert wird. Um wieder den ursprünglichen Inhalt zu erhalten, müssen Sie vorher das Motiv als Objekt definieren.

Gewählten Bereich schnell löschen

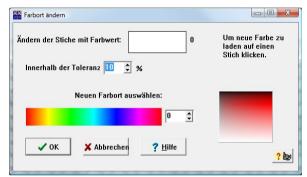
Sie können den gewählten Bereich über die Menüfunktion Bereich/Löschen/Alles löschen. Als Kurztaste können Sie auch die "Entf" Taste Ihrer Tastatur verwenden.

Gewählter Bereich Farbe ändern



Mit dem Befehl Farbe ändern, können Sie die Farben innerhalb der Auswahl ändern, ohne die Abschattierungen der Farbe zu verlieren. Sie können Sie z.B. eine rote Rose in einem Schritt in eine gelbe Rose umwandeln, ohne den grünen Stiel der Rose zu verändern.

Nachdem Sie einen Bereich definiert haben, klicken Sie im Menü Bereich auf den Befehl Farbe ändern. Folgende Dialogbox erscheint:



Zunächst müssen Sie die zu ändernde Farbe auswählen. Klicken Sie hierzu auf einen beliebigen Stich im Design, der diese Farbe enthält. Die gewählte Farbe wird in der Farbfläche dargestellt.

Da die Farben oft in verschiedenen Schattierungen vorliegen, müssen wir dem System sagen, "alle rote Farben". Wir beschreiben diesen Wunsch, indem wir dem Farbort eine Toleranz, z.B. 10% hinzufügen. Das Programm wählt jetzt alle rote Farben mit einer Toleranz von 10% aus. Probieren Sie ein wenig mit diesem Parameter. Ist die Toleranz zu klein, werden zu wenige rote Töne ausgewählt und einige Farben werden nicht verändert. Sie müssen diesen Vorgang dann für die verbliebenen Farben wiederholen. Ist die Toleranz zu groß, werden womöglich Farben verändert, die nicht verändert werden sollten.

Haben Sie die richtige Farbe und die richtige Toleranz gewählt, braucht nur noch die gewünschte neue Farbe ausgewählt werden. Klicken Sie hierzu auf die entsprechende Farbe in dem Farbstreifen in der Dialogbox. Möchten Sie eine bestimmte Farbe aus einem anderen Muster übernehmen, können Sie

diesen Wert auch direkt eintragen. Zusätzlich können Sie mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur die Farbe schrittweise ändern.

Objekteigenschaften aufheben

Falls der gewählte Bereich Objekte enthält, wandelt dieser Befehl in der korrekten Reihenfolge diese in normale Stiche um. Damit werden dann überdeckte Stiche gelöscht. Dieser Befehl ist nützlich, wenn Sie Ihren Entwurf eigentlich fertig haben und nur noch ein paar letzte Korrekturen Stich für Stich hinzufügen möchten. Bitte beachten Sie, dass dann aber gravierende Änderungen schwieriger werden.

Bereich skalieren

Diese Option im Menü Bereich öffnet eine Dialogbox, in der Sie die gewünschte neue Größe des gewählten Bereichs eingeben können. Sie können wählen, ob Sie die Größe in Stichen, Inch oder cm eingeben möchten, indem Sie in der Auswahl den entsprechenden Haken setzen. Wenn das Schloss für "Proportional" aktiviert ist, wird die Höhe oder Breite entsprechend automatisch berechnet. Wenn das Schloss geöffnet ist, können Sie den Bereich unproportional in jede gewünschte Dimension verzerren. Wenn Sie dann OK klicken, wird der Bereich auf die gewählte Größe skaliert.

Spezial - Werkzeuge

Auf der Werkzeugleiste stehen Ihnen einige zusätzliche Werkzeuge zur Verfügung, die in den Menüs nicht erscheinen:



Linien-Werkzeug



Mit dem Werkzeug Linie ziehen Sie gerade Kreuzstichlinien in jedem beliebigen Winkel. Wählen Sie das Werkzeug aus, klicken Sie auf die Stelle, an der die Linie beginnen soll und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger bis zum gewünschten Ende der Linie. Das Loslassen der Taste definiert den Endpunkt und bewirkt, dass die Linie in der aktuell ausgewählten Farbe gezeichnet wird.



Kurven Werkzeug

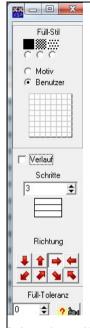


Mit dem Kurven Werkzeug zeichnen Sie Kreuzstichlinien als Kurven. Wählen Sie das Werkzeug aus, klicken Sie auf die Stelle, an der die Kurve beginnen soll und ziehen Sie mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger bis zum gewünschten Ende der Kurve. Lassen Sie jetzt die Maustaste los und formen Sie die Kurve wie gewünscht. Ein weiterer Klick mit der linken Maustaste definiert den Endpunkt und bewirkt, dass die Kurve in der aktuell ausgewählten Farbe gezeichnet wird. Drücken Sie hier an Stelle der linken Maustaste die rechte Taste, wird das Zeichnen der Kurve abgebrochen.



Füll - Werkzeug

Das Werkzeug Füllen wird dazu benutzt, einen bestimmten, meist unregelmäßig geformten Bereich des Designs mit Farbe zu füllen. Alle zusammenhängenden Stiche der gleichen Farbe wie der angeklickte Stich werden durch Stiche der aktuell gewählten Farbe gefüllt. Wenn Sie in einen leeren Stich (also auf den Hintergrund) klicken, werden alle leeren Stiche gefüllt. Es gibt für dieses Werkzeug noch viele verschiedene Optionen.



Füll-Optionen Edition

Wenn Sie dieses Werkzeug auswählen, erscheint die folgende Dialogbox:

Die Einstellung **Füll - Stil** bestimmt, mit welcher Dichte gefüllt wird. Drei Dichten stehen zur Auswahl: Voll (alle Stiche werden gefüllt), halb (jeder zweite Stich wird gefüllt) und viertel (jeder vierte Stich wird gefüllt.

Wird **Motiv** ausgewählt, so wird eine Dialogbox mit Vorschaufenster geöffnet. Sie können hier das Motiv auswählen, mit dem Sie füllen möchten.

Wird **Benutzer** ausgewählt, erscheint ein Gitter mit 8x8 Feldern. Mit der Maus können Sie jetzt ein eigenes Muster von gefüllten und nicht gefüllten Stichen erzeugen.

Wird **Verlauf** aktiviert, verändert sich die Farbe beim Füllen. Mit **Schritte** wird die Anzahl der Farben bestimmt. Klicken Sie auf eine Farbe in der Palette und anschließend

auf eines der weißen Felder um die Farben beim Verlauf festzulegen.

Die **Richtung** der Füllung können Sie mit einem der acht Pfeile bestimmen. Außerdem kann eine **Fülltoleranz** angegeben werden. Hier geben Sie für die Füllfarbe einen Toleranzwert (in Prozenten) an. Ist ein Toleranzwert gesetzt, werden - anstatt nur einer einzigen Farbe - alle Farben, die innerhalb des Toleranzbereiches liegen, gefüllt. Dies ist hilfreich für gescante Fotos, bei denen oft mehrere ähnliche Farben nahezu gleich erscheinen.

Sind alle Parameter in der Dialogbox eingestellt, klicken Sie nur noch mit der linken Maustaste in den Bereich, der gefüllt werden soll.

Es wird nicht mit ¾ Stichen gefüllt. Sollten sich in dem Füllbereich ¾ Stiche befinden, werden diese nicht durch ganze Stiche überfüllt.

Überschreitet die Anzahl der Stiche, die von diesem Befehl betroffen wären, einen vorgegebenen Wert, wird die weitere Ausführung des Befehls zunächst gestoppt. Ein Fenster mit einer Warnmeldung informiert Sie darüber und bietet Ihnen die Möglichkeit, den Befehl abzubrechen oder weiter ausführen zu lassen.



Füllen innerhalb von Konturstichen



Dieses Füllwerkzeug arbeitet genau wie das normale Füllwerkzeug. Der Füllvorgang wird jedoch an Konturstichen gestoppt und nicht an normalen Kreuzstichen.

Dieses Werkzeug ist für Schwarzstickerei besonders geeignet. Wenn Sie in der Motivauswahlbox Unbedingt Schwarz für die Rückstiche auswählen, brauchen Sie nur den gewünschten Umriss zeichnen und anschließend mit einem Muster füllen.

Entsprechendes gilt auch für die Weißstickerei, indem Sie Unbedingt Weiß für die Rückstiche auswählen.



Glätten – Werkzeug

Das Werkzeug Glätten arbeitet in gleicher Weise wie der Befehl Automatisches Glätten, gibt Ihnen aber mehr Kontrolle über das Ausgleichen der "Treppenstufen". Jeder einzelne Stich einer Kante, den sie mit gedrückt gehaltener Maustaste überstreichen, wird begradigt. Das Begradigen wird durch Hinzufügen von ¾ Stichen der jeweiligen Farbe erreicht. Sie sollten natürlich bedenken, dass das Hinzuzufügen von Teilstichen die Schwierigkeit der Stickerei erhöht.

Es gibt keine Möglichkeit, Ergänzungsstiche, die mit dem Werkzeug Glätten hinzugefügt wurden, zu entfernen. Um das beste Ergebnis zu erzielen, kann es in manchen Fällen notwendig sein, dass ein ganzer Stich von Hand gelöscht und neu begradigt werden muss.



Rückstichfarbe ändern



Mit diesem Werkzeug kann die Garnfarbe bereits existierender Rückstiche geändert werden. Aktivieren Sie zunächst das Werkzeug Rückstichfarbe ändern und klicken Sie anschließend die gewünschte neue Farbe auf der Palette an. Halten sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie den

Mauszeiger über all jene Rückstiche, deren Farbe geändert werden soll. Sie können an jede beliebigen Stelle des Rückstiches klicken. Die Farbe wird geändert, wenn der sich der Mauszeiger innerhalb einer Entfernung von einem Stich vom Rückstich befindet.



Reinigen - Werkzeug



Das Werkzeug Reinigen wird verwendet, um jeden Stich, der nicht mit einem Stich derselben Farbe zusammenhängt, zu löschen. Verstreute Stiche werden Ihrer Umgebung angeglichen und das Design kann leichter gestickt werden.

Wählen Sie das Werkzeug aus und bewegen Sie die Maus mit gedrückter linker Maustaste über jenen Bereich, der bereinigt werden soll. Beachten Sie bitte, dass dieses Werkzeug mit der aktuellen Strichbreite-Einstellung arbeitet. So kann entweder mit feiner Präzision gereinigt werden oder - bei breiter Strichbreite - eine größere Fläche bearbeitet werden.

Wenn Sie ein weiteres mal auf das Werkzeug klicken, kann zwischen zwei Stärken der Bereinigung gewählt werden: Level 1 (Standard) oder Level 2. Der zweite Level bereinigt nicht nur verstreute einzelne Stiche, sondern auch kleine Gruppen.

Bitte lesen Sie dazu auch die Erklärung zu der Funktion Bereich reinigen.



Kreuzstichfarbe aufnehmen

Mit dem Werkzeug Stich Information (Symbol Pipette) können Sie die aktuelle Farbe feststellen, indem die Farbe aus einem bestehenden Stich des Designs "aufgesaugt" wird. Haben Sie die Pipette ausgewählt und bewegen den Mauszeiger über die Stiche, werden die Farbinformationen des jeweils darrunterliegenden Stiches in dem Farbfeld unter der Kontrollansicht angezeigt. Klicken Sie - solange die Pipette aktiviert ist - mit der linken Maustaste auf einen Stich des Designs, wird dessen Farbe zur aktuellen Garnfarbe gewählt und das Programm aktiviert automatisch das Werkzeug Kreuzstich. So können Sie mit dieser Farbe sofort weiterarbeiten.



Rückstichfarbe aufnehmen



Dieses separate Werkzeug ermöglicht das Aufnehmen der Farbe eines Rückstiches. Sie brauchen mit diesem Werkzeug nicht so präzise die Linie treffen. Das Werkzeug erfasst die dem Cursor am nächsten liegende Rückstichlinie automatisch, wenn sich der Cursor innerhalb einer Entfernung von einem Stich vom Rückstich befindet.



Spiegel – Werkzeug Plus



Das Werkzeug Spiegel wird benutzt, um während der Entwurfsarbeit Spiegelungen innerhalb des Designs zu erzeugen. Sind "Spiegel" definiert, werden neugezeichnete Stiche gleichzeitig automatisch spiegelgleich hinzugefügt. Spiegelachsen können in waagrechter und senkrechter Richtung gesetzt werden; sie werden durch ein Spiegelsymbol auf den Linealen dargestellt.

Um einen vertikalen (senkrechten) Spiegel zu setzen, wählen Sie Werkzeug Spiegel und klicken Sie auf die gewünschte Stichposition, möglichst nahe am oberen Bildschirmrand. Nun sollte auf dem oberen Lineal ein Symbol erscheinen, das anzeigt, dass das Programm im Spiegel-Modus arbeitet.

Um einen horizontalen (waagrechten) Spiegel zu setzen, klicken Sie zunächst das Spiegel Werkzeug und dann die gewünschte Stichposition an, diese sollte möglichst nahe am linken Bildschirmrand liegen. Nun sollte auf dem linken Lineal ein Symbol erscheinen, das anzeigt, dass das Programm im Spiegel-Modus arbeitet.

Wollen Sie einen Spiegel in allen 4 Richtungen setzen, klicken Sie auf das Werkzeug Spiegel, halten sie die Steuerungstaste <Strg> gedrückt und klicken Sie auf die Stelle, die Sie zum Mittelpunkt der Spiegelbilder machen wollen. Nun sollte auf beiden Linealen ein Symbol erscheinen, das anzeigt, dass Sie sich im Spiegel-Modus befinden.

Um definierte Spiegelachsen wieder zu entfernen, klicken Sie einfach nochmals auf das Werkzeug Spiegel, so dass die Schaltfläche nicht mehr gedrückt erscheint und das Werkzeug nicht mehr aktiviert ist.

Während ein Spiegel aktiv ist, werden alle hinzugefügten Kreuz- und Rückstiche gespiegelt angezeigt, ebenso werden radierte Stiche spiegelgleich entfernt. Dies gilt auch für die Formen- und Motiv - Werkzeuge.



Rückgängig

Wenn Sie auf das Werkzeug Rückgängig klicken, wird der letzte Befehl rückgängig gemacht. Wenn Sie vorher Kreuzstiche gezeichnet haben, werden alle Kreuzstiche, die Sie seit dem letzten Farbwechsel gezeichnet haben, gelöscht.

Jeder Klick auf das Werkzeug Rückgängig macht jeweils einen Befehl rückgängig bis die Anzahl möglicher Rückgängig-Schritte erreicht ist. Standardmäßig können bis zu 100 Schritte rückgängig gemacht werden, aber die Einstellung kann im Menü Rückgängig geändert werden. Je mehr Schritte erlaubt werden, desto mehr Speicherplatz wird benötigt.

Wenn Sie auf den Pfeil neben das Symbol klicken, wird eine Liste aller gespeicherten Befehle angezeigt. Sie können einen bestimmten Befehl aus dieser Liste rückgängig machen, indem Sie auf diesen in der Liste klicken.

Wenn Sie lange Zeit Kreuzstiche zeichnen und Sie eine bestimmte Sequenz zum Rückgängig machen sichern möchten, klicken Sie zwischendurch einfach erneut einmal auf das Kreuzstich-Werkzeug.

Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie einige Schritte rückgängig gemacht haben und dann ein Zeichenwerkzeug benutzen, diese Schritte nicht mehr wiederherstellen können.

Das Menü Rückgängig ermöglich ebenso den Zugriff auf die Liste der Rückgängig- und Wiederherstellen – Schritte.



Wiederherstellen

Das Werkzeug Wiederherstellen stellt einen zuvor rückgängig gemachten Schritt wieder her. Wenn Sie sukzessive auf das Werkzeug Wiederherstellen klicken, werden Schritt für Schritt die rückgängig gemachten Schritt wieder hergestellt.

Wenn Sie auf den Pfeil neben das Symbol klicken, wird eine Liste aller gespeicherten Befehle angezeigt. Sie können einen bestimmten Befehl aus dieser Liste wiederherstellen, indem Sie auf diesen in der Liste klicken.

Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie ein Zeichenwerkzeug benutzt haben, nicht wiederhergestellt werden kann.

Das Menü Rückgängig ermöglich ebenso den Zugriff auf die Liste der Rückgängig- und Wiederherstellen – Schritte.





Eine zweite Einstellung beim Rückgängig/Wiederherstellen – Werkzeug ermöglicht es nun, Stich für Stich rückgängig zu machen, bzw. wiederherzustellen. Wenn Sie z.B. 10 Stiche rot zeichnen und dann 20 Stiche grün, müssen Sie 20 mal Rückgängig klicken, um alle grünen Stiche zu entfernen und dann noch einmal 10 mal Rückgängig klicken, um alle roten Stiche zu entfernen. Das Standard-Werkzeug für Rückgängig würde mit einem Klick alle 20 grünen und mit einem zweiten Klick alle 10 roten Stiche entfernen. Die Limitierung der Schritte Rückgängig für die Funktion Stich für Stich ist verschieden zu dem Standard-Werkzeug für Rückgängig. Zurzeit ist diese im Programm festgelegt und kann nicht verändert werden. Aber in zukünftigen Versionen wird es vielleicht möglich sein, diese Zahl benutzerdefiniert einzustellen.

Zoomen und Verschieben

Damit Sie das Design während des Zeichnens auch deutlich sehen können, ist es normalerweise notwendig, die Bildschirmansicht so zu vergrößern, dass Sie lediglich einen Ausschnitt des Designs im Arbeitsfenster sehen. Das Programm bietet Ihnen zur Hilfe ein Übersichtsfenster an, mit dem Sie den gezeigten Ausschnitt in Verbindung zum ganzen Design sehen können. Das Kontrollfenster verschafft Ihnen so einen Überblick über das komplette Design.

Das Übersichtsfenster zeigt den aktuell im Arbeitsfenster angezeigten Bereich des Designs und hebt diesen Teil mit einer schwarzen Rahmenlinie hervor. Ändern Sie den Zoomfaktor, verändert sich auch die Größe des Rahmens. Wenn Sie - mit Hilfe der Bildlaufleisten - durch das Design scrollen, verschiebt sich der Ausschnittrahmen und zeigt Ihnen die neue Position des aktuell gezeigten Ausschnittes an.

Verschieben

Für das Verschieben des Design gibt es zwei Möglichkeiten.

Die übliche Vorgehensweise bei Windows-Programmen ist, die Bildlaufleisten auf der rechten oder unteren Kante des Arbeitsfensters zu betätigen. Durch Ziehen oder Anklicken können Sie sich Ausschnitte des Bildes ins Fenster holen, die momentan nicht sichtbar sind. Klicken Sie auf eine der Pfeilspitzen, bewegen Sie sich um jeweils 10 Stiche des Designs. Wenn Sie zwischen die Pfeiltasten und dem Pfeilpositionsanzeiger klicken, verschiebt sich das Bild um einen ganzen Bildschirm auf einmal. Schließlich können Sie sich in beliebigen Schritten bewegen, wenn sie den Positionszeiger der Bildlaufleiste erfassen und ziehen.

Ein wesentlich einfacherer Weg, jeden beliebigen Ausschnitt des Designs sichtbar zu machen, bietet das Übersichtsfenster. Klicken Sie einfach den schwarzen Rahmen, der die aktuelle Ansicht repräsentiert, an und verschieben Sie diesen mit der Maus innerhalb des Kontrollansicht-Fensters. Sobald Sie die Maustaste loslassen, wird im Arbeitsfenster der neu gewählte Ausschnitt gezeigt. Mit dieser Möglichkeit des Verschiebens wird verhindert, dass Sie mehrfachen Bildaufbau in Kauf nehmen müssen, während die Rollbalken eingestellt werden.

Wenn Sie den Mauszeiger mit gedrückter Maustaste neben das Gewebe bewegen, wird der Bildausschnitt automatisch verschoben. In Verbindung mit einen Auswahl – Werkzeug kann so z.B. ein größerer Bereich ausgewählt werden als momentan am Bildschirm sichtbar.



Mit dem Zoom Menü kann die Anzeige des Musters auf dem Bildschirm verändert werden, so dass der Bereich vergrößert oder verkleinert angezeigt wird. Der Zoomfaktor kann mit einem der Werkzeuge Einzoomen oder Auszoomen aus der Werkzeugleiste bedient werden, wobei das Design schrittweise vergrößert bzw. verkleinert wird. Mit den Zoom-Befehlen des Menüs haben Sie jedoch die Möglichkeit, mehrere Zoomgrade höher oder niedriger zu springen. Wenn der maximale oder minimale Zoomfaktor erreicht ist, erscheint das Werkzeug grau (deaktiviert) um anzuzeigen, dass das Limit erreicht ist. Mit dem dritten Zoom-Werkzeug, dem Aktualisierungswerkzeug, wird nicht die Größe der Ansicht geändert, sondern mit diesem Befehl wird der Bildschirm neu aufgebaut. Die Position der Mittelpunkt-Markierungen und die Werte von Höhe/Weite werden neu ausgelesen und angezeigt.

Es gibt nun keine Einschränkungen mehr für die Zoom-Stufen, aber in je höherer Zoom-Stufe man sich befindet, desto länger dauert es, diese zu wechseln.

Benutzerdefinierter Zoom

Die Option des Benutzerdefinierten Zooms im Menü Zoom ermöglicht Ihnen nun fast jeden Zoom-Faktor. Die Zahl, die Sie für die Größe eingeben, entspricht der Pixelanzahl, in der die Stichbreite eines Stichs dargestellt werden wird. Bitte beachten Sie dabei aber, dass diese Pixelzahl nicht immer so optimal dargestellt werden kann wie die vordefinierten Zoom-Stufen.

Menu Palette

Farbe ersetzen

Wenn Sie Farbe ersetzen ausgewählt haben, öffnet sich ein Dialogfenster, das es Ihnen ermöglicht, die aktuell ausgewählte Farbe durch eine neue Farbe zu ersetzen. Haben Sie schon Stiche in der Farbe, die Sie ändern wollen, gezeichnet, werden auch diese in der geänderten Farbe angezeigt.

Um dieses Fenster für den Farbwechsel mit einem Tastaturbefehl aufzurufen, doppelklicken Sie einfach auf das Farbmusterfeld unterhalb der X/Y Positionsanzeige.



Die neue Farbe kann durch einfaches Klicken auf das gewünschte Farbmuster des Farbaustausch – Fensters ausgewählt werden. Betätigen Sie die Aktualisieren - Schaltfläche, damit die Änderungen sichtbar werden. Die Farbe kann durch erneutes Anklicken einer anderen Farbe beliebig oft geändert werden. Oder Sie ziehen die Maus mit gedrückter linker Maustaste über die Farben der Palette und wählen die gewünschte Farbe aus.

Wollen Sie weitere Farben ändern, klicken Sie einfach auf der Hauptpalette auf die nächste Farbe, die geändert werden soll, und wiederholen den Vorgang. Mit der OK-Taste akzeptieren und speichern Sie die vorgenommenen Änderungen. Drücken Sie hingegen auf den Abbrechen - Knopf, werden alle Änderungen verworfen.

Hinweis: Ist der Bildschirm nicht groß genug, um beide Paletten gleichzeitig anzuzeigen, können Sie das Fenster für Farbe ersetzen an eine andere Position des Bildschirms bringen. Bitte sehen dazu im Abschnitt für benutzerdefiniertes Eineichten nach.

Sie können auch eine Farbe aus einer anderen Farbpalette als der gerade aktuellen aussuchen. Wählen Sie dazu einfach eine der anderen Paletten aus der angezeigten Liste. Wenn Sie Farben tauschen, wird auch der Text des Namens automatisch getauscht und der Name der Farbkarte hinzugefügt, wenn Sie Farben aus einer anderen Garnfarbkarte wählen.

Eigene Farben können erstellt werden, indem Sie die drei Schieberegler, die den roten, grünen und blauen Anteil der Farbe anzeigen, verschieben, bis der gewünschte Ton erreicht ist. Eine eigene Farbbezeichnung kann eingegeben werden, indem man den angezeigten Namen verändert.

Nun gibt es noch zwei zusätzliche Boxen in dieser Dialogbox. Sie können benutzt werden, um anzuzeigen, dass die gewählte Farbe entweder fluoreszierend oder metallisch ist. Momentan ist es nur eine Anzeige, aber zukünftige Version können diese Eigenschaften eventuell benutzen.

Changierende Garnfarben

Einige Garnhersteller produzieren Garne, die über die Länge die Garnfarbe ändern. Zuvor hatte man keine Möglichkeit, diesen Effekt am Bildschirm darzustellen. Mit dieser aktuellen Version von Cross Stitch Professional ist es nun möglich, auch diese changierenden Garne korrekt am Bildschirm darzustellen.

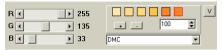
Vordefinierte changierende Garne

Falls changierende Garne in einer vorgegebenen Farbkarte enthalten sind, können Sie wie jede andere Garnfarbe behandelt werden und der Effekt wird am Bildschirm dargestellt. Machen Sie einfach einen Doppelklick auf die Farbe in der Farbpalette und wählen Sie das changierende Garn aus der Farbkarte aus wie sonst jede andere Farbe auch. Sie erkennen die changierenden Garne daran, dass in dem Farbchip jede in dem Garn enthaltene Farbe angezeigt wird, was dem Farbchip ein streifiges Aussehen verleiht.

Ein changierendes Garn der aktuellen Farbpalette hinzufügen

Sie können ein changierendes Garn wie jede andere benutzerdefinierte Farbe auch konstruieren. Das Fenster für den Farbwechsel, das die Farbwerte für Farben der Palette anzeigt, hat neben dem großen Farbfeld nun auch einen Knopf für changierende Garne. Wenn Sie auf diesen klicken, schaltet die Anzeige von der normalen Farbe zu der changierenden um. Zunächst sehen Sie nur eine Farbe, aber Sie können Farbchips hinzufügen oder löschen,

indem Sie auf "+" oder "-" klicken. Für jede Farbe im Garn brauchen Sie einen entsprechenden Farbchip.



Um die Farbe festzulegen, klicken Sie auf den entsprechenden Farbchip und bewegen den RGB-Regler, um die gewünschte Farbe einzustellen oder wählen eine existierende Farbe aus der Farbkarte aus. Wenn Sie eine existierende Farbe aus der Farbkarte auswählen, wird nur die Farbe übernommen – die Farbnummer wird ignoriert.

Die Nummer in dem Feld für die changierende Farbe repräsentiert den Rapport in der Farbwechselsequenz. Bevor Sie diesen erstellen, sollten Sie die Länge des Rapports in cm gemessen festlegen – d.h. die insgesamte Länge aller wechselnden Farben in einer Sequenz. Dann erhalten Sie am Bildschirm den größtmöglich realistischen Eindruck des Effekts abhängig von der benutzten Gewebedichte.

Um die Farbnummer und/oder Farbnamen des changierenden Garns festzulegen, klicken Sie nochmals auf den Knopf für changierende Garne, um auf die Standard-Ansicht zurückzuschalten. Beachten Sie, dass in dem Farbchip nun jede in dem Garn enthaltene Farbe angezeigt wird. Nun können Sie in der Box für die Farbnummer den Farbnamen und Nummer eingeben.

Changierende Garne in verschiedenen Farbwegen benutzen

Falls Ihr Entwurf mehrere Farbwege enthält, können Sie die changierenden Garne wie jede andere Farbe auch benutzen. Daher ist es auch möglich, dass ein Farbweg changierende Garne enthält und ein anderer nicht.

Changierende Garne einer Farbkarte hinzufügen

Falls Sie changierende Garne in verschiedenen Entwürfen benutzen möchten, können Sie diese mit dem Farbkarten-Editor grundsätzlich einer Farbkarte hinzufügen. Der Farbkarten-Editor verfügt über dieselben Funktionen wie das Fenster für den Farbwechsel. Wenn Sie die changierenden Garne der Farbkarte hinzugefügt haben, können Sie, wenn Sie diese Farbkarte im Programm ausgewählt haben, immer wieder auf diese changierenden Garne zugreifen. Wie Sie bestehende Farbkarten bearbeiten oder eigene erstellen können, finden Sie im Kapitel "Farbkarten bearbeiten".

Farben mischen Plus

Mit diesem Werkzeug können Sie eine Farbe simulieren die entsteht, wenn Sie zwei Farben in eine Nadel einfädeln. So erhalten Sie neue Farben, die normalerweise nicht in der Farbpalette des Herstellers vorhanden sind.

Wählen Sie die Farbe, die Sie durch die neue Mischung ersetzten wollen und klicken Sie jetzt auf das Werkzeug Farben mischen. Es erscheint folgende Dialogbox:



Um eine gemischte Farbe zu erzeugen, müssen wir die beiden Farben, die wir mischen wollen, in die beiden Boxen laden. Die aktuell ausgewählte Box ist rot umrandet. Nun klicken Sie auf die gewünschte Farbe in der Farbpalette für "Farben ersetzen". Damit wir diese Farbe in die ausgewählte Box geladen.

Um die zweite Farbe zu laden, klicken Sie auf die zweite Box, um diese auszuwählen und klicken in der Palette auf die zweite gewünschte Farbe.

Die daraus entstehende gemischte Farbe wird in der Box für Mischen angezeigt und wird die aktuell gewählte Farbe ersetzen, sobald Sie OK klicken. Wenn Sie abbrechen, wird der Befehl abgebrochen und es wird keine Veränderung vorgenommen.

Sie können auch 3 Farben mischen, wenn Sie die Box für 3 Farben anklicken. Nun wird eine Box für eine dritte Farbe angezeigt, die in der selben weise gefüllt wird.

Das Programm mischt den Durchschnitt der Farben, um das Ergebnis der gemischten Farbe zu ermitteln. Diese Prozedur ist eine Annäherung. Um das tatsächliche Ergebnis zu sehen, sticken Sie ein paar Stiche mit den zusammen eingefädelten Farben.

Farben zuordnen

Der Befehl Farben zuordnen veranlasst Cross Stitch dazu, jede Farbe der Farbpalette des geöffneten Designs durch die ähnlichste Garnfarbe der gegenwärtig ausgewählten Garnpalette zu ersetzen.

Farben zuordnen (keine doppelten)

Dieser Befehl bewirkt das gleiche wie der Befehl Farben zuordnen, jedoch wird hierbei niemals mehre Farbwerte dem gleichen Garn zugeordnet. Wenn eine zweite Farbe bei der Anpassung ein Duplikat eines Garns ergeben würde, wird die nächstähnliche Farbe verwendet. Das bringt den Vorteil, dass auch feine Farbnuancen nicht verloren gehen, wenn Ihr Design einer Palette mit eingeschränkter Farbanzahl zugeordnet werden soll. Anstatt ein Duplikat zu erzeugen, wird dem zweiten Garn eine ähnliche Farbe zugewiesen. So hat der Designer die Möglichkeit, feine Farbabstimmungen zu erhalten und kann diese später, falls dies erforderlich ist, manuell gegen besser passende Farben austauschen.

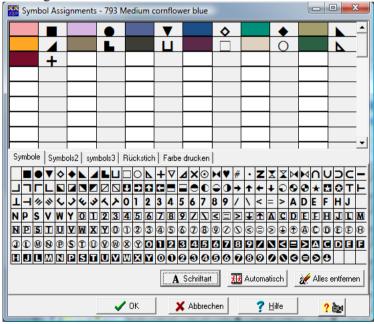
Symbolzeichen ändern

Der Befehl Symbole ändern zeigt eine Dialogbox an, von dem aus jeder Farbe in der Farbpalette ein Symbol zugewiesen werden kann. Beim Öffnen der Dialogbox ist bereits jeder Farbe ein Symbol zugeordnet. Dieses automatisch erstellte Symbol muss aber nicht unbedingt das geeignetste sein.

Die Dialogbox hat drei Seiten, die ausgewählt werden können, um die Symbole, den Linientyp der Rückstiche und die gedruckte Farbe auszuwählen.

Ändern der Kreuzstich-Symbole

Um die Symbole für die Kreuzstiche zu ändern, wählen Sie die Seite Symbol aus der Dialogbox aus:



Der obere Teil der Anzeige listet alle Farben mit den aktuell verknüpften Symbolen auf. Im unteren Teil finden Sie eine Übersicht aller zur Verfügung stehender Symbole der aktuellen Schriftart. Um einer Farbe ein Symbol zuzuordnen, klicken Sie einfach auf das Symbol, halten Sie die Maustaste

gedrückt und ziehen es auf die gewünschte Farbe. Wiederholen Sie dieses für jede Farbe.

Wird ein Symbol mit einem roten Kreuz markiert, bedeutet dieses, dass das Symbol bereits einer anderen Farbe zugeordnet ist. Normalerweise sollten Sie dieses vermeiden, Sie können sonst beim Ausdruck die Farben nicht von einander unterscheiden. Wenn Sie allerdings die Anti-Photocopy – Funktion der Publisher Edition verwenden wollen, kann dieses auch in Ihrer Absicht liegen.

Am besten ist es, hellen Farben auch helle bzw. zarte Symbole und den dunkleren Farben entsprechend die dunkleren Symbole zuzuweisen. Auf diese Weise wird die gedruckte Vorlage leichter lesbar. Die Auto-Taste nimmt Ihnen diese Arbeit ab, weil das Programm die Zuweisung der Symbole dann vollkommen selbständig erledigt. Es ist natürlich auch möglich, die automatische Zuweisung durch das Programm machen zu lassen und anschließend manuell nur die unerwünschten Symbole der Farben auszuwechseln

Anti-Photocopy (Publisher Edition)

Eines der Probleme beim Verkauf von Stickmustervorlagen in Schwarz-Weiß gedruckt besteht darin, dass diese leicht kopiert und an viele Leute weitergegeben werden können. Selbstverständlich verringert das die Anzahl der verkauften Vorlagen, mit denen der Designer tatsächlich Geld verdienen kann.

Eine Lösung dafür ist, für den Ausdruck der Zählmuster-Vorlage das gleiche Symbol für mehrere Farben einzusetzen (z.B. schwarz und rot das gleiche Symbol zugewiesen). Wenn nun die Vorlage kopiert wird, wird es sehr schwierig oder geradezu unmöglich, die Farben auseinanderzuhalten.

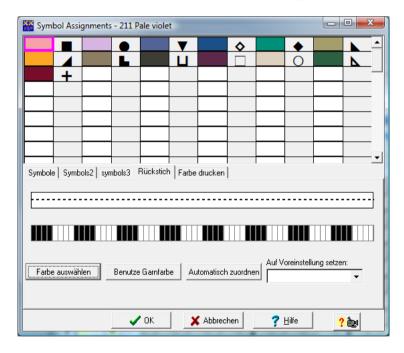
In Cross Stich Professional kann für jedes einzelne Symbol eine eigene Farbe festgelegt werden. Klicken Sie hiezu in der Dialogbox Symbol auf die Schaltfläche Schriftart ändern. Im Dialogfeld Schriftart kann nicht nur die gesamte Schriftart, sondern auch dessen Farbe geändert werden. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und die ganze Schriftart wird daraufhin in dieser Farbe dargestellt. Die bereits zugeordneten Symbole bleiben unverändert, lediglich Symbole, die Sie erst nach der Farbänderung neu definieren, werden

davon berührt. Im oberen Teil des Dialogfensters können Sie sehen, welche Farbe mit jedem einzelnen Symbol verknüpft ist.

Um eine Vorlage mit diesen "falschen" Farben zu drucken, wählen Sie für den Ausdruck den normalen Symbolmodus. Natürlich ist dazu ein Farbdrucker erforderlich.

Linientyp für Rückstich ändern

Rückstiche können als schwarze Linien, farbige Linien, Linien aus den Kreuzstich-Symbolen oder in benutzerdefinierten Linientypen gedruckt werden. Der Reiter für Rückstich dieser Dialogbox führt Sie zu der Eingabemöglichkeit und Zuordnung für eigene Linientypen:



Klicken Sie zuerst oben auf die Farbe, welcher Sie einen eigenen Linientyp zuordnen möchten.

Nun können Sie entweder aus der Liste einen vorhandenen Linientyp auswählen oder Ihren eigenen definieren.

Sobald Sie einen Linientyp gewählt haben, zeigt die Dialogbox, wie die Linie gezeichnet ist und wie Sie später gedruckt aussehen wird. Um einen eigenen

Linientyp zu zeichnen oder einen bestehenden zu verändern, klicken Sie auf ein Segment, aus dem die Linie besteht. Jeder Klick ändert das Segment und zeigt die Voransicht, wie die Linie später gedruckt aussehen wird.

Farbige Linientypen

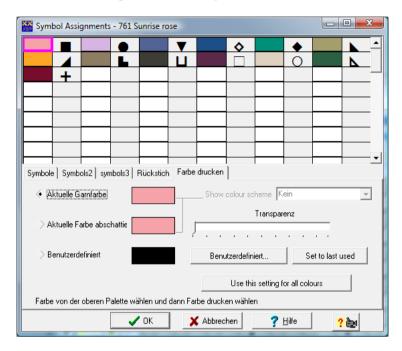
Benutzerdefinierte Linientypen können auch farbig sein, anstatt schwarz. Klicken Sie auf die Schaltfläche Farbe auswählen und wählen Sie die gewünschte Farbe aus. Wenn Sie auf die Schaltfläche Benutze Garnfarbe klicken, wird für die Rückstichfarbe die gewählte Garnfarbe zugeordnet.

Automatisch zuordnen

Die Schaltfläche Automatisch zuordnen kann benutzt werden, um jeder Rückstichfarbe automatisch einen eigenen Linientyp zuzuordnen. Das Programm ordnet nur Farben verschiedene Linientypen zu, die auch tatsächlich im Design als Rückstichfarben eingesetzt werden. Jeder verfügbare Linientyp wird der Reihe nach benutzt. Gibt es mehr Rückstichfarben als Linientypen, fängt die Vergabe wieder von vorne aus der Liste an. In diesem Fall sollten Sie entweder neue eigene Linientypen kreieren oder andere Farben für die Linientypen einsetzen, so dass Sie sie im Ausdruck des Zählmusters unterscheiden können.

Farbe drucken

Der Reiter Farbe drucken ermöglicht das Festlegen individueller Farben für das Drucken farbiger Zählmuster-Symbole:



Wählen Sie zuerst die Garnfarbe aus der oberen Palette aus. Die erste Farbbox unten zeigt nun die aktuell ausgewählte Farbe an.

Die zweite Farbbox übernimmt diese Farbe, aber Sie können eine Transparenz für diese Farbe festlegen. Damit können Sie leicht abschattierte, hellere Farben dieser Farbnuance erzeugen, um eventuell darauf gedruckte Symbole besser erkennen zu können.

Die dritte Farbbox ermöglicht Ihnen das Festlegen benutzerdefinierter Farben. Wenn Sie auf Benutzerdefiniert klicken, können Sie die gewünschte Farbe frei festlegen. Das ist sehr nützlich, wenn die tatsächliche Garnfarbe im Ausdruck nicht gut genug zu erkennen ist, z.B. zu hell oder zu blass ist.

Doppelte Farben entfernen

Dieser Befehl durchsucht die Farbpalette nach Einträgen mit den gleichen Rot-, Grün- und Blau-Werten. Werden doppelte Werte gefunden, wird das Design so aktualisiert, dass es nur den ersten Farbeintrag verwendet. Jeder doppelte Eintrag wird dann auf Weiß gesetzt. Um zu verhindern, dass die gleiche Farbe mehrmals im Farbschlüssel aufscheint, ist es ratsam, diesen Befehl vor dem Ausdruck des Designs anzuwenden.

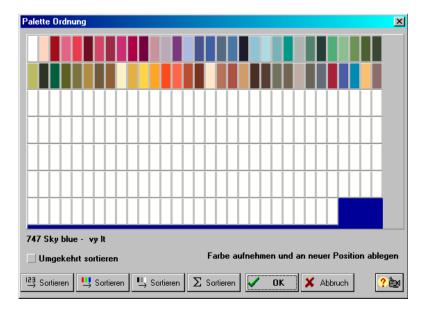
Doppelte Einträge werden oft durch importierte Grafikdateien, die viele Farben enthalten, verursacht. In diesen Dateien können mehrere Farben der gleichen ähnlichsten Garnfarbe entsprechen.

Unbenutzte Farben entfernen

Dieser Befehl durchsucht die Farbpalette nach Farben, die nicht im Design verwendet werden und entfernt diese aus der aktuellen Farbpalette. Dieses verkleinert die Farbpalette und erleichtert das Arbeiten mit der Farbpalette.

Sortieren

Mit dem Befehl Sortieren, können Sie die Reihenfolge der Farben in der Farbpalette ändern, ohne den Entwurf selber zu verändern. Sie erhalten dazu die folgende Dialogbox:



In dieser Box werden alle Farben inklusive der nicht verwendeten Farben angezeigt.

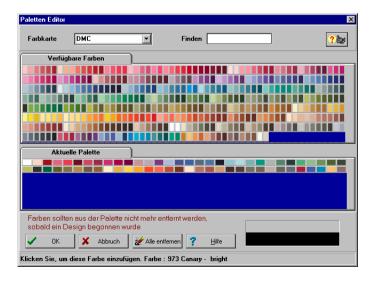
Eine Reihe automatischer Sortierfunktionen stehen zur Verfügung: nach Nummern sortieren, nach Farbe sortieren, nach Intensität sortieren und nach Häufigkeit im Muster sortieren. Wenn Sie die Position Umgekehrt sortieren markieren, werden die Farben in umgekehrter Reihenfolge sortiert.

Sie können auch die Farben mit "Drag und Drop" individuell sortieren. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste in das farbige Feld, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger über das Feld. Lassen Sie die Maustaste an der gewünschten Farbe wieder los.

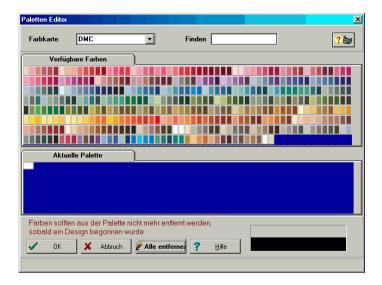
Klicken Sie auf OK, werden die Änderungen übernommen. Klicken Sie auf Abbruch, werden die Änderungen verworfen.

Farben hinzufügen/entfernen

Mit diesem Befehl können Sie Farben aus dem aktuellen Design entfernen oder hinzufügen. Wenn Sie eine Farbe entfernen, die benutzt wird, werden alle Stiche dieser Farbe im Design gelöscht.



Möchten Sie Farben hinzufügen, müssen Sie zunächst in der aktuellen Palette Platz schaffen. Am einfachsten erreichen Sie dies, indem Sie zu Beginn eines neuen Designs die Alle entfernen - Taste drücken. Nach dem Betätigen dieser Taste erscheint folgende Dialogbox:



Die benötigten Farben können nun nacheinander ausgewählt werden. Es gibt zwei Methoden, die Farben auszuwählen:

Wählen Sie die gewünschte Farbpalette aus der Drop-down-Liste aus. Im oberen Teil des Fensters wird daraufhin die komplette Farbpalette des gewählten Garnherstellers angezeigt. Klicken Sie einfach die gewünschte Garnfarbe an; sie wird automatisch in Ihre Palette übernommen.

Eine andere Möglichkeit, Farben durch Eingabe Ihrer Farbnummer oder Ihrer Farbbezeichnung auszuwählen, bietet Ihnen das Finde - Feld. Während Sie Ihre Eingaben machen, wird die erste Farbe angezeigt, deren Namen oder Nummer dem bis dahin eingegebenen Text entspricht. Wenn Sie weitere Zeichen eingeben, wird die Suche näher eingegrenzt. Sobald das Programm die richtige Farbe gefunden hat, bestätigen Sie Ihre Wahl mit der Eingabetaste. Die nächsten Werte können sofort eingegeben werden, ohne dass Sie den vorher eingegebenen Text löschen müssen.

Um eine Farbe zu löschen, klicken Sie einfach auf die Farbe im unteren Feld. Alle im Design vorkommenden Stiche dieser Farben werden gelöscht.

Durch Drücken der OK-Taste akzeptieren Sie die neu erstellte Palette und kehren zum Design zurück. Wollen Sie jedoch alle Änderungen an der Palette aufheben, drücken Sie die Abbrechen-Taste.

Aktuelle Farbe löschen

Mit diesem Befehl entfernen Sie alle Stiche der gegenwärtig ausgewählten Farbe aus Ihrem ganzen Design.

Farbe hervorheben

Der Befehl Farbe hervorheben erlaubt den Zugriff auf ein Untermenü, aus dem Sie eine Art Markierung einer Farbe bestimmen können: Standard oder Blinkend. Mit der dritten Auswahlmöglichkeit können Sie die Markierung konfigurieren.

Standard-Markierung

Diese Option markiert die aktuelle Farbe entsprechend der gewählten Konfiguration. Sobald eine neue Farbe in der Palette gewählt wird, wird diese markiert.

Optionen für Farbe hervorheben

Der Befehl Option Markierung öffnet eine Dialogbox, in der Sie verschiedene Methoden der Markierung einstellen können:



Die Option Benutze aktuelle Garnfarbe zeigt für die aktuell gewählte Farbe die normale Garnfarbe an, während die anderen Farben um so viel blasser erscheinen, wie Sie in dem Regler einstellen.

Die Option Benutze gewählte Farbe markiert die aktuelle Garnfarbe in der gewählten Farbe, die in dem Beispiel gezeigt wird. Normalerweise ist dieses eine sehr prägnante Farbe. Auch hier erscheinen die anderen Farben um so viel blasser, wie Sie in dem Regler eingestellt haben. Wenn Sie die Option "Nicht verblassen" anklicken, erscheinen die Farben in den normalen Garnfarben.

Markierung Blinkend

Diese Option lässt die aktuelle Farbe aufblinken zwischen der aktuellen Garnfarbe und dem Gewebehintergrund.

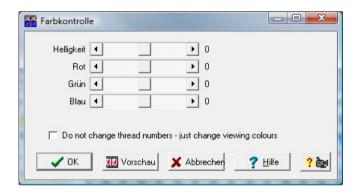
Diese Option erscheint angehakt, wenn Sue gewählt wird. Um diese Option wieder zu deaktivieren, entfernen Sie den Haken durch nochmaliges Anklicken dieser Option.

WARNUNG – Nicht alle Systeme und Windows–Versionen unterstützen das Blinken der Farbe. Falls Ihr System blockiert, sollten Sie diese Funktion in Zukunft vermeiden. Da es aber ein sehr nützliches Werkzeug ist, wird es für

Anwender, deren Windows-System diese Funktion unterstützt, zur Verfügung gestellt. Zur Zeit können nur Kreuzstiche blinkend markiert werden.

Farben und Kontrast anpassen

Manchmal ist es notwendig die gesamte Helligkeit eines Entwurfes oder einen Farbstich zu korrigieren. Mit diesem Werkzeug können Sie die Helligkeit und die Intensität der drei Grundfarben Rot/Grün/Blau einstellen. Es öffnet sich die folgende Dialogbox:

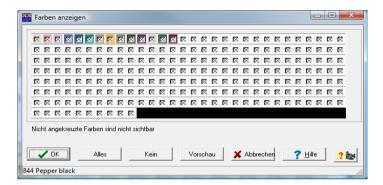


Alle Regler verstellen den jeweiligen Parameter in %. Wenn der Vorschau – Knopf gedrückt wird, erscheinen die Änderungen im Entwurf und können weiter angepasst werden. Nur wenn der OK – Knopf gedrückt wird, werden die Änderungen permanent übernommen.



Farben ein/ausschalten

Mit diesem Befehl können Sie bestimmte, ausgewählte Farben ein- und ausschalten. Dieses kann sehr hilfreich beim Auffinden vom Farben sein. Es erscheint folgende Dialogbox:



Jede Farbe in dieser Dialogbox hat ein Kreuz in der Mitte. Die Farben mit Kreuz werden angezeigt und die Farben ohne Kreuz werden nicht angezeigt. Klicken Sie mit der Maus auf ein Kreuz, um es auszuschalten. Mit Alle oder Kein werden alle Farben gleichzeitig geschaltet.

Wenn der Vorschau – Knopf gedrückt wird, erscheinen die Änderungen im Entwurf. Wurde der OK – Knopf gedrückt, werden die Änderungen permanent übernommen, können aber jederzeit wieder zurückgenommen werden.

Anzahl der Farben reduzieren

Dieser Befehl zeigt die Anzahl der verwendeten Farben in dem aktuellen Entwurf an. Gleichzeitig kann hier die Anzahl der Farben reduziert werden. Die Farben, die zuerst entfernet werden, sind die Farben mit der geringsten Häufigkeit. Die Stiche, die diese Farben hatten, werden in die nächste zur Verfügung stehenden Farbe umgewandelt.

Diese Funktion ist immer dann Hilfreich, wenn bei einfachen Scans einige Farben nur sehr wenig vorkommen. Verwenden Sie die Garnlängen, um herauszufinden, welche Farben nur wenig verwendet werden und reduzieren Sie die Anzahl entsprechend. Leider sind aber manchmal auch Farben mit geringem Vorkommen sehr wichtig für Details.

Bei komplizierten und umfangreichen Scans und Bildern ist es aber zunächst sinnvoller, die gewünschte Anzahl an Farben gleich beim Scannen oder Importieren festzulegen. Diese Import- und Scanfunktionen haben spezielle Funktionen zur Farbreduzierung. Probieren Sie ruhig ein wenig aus, um die besten Ergebnisse zu erhalten.

Andere Farbkarte benutzen

Mit diesem Befehl können Sie von einer Farbkarte eines Herstellers zu einer anderen wechseln. Klicken Sie dazu einfach die gewünschte Farbkarte in der Liste an und klicken OK.

Wenn eine neue Farbkarte gewählt wurde, werden alle bestehenden Stiche der ähnlichsten Farbe der neuen Palette zugeordnet.

Um die Farbkarten zu bearbeiten oder neue Farbkarten anzulegen, benutzen Sie den Farbpaletten-Editor im Menü Einstellungen.

Farbwege

Der Befehl Farbwege ist eine neue Funktion der Version 2003 dieses Programms. Hiermit können Sie für ein Design verschiedene Farbstellungen anlegen und diese mit dem Design speichern. So können Sie z.B. ein rotes Auto zeichnen, einen Farbweg hinzufügen und nun die rote Farbe zu grün ändern, um ein grünes Auto zu erhalten. Indem Sie dann von einer Farbstellung zur anderen wechseln, können Sie nach Belieben zwischen dem roten und dem grünen Auto hin- und herschalten. Alle Änderungen, die Sie nun an einem Auto machen, erscheinen auch in dem anderen – aber mit der entsprechenden Farbe des Autos.

Sie können die Farbwege auch dazu benutzen, um eine andere Farbkarte eines anderen Garnherstellers zu benutzen und den Entwurf gleichzeitig in den Originalfarben behalten.

Es gibt verschiedene Befehle für die Farbwege, die von dem Menü Palette, Farbwege gestartet werden können oder alternativ durch rechten Mausklick auf die aktuelle Palette.

Neuer Farbweg – Fügt dem Entwurf einen neuen Farbweg hinzu. Die aktuelle Farbpalette bleibt zunächst dieselbe wie beim Original-Design, kann aber geändert werden. Sobald Sie einen Farbweg hinzugefügt haben, erscheint oberhalb der Palette eine Drop-Down – Liste, aus der Sie den gewünschten Farbweg auswählen können.

Farbweg löschen – Löscht den aktuellen Farbweg. Wenn der letzte Farbweg gelöscht wird, wird auch die Drop-Down – Liste entfernt.

Farbweg umbenennen – Ermöglicht die Eingabe eines individuellen Namens für den aktuellen Farbweg. Sie können einen sinnvollen Namen für den Ausdruck der Zählmuster-Vorlage vergeben. Wenn Sie einen neuen Farbweg hinzufügen, erhält dieser erst einen Standard-Namen, den Sie umbenennen können.

Palette speichern – Ermöglicht das Speichern der aktuellen Palette als Datei, so dass Sie diese später in einem anderen Entwurf wieder verwenden können.

Palette öffnen – Ermöglicht das Öffnen einer zuvor gespeicherten Palette, um die aktuelle Palette zu ersetzen.

Schaltflächen der Palette

Über der Palette befinden sich vier Schaltknöpfe, mit denen eingestellt werden kann, wie die Palette angezeigt werden soll:



Schwarz & Weiß Symbols



Farbige Blöcke



Farbige Symbole



Farbige Blöcke und schwarze Symbole

Farben zusammenfassen

Um die Gesamtanzahl der Farben des Designs zu verringern, kann es manchmal erforderlich sein, zwei Farben zu einer einzigen Farbe zusammenzufassen. Dies erreichen Sie ganz einfach, indem Sie in der Palette die erste Farbe anklicken. Ziehen Sie dann den Farbchip mit gedrückter linker Maustaste über die zweite Farbe und lassen Sie die Maustaste los. Die beiden Farben werden nun durch eine Farbe ersetzt (durch de zuerst angeklickte) und alle Stiche des Designs werden entsprechend abgeändert. In der Statuszeile am unteren Bildschirm finden Sie unterstützende Hinweise. Bei Durchführung dieses Befehls halten Sie bitte die <Strg> - Taste gedrückt, um versehentlichen Farbzusammenfassungen vorzubeugen.

Manchmal ist es sinnvoll, Bilder mit etwas mehr Farben als notwendig zu importieren und die Farben anschließend auf diesem Weg zu reduzieren. Dieses gilt besonders, wenn die Hintergrundfarben sich deutlich vom Rest des Bildes unterscheiden. Fassen Sie einfach alle Farben des Hintergrunds zusammen und reduzieren damit die gesamte Zahl der Farben im Bild, behalten aber trotzdem die Details des Vordergrunds. Lassen Sie ruhig zwei oder drei Farben im Hintergrund, um diesen lebendig erscheinen zu lassen.

Menü Info

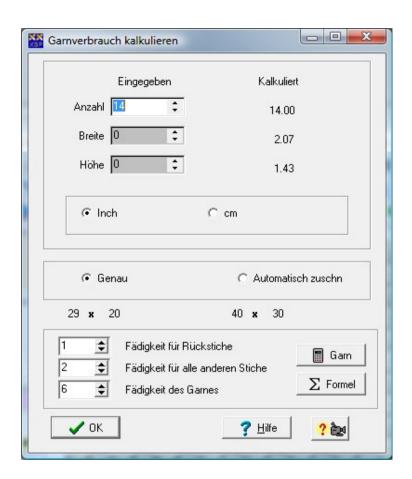
Die Option H/B anzeigen bestimmt, ob im XY-Display auch die Werte für Höhe und Breite des Designs anzeigt werden. Die Höhe und Breite ist Größe des Designs, unabhängig von ungenutzten Bereichen an den Rändern. Diese Anzeige wird nur dann aktualisiert, wenn ein manuelles Neuzeichnen ausgeführt wurde. Dies wird durch Benutzung des Neu Zeichnen-Werkzeugs erwirkt, das sich neben den Zoom-Werkzeugen auf der Werkzeugleiste befindet.

Garnverbrauch

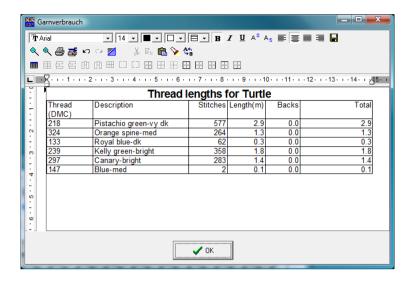
Wenn Sie Garnverbrauch aus dem Menü Info auswählen, wird die Dialogbox zur Errechnung des Garn- und Gewebeverbrauchs aufgerufen.

Der obere Teil der Dialogbox zeigt die Fadendichte des Gewebes, d.h. Anzahl der Stiche pro inch, und die Breite und Höhe der zum Sticken benötigten Gewebegröße an. Die Anzeige ist in zwei Spalten gegliedert. Die linke Spalte dient der Eingabe von Daten durch den Benutzer, in der rechten Spalte sind die vom Programm errechneten Werte zu sehen. Sobald entweder die Fadendichte oder die Breite oder Höhe der Gewebegröße in der linken Spalte eingegeben wurde, errechnet das Programm automatisch alle 3 Werte, die den eingegebenen Werten am nächsten kommen und zeigt diese in der rechten Spalte an.

Wählen Sie die Option Exakt, wird die Kalkulation anhand der exakten Anzahl der benutzten Stiche im Design durchgeführt. Wird die Option Automatisch Zuschneiden aktiviert, wird die tatsächlich bestickte Fläche des Designs um die nächste 10er – Einheit an Stichen erweitert. Die Anzahl der benutzten Stiche beider Optionen wird unterhalb der Options-Schalter angezeigt.



Damit der Gesamtverbrauch des zum Sticken des Designs benötigten Garns überschlagsweise kalkuliert werden kann, muss die Anzahl der in eine Nadel einzufädelnden Fäden für Kreuz- und Rückstiche zusammen mit der Fadenanzahl, die einem Faden verzwirnt sind, eingegeben werden. Wenn Sie die Garn - Taste drücken, werden die geschätzten Längen, die Sie zum Sticken brauchen werden, pro Garnfarbe angezeigt.



Die Berechnungen des Garn-Kalkulators können in einem kleinen Texteditor angesehen werden. Hier haben Sie die Möglichkeit, die errechneten Werte vor dem Ausdruck zu überarbeiten. Es sind Schaltflächen für Drucken oder für die Ausgabe in die Windows - Zwischenablage vorhanden, so dass Sie die Tabelle auch in anderen Applikationen benutzen können. Bitte beachten Sie, dass vorgenommene Textänderungen nicht gespeichert werden, sobald das Dialogfeld geschlossen wird.

Die Formatierung der Tabelle ist kompatibel mit einer Reihe von Textverarbeitungssystemen, wie z.B. Word für Windows.

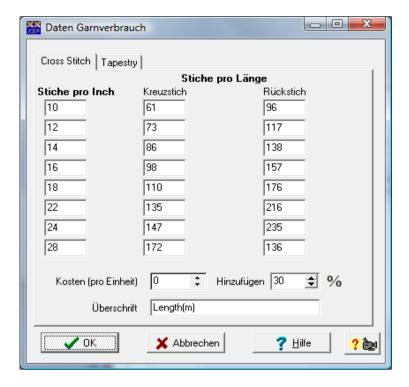
Formeln für Berechnung Garnverbrauch



Die Formel für die Berechnung des Garnverbrauches basiert darauf, unter welchen Voraussetzungen Sie wie viel Stiche mit einer vorgegebenen Länge sticken können.

Damit die Berechnung durchgeführt werden kann, muss die Gewebedichte und damit, wie viel Stiche pro inch gestickt werden, hinterlegt werden. In dem Programm sind eine Reihe von Grundwerten hinterlegt, die auf einer Vorgabe von 1 m Länge für die erreichte Anzahl von Stichen basieren. Diese Werte können aber auch individuell verändert werden.

Um die Werte zu verändern, klicken Sie auch den Knopf Formel. Es erscheint die folgende Dialogbox:



Die Einstellungen können für Gobelin und Kreuzstich separat verändert werden. Die Einstellungen für Gobelin werden automatisch benutzt, wenn im Zeichenfenster das Gewebe Gobelin ausgewählt ist.

In der ersten Spalte finden Sie die Werte für die Anzahl der Stiche pro Inch. Das Programm kann bis zu 8 verschiedene Gewebedichten beim Kreuzstich und weitere 8 Dichten beim Gobelin speichern. Diese Werte können Sie frei wählen. Der Längen - Kalkulator muss aber in dieser Spalte einen zum Gewebe passenden Wert finden, sonst erhalten Sie ein unsinniges Ergebnis.

Für jedes Gewebe ist es notwendig, die Anzahl der Stiche einzugeben, die Sie mit einer bestimmten Längeneinheit sticken können. Diese Einheit können Sie selber frei festlegen, ob Meter, Stränge oder eine andere beliebige Längeneinheit, solange Sie darstellen, wie viel Stiche Sie mit dieser Einheit gestickt haben. Das Ergebnis der Berechnung wird dann in der Einheit, die

hier verwendet wurde, angezeigt. Sie sollten entsprechend den Text in der Spaltenüberschrift ändern, mit welcher Einheit Sie diese Kalkulationsgrundlage erarbeitet haben. Dann erhalten Sie die korrekte Anzeige der Einheit in der Liste des Garnverbrauchs.

In der ersten Spalte tragen Sie die Werte für die Kreuzstiche und in der zweiten die Werte für die Rückstiche ein. Diese ist nur auf der Kreuzstich-Seite verfügbar.

Alle Werte basieren auf der Länge eines einfach in eine Nadel eingefädelten Garns und berücksichtigen nicht die Anzahl der einzelnen Garnfäden, aus denen das Garn zusammengezwirnt ist. Dieses wird in der Hauptdialogbox für die Berechnung des Garnverbrauchs eingestellt. Wenn Sie also 2 Fäden von einem 6-fädigem Garn verwenden, zählen Sie also die Anzahl von Stichen aus, die Sie z.B. mit einem Meter mit den 2 Fäden in der Nadel gestickt haben. Das Programm reduziert dann den Garnverbrauch auf 1/3, da es ja weiß, dass Sie die 3-fache Menge mit nur 2 Fäden von einem 6-fädigen Garn sticken können.

Unten in der Dialogbox finden Sie zwei weitere Einstellmöglichkeiten. In der Option für die Kosten können Sie die Kosten pro Einheit (in $\mathfrak E$, $\mathfrak E$ etc) eintragen. Ist dieser Wert nicht Null, werden nicht nur für jede einzelne Farbe die Kosten berechnet, sondern auch die Gesamtkosten für alle Garne. Dieser Wert repräsentiert die Kosten des Garnes, so wie es gekauft worden ist. Das heißt, genau wie bei der Rechnung des Garnverbrauchs, dass, wenn Sie 2 Fäden von einem 6-fädigem Garn verwenden und als Längeneinheit 1 Meter gewählt haben, der Wert, den Sie für die Kosten eingeben müssen, die Kosten für 1 Meters eines 6-fädigen Garnes sein müssen.

In dem zweiten Feld können Sie einen geschätzten Wert für den entstehenden Abfall eintragen. Dieser erhöht den geschätzten Garnverbrauch um die eingegebene Prozentzahl. In kommerziellen Stickmusterpaketen ist es wichtig, genügend Spielraum für Abfall mit einzuberechnen. Dieser Wert sollte auch berücksichtigen, wenn ungewöhnlich viele Farbwechsel vorliegen oder wenn Sie ein bereits gesticktes Motiv wieder auftrennen müssen. Denken Sie aber immer daran, diese Werte sind nur **Schätzungen** und darum entsprechend ungenau.

Notizen

Unter dem Menüpunkt Notizen können Sie verschiedene Anmerkungen zu Ihrem Design eingeben. Die Notizen werden mit dem Muster gespeichert und können auch mit diesem ausgedruckt werden. Dies kann unter anderem dafür eingesetzt werden, genauere Erklärungen, wie z.B. die Anzahl der Garnfäden für die einzelnen Farben, den erforderlichen Typ an Perlen oder spezielle Hinweise für das Sticken der Rückstiche anzugeben. Diese Funktion kann auch als Notizbuch für Ideen oder Aufgabenliste während des Entwurfs benutzt werden.

Wenn Sie die Option Super-Farbschlüssel beim Ausdruck des Farbschlüssels verwenden, könnten Sie z.B. Ihre Notizen als Teil der Vorlage für diesen eingeben. Damit können Sie individuelle Notizen mit dem Farbschlüssel kombinieren und ebenso Variablen wie Fädigkeit und Mustergröße einsetzen, die automatisch verändert werden, wenn Sie Ihr Design ändern.

Der Editor für die Notizen kann Dateien speichern, die mit anderen Textverarbeitungssystemen, wie z.B. Word für Windows, wieder geöffnet werden können.

Menü Hilfe

Die Hilfe ist nur in Englisch verfügbar.

Das Menü Hilfe bietet vier Punkte an. Die Option Über zeigt eine Box mit den Informationen zur Version und zum Copyright des Programms an, die Sie auch beim Start des Programms sehen.

Die Funktion Index öffnet das Hauptfenster der Hilfe und zeigt Inhaltsangabe der Hilfethemen an. Die Hilfe ist im üblichen Format der Windowshilfe geschrieben und erlaubt das Suchen und Blättern in einer Fülle von Informationen.

Mit der Funktion Tipps anzeigen können die gelben Hinweisschildchen ausoder eingeschaltet werden.

Menü Datei

Mit den Befehlen im Menü Datei können Sie Dateien erstellen, öffnen, speichern, abrufen und drucken. Sie finden hier auch die Importfunktion, mit der Sie mehr als 30 Grafikdatei-Formate einlesen können

Neu Der Befehl Neu legt ein leeres Gitterraster oder Gewebe für das neue Design an. Bereits geöffnete Designs bleiben weiterhin geöffnet und werden als Reiter am unteren Rand des Arbeitsfensters abgelegt. Durch Anklicken des entsprechenden Reiters können Sie mühelos zwischen den Designs hinund herwechseln. Um Arbeitsspeicher zu sparen, schließen Sie möglichst alle Designs, die momentan nicht bearbeitet werden.

🦳 Öffnen Mit dem Befehl Öffnen wird eine bestehende Cross Stitch Datei von einem Datenträger geladen. Im Dialogfeld Datei öffnen werden alle Cross Stitch-Dateien mit der Erweiterung XSP des aktuellen Verzeichnisses angezeigt. Wählen Sie hier die zu öffnende Datei aus.

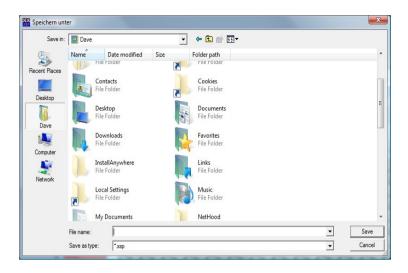
Vorschau

Hier sehen Sie eine Vorschau aller gespeicherten Entwürfe im entsprechenden Verzeichnis. Um den Entwurf zu öffnen, klicken Sie auf den gewünschten Entwurf und bestätigen mit OK oder machen einen Doppelklick.

Speichern
Mit dem Befehl Speichern wird das aktuelle Muster gespeichert. Falls dieses bereits einen Namen hat, weil es vorher schon einmal gespeichert wurde oder von einem Datenträger geladen wurde, wird das vorhandene Muster ohne Warnung überschrieben. Beim Speichern eines neuen Dokumentes wird automatisch das Dialogfeld Speichern unter... eingeblendet.

🙀 Speichern unter

Mit dem Befehl Speichern unter... können Sie einen neuen Namen für die Datei eingeben. So können Sie z.B. eine Kopie von einer vorhandenen Datei unter einem anderen Namen anlegen. Falls die Datei noch keinen Namen hat, wird diese Dialogbox automatisch geöffnet:



Der einfachste Weg, eine Datei zu speichern ist das vorgegebene Verzeichnis zu belassen, einen Namen in die Box oben links einzutragen und auf Speichern zu klicken.

Beim Eintragen des neuen Namens achten Sie darauf, keine Sonderzeichen wie Sternchen, Komma etc. einzugeben. Sie brauchen nicht die Dateierweiterung .XSP anzugeben. Diese Erweiterung wird von dem Programm automatisch hinzugefügt.

Wenn nötig, können Sie die Symbole benutzen, um das Verzeichnis zu wechseln.

Klicken Sie auf OK um die Datei jetzt zu speichern. Für einen kurzen Augenblick sehen Sie bei größeren Dateien einen Aktenschrank auf dem Bildschirm und ein grüner Fortschritts – Balken erscheint unten am Bildschirm.

🥎 Design Schließen

Mit dem Befehl Design schließen wird das aktive Design geschlossen. Wenn Sie vor dem Befehl Schließen noch nicht abgespeichert haben, erscheint eine Warnung, dass alle Änderungen verloren gehen. Da jedes geöffnete Design Speicher belegt, sollten nicht benötigte Stickvorlagen unbedingt geschlossen werden, um Ihrer eigentlichen Arbeit so viel Speicher als möglich zur Verfügung zu stellen. Es muss zumindest ein geöffnetes Design geben, deshalb kann das letzte Design nicht geschlossen werden.

Alle schließen

Ein schneller Weg, um alle momentan geöffneten Entwürfe zu schließen. Falls Sie Änderungen vorgenommen haben, werden Sie gefragt, ob Sie diese speichern möchten. Falls Sie diese dann nicht speichern, gehen die Änderungen verloren.

🛂 Importieren...

Mit dem Befehl Importieren wird Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, eine Grafikdatei in ein Cross Stitch Professional Design umzuwandeln.

Ein Unterverzeichnis öffnet die Optionen, um aus einer Datei, zu Scannen, aus der Zwischenablage zu lesen oder das letzte Bild zu wiederholen.

Aus Datei importieren

Diese Dialogbox ist ähnlich wie Datei öffnen, aber hier können alle unterstützten Formate des aktuellen Verzeichnisses angezeigt werden.

Die Importfunktion von Cross Stitch unterstützt folgende Formate: BMP, JPEG, PCX, TIFF, WMF, EMF, RLE, DIB, ICO, Kodak Photo CD (PCD), PNG, PJPG, JPEG2000, FAX.

Aus Zwischenablage importieren

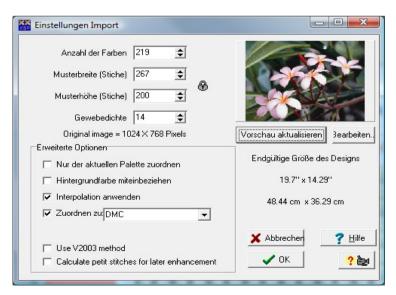
Die meisten Windowsprogramme können Graphiken im bmp oder wmf Dateiformat in die Windows – Zwischenablage kopieren, wenn man den Befehl Kopieren verwendet. Aus Zwischenablage importieren wählt direkt das Bild in der Zwischenablage für die Importfunktion aus, ohne nach einem Dateinamen zu fragen.

Letztes Bild wiederholen

Diese Funktion ist hilfreich, wenn Sie den letzten Import wiederholen möchten. Sie brauchen nicht mehr die Datei erneut zu suchen. Das Programm verwendet jetzt eine Kopie aus dem internen Speicher. Dieser Befehl arbeitet auch gut mit einem Scanner. Sie brauchen jetzt nicht noch einmal das Bild zu scannen, sondern können das letzte Bild aus dem internen Speicher wieder hervorholen.

Wenn die Importquelle ausgewählt wurde

Haben Sie die Datei ausgewählt, die Sie importieren möchten, öffnet sich eine Dialogbox, in der Sie die maximale Anzahl der gewünschten Farben und die Größe des Musters eingeben können. Unter dem Vorschaufenster finden Sie die Schaltfläche Bearbeiten, mit der Sie das Bild in DPImage bearbeiten können, bevor es in Cross Stitch übertragen wird. Bitte lesen Sie hierzu den Abschnitt über den Gebrauch für DPImage.



Die Importfunktion erlaubt zwar, Dateien bis 16.8 Millionen Farben zu lesen, das Programm selbst kann jedoch nur 75 Farben (220 Farben ab der PLUS-Version) pro Design verwenden. Es ist auch wenig wahrscheinlich, dass ein Stickmuster mit so vielen Farben gewünscht wird. Das Sticken eines solchen Designs wäre äußerst schwierig und langwierig. Um die Anzahl der Farben zu verringern, können Sie die gewünschte Zahl im Listenfeld eingeben. Sollte das importierte Bild mehr Farben beinhalten als Sie im Farbenanzahlfeld angegeben haben, sorgt ein spezieller Algorithmus dafür, dass Ihr Design nach der Farbreduzierung das bestmögliche Aussehen erhält.

Die Größe des importierten Musters hat auch einen Einfluss auf die spätere Qualität der Stickerei. Je mehr Stiche zur Verfügung stehen, um so genauer werden die Details wiedergegeben.

Die Mustergröße wird in Stichen angegeben. In der unteren rechten Ecke finden Sie allerdings die Größe auch in cm und Inch angegeben.

Die Anzahl der Gewebefäden können auch angegeben werden. Dieser Wert hat natürlich auch einen Einfluss auf die endgültige Größe des Musters.

Wenn Sie die Werte für die Farbe und die Größe entsprechend geändert haben, erscheint ein Knopf Vorschau aktualisieren. Hier erhalten Sie einen ersten Eindruck, wie das Muster nach der Umwandlung aussehen wird.

Einige weitere Möglichkeiten werden nur für fortgeschrittene Benutzer empfohlen:

Hintergrundfarbe miteinbeziehen

Wenn diese Option markiert ist, kann die erste Farbe der aktuellen Palette beim Anpassen der Farben mit einbezogen werden. Als Ergebnis wird jedes entsprechende Pixel der Eingabedatei zu einem leeren Stich (das Gewebe scheint durch, ist zu sehen). Standardmäßig ist diese Funktion ausgeschaltet, da die meisten Bilder so viele Schattierungen im Hintergrund haben, dass das Ausschalten einer einzigen Farbe ohnehin keinen Sinn macht.

Zuordnen zu einer bestimmten Farbkarte

Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Farben den ähnlichsten Farben der aktuell gewählten Farbkarte zugeordnet. Jeder Farbe werden dabei die Nummern oder Namen des Herstellers zugeordnet. Ohne diese Funktion werden alle Farbnamen leer und keinem spezifischen Garn zugeordnet.

Die aktuelle Farbkarte kann aus der Liste der Drop Down Box ausgewählt werden. Standardmäßig finden Sie die Farbkarten im Menü Palette.

Nur der aktuellen Palette zuordnen

Diese Option verhindert, dass die Importroutine die Farben selbständig zuteilt. Statt dessen werden nur Farben der aktuellen Palette ausgewählt und die ähnlichste zur Verfügung stehende Farbe wird verwendet. Diese Option kann z. B. dafür benutzt werden, um Designs in Erd- oder Blautönen zu erzeugen. Benützen Sie hierzu vor dem Import den Befehl "Eigene Farbpalette erstellen" aus dem Palettenmenü.

Eine weitere sehr hilfreiche Möglichkeit ist der Re-Import mit einer Farbpalette, die bereits manuell optimiert wurde. Hier wird erklärt wie dieses funktioniert:

- 1) Importieren Sie das Bild mit mehr Farben, als Sie letztendlich haben wollen.
- 2) Benutzen Sie die Funktion Farben entfernen aus dem Menü Palette, um unwichtige Farben, wie z.B. Hintergrund zu entfernen.
- 3) Importieren Sie das letzte Bild mit der Option Letztes Bild wiederholen, aber aktivieren Sie die Option Nur der aktuellen Palette zuordnen.

So haben Sie das Programm in die Richtung gesteuert, dass es für das Bild das beste Resultat erzeugt, indem Sie die Farben aus dem vorherigen Bild übernehmen. Diese Technik erfordert einige Übung, ist aber diesen Zeitaufwand wert.

Seitenverhältnis beibehalten

Standardmäßig ist ein geschlossenes Schloss zwischen der Eingabemöglichkeit von Breite und Höhe zu sehen. Dieses stellt sicher, dass die Proportionen des neuen Bildes identisch mit dem Seitenverhältnis des Originalbildes und das Bild nicht verzerrt wiedergegeben wird. Es genügt die Eingabe der neuen Höhe oder Breite. Da das Seitenverhältnis identisch sein soll, kann das Programm die fehlende Seite selbst errechnen. Wenn Sie auf das Schloss klicken und es öffnen, können sowohl für die Breite als auch für die Höhe voneinander unabhängige Werte eingegeben werden.

Interpolation anwenden

Diese Option ist normalerweise eingeschaltet und gibt "glattere" Ergebnisse, wenn Sie ein Bild in der Größe verändern. Die Treppenstufen, die bei der Vergrößerung unweigerlich entstehen, werden minimiert, indem Cross Stitch für die fehlenden Pixel eine Art Zwischenwert berechnet, welcher von den anliegenden Pixeln abhängt. Dies führt jedoch zu zusätzlichen Farben und kann das Sticken des Designs erheblich erschweren.

Lassen Sie mich dies durch ein Beispiel veranschaulichen: Sie haben einen weißen Block mit Stichen und einem einzelnen schwarzen Stich in der Mitte. Wenn Sie nun die Größe des Blocks halbieren, was wäre das Ergebnis? Ohne Interpolation, würde der schwarze Stich weiter als schwarzer Stich erscheinen und im Verhältnis zur weißen Fläche zu groß aussehen oder aber er würde verschwinden und zurück bliebe nur ein weißer Block. Mit der Interpolation bekommen sie als Ergebnis einen grauen Stich in einem weißen Block, der graue Stich wirkt aus der Entfernung wie ein kleinerer Stich.

In dieser Version von Cross Stitch Professional ist es grundsätzlich besser, eine Datei mit möglichst vielen Farben zur Verfügung stehen zu haben und diese dann von dem Programm auf die gewünschte Anzahl reduzieren zu lassen. Diese Möglichkeit ist Dank dem hervorragenden Farbreduktions - Algorithmus möglich, mit dem das Programm arbeitet. Zwar ist es in anderen Programmen auch möglich, Anzahl von Farben zu reduzieren, aber Cross Stitch Professional reduziert gleichzeitig auf die verfügbare Farbanzahl einer bestimmten Farbkarte. Wenn Sie z.B. 30 Farben vorgeben, ist es voraussichtlich unwahrscheinlich, dass Sie nach der Umwandlung auch tatsächlich 30 Farben haben, da meistens mehrere Farben die ähnlichste verfügbare Garnfarbe haben.

Änderungen beim Importieren in der Version Platinum In der Dialogbox für das Importieren gibt es nun ein zusätzliches Kontrollkästchen "Kalkuliere Petit Stiche für spätere Verbesserungen". Wenn dieses angehakt ist, konvertiert das Programm das Bild zu normalen Kreuzstichen, aber ebenso zu der doppelten Auflösung. Das bedeutet, dass die

zweite Konvertierung 4 Stiche für jeden Stich der normalen Konvertierung hat. Die Petit Point – Ebene ist standardmäßig verborgen und erscheint im Entwurf nicht. Nach der Konvertierung können Sie dann die Bereiche, die nicht so gut ausgearbeitet sind (wie z.B. der Bereich der Augen bei einem Portrait) verbessern, indem Sie diesen durch die Petit Point – Ebene ersetzen. Dieses erreichen Sie, indem Sie mit dem Werkzeug Normal/Petit-Point – Wechselschalter über die gewünschten Bereiche zeichnen. Da die Petit-Point Stiche feiner als normale Kreuzstiche sind, sind sie auch schwieriger zu sticken. Sie sollten diese also sparsam nur dort einsetzen, wo unbedingt nötig.

Datei Scannen

Haben Sie einen TWAIN - kompatiblen Scanner installiert, können Sie mit Cross Stitch ein Bild direkt in das Programm einscannen. Dieser Befehl kann auch mit dem Scan-Werkzeug auf der Werkzeugleiste ausgeführt werden.

TWAIN ist ein Industriestandard, mit dessen Hilfe Anwendungsprogramme (wie Cross Stitch) mit der Software, welche den Scanner steuert, kommunizieren kann.

Um ein Foto zu scannen, legen Sie die Originalvorlage in den Scanner ein und starten Sie den Befehl Scannen.

Die Dialogbox, das zu Ihrem angeschlossenen Scanner gehört, wird geöffnet und führt Sie durch den Scan-Prozess. In dieser Dialogbox sollten Sie die Auflösung des Scanners einstellen können. Wir empfehlen eine Auflösung von ca. 150 DPI. Sie erhalten Sie eine gute Auflösung, ohne die Datei zu groß werden zu lassen.

Nach dem Scanvorgang wird das Ergebnis an Cross Stitch übergeben und es erscheint eine weitere Dialogbox. Geben Sie hier die Anzahl der gewünschten Farben ein. Die anschließende Prozedur ist gleich wie beim Befehl Datei Importieren.

Scanner auswählen

Der Befehl Scanner auswählen kann nur gewählt werden, wenn mehr als ein Twain-Treiber auf Ihrem Computer installiert ist. Er erlaubt die Auswahl eines speziellen Twain-Treibers für den Gebrauch mit dem Befehl Scannen.

Import - von einer WIA Schnittstelle

Falls ein Windows WIA Gerät installiert ist, können Sie von diesem Bilder importieren. Dieses kann z.B. von einem Scanner oder einer digitalen Kamera sein. Falls Sie an Ihrem Arbeitsplatz kein WIA Gerät installiert haben, ist diese Option grau hinterlegt und nicht aktiv. Dann können Sie Bilder über die Funktion "Datei / Importieren... Scanner ..." einlesen, die auf jeden beliebigen TWAIN-Treiber zugreift.

Druckereinstellungen

Mit dem Befehl Druckereinstellungen wählen Sie den Drucker für den Ausdruck der Vorlage aus. Dies ist nur dann notwendig, wenn Sie mehr als einen Drucker installiert haben und mit einem anderen als dem Standarddrucker drucken wollen. Wenn Sie die Eigenschaften des ausgewählten Druckers ändern wollen, klicken Sie auf die Schaltfläche "Eigenschaften". Die zur Verfügung stehenden Funktionen hängen von dem installierten Druckertreiber ab, erlauben aber üblicherweise zumindest die Einstellung von Hoch- oder Querformat. Die unter Cross Stitch geänderten Druckereinstellungen gelten lediglich während des Druckens aus dem Programm heraus. Das aktuelle Windows-Setup gestattet keine lokalen Druckereinstellungen, da sonst die Standardwerte des Druckers unter Windows geändert werden würden.

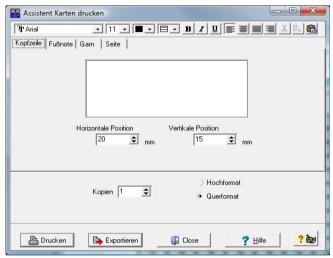
Der Befehl Druckereinstellungen kann auch durch Klicken der Schaltfläche Einstellungen im Dialogfeld Drucken aktiviert werden.



Mit dem Befehl Drucken wird das Design in eine Muster-Datei konvertiert und mit aktuell gewählten Drucker gedruckt. Das Dialogfeld Drucken wird geöffnet und bietet Ihnen eine Vielfalt an Optionen. Für die Gestaltung des Ausdrucks treffen Sie in den Dialogfeldern die gewünschten Einstellungen. Lesen Sie dazu das Kapitel über das Drucken.

Garnkarten drucken

Dieser Befehl ermöglicht Ihnen die Erstellung von Farbkarten für die Farbstränge. An diese Karten werden bei kommerziellen Stickpaketen die Farbstränge angeheftet. Das Format ist extrem flexibel und kann nahezu in jeder Größe und Konfiguration erstellt werden. In der folgenden Dialogbox werden die Seiten als einzelne Reiter angezeigt:



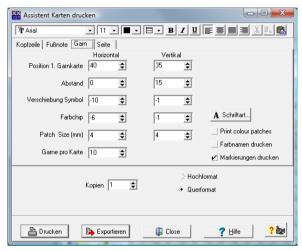
Im ersten Reiter können die Einstellungen für die Kopfzeile vorgenommen werden. Diese Informationen werden in der Kopfzeile einer jeden Karte gedruckt. Die X und Y Werte zeigen die Koordinaten an, wo die Kopfzeile gedruckt wird.

Im dem Fenster kann der gewünschte Text eingegeben werden. Sie können hier den gewünschten Text direkt eingeben und mit den vorhandenen Werkzeugen formatieren oder mit >Strg<>V< (oder >Shift< >Einfg<) einen formatierten Text oder eine Graphik aus einer anderen Anwendung einfügen. Den Text können Sie aus den meisten Textverarbeitungsprogrammen

einfügen. Die Schriftgröße / Schriftart und die Farbe sollten dabei erhalten bleiben.

Der zweite Reiter ist identisch mit dem ersten Reiter und ist für die Fußzeilen zuständig.

Der Reiter Garn legt das Verhältnis der Positionen zwischen den einzelnen Farbsträngen fest:



Die oberen X, Y Koordinaten geben die Position des ersten Garnstranges an. Die Werte sind in mm angeben und beziehen sich auf die obere linke Ecke des Blattes.

Der Abstand bestimmt den Abstand der folgenden Stränge in X und Y Richtung. Im obigen Beispiel werden die Stränge untereinander und im Abstand von 15 mm platziert.

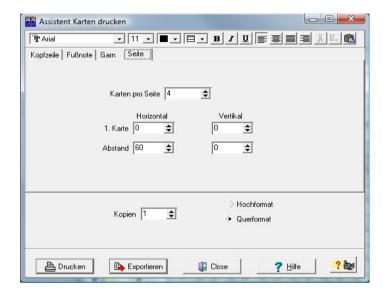
Die Verschiebung des Symbols gibt den Abstand der Garnnummer und Farbschlüssel an.

Die Option Garn pro Karte legt die Anzahl der Garne pro Karte fest. Werden mehr Garne benötigt, werden diese auf einer neuen Karte gedruckt.

Außerdem kann ausgewählt werden, ob die Farbnamen in voller Länge ausgedruckt werden sollen und ob die Markierungen für die Löcher für die

Garnstränge gedruckt werden sollen. Diese Markierungen erleichtern das Positionieren der Löcher, durch die die Garne gezogen werden.

Der letzte Reiter legt das Seitenlayout fest:



Die Einstellung der 1. Karte legt den Referenzpunkt fest, an welche Position von der oberen linken Seite aus gesehen der erste Farbstreifen positioniert werden soll.

Der Abstand gibt den Abstand zum nächsten Streifen auf dieser Seite an.

Karten pro Seite gibt an, wie viele Karten auf eine Seite gedruckt werden, bevor die nächste Seite gestartet wird.

Unten in der Dialogbox kann die Ausrichtung der Seite und die Anzahl der zu druckenden Seiten angegeben werden.

Foto anfertigen Plus Edition

Mit diesem Befehl können Sie ein "Photo" Ihres Stickentwurfes anfertigen. Diese Graphik wird entweder in eine Datei oder direkt in die Windows – Zwischenablage gespeichert. Es stehen viele verschiedene Graphikformate zur Verfügung.

Die erzeugte Graphik – Datei entspricht den aktuellen Bildschirm – Einstellungen beim Zoom, dem verwendeten Gewebe und der angezeigten Stichart. Das Ergebnis ist ähnlich einem Bildschirmdruck, enthält aber immer den gesamten Entwurf nur nicht nur den aktuell angezeigten Ausschnitt.

Ein solches "Photo" ist aus verschiedenen Gründen nicht bei allen Zoomstufen möglich, wie z.B. Begrenzung im Systemspeicher, Treiber-Kapazitäten etc. Sollte es in einer Zoomstufe nicht möglich sein, versuchen Sie eine kleinere Vergrößerung.

Haben Sie das "Photo" in die Windows-Zwischenablage kopiert, sollte es möglich sein, dieses in die meisten anderen Windows – Programme zu kopieren.

Ein Photo drucken (Publisher Edition)

Die dritte Option bietet die Möglichkeit, das "Photo" direkt zu drucken. Der Vorteil liegt darin, dass die Speicherbegrenzungen nicht mehr gelten und die höchste Auflösung verwendet werden kann. Vorausgesetzt, der Drucker ist dazu in der Lage, kann man sehr große Ausdrucke in hoher Auflösung drucken.

In der Dialogbox kann die gewünschte Größe festgelegt werden. Die Einstellungen werden in Stiche pro Inch vorgenommen. Dieses ermöglicht einen Ausdruck in Originalgröße. Das ist sehr nützlich, um z.B. für Ausstellungen oder Schaufenster Poster zu drucken. Hier können Sie die "gestickten" Entwürfe zeigen, ohne diese jemals tatsächlich gestickt zu haben. Die besten Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie einen entsprechend großenformatigen Drucker haben. Bei kleineren Druckern wird das Bild jedoch automatisch in mehrere Seiten aufgeteilt, die Sie später aneinander fügen können.

Die nächsten beiden Optionen sind für die Auflösung/Qualität zuständig. Ist die Option "Genau" gewählt, erhalten Sie einen Ausdruck in genau der Originalgröße des Entwurfs. Hierbei kann es aber zu leichten Ungenauigkeiten, bzw. "Treppen" beim Ausdruck kommen.

Wenn Sie "Genaue DPI" aktivieren, erhalten Sie einen perfekten Ausdruck. In der Größe kann das Bild leicht von dem Original abweichen, da das Programm die nächste ganzzahlige Pixelauflösung des Druckers wählt, anstatt

mit Bruchteilen von Pixel zu arbeiten. Je höher die Auflösung des Druckers ist, umso kleiner wird der Unterschied bei der Bildgröße.

Es wird keinen Unterschied geben, wenn die Druckerauflösung sich genau durch den Wert "Stiche pro Inch" teilen lässt.

Design gerahmt anzeigen

Dieser Befehl startet ein separates Programm, welches das aktuelle Design mit Passepartout in einem Rahmen darstellt. Die Größe und Form können angepasst und am Bildschirm dargestellt werden. Dieses gibt gute Anhaltspunkte für Passepartout- und Rahmengröße. Diese Rahmen eignen sich z.B. ideal für das Deckblatt eines kompletten Stickpakets. Weitere Anweisungen lesen Sie bitte im Kapitel DPRahmen.

Sprache

Bei mehrsprachigen Versionen, kann hier die Sprache der Programmoberfläche geändert werden. Sollten Sie das Programm in einer anderen Sprache benötigen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Einstellungen speichern

Diese Funktion speichert die aktuell gewählten Optionen, so dass beim nächsten Start des Programms diese wieder eingestellt sind. Es werden hierbei die meisten Einstellungen wie die verwendeten Farben, Mustergröße, das gewählte Gewebe, Stichart und alle Druckoptionen gespeichert. Für die Einstellungen für die Berechnung des Garnverbrauchs brauchen Sie diese Funktion nicht zu verwenden, da diese Einstellungen bereits beim Verlassen der Dialogbox für den Garnverbrauch automatisch gespeichert werden.

Datei – letzte Dateien

Dieses Menü zeigt die zuletzt benutzten Dateien. Damit haben Sie leichten Zugriff auf die zuletzt geöffneten Dateien. Falls eine Datei grau hinterlegt ist, ist diese nicht verfügbar und kann nicht geöffnet werden. Dieses kann passieren, wenn Sie die Datei gelöscht haben oder auf einem Datenträger war, der Momentan nicht eingelegt ist.

Falls eine gewünschte Datei nicht angezeigt ist, wurde sie nicht kürzlich geöffnet und Sie können Sie über "Datei / öffnen" öffnen.

Beenden

Mit dem Befehl Beenden schließen Sie das Programm. Sollte das aktuelle Design seit der letzten Änderung nicht gespeichert worden sein, erscheint eine Warnmeldung und gibt Ihnen die Möglichkeit, die Datei vor dem Beenden zu speichern.

Menü Gewebe

Aida

Aida zeigt die Arbeitsfläche als Simulation des Aida-Gewebes. Beim Anklicken öffnet sich ein zweites Menü und bietet Ihnen verschiedene Gewebefarben an. Haben Sie eine Wahl getroffen, baut Cross Stitch die Ansicht des Designs mit dem veränderten Hintergrundgewebe neu auf. Die Ansicht Aida wirkt am besten, wenn sie mit dem realistischen Kreuzstich-Modus kombiniert wird.

Gobelin-Stramin

Gobelin zeigt die Arbeitsfläche als Simulation des Gobelin-Gewebes. Beim Anklicken öffnet sich ein zweites Menü und bietet Ihnen verschiedene Gewebefarben an. Haben Sie eine Wahl getroffen, baut Cross Stitch die Ansicht des Designs mit dem veränderten Hintergrundgewebe neu auf. Die Ansicht Gobelin wirkt am besten, wenn sie mit dem realistisch dargestellten Gobelin-Stich kombiniert wird.

Plastik

Plastik zeigt die Arbeitsfläche als Simulation eines Plastik-Gitters. Beim Anklicken öffnet sich ein zweites Menü und bietet Ihnen verschiedene Gitterfarben an. Haben Sie eine Wahl getroffen, baut Cross Stitch die Ansicht des Designs mit dem veränderten Hintergrundgewebe neu auf. Die Ansicht Plastik wirkt am besten, wenn sie mit dem realistischen Kreuzstich oder dem Gobelin-Modus kombiniert wird.

Zählstoff

Zählstoff zeigt die Arbeitsfläche als Simulation eines gleichmäßigen, glatten Leinengewebes an. Beim Anklicken öffnet sich ein zweites Menü und bietet Ihnen verschiedene Gewebefarben an. Haben Sie eine Wahl getroffen, baut Cross Stitch die Ansicht des Designs mit dem veränderten Hintergrundgewebe neu auf. Die Ansicht Zählstoff wirkt am besten, wenn sie mit dem realistischen Kreuzstich-Modus kombiniert wird.

Teppich-Stramin

Zeigt die Simulation eines Gewebes zum Teppichknüpfen (Teppich-Stramin). Es sieht ähnlich aus wie das Gobelin-Gewebe, ist jedoch um 90 Grad gedreht.

Gitter

Das Gitter zeigt den Arbeitsbereich ohne Gewebesimulation mit Gitterraster an. Diese Ansicht kann benutzt werden, um nicht quadratische Stiche (wie z.B. Maschen) darzustellen, die auf Gewebesimulationen nicht angezeigt werden können oder um die Ansicht für Zählmuster mit Symbolen darzustellen. Diese Ansicht eignet sich am besten, wenn die Stiche als gefüllte Kästchen, Kreuzstiche oder mit Symbolen dargestellt werden.

Perlen

Hier können Sie das Raster mit einem Halb- oder Querversatz einstellen.

Keines

In dieser Ansicht zeichnet man auf einem leeren Hintergrund. Diese Ansicht kann sehr hilfreich sein, wenn Sie das Design stark verkleinert betrachten wollen, ohne dass die Gitterlinien das eigentliche Muster überdecken.



Bild im Hintergrund

Dieses ist eigentlich kein Hintergrund wie die vorher beschriebenen, aber haben Sie hier eine sehr hilfreiche Option.

Diese Option ermöglicht die Darstellung eines Bildes hinter dem eigentlichen Raster als eine Art Transparentpapier. Sie können hier die Stiche sehr viel genauer setzen als beim einfachen Importieren.

Wenn dieser Hintergrund eingestellt ist, wird das Gewebe automatisch als Raster dargestellt.

Die sich gleichzeitig öffnende Dialogbox enthält alle erforderlichen Optionen, um das Hintergrundbild einzustellen:

Im oberen Teil wird eine Vorschau des gewählten Bildes gezeigt. Wurde noch kein Bild geladen, ist dieser Teil leer. Mit Laden kann das gewünschte Bild geladen werden. Es werden die meisten Import – Dateiformate unterstützt.

Mit Breite und Höhe bestimmen Sie Anzahl der Stiche. Das Bild wird dabei in die gewünschte Größe eingepasst. Beachten Sie dabei die entsprechenden Veränderungen im Zeichenfenster.

Mit der X- und Y- Verschiebung, kann das Bild an die gewünschte Position verschoben werden.

Mit Mosaik kann ein Mosaik des Bildes erzeugt werden. Mit dem entsprechenden Häkchen kann dieses schnell wieder ausgeschaltet werden. Mit dem Häkchen Sichtbar kann das Bild schnell ein- und ausgeschaltet werden.

Mit den beiden Werkzeugen unten in der Dialogbox können die Farben aus dem Hintergrundbild aufgenommen werden.

Diese beiden Werkzeuge übernehmen die Farbe des Hintergrundbildes und wählen automatisch eine hierzu passende Garnfarbe. Wenn Sie mit gedrückter linker Maus über das Bild fahren, zeichnen Sie die Stiche – und zwar immer in der Farbe des Hintergrundbildes.

Der Unterschied der beiden Werkzeuge ist, dass das linke Werkzeug die neuen Farben zur vorhandenen Palette hinzufügt, während das rechte Werkzeug nur ähnliche Farben aus der aktuellen Palette wählt.

Tipps beim Einsatz von Hintergrundbildern

Beginnen Sie mit einer leeren Farbpalette, indem Sie im Menü Palette "Farben hinzufügen/entfernen" wählen. Klicken Sie dort auf Alle entfernen und anschließend auf OK.

Laden Sie jetzt das gewünschte Bild und passen Sie die Größe entsprechend an.

Mit dem linken Zeichenwerkzeug zeichnen Sie mit der Maus über die wichtigen Bereiche der Vorlage und beobachten dabei, wie sich die Anzahl der Farben in der Farbpalette erhöht. Stellen Sie dann sicher, dass alle wichtigen Farben in der Farbpalette vorhanden sind, indem Sie bei den wichtigen Farbe einen Stich setzen.

Wechseln Sie jetzt auf das rechte Werkzeug und zeichnen den Rest der Vorlage mit den bereits vorhandenen Farben.

Wenn in einem Bereich nicht genügend Details zu sehen sind, klicken Sie hier mit der rechten Maustaste, um den Bereich zu löschen und wechseln zum rechten Werkzeug. Zeichnen Sie hier erneut. Es werden nun wieder neue Farben in die Garnpalette übernommen.

Speichern Sie den Entwurf und versuchen Sie, die Vorlage mit der normalen Importfunktion zu importieren. Markieren Sie die Option Nur der aktuellen Palette zuordnen, das Bild wird jetzt mit Ihrer optimierten Palette importiert.

Vergleichen Sie jetzt die beiden Ergebnisse.

Sie können natürlich auch das Hintergrundbild nur als einfache Vorlage verwenden und das Bild mit den normalen Werkzeugen selber zeichnen.

Abstand der Gitterlinien



In diesem Dialogfeld können Sie

die Anzahl der Kästchen zwischen den dicker gezeichneten Linien bestimmen. Standardmäßig sind 10 kleine Kästchen als Abstand zwischen den dicken Linien eingetragen. Dieses ist der Wert, bei dem erfahrungsgemäß das Design am leichtesten gelesen werden kann.

Eine andere Möglichkeit ist, diesen Wert im Dialogfeld zum HPI des Gewebes einzustellen, so dass jede dunkle Gitterlinie einen Stich darstellt. Dieser Parameter macht jedoch nur dann Sinn, wenn die Gewebeansicht auf Gitter eingestellt ist.

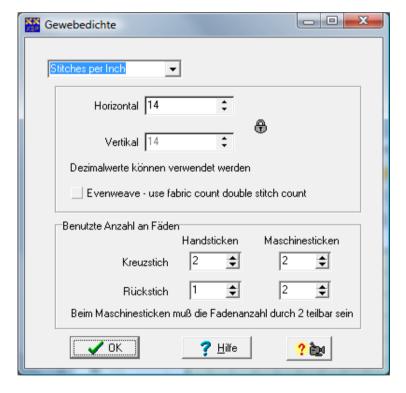
Auch die Farben der beiden Gitternetzlinien – Typen können individuell angepasst werden.

Mittelpunktmarkierung

Mit diesem Befehl werden Mittellinien auf dem Bildschirm angezeigt. Diese werden durch eine rote kleingepunktete Linie angezeigt. Die Position der Mittellinien wird nur nach einem manuellen Neuzeichnen aktualisiert. Das manuelle Neuzeichnen lösen Sie durch den Befehl Neu zeichnen (neben den Zoom-Werkzeugen) aus.

Gewebedichte/Stichgröße verändern

Die Auszählung der Fäden ergibt die Anzahl der Stiche pro Inch. Die Anzahl der horizontalen und vertikalen Fäden pro Inch kann getrennt eingegeben werden. Bei Kreuzstichen stickt man üblicherweise auf einem Gewebe, das vertikal und horizontal die gleiche Fadenanzahl aufweist. Für andere Stiche, wie z. B. beim Doppelten Stich, kann die Anzahl der Fäden so gesetzt werden, dass das Erscheinungsbild (und das Verhältnis der Fäden) des zu bestickenden Gewebes wirklichkeitsnah wiedergegeben wird. Dieses ist auch nützlich für Strickmuster, um das Gitterraster in der richtigen Maschenprobe darzustellen.



In dieser Dialogbox können Sie ebenso eingeben, mit wie viel Fäden Sie sowohl Kreuz- wie auch Rückstiche sticken möchten

In der Spalte daneben können Sie die entsprechenden Einstellungen für die Maschine vornehmen. Diese werden tatsächlich nur in der Maschinen-

Version benutzt, aber Sie können diese Einstellungen in allen Versionen vornehmen, um Muster für beide Version zu erzeugen.

Für das Sticken von Hand werden für die Rückstiche normalerweise weniger Fäden als für die Kreuzstiche verwendet, meist ein Faden für den Rückstich und 2-3 Fäden für den Kreuzstich.

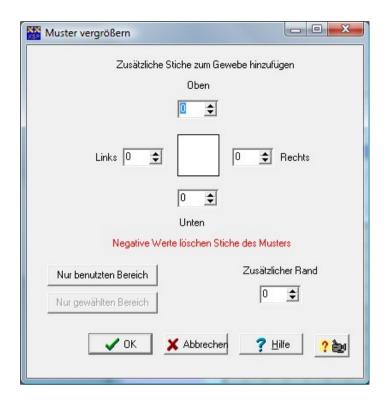
Anders ist es bei der Stickmaschine: Auf Grund der Art und Weise, wie eine Stickmaschine arbeitet, ist es notwendig, dass die Fädigkeit immer ein Vielfaches von 2 Fäden ist. Ohne dies kann die Maschine nicht zum Startpunkt für den nächsten Stich zurückkehren. Normalerweise benutzt man für ein 14er Gewebe oder feiner 2 Fäden für sowohl Kreuz- als auch Rückstich. Für ein gröberes Gewebe müssen Sie unter Umständen 4 Fäden nehmen, damit der Kreuzstich plastisch genug aussieht.

Gewebegröße einstellen

Die Größe des Gewebes kann auf jede beliebige Größe bis zum möglichen Maximum von 500 x 500 Stichen (1200 x 1200 Plus Version) eingestellt werden.

Gewebegröße verändern

Mit diesem Befehl kann an allen 4 Seiten des Designs zusätzlicher Platz für neue Stiche hinzugefügt werden. Dies ist hilfreich, wenn plötzlich Platz am z.B. oberen oder linken Rand des Musters fehlt. So müssen Sie nicht das ganze Design ausschneiden und auf ein neues, größeres Gewebe wieder einfügen. Dazu steht Ihnen hier folgende Dialogbox zur Verfügung, in der Sie für jede Seite die benötigte Anzahl von Stichen zufügen können:



Durch negative Werte können Stiche in dem Muster gelöscht werden, d.h. die Gewebegröße wird beschnitten.

Bereich werden die entsprechenden Bereich automatisch zugeschnitten: Beim ersten Knopf auf eine rechteckige Fläche, die den Bereich umfasst, wo bereits Stiche gesetzt wurden; beim zweite Knopf passt sich die Größe des Gewebes auf die aktuelle Auswahl an (sofern eine Auswahl definiert wurde).

Mit der Option Zusätzlicher Rand kann in einem Schritt eine bestimmte Anzahl an Stichen gleichmäßig an alle Seiten hinzugefügt oder gelöscht werden.

Verwenden Sie diesen Befehl mit großer Vorsicht, vor allem, wenn Sie Stiche entfernen. Es werden keine Sicherheitsüberprüfungen durchgeführt, bevor der Befehl ausgeführt wird. Dieser Befehl kann auch nicht rückgängig gemacht werden. Falls Sie sich nicht ganz sicher sind, speichern Sie das Muster zuerst.

Muster auf dem Gewebe zentrieren

Durch die Funktion Automatisch zuschneiden bei den Druckoptionen ist es nicht unbedingt notwendig, das Muster in die Mitte des Gewebes zu zentrieren. Wenn Sie jedoch einen gleichmäßigen Rand um das Muster hinzufügen wollen, ist diese Funktion sehr hilfreich. Diese Funktion legt die Mitte des Musters genau auf die Mitte des aktuellen Gewebes.

Menü Stiche

Im Menü Stiche wählen Sie aus, auf welche Art die Stiche auf dem Bildschirm angezeigt werden sollen:

Foto Kreuzstich

Dieser Modus zeigt die Stiche wie realistische Kreuzstiche an. Durch besondere Programmier – Techniken werden diese Stiche mit der selben Geschwindigkeit gezeichnet wie die normalen Stiche. Das bedeutet, dass Sie in diesem Modus auch entwerfen können und er nicht nur einer Vorschau dient

Den größten Nutzen erhalten Sie von dieser Darstellung zusammen mit der Funktion "Foto anfertigen" und "Design gerahmt anzeigen". Zusammen mit einem Textverarbeitungssystem können Sie mit diesen Funktionen leicht Deckblätter für fertige Stickpakete erstellen.

Foto Gobelin

Dieser Modus funktioniert genau wie Foto Kreuzstich, nur mit einer fotorealistischen Darstellung vom Gobelin- Stich.

Foto Arraiolos

Dieser Modus funktioniert genau wie Foto Kreuzstich, nur mit einer fotorealistischen Darstellung vom Arraiolos Stich. Dieser Stich ist eine alte Form eines Teppich – Stichs, basierend auf einem langen Kreuzstich. Diese Technik ist schneller als andere Teppichstiche.

Kreuzstich

Ein realistisch dargestellter Stich, der einen Kreuzstich mit Tiefenwirkung zeigt, bei dem der eine Stich scheinbar unter dem anderen liegt. Dieser Stich wirkt am besten auf dem Gewebe Aida, Zählstoff oder Plastikgewebe.

Gobelin

Ein realistisch dargestellter Stich in Form eines dicken diagonalen Stiches anstatt eines Kreuzes. Dieser Stich sieht am besten auf dem Gobelin-Gewebe aus.

Farbkästchen

Füllt den gesamten Stich mit der entsprechenden Farbe aus. Halbe Stiche werden als Dreiecke dargestellt. Diese einfache Anzeige ist am besten geeignet, wenn das Gitterraster oder ein planer Hintergrund aktiviert ist.

Symbole

Zeigt die schwarzen Symbole an, die den einzelnen Farben für den Ausdruck zugewiesen wurden. Halbe Stiche werden dabei durch Symbole in halber Größe in den entsprechenden Ecken des Kästchens dargestellt. Mit dieser Anzeigeart können Sie die Wirkung der Symbole und die Lesbarkeit des Designs am besten kontrollieren. Der Symbolmodus eignet sich daher für die Ansicht mit dem Gitterrater oder planem Hintergrund.

Farbige Symbole

Die Symbole werden wie oben dargestellt, jedoch nicht in schwarzer, sondern in der dem Stich zugewiesenen Farbe.

Symbole + Farbkästchen

Zeigt Farbkästchen in der entsprechenden Garnfarbe und gleichzeitig das der Garnfarbe zugewiesene Symbol in schwarzer Farbe.

Strickstich (Stil 1 und 2)

Zwei unterschiedliche Arten für die Darstellung von Maschen. Diese werden am besten dargestellt, wenn die Größe der Masche in horizontaler und in vertikaler Richtung der Maschenprobe entsprechend unterschiedlich eingestellt wird.

Farbkästchen – Druckvorschau

Farbkästchen mit denjenigen Farben, die im Zählmuster gedruckt werden, wenn die Druck-Einstellungen kein anderes Farbschema für diesen Druck spezifizieren.

Symbole + Farbkästchen – Druckvorschau

Farbkästchen und Symbole mit denjenigen Farben, die im Zählmuster gedruckt werden, wenn die Druck-Einstellungen kein anderes Farbschema für diesen Druck spezifizieren.

4 - Text

In Cross Stitch Professional für Windows stehen Ihnen viele Werkzeuge für das Hinzufügen von Text zur Verfügung. Dieser könnte natürlich auch manuell eingegeben werden, indem man Stich für Stich eines vordefinierten Zeichensatzes überträgt; dies wäre jedoch sehr zeitaufwendig.

Cross Stich Professional für Windows bietet eine vielseitig einsetzbare Möglichkeit an, gestickten Text mit Hilfe des Text-Werkzeuges automatisch erstellen zu lassen.

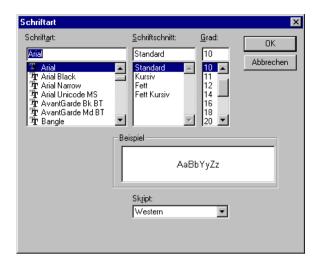


Wählen Sie dazu einfach das Text-Werkzeug aus, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle des Designs, an welcher der Text platziert werden soll. Folgende Dialogbox wird geöffnet:



Zunächst muss der gewünschte Text eingegeben werden. Bei diesem Beispiel haben wir den Namen "Fritz" benutzt.

Um die Schriftart zu bestimmen, klicken Sie auf die Schaltfläche Schriftart unter dem Textfeld. Dadurch öffnet sich das Dialogfenster Schriftart:



Mit der Auswahl einer Schriftart aus der Liste (hier haben wir Arial gewählt) wird das Programm veranlasst, Stiche im Stil dieses Schriftsatzes zu zeichnen. Auch die Schriftstile kursiv, fett oder fett kursiv können verwendet werden. Grad zeigt die entsprechende Höhe des Textes in Stichen an. Klicken Sie auf OK, wenn Ihre Auswahleinstellungen vollständig sind.

Bezugnehmend auf die vorherige Text - Dialogbox gibt es eine Option, die es dem Benutzer erlaubt, ¾ Stiche oder diagonale Rückstiche zu verwenden. Wenn diese Option markiert ist, werden Sie zwar ein "glatteres" Ergebnis bekommen, aber natürlich wird das Design auch schwieriger zu sticken sein.

Es gibt 4 verschiedene Typen für den Text:

Objekt

Für ein Textobjekt werden nur volle Kreuzstiche verwendet. Mit dieser Option haben Sie aber die Möglichkeit, den Text später erneut zu bearbeiten, indem Sie zur Text-Dialogbox zurückkehren. Die Farbe, die Schriftart, die Größe, der Text als solches und die Position können dann auf dem Design jeweils noch zu einem späteren Zeitpunkt überarbeitet werden. Wenn Sie Text als Objekt anlegen, müssen Sie Einbußen in Kauf nehmen: Die Geschwindigkeit des Bildaufbaus wird verringert und Sie können die Buchstaben nicht einzeln bearbeiten. Für eine umfassendere Erklärung zu den Textobjekten lesen Sie bitte den Abschnitt über Objekte, der später in diesem Handbuch behandelt wird.

Kreuzstich

Wenn diese Option angekreuzt ist, werden volle Kreuzstiche und ¾ Stiche zur Erstellung des Textes verwendet. In diesem Modus werden die Stiche einzeln auf das Design gezeichnet, wobei die Stiche untereinander nicht verbunden sind. Diese Option beeinträchtigt die Geschwindigkeit des Bildaufbaus beim Neuzeichnen nicht. Es können außerdem einzelne Stiche wieder weggenommen, hinzugefügt oder geändert werden. Formulierung, Größe und Schriftart können zu einem späteren Zeitpunkt aber nicht mehr verändert werden, da Sie keine Möglichkeit haben, zur Text - Dialogbox zurückzukehren. Wenn eine größere Änderung gemacht werden soll, muss der ganze Text gelöscht und mit den Änderungen komplett neu eingegeben werden.

Rückstich

Dieser Modus arbeitet wie der Kreuzstichmodus, jedoch werden die Buchstaben nicht aus Kreuzstichen geformt, sondern die Buchstaben werden mit Hilfe von Rückstichen als Konturen gezeichnet. Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn gleichzeitig der Modus diagonaler Rückstich aktiviert ist.

Kreuz/Rückstich

Dies ist die Kombination aus dem Kreuz- und Rückstich - Modus und erzeugt gefüllte Buchstaben, die mit Rückstichen konturiert sind. Das beste Ergebnis erzielen Sie, wenn gleichzeitig der Modus diagonaler Rückstich aktiviert ist.

Manche Schriftarten liefern bessere Buchstaben als andere. Damit Sie wirklich das beste Ergebnis erhalten, kann es erforderlich sein, dass Sie mehrere Varianten ausprobieren. Auch die Wahl der Schriftgröße wird sich auf den Erfolg des Endergebnisses auswirken.

Wenn Sie mit Textobjekten arbeiten, können Sie zum Dialogfeld Text zurückkehren. Dort haben Sie die Möglichkeit, den Text in gewöhnliche Kreuzstiche umzuwandeln. So können Sie mit der Funktion Objekt den Text anfangs platzieren und sobald die endgültige Position des Objekts gefunden ist, den Text in einzelne Stiche umwandeln. Nach der Umwandlung kehrt das Programm automatisch wieder in den schnelleren Bildaufbaumodus zurück.



XSPro Text - Werkzeug



Mit diesem Werkzeug fügen Sie Text mit Schriftarten, die mit Cross Stich Professional erzeugt wurden, hinzu. Der Vorteil dieser Schriftarten besteht darin, dass die Buchstaben beliebige Kombination aus Kreuzstichen, Rückstichen, französischen Knoten oder Perlen enthalten können. Außerdem können innerhalb der Schriftart mehrere Farben verwendet werden. Somit können sogar Bilder als Teil eines Buchstabens zum Einsatz kommen. Im Gegensatz zu dem Standardtext sind diese Schriftarten auch nicht auf nur eine Zeile beschränkt.

Wählen Sie das Werkzeug aus und klicken Sie auf die Stelle, an der Sie die obere linke Ecke des Textes platzieren möchten. Tippen Sie den Text in die Dialogbox, wählen Sie die richtige Farbeinstellung und die gewünschte Schriftart aus.

Wählen Sie Benutze Aktuelle Farbe, werden alle Stiche in der Farbe der aktuell ausgewählten Palettenfarbe gezeichnet, unabhängig von der Farbe, die bei der Erstellung der Schriftart verwendet wurde.

Wählen Sie Benutze Farbe der Schriftart, bekommen Sie ein genaues Duplikat aller Farben, die in der Originalschriftart benutzt wurden. Sollten sich die erforderlichen Farben nicht schon in der Palette befinden, werden sie entsprechend Ihrer Einstellungen in dem Befehl Festlegen der Farbeneinstellungen des Menüs Motiv hinzugefügt. (Siehe Befehl Motive für nähere Erklärungen.)

Wählen Sie Farben der Schriftart + schwarzer Rückstich, bleiben die Farben der ursprünglichen Schriftart erhalten, die Farbe aller Rückstiche wird jedoch durch Schwarz ersetzt.

Es stehen ebenfalls drei Knöpfe zur Ausrichtung der Texte nach rechts, links und zentriert zur Verfügung.

5 - Schriftarten erstellen



Das Text – Werkzeug von Cross Stitch Professional kann sehr vielseitig eingesetzt werden, da Sie mit dieser Funktion eigene Schriftarten entwerfen werden können. Dieser Abschnitt erklärt Ihnen, wie Sie eine Schriftart erstellen können.

Ursprünglich wurden die XSPro Schriftarten entwickelt, um Text nur aus Rückstichen zu ermöglichen, da alle TrueType Schriftarten diesbezüglich keine guten Ergebnisse lieferten. Nun, jetzt ist es dadurch möglich, auch mit Kreuzstiche und mehreren Farben bildhafte Schriftarten zu erzeugen.

Grundsätzlich wird eine XSPro Schriftart für eine bestimmte Größe kreiert und kann nicht wie eine TrueType Schriftart vergrößert oder verkleinert werden.

Folgende Schritte sind erforderlich, um eine solche Schriftart zu erzeugen:

- 1. Erzeugen Sie ein leeres Blatt für die Schrift
- 2. Zeichnen Sie die Buchstaben
- 3. Definieren Sie Abstand zwischen den Buchstaben
- 4. Optional können Buchstaben-Objekte für eine erweiterte Positionierung hinzugefügt werden (Unterschneidung)
- 5. Entfernen Sie das unerwünschte Gewebe und die nicht erwünschten Farben
- 6. Speichern Sie den Schriftsatz

Ein leeres Blatt für die Schriftart erstellen

Im ersten Schritt wird für die Schrift ein leeres Blatt erzeugt. Auch wenn die Schriften genau gleich wie die normalen Xspro-Muster aussehen, müssen Sie das leere Blatt mit dem Befehl Neue Schriftart aus dem Menü Text erstellen. Dadurch wird das Programm gesagt, dass das neue Muster als Schriftart zu behandeln ist und gleichzeitig wird sichergestellt, dass die richtige Datei-Erweiterung verwendet wird.

Buchstaben zeichnen

Die Schriftart kann so viele oder so wenige Zeichen enthalten, wie es Ihnen gefällt. Jeder Buchstabe kann aber nur einer einzigen Taste der Tastatur zugewiesen werden.

Es gibt keine festen Regeln, wo die einzelnen Buchstaben gezeichnet werden sollen oder welche Größe sie haben müssen. Die Position jedes Buchstabens und dessen Größe wird im nächsten Schritt festgelegt werden.

Aktivieren Sie den Befehl Automatisches Speichern, um sicherzustellen, dass während eines eventuellen Systemabsturzes nichts von Ihrer Arbeit verloren geht. Die Datei-Endung für Schriftsätze ist *. xsf

Damit Sie mit einem schnellen Bildaufbau bei der Erstellung des Textes arbeiten können, empfiehlt es sich, das Muster in der geringst möglichen Größe zu halten. Dies bedeutet: Zeichnen Sie die Buchstaben in einer Reihenfolge und nicht über ein zu großes Blatt verstreut. Sehen Sie sich dazu die Beispiel-Schriftart an, die diesem Programm beiliegt.

Verschiedenste Kombinationen von Stichen, Teilstichen, Rückstichen, französischen Knoten und Perlen können für Ihre neue Schriftart verwendet werden. Auch die Anzahl der Farben bleibt Ihnen überlassen. Sie sollten allerdings bedenken, dass die Farben der Schriftart zur Farbpalette des eigentlichen Designs hinzugefügt werden, sobald Sie eine dieser Schriftarten in einem Design benutzen.

Abstände zwischen Buchstaben definieren:

Sie sollten nun ein einziges Arbeitsblatt haben, das alle Buchstaben enthält, die Sie in der Schriftart verwenden wollen. Das Problem ist nun, dass das Programm nicht weiß, wo jeder einzelne Buchstabe anfängt und endet oder welche Taste der Tastatur mit welchem einzelnen Buchstaben belegt ist. Daher müssen wir nun definieren, welcher Bereich des Musters für welchen Buchstaben benutzt wird.

Aktivieren Sie das Werkzeug Bereich auswählen und erstellen Sie den Bereich, der von dem ersten Buchstaben belegt wird. Damit die Buchstaben nicht ineinander fließen, müssen Sie beim Aufziehen des Rahmes alle Zwischenräume, die zwischen den Buchstaben bestehen sollen, mit einbeziehen. Machen Sie sich keine Sorgen, wenn Sie jetzt noch nicht genau wissen, wie groß die Zwischenräume sein sollen. Es ist einfach, den Schriftsatz später zu ändern, wenn er nicht korrekt arbeitet.

Ist der Bereich für einen Buchstaben definiert, wählen Sie den Befehl Buchstaben definieren aus dem Menü Text. Es öffnet sich ein Dialogfeld mit einer kurzen Bearbeitungszeile (ein einzelner Buchstabe). Tragen Sie in dieser Zeile den Buchstaben ein, der dargestellt werden soll. Nach Bestätigen mit der OK-Taste ist der Buchstabe definiert. Bedenken Sie, dass Klein- und Großbuchstaben unterschiedlich sind, so dass Sie hier den richtigen Buchstaben eintragen.

Um den gerade definierten Buchstaben herum wird daraufhin ein Rahmen angezeigt. Immer, wenn Sie nun unter Verwendung dieser Schriftart einen Buchstaben eingeben, wird der gesamte Inhalt des entsprechenden Rahmens dem Muster hinzugefügt.

Dieser definierte Buchstabenbereich ist ein Objekt und kann wie jedes andere Objekt mit dem Werkzeug Objektauswahl innerhalb des Designs bewegt und in der Größe verändert werden.

Unterschneidung

Ein einzelnes Objekt, das, wie oben beschrieben, den Abstand der Buchstaben zueinander definiert, ist die Mindestvoraussetzung für die Erstellung einer Schriftart. Nun ist das Problem dieser simplem Methode, dass der Abstand zwischen den Buchstaben allein abhängig ist von der Breite des Buchstabens. Damit wird verhindert, dass wir Schriftarten kreieren, in denen sich Buchstaben überschneiden – wie z.B. der lange Schweif bei dem Buchstaben y.

Glücklicherweise können wir aber jedem Buchstaben ein zweites Objekt hinzufügen, das den tatsächlichen Abstand, der für diesen Buchstaben benutzt wird, definiert.

Dieses Objekt wird genau wie "Buchstaben definieren" hinzugefügt und definiert, wie viel Abstand dem Buchstaben zugeordnet wird. Jeder Stich, der außerhalb dieses Abstand-Objekts erscheint, wird trotzdem dem Muster hinzugefügt, wenn dieser Buchstabe benutzt wird,

aber wird sich mit dem vorherigen oder folgenden Buchstaben überschneiden. Im grafischen Gewerbe wird dieses Unterschneidung genannt.

Wenn ein Buchstabe kein Abstands-Objekt hat, wird der Abstand allein durch "Buchstaben definieren" bestimmt. Sie brauchen dieses Abstands-Objekt also

nicht allen Buchstaben hinzufügen, sondern nur bei den Buchstaben, wo eine Unterschneidung gewünscht wird.

Unbenutztes Gewebe und Farben entfernen

Dieser Schritt ist entscheidend für eine gute Geschwindigkeit während der Arbeit mit der Schriftart. Mit dem Befehl Gewebegröße aus dem Menü Gewebe sollte die Größe so zugeschnitten werden, dass die Buchstaben genau hineinpassen. Seien Sie vorsichtig, machen Sie den Bereich nicht zu klein, da sonst alle Stiche, die am Rand des Designs verloren gehen, für immer gelöscht sind. Bevor Sie beginnen, sollten Sie Ihren Entwurf abspeichern. Sollte es notwendig sein, die gespeicherte Arbeit wieder zurückzuholen, benützen Sie den Befehl Schriftart bearbeiten vom Menü Text anstelle des Befehls Datei öffnen.

Auch nicht notwendige Farben müssen aus der Palette entfernt werden. Sollten Farben doppelt vorhanden sein, entfernen Sie diese mit dem Befehl Doppelte Farben Entfernen aus dem Menü Palette. Als nächstes löschen Sie mit dem Befehl Nicht verwendete Farben entfernen aus dem Menü Palette jene Farben, die nicht mehr in Gebrauch sind.

Schriftarten mit Paletten voller nicht verwendeter Farben verlangsamen den Gebrauch des Programms deshalb sehr stark, da das Programm keine Zeit hat, den gesamten Schriftsatz nach benötigten Farben zu durchsuchen. Das bedeutet, dass jede Farbe der Palette in der aktuellen Design-Palette untergebracht werden muss.

Schriftart speichern

Mit dem Befehl Datei speichern aus dem Menü Datei speichern Sie schließlich die Schriftart. Der neu erstellte Font muss mit der Dateierweiterung *.xsf abgespeichert werden. Natürlich sollten Sie Ihre Arbeit während der gesamten Entwicklungsphase immer wieder durch Speichern sichern!

Bestehenden Schriftsatz bearbeiten

Wollen Sie eine schon früher gespeicherte Schriftart bearbeiten, wählen Sie den Befehl Schriftart bearbeiten aus dem Menü Text. Um Ihnen die Suche nach der gewünschten Schriftart zu erleichtern, werden dann automatisch nur die Schriftart - Dateien angezeigt. Außerdem teilt der Einsatz dieses Befehles dem Programm mit, dass Sie mit einer Schriftart arbeiten und ermöglicht die Benützung des Werkzeugs Buchstaben definieren.

Sie werden es wahrscheinlich einfacher finden, eine bestehende Schriftart ähnlich der gewünschten Größe zu öffnen und sie nur zu verändern – und dann mit "Speichern unter" unter einem neuen Namen zu speichern.

6 - Objekte

Einführung

Der Einsatz von Objekten gibt dem Designer eine vorher nicht gekannte Freiheit beim Entwerfen von Mustern

Ein Objekt ist eine Sammlung von Stichen, die normalerweise klein ist im Verhältnis zum ganzen Design. Das Objekt kann ein Teil eines Textes sein, der über die Tastatur eingegeben wurde und vom Programm in Stiche verwandelt wurde oder jeder beliebige ausgewählte Bereich einer Mustervorlage kann zum Objekt gemacht werden oder von der Bibliothek geladen werden.

Die einzigartige Eigenschaft eines Objektes besteht darin, dass es innerhalb eines ganzen Entwurfs verschoben werden kann, als wäre es ein einzelner Gegenstand. Wenn das Objekt über einige bereits bestehende Stiche bewegt wird, verändert es diese in keiner Weise. So können Sie das Objekt beliebig verschieben, bis Sie den geeigneten Platz gefunden haben, ohne dass Sie die Stiche unterhalb des Objektes neu eingeben müssen. Objekte können auch jederzeit in der Größe verändert werden, indem man mit der Maus eine Ecke greift und in die gewünschte Richtung zieht. So wird es möglich, eine Grafikdatei mit der größten Auflösung zu importieren und die endgültige Größe erst später festzulegen. Jede Änderung der Größe wird von der importierten Originalgrafik aus berechnet, daher bedeutet das Vergrößern oder Verkleinern des Objekts im Normalfall keinen Verlust an Einzelheiten.

Bei einem Textobjekt kann nicht nur die Größe geändert werden, auch der eigentliche Text, ebenso wie die Schriftart. Nach jeder Änderung wird die Stickvorlage neu berechnet.

Motiv Objekte

Ein Motiv-Objekt kann auf zwei verschiedene Weisen hinzugefügt werden:

Erstens kann ein bereits existierendes Motiv direkt als ein Motiv geladen werden, indem Sie den Befehl "Motiv als Objekt öffnen" aus dem Motiv-Menü wählen. Weitere Details können Sie im Kapitel über Motive nachschlagen.

Zweitens kann jeder markierte Bereich in ein Motiv umgewandelt werden. Wählen Sie dazu einfach einen Bereich Ihres Designs mit einem der Auswahl-Werkzeuge aus. Dann wählen Sie In Objekt umwandeln aus dem Menü Bereich.

Das Motiv-Objekt kann nicht nur Kreuzstiche, sondern auch alle anderen Stiche und Elemente, wie Perlen, Knoten etc. beinhalten. Es kann bewegt und in der Größe verändert werden wie jedes andere Objekt, aber beachten Sie bitte immer das gewünschte das Ergebnis, da das Verhältnis der verschiedenen Stiche untereinander berücksichtigt werden muss.

Text-Objekte

Die Erstellung von Textobjekten wird im Kapitel Text behandelt.



Objekt auswählen

Um Befehle an einem bestimmten Objekt des Designs ausführen zu können, ist es zunächst notwendig, das Objekt, welches geändert werden soll, auszuwählen. Dies erreichen Sie mit dem Werkzeug Objekt auswählen, dessen Symbol aussieht wie ein schräg zeigender Pfeil. Aktivieren Sie durch Anklicken zunächst das Werkzeug Objekt auswählen und klicken Sie anschließend auf einen beliebigen Punkt des Objektes. Damit ist das Objekt als ausgewählt markiert. Ein blau gepunkteter Rahmen um das Objekt zeigt Ihnen den Auswahlbereich an. Wollen Sie ein anderes Objekt markieren, klicken Sie einfach das gewünschte Objekt an. Sobald ein anderes Werkzeug aktiviert wird, ist die Markierung des Objekts automatisch aufgehoben.

Einige Funktionen können an mehreren Objekten gleichzeitig durchgeführt werden. Um mehrere Objekte zu markieren, verwenden Sie die <Umschalttaste> oder die <Strg> Taste, während Sie die weiteren Objekte markieren. Ein blauer Rahmen wird jetzt um jedes markierte Objekt gelegt.

Objektgröße verändern

Bevor ein Objekt in der Größe geändert werden kann, muss es zuerst mit dem Werkzeug Objekt auswählen markiert werden.

Um die Größe eines Objektes zu verändern, bewegen Sie die Maus über eine Ecke des Rahmens, der das Objekt umgibt. Der Mauszeiger verändert sich dann in den Größenänderungs - Pfeil. Klicken und ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste den Markierungsrahmen auf die erforderliche Größe. Wenn die Taste losgelassen wird, wird das Objekt in den neuen Rahmen eingepasst. Auch wenn Sie die Größe des Motiv-Objekts immer wieder ändern, wird dessen Qualität nicht schlechter, da eine Kopie der ursprünglichen Datei innerhalb der Vorlage erhalten bleibt und für jede Größenänderung herangezogen wird.

Objekt verschieben

Bevor ein Objekt verschoben werden kann, muss es zuvor mit dem Werkzeug Objekt auswählen markiert werden.

Um ein ausgewähltes Objekt zu verschieben, klicken Sie mit dem Mauszeiger innerhalb des Markierungsrahmens und halten die linke Maustaste gedrückt. Nun können Sie das Objekt verschieben und auf die neue Position ziehen. Bevor sich das Objekt in Bewegung setzt, kann eine kurze Verzögerung eintreten. Sobald es sich erst einmal bewegt, wird das markierte Objekt aber schneller an die gewünschte Stelle gezogen werden können.

Wird ein Objekt so verschoben, dass es dadurch ein anderes Objekt überdeckt, wird das zuletzt importierte Objekt an den Überschneidungspunkten den Vorrang haben. Welches Objekt über welchem Objekt liegt, kann aber einfach geändert werden. Eine genaue Beschreibung finden Sie weiter unten im Text.

Die Farbe eines Text-Objektes ändern

Die Farbe eines Textobjektes kann geändert werden, indem Sie das Objekt mit dem Auswahlwerkzeug auswählen und anschließend die gewünschte Farbe in der Farbpalette anklicken. Der ganze Text erscheint jetzt in der neuen Farbe. Es gibt keine Möglichkeit, jeden Buchstaben einzeln mit einer eigenen Farbe zu belegen, es sei denn, jeder Buchstabe wird als eigenes Objekt definiert.

Das Objekt PopUp Menü

Eine ganze Reihe von Funktionen können an Objekten durchgeführt werden. Einige Operationen können nur an einem einzelnen Objekt durchgeführt werden, während andere an mehreren Objekten gleichzeitig durchgeführt werden können.

Das Menü für diese Funktionen erhalten Sie, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein markiertes Objekt klicken. Jede aktive Funktion steht für alle markierten Objekte zur Verfügung. Grau unterlegte Funktionen stehen für die markierten Objekte nicht zur Verfügung:

+ nur in der Plus-Version

Löschen. Um 90 ° drehen Vertikal kippen Horizontal kippen Duplizieren Originalgröße wieder herstellen Nach Vorne bringen In den Hintergrund stellen Eine Stelle weiter Eine Stelle zurück Oben ausrichten Unten ausrichten Links ausrichten Rechts ausrichten Kombinieren. Zusammenfassen Trennen Modifizieren.

Obiekt löschen

- + 90° im Uhrzeigersinn drehen
- + Um die X Achse kippen
- + Um die Y Achse kippen
- + Eine Kopie erstellen

Originalgröße wieder herstellen

Auf oberste Ebene legen Auf unterste Ebene legen

Eine Ebene hoch legen

Eine Ebene nach unten legen

- + Nach oben ausrichten
- + Nach unten ausrichten
- + Nach links ausrichten
- + Nach rechts ausrichten
- + Objekte zu einem verschmelzen
- + Objekte gruppieren
- + Gruppe wieder trennen

Gewählte Objekte verändern

Text eines Textobjekts ändern

Wenn ein Textobjekt ausgewählt ist, kann sowohl der Text als auch die Schriftart

geändert werden, indem Sie das Werkzeug Ändern anklicken.

Das ursprüngliche Dialogfeld mit dem zuvor eingegebenen Text wird erneut angezeigt und kann nun bearbeitet werden. Auch die Schriftart und die Schriftgröße können auf diese Weise geändert werden, jedoch ist die Größenänderung leichter mit der schon Ziehen - Technik zu erreichen.

Objekteigenschaften aufheben

Dieser Befehl ist der Umwandlungsprozess von einem Objekt zu einzelnen Stichen.

Um ein Motiv Objekt in einzelne Stiche zu konvertieren, klicken Sie nach der Auswahl des Objekts auf das Werkzeug Objekt Ändern. Bestehende Stiche, die sich unterhalb des Objekts befinden können, werden beim Einbinden gelöscht und überschrieben. Im nun folgenden Dialogfenster werden Sie um Zustimmung gefragt, bevor die Einbindung des Objektes tatsächlich ausgeführt wird.

Um ein Textobjekt in einzelne Stiche zu konvertieren, klicken Sie nach der Auswahl des Objekts auf das Symbol Kreuzstich. Beachten Sie, dass dies ein endgültiger Arbeitsschritt ist und dass es danach keinen Weg gibt, für eventuelle Änderungen zum ursprünglichen Texteingabefeld zurückzukehren. Sobald der Text eingebunden ist, können Sie auch die Objekt - Funktionen nicht mehr anwenden. Änderungen am endgültigen Aussehen der Stiche des Textes können nur noch auf der Basis Stich für Stich vorgenommen werden, was andererseits nicht möglich ist, solange es ein Objekt bleibt.

7 - Motive

Mit dem Einsatz von Motiven bieten sich vielseitige Möglichkeiten, früher erstellte Objekte auch in einer neuen Vorlage wieder verwenden zu können. Mit den Befehlen des Menüs Motiv können Sie neue Motive erstellen und bereits vorhandene Motive auf einfache Weise in ein neues Design einfügen.

Um ein Motiv zu erstellen, wählen Sie mit Hilfe des Werkzeugs Bereich auswählen aus dem Menü Auswahl einen Bereich des aktuellen Designs aus. Speichern Sie dann mit dem Menüpunkt Bereich als Motiv speichern aus dem Menü Motiv den ausgewählten Bereich ab. Geben Sie im Datei-Dialogfenster einen Namen für das neu entstandene Motiv ein, wobei Sie immer die Endung .XSM für Ihre Motivdateien verwenden müssen. Falls Sie die Extension nicht selber eingeben, wird diese automatisch hinzugefügt.

Aus dem Menü ein Motiv laden

Um ein Motiv in ein bestehendes Design zu laden, wählen Sie den Befehl Motiv laden aus dem Menü Motiv. Das Dateiauswahl-Dialogfeld wird geöffnet. Wählen Sie die Motivdatei aus, die Sie öffnen möchten.

Nachdem das Motiv ausgewählt wurde, wird eine Kopie des Motivs an den Mauszeiger gehängt. Jeder Klick mit der linken Maustaste platziert eine weitere Kopie des Motivs in das Design. Sollen keine weiteren Motive mehr hinzugefügt werden, klicken Sie die rechte Maustaste. Es öffnet sich das Motiv – PopUp Menü.

Mit dem Motiv – PopUp Menü können Sie diese Funktion beenden (Motive hinzufügen), das Motiv drehen oder kippen.

Um ein Motiv als Objekt zu laden, folgen Sie derselben Prozedur, verwenden aber den Menüpunkt Motiv als Objekt öffnen. Jeder Klick fügt dem Design ein Objekt hinzu, welches eigenständig bewegt und verschoben werden kann, wenn Sie den Befehl Objekt auswählen verwenden - siehe auch den Abschnitt Objekte.



Die Motiv-Bibliothek verwenden

Die Motiv – Bibliothek ist eine sehr komfortable Art, neue Motive in Ihren Entwurf zu übernehmen. Wenn Sie das obige Symbol anklicken, öffnet sich folgende Dialogbox:



Die Anzahl der Reiter ist gleich der Anzahl der von Ihnen erstellten Verzeichnisse

Die Dialogbox der Motiv-Bibliothek ist ein bewegliches Fenster. Standardmäßig ist es unten am Bildschirm angedockt, aber Sie können es frei über die Bildschirmoberfläche bewegen – siehe Abschnitt für benutzerdefiniertes Einrichten

Die hier angezeigten Motive liegen in dem Standard- Motiv-Verzeichnis. Es wird empfohlen, alle Motive unter diesem Verzeichnis und seinen Unterverzeichnissen zu speichern.

Jeder Reiter in dieser Dialogbox zeigt ein weiteres Unterverzeichnis unter dem Standard Verzeichnis an.

Ein Motiv auswählen

Um ein Motiv in den Entwurf zu übernehmen, klicken Sie einfach auf das gewünschte Motiv und ziehen Sie es in den Entwurf. Es kann jetzt mit der linken Maustaste platziert werden oder mit der rechten Maustaste gedreht oder gekippt werden.

Das Motiv mehrfach auswählen

Ist die Option "Mehrfach" markiert, so können Sie das gleiche Motiv mehrmals platzieren. Jeder Mausklick fügt dieses Motiv nochmals zu Entwurf hinzu. Mit der rechten Maustaste kann diese Funktion wieder abgebrochen werden.

Die Rückstich Optionen

Enthält das Motiv Rückstiche, finden Sie hier verschiedene Optionen:

Normal:

Die Rückstiche erscheinen wie im Motiv

Unbedingt Schwarz: Alle Rückstiche werden schwarz
Unbedingt Weiß: Alle Rückstiche werden weiß

Aktuelle Farbe: Alle Rückstiche werden in die aktuelle Farbe

geändert

Löschen: Alle Rückstiche werden gelöscht

Motive als Objekte auswählen

Um ein Motiv als Objekt zum Entwurf zu laden, aktivieren Sie die Option "Objekt", bevor Sie ein Motiv auswählen.

Diese Objekte haben die selben Vorteile wie andere Objekt auch. Mehr dazu im Abschnitt Objekte.

Weitere Optionen

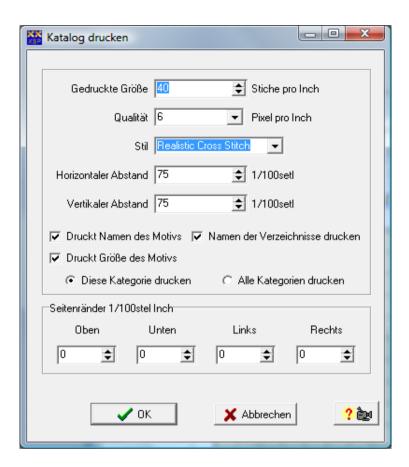
In der Dialogbox können Sie die Größe der Vorschaubilder einstellen. Wählen Sie einfach eine Größe aus dem DropDown – Feld an der oberen linken Seite der Dialogbox.

Grundsätzlich wird empfohlen, die voreingestellten Verzeichnisstrukturen zu verwenden. Um den Inhalt eines anderen Verzeichnisses anzusehen, klicken Sie auf das obere, linke Symbol und wählen das gewünschte Verzeichnis aus. Denken Sie aber immer daran, dass nur die Motive in den Unterverzeichnissen des gewählten Verzeichnisses dargestellt werden.

Einen Katalog drucken

Plus

Um einen Katalog der Motive zu drucken, klicken Sie auf den Drucken – Knopf. Es erscheint die folgende Dialogbox:



Gedruckte Größe

Die Größe des Ausdrucks wird in Stiche pro Inch angegeben. Dieser Wert ist nicht derselbe wie bei der Fadendichte, denn Sie wollen den Katalog ja nicht in Originalgröße ausdrucken, sondern nur eine kleine Übersicht erhalten. Sie können den Wert direkt eintragen oder mit den kleinen Pfeilen vergrößern oder verkleinern.

Oualität

Hier wird mit Hilfe der Anzahl der Pixel pro Stich die Qualität des Ausdrucks festgelegt. Je höher dieser Wert ist, umso besser werden die Ausdrucke, aber um so länger wird dieser Vorgang auch dauern. Da beim Druck eines Kataloges alle Motive geladen und ausgedruckt werden, kann der Druck sehr lange dauern, wenn dieser Wert zu hoch gesetzt wurde.

Stil

Die Motive können in verschiedenen Stilen gedruckt werden in Abhängigkeit der am Bildschirm sichtbaren Stiche.

Horizontaler / Vertikaler Abstand

Hier kann der Abstand zwischen den Motiven auf einer Seite festgelegt werden. Der Abstand wird hier in Inch (2,54 cm) angegeben.

Motivnamen drucken

Wenn diese Option markiert ist, werden die Namen der Motive unter jedem Bild gedruckt.

Namen des Verzeichnisses drucken

Wenn diese Option markiert ist, wird der Name des Verzeichnisses oben auf der Seite gedruckt.

Größe des Motivs drucken

Wenn diese Option markiert ist, wird die Größe des Motivs unter dem Bild gesetzt (Angabe in Stiche).

Diese Kategorie / Alle Kategorien drucken

Ermöglicht das Drucken der aktuellen Seite der Motive oder die gesamte Bibliothek der Motive. Das Drucken der gesamten Bibliothek kann eine ganze Weile dauern.

Seitenränder

Hier können Sie die Seitenränder festlegen. Sie können hier zusätzlichen Platz für Lochungen oder Bindungen freistellen.

Drucken Abbrechen

Wurde der Druck einmal gestartet, kann dieser Vorgang mit diesem Knopf abgebrochen werden. Es werden danach keine weiteren Seiten zum Drucken erzeugt. Bereits erstellte Seiten werden jedoch weiterhin ausgedruckt werden.

Motiv-Borten

Gelegentlich wollen Sie vielleicht eine ganze Reihe oder eine Umrahmung aus sich wiederholenden Motiven verwenden, ohne dass Sie die genaue Position der einzelnen Motive selbst erarbeiten wollen. Mit dem Befehl Motiv-Borten, werden diese automatisch erstellt.

Aktivieren Sie den Unterpunkt Motiv-Borten aus dem Menü Motiv und wählen Sie entweder Linie oder Umrahmung aus. Das Dialogfenster Motiv auswählen wird daraufhin erneut geöffnet, so dass Sie das Motiv für die Borte auswählen können. Diese kann entweder rechteckig/quadratisch oder rund/elliptisch sein. Der schnellste Weg, rechteckige Bordüren zu erstellen ist, das Symbol aus der Werkzeugleiste zu benutzen.

Haben Sie das Motiv gewählt, klicken Sie mit der Maustaste auf den gewünschten Startpunkt der Linie oder der Umrahmung. Ziehen Sie die Maus mit gedrückt gehaltener Maustaste zum Ende der Linie oder Borte und lassen Sie dort die Maustaste los. Das Programm errechnet dann selbständig die Lage der Motive und fügt sie dem Muster hinzu.

Farbkontrolle bei Motiven

Da die Farbanzahl für ein Design beschränkt ist, ist es möglich, dass die Farben Ihrer aktuellen Farbpalette nicht mit denen der Motive, die Sie hinzufügen wollen, übereinstimmen. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie das Programm damit umgehen kann. Die gewünschten Einstellungen können Sie unter dem Menüpunkt Festlegen der Farbeinstellungen im Menü Motiv festlegen.

Den ähnlichsten Farben zuordnen

Wenn diese Einstellung ausgewählt ist, stimmt das Programm jede Farbe des Motivs mit der jeweils ähnlichsten Farbe, die in der Palette bereits zur Verfügung steht, ab.

Neue Farben zur Palette hinzufügen

Mit dieser Einstellung wird jede Farbe des Motivs zur aktuellen Farbpalette hinzugefügt, sofern diese noch nicht darin enthalten ist. Dies ist allerdings nur möglich, wenn in der Palette noch genügend freier Platz für das Hinzufügen von neuen Farben ist.

Damit Sie in Ihrer Palette auch genügend freie Felder für zusätzliche Farben zur Verfügung haben, empfiehlt es sich, vor jedem Arbeiten mit Motiven die Option Nicht verwendete Farben entfernen aus dem Menü Palette durchzuführen.

Abstimmen innerhalb einer Toleranzangabe

Diese Einstellung bewirkt, dass jede Motivfarbe, die noch nicht in der Palette vorhanden ist, der ähnlichsten Farbe innerhalb der eingestellten Toleranzgrenze zugewiesen wird. Ist innerhalb der Toleranzeinstellung keine entsprechende Farbe verfügbar, wird eine neue Farbe hinzugefügt. Sollte in der Palette kein Platz mehr sein, wird die Zuweisung zur nächstähnlichen vorhandenen Farbe vorgenommen.

Zauber-Rahmen

Diese Funktion ist nicht unbedingt ein Motiv-Befehl, ist aber zu Ihrer Bequemlichkeit dem Menü Motiv eingefügt.

Mit diesem Befehl können Sie eine komplette Bordüre rund um Ihr gesamtes Design mit automatischer Rapportierung kreieren. Sie definieren dazu einfach die Größe der Ecken, die Rapportbreite des oberen/unteren Rahmens und die Rapporthöhe des linken/rechten Rahmens. In diesen Bereichen nimmt das Programm die entsprechenden Berechnungen vor.

Es erscheinen drei "Magische Boxen" in der oberen linken Ecke des Musters. Was auch immer Sie nun in der Ecke zeichnen wird simultan in jeder anderen Ecke des Musters mit der entsprechenden Rotation auch gezeichnet.

Wenn Sie in der Box rechts daneben zeichnen, rapportiert sich das Muster am oberen Rand des Musters über die gesamte Breite und es erscheint eine gespiegelte Kopie an unteren Rand.

Wenn Sie in der Box unter der Ecke zeichnen, kreieren Sie dasselbe für den rechten und linken Rand des Musters.

Diese drei Boxen können, wenn Sie möchten, im Muster verbleiben, da sie nicht mit gedruckt werden. Aber Sie können Sie auch entfernen, indem Sie wieder den Befehl wählen und dann auf Abbruch klicken. Die gezeichneten Stiche bleiben dabei dann aber erhalten.

Wenn Sie für die Boxgröße eine Zahl wählen, die durch die zur Verfügung stehenden Stiche des Musters gerade teilbar ist, bekommen Sie die besten Ergebnisse. Falls das nicht der Fall sein sollte und noch Positionen für Stiche übrig bleiben, wird das Programm sie so nahe wie möglich in die Mitte platzieren.

8 - Drucken

Dieses Kapitel bezieht sich auf das Drucken von Zählmustervorlagen zum Handsticken. Um Bilder der fertigen Stickerei zu drucken sehen Sie bitte unter den Befehlen "Design gerahmt anzeigen" und "Foto anfertigen" nach.

Der Befehl Drucken zeigt die Druck - Dialogbox an, die die verschiedensten Einstellungen erlaubt. Die Vorgaben sind so gesetzt, dass Sie einen einigermaßen vernünftigen Ausdruck bekommen, auch wenn Sie lediglich die OK Taste betätigen. Es gibt jedoch viele verschiedene Optionen zur Auswahl.

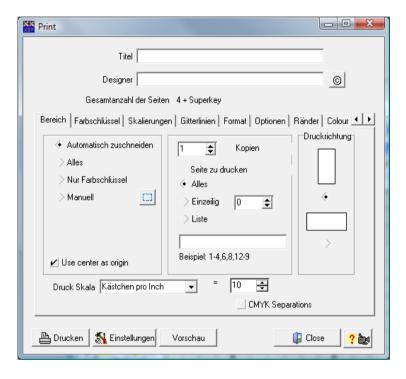
Ein paar Bemerkungen zum Drucken

Heute sind Drucker mit sehr hoher Auflösung erhältlich. Leider erfordern diese Drucker bei diesen hohen Auflösungen entsprechend viel Speicherplatz. Auch wenn sie beim Drucken von Fotos sehr gute Ergebnisse erzielen, kann es zu Problemen führen, wenn Sie eine mehrseitige Graphikdatei drucken möchten. Grundsätzlich sollten Sie beim Drucken von Zählmustervorlagen die Auflösung des Druckers reduzieren. Sie reduzieren damit den Speicherbedarf, erhöhen die Druckgeschwindigkeit und erhalten immer noch gute Ergebnisse. Die Auflösung stellen Sie unter den Eigenschaften des jeweiligen Druckertreibers ein.

Einige Photodrucker können keine Linien mit reinem Schwarz drucken. Es kann dabei vorkommen das einige Rasterlinien nicht gedruckt werden. Wenn dieses passiert, erhöhen Sie die Linienstärke der Raster oder verringern Sie die Auflösung des Druckers bei den Druckeroptionen.

Die Dialogbox Drucken im Detail

Der Drucken-Dialog besteht aus mehreren Seiten, die wie ein Notizblock angeordnet sind. Durch Anklicken des Karteireiters (Tab) am oberen Ende des Buches wird die entsprechende Seite ausgewählt und in den Vordergrund gebracht.



Die oben gezeigte Seite für den Druckbereich bestimmt, welcher Teil der Mustervorlage und in welcher Größe sie gedruckt werden soll.

Automatisch Zuschneiden schneidet alle unbenutzten Teile des Gitterrasters bis auf die nächsten 10 Stiche ab und druckt den Rest.

Alles druckt das ganze Design, einschließlich aller unbenutzten (leeren) Randbereiche.

Nur Farbschlüssel druckt lediglich den Farbschlüssel.

Manuell erlaubt das freie Festelegen, von welchem bis welchen Stich gedruckt werden soll in X- und Y- Richtung.

Druckbereich festlegen – Autofüllen

In der Dialogbox Drucken ist im Reiter Bereich ein Knopf in der Nähe für den Befehl Manuell. Dieser füllt die entsprechenden Werte automatisch so aus, dass nur der aktuell ausgewählte Bereich gedruckt wird. So können Sie schnell jeden beliebigen ausgewählten Bereich Ihres Entwurfs drucken.

Seitennummer ermöglicht den Ausdruck einzelner Seiten durch Angabe der Seitennummer. Sie können wählen zwischen:

- Alles druckt alle Seiten
- Eine druckt nur die angegebene Seitennummer
- Liste druckt die angegebene Liste von Seiten

Eine Liste von Seiten besteht aus Seiten, die durch Komma getrennt sind. Sie können auch eine Reihe von Seiten drucken, wie z.B. 2-4, was bedeutet, dass Sie die Seiten 2,3,4 drucken oder in umgekehrter Reihenfolge 4-2, was bedeutet, dass Sie die Seiten 4,3,2 drucken. Sie können auch eine Seite mehrmals ausdrucken, indem Sie die Seitenzahl mehrfach eingeben.

Stiche pro Inch gibt die Größe des Gitterkästchens auf der gedruckten Seite an. Mit der Änderung dieses Wertes ändert sich auch die Anzahl der für den Ausdruck des Designs benötigten Seiten. Die Anzahl der Seiten wird oberhalb der Einstellungsseiten angezeigt. Erhöhen Sie die Anzahl der Stiche pro Inch wird die benötigte Seitenanzahl verringert, aber die Zählmustervorlage wird unter Umständen schlechter lesbar. Bitte beachten Sie, dass diese Einstellung nichts mit der tatsächlichen Gewebedichte zu tun hat. Sie können ein 14-fädiges Gewebe sehr gut mit einer Größe von 10 Kästchen pro Inch ausdrucken, um ein gut lesbares Zählmuster zu drucken.

Titel und **Designer** sind Textlinien, die mit dem Design ausgedruckt und mit der Datei gespeichert werden.

Anzahl der Kopien druckt automatisch die eingegebene Anzahl von Kopien des aktuellen Designs.

Mit **Druckrichtung** kann die Orientierung der Seite zwischen Hoch- und Querformat gewechselt werden.

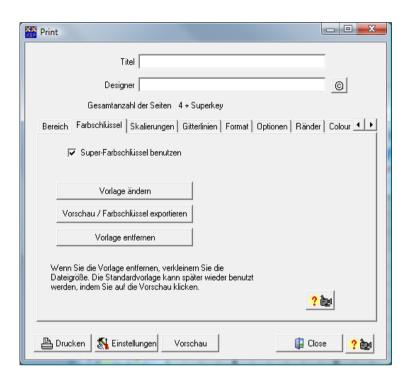
CMYK Farbseparation (nur Publisher - Version)

In der Dialogbox Drucken ist im Reiter Bereich eine Option für die Farbseparation. Diese ist nur in der Publisher-Version verfügbar. Wenn Sie diese gewählt haben, werden die Cyan, Magenta, Yellow und Black - Komponenten als separierte Zählmuster gedruckt. Dieses ist für die Druckvorstufe für Veröffentlichungen für professionelle Druckmaschinen gedacht, die das CMYK Farbmodell benutzen. Die gewählten CMYK – Farben sind diejenigen, die für jedes Garn im Programm eingegeben wurden, wenn man sich im CMYK-Modus befunden hat – keine Konvertierung vom RGB-Modus, sofern Sie keine Werte im RGB-Modus eingegeben haben. Dieses ermöglicht Druckereien die tatsächlichen CMYK-Werte zu spezifizieren, entweder in individuellen Zählmustern oder in der Generalfarbkarte im CMYK-Modus. Die Option für die Farbseparation ist auch verfügbar, wenn Sie in Graphikformate exportieren.

Nullpunkt des Entwurfs festlegen

In der Dialogbox Drucken ist im Reiter Bereich eine Option "Benutze Zentrum als Nullpunkt". Diese setzt das Zentrum des Zählmusters an eine dicke Gitterlinie und zählt von dieser aus gesehen vom Nullpunkt. Wenn diese Option nicht gewählt ist, startet das Gitter und der Nullpunkt von der oberen linken Ecke.

Die zweite Seite der Dialogbox legt fest, wie der Schlüssel gedruckt werden soll.



Standardmäßig ist der Super-Farbschlüssel ausgewählt. Dieser druckt das professionellste Formblatt, aber immer auf einer eigenen Seite. Die Art des Formblatts können Sie vollständig selbst einrichten, indem Sie die Vorlagen anpassen.

Super-Farbschlüssel - Vorlage

Mit dem Programm wird eine standardmäßige Vorlage geliefert, mit der Sie einen sogenannten Super-Farbschlüssel erzeugen können. Diese können Sie auch ändern. Diese Vorlage erfasst die maximale Anzahl von Farben an Kreuz- und Rückstichen, die im Programm möglich sind. Es ändert auch das Format entsprechend der Vorgabe in der Druck-Dialogbox.

Geschwindigkeit des Super-Farbschlüssels erhöhen

Sie können die Geschwindigkeit der Erzeugung des Super-Farbschlüssels erhöhen, indem Sie die Anzahl der Farben reduzieren, aber beachten Sie, das

Sie dann keine Designs mit mehr Farben entwerfen dürfen als diese Vorlage zulässt, da sonst Farben im Farbschlüssel fehlen werden.

Super-Farbschlüssel - Vorlage ändern

Sie können die Vorlage für ein bestimmtes Design ändern, indem Sie auf den Knopf "Vorlage ändern" klicken. Damit öffnen Sie die aktuelle Vorlage für diesen Farbschlüssel in einem Textverarbeitungsprogramm. Hier können Sie die Vorlage nun nach Ihrem Belieben anpassen und speichern und später wieder öffnen.

Die geänderte Vorlage wird automatisch gespeichert, wenn Sie den Entwurf speichern. Sie können die Vorlage aber auch in dem Textverarbeitungsprogramm speichern, um von einen anderen Entwurf leichter wieder darauf zugreifen zu können.

Das Format der Vorlage wird in dem Abschnitt Super-Farbschlüssel – Vorlage beschrieben.

Vorschau / Export Farbschlüssel

Wenn Sie auf die Schaltfläche Vorschau / Export Farbschlüssel klicken, wird der Super-Farbschlüssel entsprechend der aktuellen Vorlage geöffnet und im Textverarbeitungsprogramm angezeigt. Hier können Sie den Farbschlüssel drucken und als RTF Text-Datei speichern. Dieses Dateiformat ist kompatibel mit den meisten anderen Windows Textverarbeitungsprogrammen.

Sie können den Farbschlüssel in dem Textverarbeitungsprogramm auch bearbeiten, aber beachten Sie, dass die Änderungen verloren gehen, wenn Sie nicht im RTF-Format speichern. Die gespeicherten RTF-Dateien werden natürlich nicht automatisch eventuellen späteren Änderungen im Design angepasst. Es ist also sehr viel besser, Änderungen in der mit dem Design verknüpften Vorlage vorzunehmen. Dort vorgenommene Änderungen werden auch in alle weiteren Farbschlüssel dieses Design übernommen. Falls Sie also dem Entwurf Farben hinzufügen, werden diese auch im Farbschlüssel mit der in der Vorlage vorgenommenen Änderung angezeigt.

Vorlage entfernen

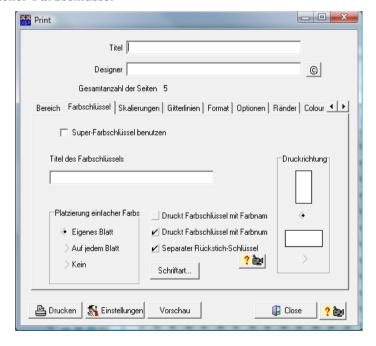
Diese Schaltfläche entfernt die Vorlage komplett aus dem Design. Dieser Vorgang ist aber nur temporär, denn wenn Sie wieder den Super-

Farbschlüssel erzeugen, wird die Standard-Vorlage wieder angezeigt. Der Zweck dieses Befehls ist, den Entwurf ohne Vorlage speichern zu können, um die Dateigröße reduzieren zu können, wenn der Empfänger die Vorlage nicht braucht oder Sie den Super-Farbschlüssel für diesen Entwurf nicht benutzen.

Super-Farbschlüssel ausschalten

Wenn Sie die ganze Seite des Super-Farbschlüssels nicht brauchen, z.B. für kleinere Entwürfe, auf denen Sie einen einfachen Farbschlüssel auf jeder Seite der Zählmustervorlage wünschen, können Sie den Super-Farbschlüssel auch ausschalten, indem Sie den Haken vor dem Super-Farbschlüssel durch Anklicken entfernen. Damit stehen Ihnen die einfachen Farbschlüssel – Funktionen zur Verfügung wie in früheren Versionen.

Einfacher Farbschlüssel



Sie können zwischen den Optionen wählen, ob Sie den Farbschlüssel auf einen eigenen Blatt, auf jedem Blatt oder gar nicht gedruckt haben möchten.

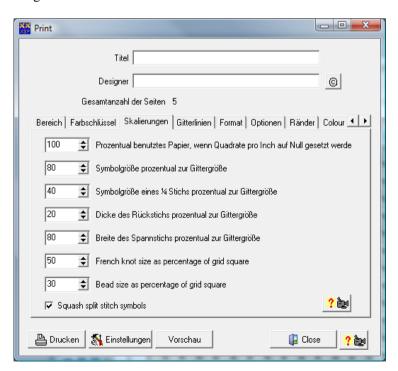
Die Schriftart, die für den Schlüssel verwendet werden soll, kann mit der Schaltfläche Schriftart verändert werden.

Ist die Option Separater Rückstich-Schlüssel aktiviert, wird ein zweiter Schlüssel nur für die Rückstiche gedruckt. In diesem Fall erscheinen die Garnfarben, die nur für Rückstiche verwendet wurden, nicht im Hauptschlüssel, sondern in einem eigenen Farbschlüssel.

Mit Drucke Schlüssel mit Farbnamen und Drucke Schlüssel mit Farbnummern können Sie festlegen, wie die Beschreibung der Farbschlüssel gedruckt werden soll.

Wenn Sie im Muster ein Publisher Schlüssel-Objekt verwendet haben, deaktivieren Sie normalerweise die Einstellungen zum Schlüssel drucken, indem Sie auf "Keinen Farbschlüssel" klicken.

Auf der dritten Seite können Sie die Einstellungen für verschiedene Skalierungen vornehmen.



Die **Design-Skala** steht nur noch zur Verfügung, um die Kompatibilität zu früheren Versionen des Programms zu erhalten. Wenn die Stiche pro Inch-Einstellung (2,54 cm) auf Seite 1 auf Null gesetzt ist, wird die Design-Skala eingesetzt, um die Druckgröße zu beaufsichtigen. 100% würde alles auf einer Seite drucken, 200% würde es doppelt so groß machen, usw. Normalerweise wird diese Einstellung ignoriert.

Die **Symbol-Skala** stellt in Prozenten ein, wie groß das Symbol im Verhältnis zur gesamten Gittergröße gedruckt wird. Wenn hier die Einstellung 100% wäre, würden die Symbole und Kästchen ineinander laufen. (sich überschneiden).

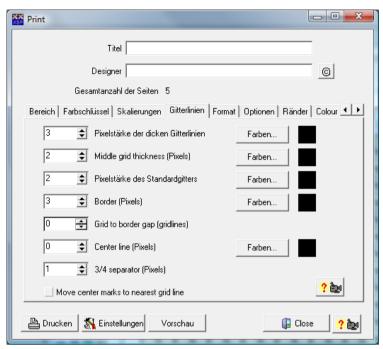
Die **Stärke der Rückstichlinie** definiert die Breite für das Zeichnen der Rückstiche. Auch dies ist eine Prozentangabe im Verhältnis zur Gittergröße.

Einstellungen im Reiter Gitter

Die **Stärke der Haupt-Gitterlinie** definiert die Breite für die dickere Gitterlinie. Dieser Wert wird in Pixel (dots) des Druckers angegeben. Bei Farbdruckern kann durch Anklicken der Farbtaste auch die Farbe der Linie geändert werden. Ein kleines Farbmuster neben der Taste zeigt die aktuelle Farbe an.

Die Stärke der untergeordneten Gitterlinien zwischen den Stichen werden entsprechend eingestellt.

Bitte beachten Sie, dass einige Drucker nicht eine Linie mit der Breite von einem Pixel drucken können. Falls also Ihre Linien unsauber aussehen oder Linien fehlen sollten, ist dies kein Fehler im Programm, sondern dann kann Ihr Drucker mit den Einstellungen in dieser Auflösung nicht das gewünschte Ergebnis drucken. Dieses taucht recht häufig bei Fotodruckern auf, da es bei Fotos nicht wichtig ist, feine Linien präzise in einzelnen Pixeln zu drucken, sondern eine gleichmäßige Auflösung für das ganze Foto. Sollte dieser Effekt bei Ihrem Drucker auftauchen, verringern Sie entweder die Auflösung beim Druck oder erhöhen die Gitterstärke.



Mittlere Gitterlinienstärke – Setzt die Gitterlinienstärke für Gitterlinien, die sich in der Hälfte zwischen den dicken Gitterlinien befinden, auf die momentan benutzte Stiftbreite. Wenn Sie z.B. jede 10. Gitterlinie eine dicke Gitterlinie haben, befinden sich diese an der Position 10, 20, 30... und die mittleren Gitterlinien befänden sich an der Position 15, 25, 35... Der Knopf für Farbe neben dieser Einstellmöglichkeit ermöglicht Ihnen, die Farbe für die Gitterlinien festzulegen.

Kontur – Hier können Sie die Pixelstärke für den Rahmen rings um das Zählmuster herum bestimmen. Damit können Sie z.B. die Konturstärke um das Zählmuster dicker machen. Der Knopf für Farbe neben dieser Einstellmöglichkeit ermöglicht Ihnen, die Farbe für die Kontur festzulegen.

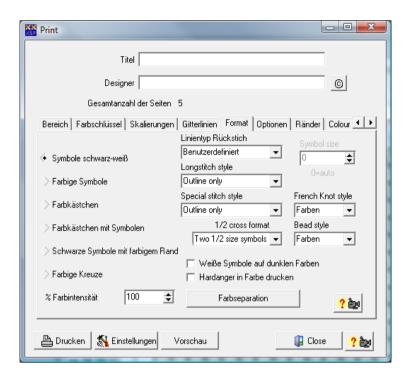
Abstand Gitter zu Kontur – Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, dem Rahmen um das Zählmuster herum einen Abstand zu den Gitterlinien zuzuweisen. Die Einheit ist jeweils eine Gitterlinienstärke. Wenn Sie also 1 eingeben, wird die Kontur um eine Stiftbreite nach außen gesetzt und Sie haben einen weißen Abstand zwischen Kontur und den Gitterlinien des Zählmusters.

Gitterlinie im Zentrum – Wenn dieser Wert 0 ist, gibt es keine besondere Linienstärke in der Mitte des Zählmusters. Jeder andere Wert verändert in Pixelstärke die Gitterlinienstärke im Zentrum des Zählmusters. Der Knopf für Farbe neben dieser Einstellmöglichkeit ermöglicht Ihnen, die Farbe für die mittlere Gitterlinie festzulegen. Diese Einstellung beeinflusst nicht die Mittelpunktmarkierung, die nichts mit dieser Funktion zu tun hat und außerhalb des Gitters erscheint.

3⁄4 **Separator** – Wenn dieser Wert 0 ist, gibt es keine Linie, die zwei 3⁄4 Stiche im selben Gitterraster separiert. Jeder andere Wert wird die Linienstärke in Pixel sein, die diagonal gezeichnet ist, um die 2 Stiche zu separieren.

Zentrale Gitterlinie auf nächstes Gitter legen – Wenn diese Option ausgewählt ist und sich die Gitterlinie im Zentrum zwischen zwei Gitterlinien befindet, wird die Gitterlinie im Zentrum auf die nächstliegende Gitterlinie verlegt. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, befindet sich die Gitterlinie im Zentrum zwischen den zwei Gitterlinien, wenn der Entwurf eine ungerade Stichzahl in Höhe oder Breite hat.

Auf der vierten Seite bestimmten Sie den Typ des Ausdrucks



Symbole schwarz-weiß

Jeder Stich wird mit dem zugeordneten Symbol in schwarz gedruckt. Ausnahme bildet die Publisher-Version, in der Sie die Farbe für die Symbole individuell bestimmen können. In diesem Fall werden die gewählten Farben benutzt.

Farbige Symbole

Jeder Stich wird als Symbol in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt.

Farbkästchen

Jeder Stich wird als kleines gefülltes Kästchen in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt.

Farbkästchen mit Symbolen

Jeder Stich wird als kleines gefülltes Kästchen in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt. Auf dieses gefüllte Farbkästchen wird ein schwarzes Symbol gesetzt. Dies funktioniert bei hellen Farben gut, kann aber bei dunklen Farben schwer zu lesen sein.

Weiße Symbole auf dunklen Farben

Mit dieser Option werden die Symbole automatisch weiß dargestellt, wenn Sie sich auf dunklen Farben befinden. Bei hellen Farben erhalten Sie immer noch schwarze Symbole.

Schwarze Symbole mit farbigem Rand

Jeder Stich wird als schwarzes Symbol auf weißem Hintergrund gedruckt. Der äußerste Rand jedes Quadrates wird in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt. Dadurch ist der Ausdruck sowohl leicht koloriert, als auch noch ein leichtes Lesen der Symbole möglich ist.

Farbige Kreuze

Jeder Stich wird als Kreuz in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt. Wenn Sie das Raster ausschalten und diese Option verwenden, können Sie direkt eine Stickvorlage drucken. Es gibt bereits Drucker, die direkt auf Stoff drucken können oder Sie verwenden T-Shirt Transferpapier.

Bitte beachten Sie:

Die Farbe, die tatsächlich gedruckt werden soll, wenn Sie Druckoptionen mit farbigem Ausdruck wählen, kann mit dem Befehl Farbe drucken unter "Symbole ändern" aus dem Menü Palette im Hauptmenü geändert werden. Dieses ist wichtig, wenn die Farben nicht so gedruckt werden, wie sie eigentlich erscheinen sollen oder zu blass und schlecht erkennbar sind.

Stil der Rückstiche

Es gibt viele verschiedene Arten, wie Rückstiche gedruckt werden können. Diese können aus der Drop Down Liste für Linientyp Rückstich ausgewählt werden.

Rückstiche in Schwarz drucken

Mit dieser Option können die Rückstiche nicht mehr in Farbe oder mit Symbolen, sondern nur in schwarz gedruckt werden.

Rückstiche in Farbe drucken

Mit dieser Option werden die Rückstiche mit Linien in der entsprechenden Garnfarbe gedruckt.

Linie mit Symbolen

Mit dieser Option werden die werden die Rückstiche mit den Symbolen gedruckt, die der entsprechenden Farbe zugeordnet sind, aber in einer kleineren Größe, um eine Linie aus Symbolen zu bilden.

Eigener Linientyp

Mit dieser Option wird der Linientyp gedruckt, den Sie den Farben mit dem Befehl Rückstich unter "Symbole ändern" aus dem Menü Palette im Hauptmenü zugeordnet haben. Dieser kann schwarz oder, wenn entsprechend definiert, farbig sein.

Stil Spannstiche – hier können Sie den Stil spezifizieren, wie Spannstiche gezeichnet werden sollen:

Nur Kontur – Ein schwarzer Umriss ohne Farbinformation.

Kontur + Farbe – Ein schwarzer Umriss gefüllt mit der Druckfarbe des benutzen Garns.

Kontur + Symbole – Ein schwarzer Umriss gefüllt mit denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Kontur + Farbe + Symbole - Ein schwarzer Umriss gefüllt mit der

Druckfarbe des benutzen Garns und in der Mitte mit denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Nur Symbole – Eine Linie aus denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Stil Spezialstiche (nur Publisher Version)

Diese Stiche der speziellen Werkzeugleiste der Publisher Version können in folgender Weise gedruckt werden:

Nur Kontur – Ein schwarzer Umriss ohne Farbinformation.

Kontur + Farbe – Ein schwarzer Umriss gefüllt mit der Druckfarbe des benutzen Garns.

Kontur + Symbole – Ein schwarzer Umriss gefüllt mit denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Kontur + Farbe + Symbole – Ein schwarzer Umriss gefüllt mit der Druckfarbe des benutzen Garns und in der Mitte mit denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Nur Symbole – Eine Linie aus denselben Symbolen, die auch für den Kreuzstich definiert wurden.

Stil Französischer Knoten

Wenn Farbe eingestellt ist, wird der französische Knoten als Kreis in der entsprechenden Farbe dargestellt. Wenn Symbol eingestellt ist, werden sie als Symbol wie die Kreuzstiche dargestellt. Wenn beides eingestellt ist, werden sie als Kreis in der entsprechenden Farbe mit Symbol in der Mitte dargestellt.

Stil Perlen

Perlen können entweder als Kreis in der entsprechenden Farbe oder nur als schwarze ungefüllte Kontur dargestellt werden. Da bei Perlen normalerweise nicht genug Platz ist, um Symbole darzustellen, wird diese Option nicht unterstützt.

Format ½ Stich

Normalerweise werden die diagonalen halben Kreuzstiche im Zählmuster als diagonale halbe Symbole in der entsprechenden Richtung im Raster dargestellt. Wenn es aber eine große Anzahl von halben Stichen im Zählmuster gibt, kann es leicht unübersichtlich werden und es ist besser, ein ganzes Symbol zu benutzen und in der Beschreibung anzugeben, welche Farbe als halber Stich gestickt werden soll.

Wenn Sie diese Option wählen, werden alle halben Stiche als ganzes Symbol dargestellt. Daher müssen Sie nun in der Beschreibung angeben, welche Farben als halber Stich gestickt werden sollen. Falls dieselbe Farbe sowohl als ganzer wie als halber Kreuzstich vorkommt, verdoppeln Sie in der Palette den Farbeintrag und benutzen für die ganzen Kreuzstiche den einen Farbeintrag und den zweiten derselben Farbe für halben Kreuzstich. Da jeder Farbeintrag in der Palette seine eigene Beschreibung und Symbol hat, können sie im Zählmuster leicht identifiziert werden.

Hardanger in Farbe drucken

Mit dieser Option werden die Hardangerstiche in Farbe gedruckt. Ansonsten werden Sie schwarz gedruckt.

Farbintensität in %

Mit der Einstellung 100% werden die Farben so nahe wie möglich an die echten Garnfarben angeglichen. Mit geringerer %-Zahl wird die Sättigung der Farben zurückgenommen und die Farben erscheinen blasser, wie ausgewaschen, auf dem Ausdruck. Sie können so die Symbole auf dunklen Farben besser erkennen.

Bitte beachten Sie:

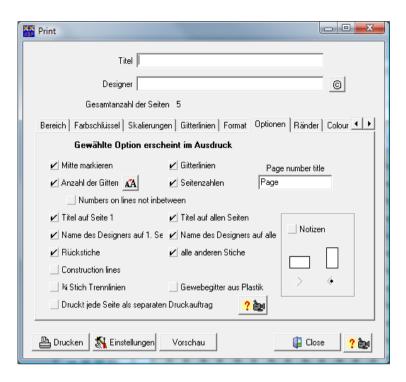


Der Befehl "Symbole ändern" aus dem Menü Palette im Hauptmenü erlaubt ein individuelles verblassen der Farben. Dieses gibt eine genauere Kontrolle über helle Farben, die möglicherweise zu hell, wenn nicht gar weiß werden. Die allgemeine Farbintensität erlaubt aber die Kompatibilität zu älteren Versionen, in denen eine individuelle Farbkontrolle nicht möglich war.

Farbseparation (Publisher Edition)

In der Publisher Version finden Sie auch noch einen Knopf für die Farbseparation. Eine genaue Beschreibung finden Sie in den Ergänzungsseiten für die Publisher Version im Anhang.

Die fünfte Seite enthält verschiedene Optionen:



Mittelpunktmarkierung – ist diese Option angekreuzt, werden dreieckige Markierungen gedruckt, welche die Mitte des Stickbereiches anzeigen.

Gitter – ist diese Option angekreuzt, werden die Gitterlinien gedruckt (standardmäßig).

Nummerierung – druckt eine kleine Zahl an jeder dicken Gitterlinie, um die Anzahl der Stiche zu nummerieren.

Seitennummer – ist diese Option angekreuzt, wird die Seitennummer auf jede Seite gedruckt.

Titel Seite 1 – druckt den Titel, aber lediglich auf der ersten Seite.

Titel auf allen Seiten – druckt den Titel auf jede Seite.

Designer Seite 1 – druckt den Namen des Designers, aber lediglich auf der ersten Seite.

Designer auf allen Seiten – druckt den Namen des Designers auf jede Seite.

Notizen – druckt die Notizen zum Design.

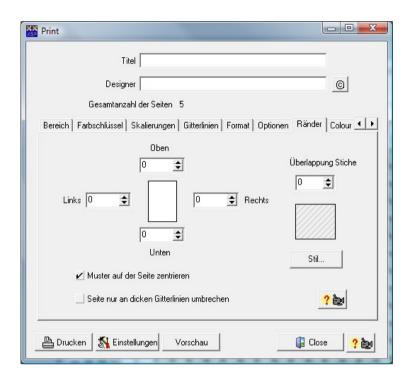
Notizen bearbeiten – hiermit können Sie vor dem Druck noch einmal die Notizen kontrollieren und letzte Änderungen vornehmen, ohne den Druck abbrechen zu müssen.

Rückstiche – ist die Option angekreuzt, werden die Rückstiche gedruckt. In Verbindung mit "Alle anderen Stiche" kann diese Einstellung benutzt werden, um in sehr großen Zählmustervorlagen getrennte Vorlagen für die Rückstiche zu drucken.

Keine Rückstiche – ist diese Option angekreuzt, werden alle Stiche mit Ausnahme der Rückstiche gedruckt. Um auch die Rückstiche zu drucken, muss die Rückstich-Box zusätzlich angekreuzt sein.

3/4 Stich Trennlinien – wenn diese Option markiert ist, werden die beiden Symbole in den Quadrat, die einen 3/4 Stich darstellen, mit einer diagonalen Linie getrennt.

Die Nummerierung der Gitterlinien im Zählmuster kann nun von der Mitte zwischen den Linien mehr auf die Linie selber verschoben werden. Ebenso kann die Schriftart für diese Zahlen nun editiert werden.



Die letzte Seite der Drucker-Einstellung dient dazu, zusätzliche Ränder zu setzen. Normalerweise teilt der Druckertreiber dem Programm den bedruckbaren Seitenbereich mit und die maximale Ausnützung der Seite wird benutzt. Indem Sie einen zusätzlichen Rand auf jeder beliebigen Seite des Papiers bestimmen, können Sie veranlassen, dass Extraplatz auf jeder Seite frei bleibt. Dies ist nützlich, wenn Sie Platz zum Überdrucken frei halten wollen oder wenn Sie auf Papier mit Briefkopf drucken. Die Werte für Ihren Drucker werden in Pixel eingegeben. Für einen typischen Laserdrucker würde eine Einstellung von 300 ein Inch (2,5 cm) an zusätzlichem Rand ergeben.

Überlappung Stiche



Wenn ein Ausdruck auf mehrere Seiten verteilt wird, ist es oft sehr hilfreich, wenn einige Stiche auf den benachbarten Seite wiederholt werden. Mit dieser Option können Sie angeben, wie viele Stiche wiederholt werden sollen. Diese Wiederholung wird an den horizontalen und vertikalen Seitenumbrüchen durchgeführt.

Sollten Sie keine Überschneidung wünschen, so setzen Sie diesen Wert auf Null und auf der nächsten Seite wird direkt der nächste Stich gedruckt werden.

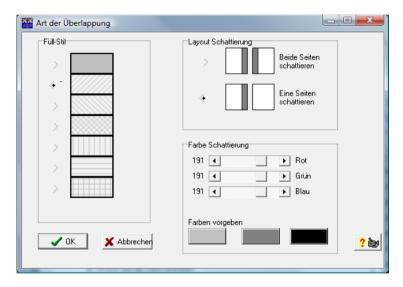
Schattierung ändern



Um diese Überschneidungen

leichter erkennen zu können, werden diese Stiche leicht schattiert dargestellt.

Klicken Sie auf "Ändern...", um Art und Farbe dieser Schattierung zu ändern. Die aktuelle Schattierung wird im Feld oberhalb des Knopfes dargestellt.



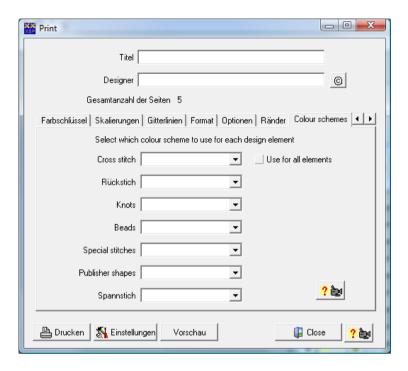
Der Füll-Stil kann ausgewählt werden, indem der Punkt vor dem entsprechenden Muster aktiviert wird. Probieren Sie ruhig aus, welches Muster mit Ihrem Drucker am besten gedruckt wird.

Die Farbe der Schattierung kann mit den drei Regler Rot, Grün und Blau eingestellt werden oder Sie wählen eine der drei vorgegebenen Farben.

Denken Sie daran, das nicht jede Schattierung sinnvoll sein muss. Eine vollständige Schattierung in schwarz wird zum Beispiel den ganzen Stich verdecken.

Die Schattierung kann auf beiden Seiten der Überlappung oder auch nur auf einer Seite angewendet werden. Klicken Sie einfach auf den kleinen Knopf neben dem entsprechenden Bild.

Farb-Schema



Wenn es in Ihrem Entwurf mehrere Farbwege gibt, ermöglicht Ihnen dieser Reiter in der Dialogbox Drucken nun, welches Farb-Schema für jeden Stich im Entwurf gedruckt werden soll. Daher ist es nun möglich, Kreuzstiche in blasserer Farbe auszudrucken, um die Symbole leichter zu erkennen, während Rückstiche in voller Farbintensität dargestellt werden können.

Falls kein Farb-Schema im Entwurf gewählt ist, wird diese Option nicht angezeigt. Ansonsten können Sie folgende Stiche Farb-Schemen setzen:

Kreuzstiche (inklusive Teil-Stichen)

Rückstiche

Französische Knoten

Perlen

Spezial-Stiche (nur Publisher-Version)

Publisher Konturen (nur Publisher-Version)

Spannstiche

Wenn die Option "Für alle Elemente benutzen" aktiviert ist, wird für alle Sticharten dasselbe Farb-Schema benutzt, welches für die Kreuzstiche

eingestellt ist. Das ist nützlich, wenn sie z.B. Farbwege ändern möchten, wie z.B. von einem Entwurf von einem roten Auto zu einem Entwurf von einem grünen Auto, Sie aber für verschiedene Sticharten nicht verschiedene Farben benutzen. Dann ist es nur eine einzige Einstellung, das Auto in jedem Farbweg drucken zu können.

Reiter Petit Point



Falls Sie in vielen großen Bereichen eine große Anzahl von Petit Point Stichen haben, um die Auflösung entsprechend zu verbessern, kann es unter Umständen schwierig sein, die kleinen Symbole im Zählmuster zu lesen. Die Optionen in diesem Reiter ermöglichen es Ihnen, das Zählmuster ohne die Petit Point Bereiche zu drucken und ein separates Zählmuster für diese im vergrößerten Maßstab. Dieses Petit Point Zählmuster sieht dann eher wie ein normales Zählmuster aus als ein nur ¼ Rastergröße-Symbol. Der Unterschied ist, das hier dann jedes Raster nur einen Gewebefaden repräsentiert anstatt wie sonst 2 Gewebefäden.

Einen Petit Point Bereich definieren.

Die erste Option spezifiziert, wie viele Petit Point Stiche in dem Bereich sein müssen, bevor das Programm diesen Bereich als separaten Bereich behandelt. Jeder Bereich, der weniger als diese eingegebene Anzahl an Stichen hat, wird im normalen Zählmuster als kleines Symbol gedruckt. Jeder Bereich, der mehr als diese eingegebene Anzahl an Stichen hat, wird im normalen Zählmuster nicht gedruckt und in einem separaten Zählmuster gedruckt.

Schattierung beim normalen Hauptzählmuster

Hier können Sie definieren, in welcher Schattierung der Bereich im normalen Hauptzählmuster gedruckt werden soll, falls Petit Point Bereiche nicht mit gedruckt werden.

Überschrift Bereich

Hier können Sie definieren, welcher Text in allen Petit Point Bereichen im Hauptzählmuster erscheinen soll. Diesem folgt die Identifizierung des Bereichs. Bitte beachten Sie dabei, dass der gesamte Text nicht größer als der kleinste Petit Point Bereich sein darf, um nicht die benachbarten Stiche zu überlappen.

Bereich identifizieren

In den Einstellungen rechts neben der Überschrift für den Bereich können Sie auswählen, was benutzt werden soll, um den Bereich im Zählmuster zu identifizieren. Diese werden nach der Überschrift in jeden Bereich des Hauptzählmusters gedruckt und als Überschrift dann in jeden entsprechenden Ausdruck des Petit Point Zählmusters.

Buchstabe – benutzt einen Buchstaben für jeden Petit Point Bereich im Entwurf.

Zahl – benutzt eine Zahl für jeden Petit Point Bereich im Entwurf. Nichts – benutzt nichts für eine Identifizierung. Das ist nur sinnvoll, wenn es nur einen Petit Point Bereich gibt oder wenn mehrere Bereiche sehr einfach anhand ihrer Form oder Größe zu identifizieren sind.

Skalierungsfaktor Gitter

Normalerweise wird dieser Wert auf 2 gesetzt, um jeden Petit Point Stich in den separaten Zählmustern in der gleichen Größe wie die Kreuzstiche im Hauptzählmuster zu drucken. Sie können aber auch jeden andern Skalierungsfaktor wählen inklusive von Dezimalwerten.

Die Hauptschaltflächen der Druck-Dialogbox

Unterhalb der Seiten für die Einstellungen befinden sich Schaltknöpfe für das Drucken, Abbrechen, die Druckereinstellungen und eine Schaltfläche, um die Hilfe aufzurufen.

Mit dem Druckvorschau-Knopf wird angezeigt, wie die gedruckte Seite ausschauen wird. Das gibt Ihnen die Möglichkeit, den Vorgang zu unterbrechen, damit Sie kein Papier verschwenden, falls der Seitenumbruch an einer ungünstigen Stelle ist. Knöpfe zum Vergrößern und Verkleinern, sowie zum Wechseln der Seite sind ebenfalls vorhanden.

Bitte beachten Sie, dass in der Vorschau zur besseren Erkennbarkeit nicht alle Rasterlinien dargestellt werden. Um das Bild schnell darstellen zu können, wird die Vorschau nicht in der vollen Druckqualität dargestellt. Sie können also nicht alle Stiche in der Vorschau erkennen.

9 - Exportieren



Den Export-Befehl finden Sie im Menü Datei im Hauptprogramm. Er unterscheidet sich deutlich von früheren Versionen, in denen der Export in der Druck-Dialogbox ausgeführt wurde. Der Grund für diese Änderung ist, dass die Export-Möglichkeiten in der Version 2003 wesentlich flexibler sind – und nicht länger von der Druckerauflösung und Papiergröße abhängen.

Für den Export gibt es aktuell zwei Optionen:

Der Patternmaker – Export speichert das Design im Patternmaker 1 – Format ab. Dieses sollte zu den meisten

Patternmaker – Formaten kompatibel sein und einige andere Programme können auch Patternmaker – Zählmustervorlagen öffnen.

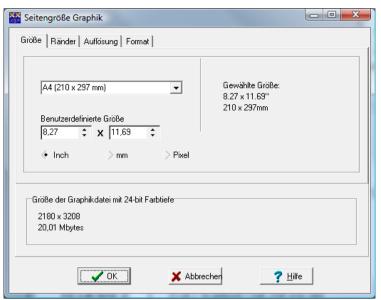
Der Graphik – Export ist der Standard-Export, um Graphik-Dateien der zu druckenden Zählmustervorlagen zu erzeugen oder PDF-Dateien für Adobe Akrobat Reader.

Die Graphik – Export-Funktion sollten Sie nur bei leistungsstarken Rechnern verwenden, da für Graphikdateien in einer guten Qualität viel Speicherplatz benötigt wird. Sofern Sie die Muster nicht in elektronischer Form für Publikationen benötigen, ist es einfacher, sie direkt zu drucken. Ausnahme ist die PDF-Datei, die relativ klein ist und von jedem gedruckt werden kann, der den kostenlosen Adobe Akrobat Reader installiert hat.

Wenn Sie den Export-Knopf betätigen, erarbeitet das Programm die Formatierung in ähnlicher Weise wie für den Druck. Dafür werden die Einstellungen des aktuell ausgewählten Drucks verwendet und können in gleicher Weise wie für den Druck geändert werden.

Einstellungen für den Graphik - Export

Die Schaltfläche für Einstellungen öffnet eine Dialogbox, in der Sie die Größe der Seite für die Auflösung für die zu exportierende Datei angeben können. Bitte beachten Sie, dass die angegebene Seitengröße bestimmt, wie die Datei gegebenenfalls über mehrere Seiten verteilt wird. Möchten Sie eine große Graphik-Datei auf nur einer Seite, muss auch die Seitengröße groß genug sein.



Der erste Reiter in dieser Dialogbox ruft die Seite auf, in der Sie die Seitengröße einrichten können. Sie können voreingestellte Seitengrößen aus der Drop-Down Liste wählen oder eine eigene Größe definieren. Wenn Sie eine eigene Größe definieren können Sie Inch, Millimeter oder Pixel wählen, indem Sie die gewünschte Einheit anklicken.

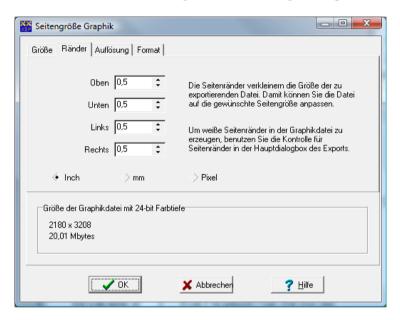
Welche Einheit Sie auch wählen wird die resultierende Papiergröße rechts im Fenster sowohl in Inch, wie auch in Millimeter angegeben. Unten im Fenster wird die Größe in Pixel und die resultierende Dateigröße der zu exportierenden Datei angegeben. Die Dateigröße berechnet ein Bild mit 24 bit Farbtiefe. Wenn Sie das Bild mit einer Farbtiefe von 256 Farben oder als JPG-Datei exportieren, wird die Dateigröße entsprechend kleiner.

Bitte beachten Sie, dass, wenn die Datei sehr groß ist, sie in mehreren Schritten erzeugt wird, d.h. das Programm teilt die Datei intern auf und setzt sie dann wieder zusammen. Das bedeutet, dass es unter Umständen länger dauert, eine größere Datei zu exportieren. Diese Technik muss angewandt werden, um eventuelle Systembegrenzungen zu umgehen und ermöglicht somit, größere Dateien zu erzeugen, als der Systemspeicher eigentlich zulässt.

Der zweite Reiter in dieser Dialogbox ruft die Seite auf, in der Sie die Seitenränder einstellen können.

Bei einer PDF-Datei reagieren die Seitenränder wie erwartet und erzeugen einen weißen Rand.

Bei den anderen Graphik-Formaten erzeugen die Seitenränder keinen weißen Seitenabstand, sondern verkleinern die Größe der zu exportierenden Datei. Damit können Sie die Datei auf die gewünschte Seitengröße anpassen.



Die Ränder können für jede Seite in Inch, Millimeter oder Pixel eingegeben werden.

Der dritte Reiter in dieser Dialogbox ruft die Seite auf, in der Sie die Auflösung bestimmen können. Viele Druckereien arbeiten mit 300 DPI. Wenn Sie also die benötigte Auflösung nicht genau wissen, nehmen Sie ruhig 300 DPI. Sie sollten aber besser Ihre Druckerei fragen, welche Auflösung sie bevorzugt.

PDF - Einstellungen

Wenn Sie die Option PDF wählen, gibt es dafür viele verschiedene Einstellmöglichkeiten.

Sofern Sie kein Experte für PDF – Dateien sind, sollten Sie die Standard-Einstellungen belassen. Bitte beachten Sie, dass der Dateiname später eingegeben werden muss.

Falls Sie für die Symbole der Kreuzstiche nicht eine Standard-Symbolschriftart gewählt haben (wenn Sie z.B. eine andere Schriftart wählen, die nicht als Symbol-Schriftart ausgewiesen ist), müssen Sie die Schriftart von "Nur Symbol-Schriftarten einbetten" auf "Nur TrueType-Schriftarten einbetten" wechseln. Sonst kann die PDF-Datei auf anderen Computern, die diese Schriftart nicht installiert haben, nicht korrekt gelesen werden. Die Standard-Einstellung bettet die Symbol-Schriftarten ein und unterstützt damit die mitgelieferten Schriftarten.

Sie müssen diese Einstellung auch vornehmen, wenn Sie andere Schriftarten für den Farbschlüssel oder die Notizen verwenden, die nicht zu den Standard-Windows-Schriftarten gehören.

Formate

Wenn Sie den Export-Knopf drücken, werden Sie nach dem Dateinamen gefragt und nach dem Datei-Format. Wenn Sie ein mehrseitiges Dokument exportieren, fügt das Programm diesem Namen auf den folgenden Seiten automatisch "Seite 1", "Seite 2" etc hinzu.

Während des Exportprozesses wird ein Fortschrittsbalken angezeigt, da es bei größeren Dateien länger dauern kann, insbesondere wenn die interne Teilung für sehr große Dateien vorgenommen werden muss. Sie können den Export auch jederzeit abbrechen, wenn er Ihnen zu lange dauert.

Postscriptdateien erzeugen

Der einfachste Weg, Postscriptdateien zu erzeugen, ist einen Postscipt Druckertreiber zu installieren. Wenn Sie selber keinen Postscriptdrucker haben, installieren Sie einen der vorinstallierten Windows – Treiber. Bei dem Drucker markieren Sie "In Datei drucken"; Sie werden dann beim Drucken nach einem Dateinamen gefragt.

Stellen Sie aber auch sicher, dass der Drucker auf Postscript eingestellt ist.

10 - Digitalisieren Maschine

Dieser Abschnitt ist nur relevant für Anwender der Maschinen- oder Embird Plugin – Version.

Außerdem ist geplant, innerhalb der kostenlosen Update-Zeit Stich-Typen hinzuzufügen. Deshalb ist das Werkzeug "Split Cross" auch nicht deaktiviert.

Das Programm Cross Stitch für Maschine gibt es in zwei verschieden Versionen: Als eigenständige Standalone-Versionen, welches mit dem Konvertierungs-Programm BuzzToolsPlus ausgeliefert wird, und als Embird Plugin, welches als Voraussetzung das installierte Embird Programm benötigt.

Für die eigenständige Standalone-Version, welche mit dem BuzzToolsPlus - Programm ausgeliefert wird, lesen Sie bitte die Anleitung dieses Programms für die Installation und Konvertierung. Da dieses Programm ein Fremdprodukt ist, können wir hierfür leider keine deutsche Version liefern.

Sie können mit diesen beiden Programm-Versionen mit bis zu 220 Farben am Bildschirm entwerfen und dann für den Gebrauch mit Stickmaschinen automatisch digitalisieren.

Wenn Sie den Entwurf fertiggestellt haben, sollten Sie diesen zuerst speichern und dann für die Maschine digitalisieren, um damit die Datei zu erzeugen, die Sie zur Maschinensteuerung benötigen.

Für Anwender der Embird Plugin – Version

Nachdem Sie auf das Symbol für das Digitalisieren für die Maschine geklickt haben, um eine Datei für Ihre Stickmaschine zu erzeugen, wird das Ergebnis im Embird Programm geöffnet und das Cross Stitch für Maschine Plugin geschlossen.

Für Anwender der Standalone – Version

Die eigenständige Maschinen-Version erzeugt eine DST - Tajima-Datei und eine CLR - BuzzTools Farb-Datei.

Wenn Sie diese DST – Datei im BuzzTools – Programm öffnen, kann sie in viele verschiedene Stickmaschinen-Formate konvertiert werden. Außerdem öffnet BuzzTools automatisch die CLR – Datei, damit die richtigen Farben angezeigt werden können, denn eine nur DST-Datei beinhaltet keinerlei Farbinformation über die gewünschte Farbe, sondern nur die Information darüber, wie viele Farben vorhanden sind.

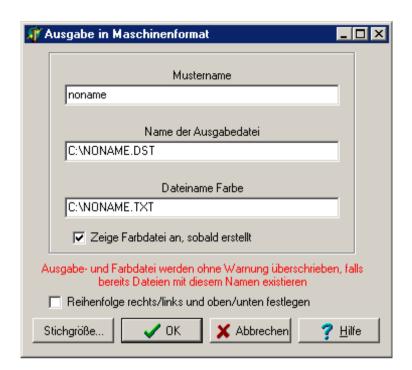
Farben und verschiedene Datei-Formate

Bitte beachten Sie, dass viele Maschinen-Formate nur die vom Hersteller vordefinierten Farben zulassen. Da einige Maschinen-Hersteller nicht eine so große Farbpalette zulassen, wie es im Cross Stitch – Programm möglich ist, kann es vorkommen, dass eine genaue Farbanpassung eines z.B. gescannten Bildes vielleicht nicht 100%ig möglich ist. Deshalb empfehlen wir, die Farbliste, die vom Cross Stitch – Programm erzeugt wird, zu benutzen, um zu bestimmen, welche Farbe in die Maschine eingefädelt werden muss.

Sowohl das Embird- wie auch das BuzzTools – Programm übernehmen aus dem Cross Stitch – Programm die Farben als RGB-Wert und wählen dann die ähnlichste Farbe.

Das Digitalisieren starten

Glücklicherweise ist das Digitalisieren im Cross Stitch – Programm ein sehr einfacher Prozess. Sie klicken dazu einfach auf das Symbol der Maschine in der Werkzeugleiste. Damit öffnen Sie folgende Dialogbox:



Beim Namen des Designs erscheint automatisch der Name, mit dem Sie den Entwurf im Cross Stitch abgespeichert haben.

Standardmäßig wird dieser Name auch für die zu digitalisierende Datei übernommen und mit der Extension DST versehen. Dieses ist die Datei, die Sie für die Maschine benötigen.

(Diese Einstellung steht in der Embird Plugin Version nicht zur Verfügung, da das Plugin den Entwurf direkt im Embird – Programm öffnet. Im Embird – Programm kann der Entwurf dann direkt im richtigen Stickmaschinen-Format gespeichert werden.)

Der Name für die Datei der Farben ist der Name der Text-Datei, die erzeugt wird und die alle benutzten Farben in der Reihenfolge, in der Sie eingefädelt werden müssen, auflistet.

Durch aktivieren der Option "Zeige Farben nach Beenden" wird die Farb – Textdatei nach dem Digitalisieren mit Notepad geöffnet.

Stich-Größe

Mit der Schaltfläche Stich-Größe gelangen Sie schnell zum Befehl Gewebedichte/Stichgröße, in dem Sie auch einstellen können, mit wie viel Fäden in der Nadel gestickt werden soll, ohne zum Hauptmenü für das Gewebe zurückkehren zu müssen. Hier können Sie nun alle Einstellungen noch einmal überprüfen und in letzter Minute Änderungen vornehmen, bevor Sie digitalisieren.

Reihenfolge der zu stickenden Farben

Das Programm übernimmt für die Reihenfolge, in der die Farben gestickt werden, die Reihenfolge der Farben in der Palette. Rückstiche werden immer zum Schluss gestickt, damit die Konturen immer oberhalb der Kreuzstiche liegen. Daher kann es also vorkommen, dass dieselbe Farbe zweimal benutzt wird – einmal für den Kreuzstich und einmal für den Rückstich.

Um die Reihenfolge, in der gestickt wird, zu ändern, können Sie den Befehl Sortieren aus dem Menü Palette wählen, um die Farbpalette neu anzuordnen.

Reihenfolge rechts/links und oben/unten festlegen

In der Standard-Einstellung stickt die Maschine einen Bereich einer Farbe und springt dann zum nächstgelegensten Bereich derselben Farbe. Dadurch wird der minimalste Garnverbrauch gewährleistet. Wenn Sie eine Maschine haben, die die Fäden vor diesem Sprung-Stich automatisch abschneidet, können Sie diese Standard-Einstellung unterdrücken und die Maschine zwingen, von links nach rechts und von oben nach unten zu sticken, indem Sie diese Option aktivieren.

TIP: Wenn Sie keine Maschine haben, die die Fäden vor den Sprung-Stichen automatisch schneidet, muss mit der Hand geschnitten werden. Da dieses viel Zeit kostet, lautet das Motto: je weniger Sprung-Stiche desto besser! Sofern es das Design erlaubt, verbinden Sie so viele Bereiche wie möglich mit Stichen derselben Farbe. Dann erkennt das Programm automatisch diesen Weg und macht keinen Sprung-Stich. Und versuchen Sie, einzelne isoliert dastehende Stiche zu vermeiden, da diese immer einen Sprung-Stich hin und zurück benötigen. Außerdem werden alle Sprung-Stiche befestigt, so dass sie nicht aufgehen, wenn sie abgeschnitten werden. Dieses erhöht die Dichte an Stichen und Bereiche mit vielen einzelnen Stichen werden unter umständen zu dicht, um darauf noch sticken zu können.

Klicken Sie OK, um mit dem Digitalisieren zu beginnen. Bitte beachten Sie, dass die Farbdatei und die DST-Datei für die Maschine ohne Warnung überschrieben werden, falls diese Dateien mit diesem Namen bereits bestehen. Es wird empfohlen, die standardmäßig vergebenen Namen nicht zu verändern, damit Sie immer wissen, welche Dateien zusammengehören.

In Maschinen – Formate konvertieren

Nachdem Sie digitalisiert haben, wird bei Anwendern des Embird Plugin - Programms das Ergebnis automatisch im Embird-Programm geöffnet und Cross Stitch für Maschine geschlossen. Sie können nun einfach Ihr Design in Ihrem gewünschten Maschinen-Format im Hauptmenü des Embird-Programms speichern.

Anwender der eigenständigen Standalone-Version mit dem BuzzTools – Programm sollten nach dem Digitalisierungsprozess das BuzzTools – Programm starten und die erzeugte DST-Datei öffnen. Konvertieren Sie nun Ihren Entwurf in BuzzTools und wählen das für Ihr Maschinen-Stickprogramm benötigte Dateiformat.

Anwender industrieller Stickmaschinen können meist das DST-Format direkt in ihre Software einlesen.

Bitte beachten Sie aber, dass, wenn Sie nicht in das maschineneigene Format Ihrer Stickmaschine konvertiert haben, Sie nicht die richtigen Farben in der Software Ihrer Stickmaschine sehen werden.

11 - Farben

Cross Stitch ist limitiert auf 75 gleichzeitig darstellbare Farben (ab der Plus-Version 220Farben), inklusive Hintergrundfarbe (Material).

Cross Stitch Professional 2003 arbeitet nicht mit einem Computer-System mit nur 256 Farben, da Funktionen wie Photorealistischen Darstellungen und die Anzeige der Rahmen auf einem System mit 256 Farben nicht durchführbar sind. Für solche Systeme steht aber die ältere Version 2000 zur Verfügung.

Palette ändern

Die Farbpalette in Cross Stitch Professional kann durch Doppelklick verändert werden, während Sie sich mit der Maus über der Farbe befinden, die in der Palette geändert werden soll. Alternativ können Sie auch den Befehl Farbe ersetzen im Menu Palette benutzen oder mit Doppelklick auf das Farbbeispiel.

Falls Sie beim Beginn eines neuen Designs neue Farben bestimmen möchten, kann es einfacher sein, diese über den Befehl "Farben hinzufügen/entfernen" aus dem Menu Palette zu erzeugen.

CMYK Farben Publisher Version

Sie können hier nun komplett im CMYK – Modus arbeiten – von der Garnfarbendefinition über den gesamten Designprozess bis hin zur Farbseparation oder CMYK Graphik-Dateien.

Plus und Basis Versionen

Diese Versionen können im Designprozess mit CMYK – Farben arbeiten und die Dateien können auch in der Publisher Version entsprechend geöffnet werden, aber in der Plus oder Basis Version können keine CMYK Graphik-Dateien erzeugt oder eine Farbseparation durchgeführt werden.

Erklärung CMYK

Die meisten Druckereien arbeiten lieber CMYK-Farben als mit RGB-Farben, weil die meisten Drucker im CMYK-Prozess drucken. Windows wiederum benutzt zur Darstellung am Bildschirm RGB-Farben und kann damit auch automatisch die meisten Drucker ansteuern. Wenn ein Programm aber in der Lage sein soll, mit CMYK-Farben zu arbeiten, muss der Programmierer diese

Arbeit leisten. Daher sind die Programme, die echte CMYK-Untersützung leisten, in der Regel auch recht teuer. Die Betonung liegt dabei auf ECHTE CMYK-Untersützung, da viele Programme zwar eine Konvertierung von RGB zu CMYK anbieten, die in der Regel für den farbgetreuen Druck für Veröffentlichungen aber nicht ausreicht.

RGB-Farben werden durch den Anteil an Rot, Grün und Blau definiert, den die Farbe enthält.

18

CMYK-Farben werden durch den Anteil an Cyan, Magenta, Yellow und Black definiert, den die Farbe enthält.

Beim CMYK-Druckprozess wird jede dieser 4 Farben separat gedruckt, um damit die endgültige Farbe zu mischen. Das Problem mit Programmen, die einfach nur zu CMYK konvertieren ist, dass diese einfach nur einen der vielen möglichen CMYK-Werte nehmen, die einen RGB-Wert repräsentieren können, aber nicht unbedingt den, der im Druckprozess das beste Ergebnis erzeugt. Es gibt nämlich viele äquivalente theoretische CMYK-Werte für jeden RGB-Wert, aber welcher ist für den Ausdruck der Korrekte? Was man braucht, ist nämlich die Möglichkeit, CMYK-Werte für jede mögliche Garnfarbe eingeben zu können und dass diese in der Datei im finalen Druckprozess verarbeitet werden. Und dieses wird in der Cross Stitch Publisher Version gewährleistet.

Die CMYK-Werte können in Kooperation mit Ihrer Druckerei erzeugt werden oder, wenn diese auch mit diesem Software-Paket direkt arbeitet, kann diese Druckerei Ihnen diese Farben als Farbkarte übergeben.

CMYK - Farben einstellen

Falls Sie nicht mit der Publisher-Version arbeiten und keine Farbkarte von einer Druckerei bekommen haben, die Ihre Entwürfe drucken soll, spielt es im Prinzip keine Rolle, mit welchem Farbmodell Sie arbeiten. Wählen Sie, je was Sie lieber mögen, RGB oder CMYK. Falls Sie mit CMYK Farben arbeiten möchten, wählen Sie im Menü Einstellungen "Benutze CMYK Farben". Dann erhalten alle Farben CMYK-Werte.

Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie CMYK-Werte eingeben, sehr leicht zu RGB wechseln können, da es für jede CMYK-Farbe nur einen RGB-Wert gibt. Umgekehrt ist das nicht so leicht möglich – Sie erhalten nicht unbedingt den korrekten CMYK-Wert.

Falls Sie zu RGB wechseln und dann wieder zurück zu CMYK und Sie den RGB-Wert nicht verändert haben, erhalten Sie den originalen korrekten CMYK-Wert retour und keine eventuell ungenaue Konvertierung.

Wenn Sie in RGB-Werten arbeiten und dann zu CMYK wechseln, konvertiert das Programm die RGB-Werte zu einem der möglichen CMYK-Werte, der im Ausdruck nicht unbedingt 100% korrekt sein muss.

Unabhängig, ob Sie in RGB oder CMYK arbeiten, werden, wenn Sie Ihr Zählmuster auf einem Standard-Windowsdrucker drucken, die Farben in RGB-Werten zum Drucker geschickt, da der Druckertreiber dieses erwartet.

12 - DPImage

DPImage ist ein 32-bit Bildbearbeitungsprogramm speziell für Cross Stitch Professional für Windows programmiert. Mit diesem können Sie jedes gescannte oder importierte Bild vor der Umwandlung in Stiche noch bearbeiten und korrigieren. Eine wichtige Funktion ist z.B. die Möglichkeit, nur einen bestimmten Bereich des Bildes für die Umwandlung zu bestimmen.

DPImage kann während des Importprozesses gestartet, wenn Sie auf "Bearbeiten" unter dem Vorschau-Bild der Dialogbox für das Importieren klicken. Wenn Sie dann DPImage wieder verlassen, sehen Sie dort die entsprechenden Veränderungen.

Jede Bildbearbeitungsfunktion kann nun benutzt werden, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, wählen Sie aus dem Menü Datei den Befehl "Beenden und Änderung übergeben". Alternativ können Sie das Programm auch mit "Beenden und Original übergeben" verlassen. Dann verlieren Sie die Änderungen.

Bitte beachten Sie, dass das Programm mehrere Fenster gleichzeitig geöffnet haben kann. Sie können also zu jeder Zeit Bilder öffnen und speichern. Sie müssen das Bild, mit dem Sie das Programm verlassen möchten, zu der Zeit geöffnet haben.

Die Werkzeugleiste

Auf der Werkzeugleiste finden Sie folgende Befehle:



Neu – Startet mit einem leeren Bild



Öffnen – Öffnet eine Bilddatei



Speichern – Speichert eine Bilddatei



Ausschneiden - Schneidet das gewählte Bild aus



Kopieren - Kopiert den gewählten Bereich



Einfügen – Fügt ausgeschnittenen oder kopierten Bereich ein



Druckvorschau – Zeigt Seitenlayout für Druck



Effekte – Verschiedene zum Bild hinzufügbare Effekte



Farbanpassung – Modifiziert die Farbbalance



Abwählen – Entfernt die aktuelle Auswahlbox



Rechteckige Auswahl – Wählt einen rechteckigen Bereich



Polygone Auswahl – Wählt einen unregelmäßigen Bereich



Elliptische Auswahl – Wählt Ellipse oder Kreis



Lasso Auswahl – Wählt einen freihand gezeichneten Bereich



Zauberstab – Wählt einen Bereich ähnlicher Farben. Benutzen Sie Toleranz, um die Farbauswahl zu kontrollieren.



Bewegen – Bewegt eine Auswahl



Zoom - Ein- und auszoomen



Rückgängig – Macht letzten Befehl rückgängig

Zusätzlich zu der Werkzeugleiste gibt es eine Reihe von Funktionen in den Menüs.

Menii Datei

Neu – Startet mit einem leeren Bild

Scanner auswählen – Wenn Sie mehr als einen Scanner mit TWAIN – Treiber angeschlossen haben, wählen Sie aus, welchen Sie benutzen wollen

Holen – Startet den Scanvorgang

Öffnen - Öffnet ein neues Bild und löscht das aktuelle – gleiche Funktion wie in der Werkzeugleiste.

Schließen – Schließt das aktuelle Bild

Speichern – Speichert das aktuelle Bild

Speichern unter – Speichert das aktuelle Bild mit neuem Namen

Drucker einrichten – Öffnet die Dialogbox für die Druckertreiber-Einstellungen

Druckvorschau – Zeigt Seitenlayout für Druck

Drucken - Druckt das aktuelle Bild

Beenden und Änderung übergeben - Übernimmt alle Änderungen und kehrt mit dem geänderten Bild zum Importprozess zurück

Beenden und Original übergeben - Ignoriert alle Änderungen und kehrt mit dem Original-Bild zum Importprozess zurück

Menü Bearbeiten

Rückgängig – Macht den letzten Befehl rückgängig

Ausschneiden – Schneidet gewählten Bildbereich aus

Kopieren – Kopiert den gewählten Bildbereich

Einfügen – Fügt den ausgeschnittenen oder kopierten Bereich ein

In Rechteck einfügen – Fügt den ausgeschnittenen oder kopierten Bereich in den gewählten rechteckigen ein

Beschneiden – Beschneidet das Bild auf den gewählten Bereich

Menü Bild

Farbanpassung – Eine Dialogbox wird angezeigt, in der Sie Anpassungen für die Farben des Bildes vornehmen können. Dazu können Sie viele Farbmodelle wie RGB, HSV, HSL, Kontrast und Helligkeit verwenden. Eine Vorschau zeigt Ihnen das Ergebnis an, bevor Sie die Anpassung auf das Bild anwenden. Falls eine Auswahl besteht, werden die Änderungen nur in die Auswahl übernommen, sonst in dem ganzen Bild.

Histogramm – Zeigt ein Histogramm der relativen Anzahl der Pixel jeder Helligkeitsstufe. Sie können zwischen RGB Graustufen oder den separaten Kanälen für rot, grün oder blau wählen. Falls eine Auswahl besteht, werden die Pixel in dieser gezählt, ansonsten im ganzen Bild.

Hintergrund – Definiert die Hintergrundfarbe. Dieses hat Einfluss zu welcher Farbe das Bild schattiert wird, wenn Sie den Alpha-Kanal benutzen.

Bildfarben zählen – Zeigt die Anzahl der im Bild vorhandenen Farben an. Falls eine Auswahl besteht, werden die Pixel in dieser gezählt, ansonsten im ganzen Bild.

Negativ – Wandelt das Bild so um, dass es wie ein Negativ-Photo aussieht. Umgekehrt wandelt er ein negativ aussehendes Bild in das Originalbild um. Falls eine Auswahl besteht, werden die Änderungen nur in die Auswahl übernommen, sonst in dem ganzen Bild.

Graustufen – Wandelt ein farbiges Bild in Graustufen um. Falls eine Auswahl besteht, werden die Änderungen nur in die Auswahl übernommen, sonst in dem ganzen Bild.

Farben reduzieren – Reduziert das Bild auf die angegebene Anzahl von Farben. Wirkt sich immer auf das ganze Bild aus.

Zu SW konvertieren— Wandelt das ganze Bild in Schwarz und weiß um (keine Graustufen).

Zu TrueColour konvertieren— Wandelt ein Bild mit weniger Farben in ein TrueColour — Bild um.

HSV Kanäle erzeugen – Erzeugt aus dem Bild drei separate Bilder, die den Farbton, Sättigung und Helligkeit repräsentieren.

RGB Kanäle erzeugen – Erzeugt aus dem Bild drei separate Bilder, die die Rot-, Grün- und Blaukomponente repräsentieren.

Strichzeichnung – Wandelt ein farbiges Bild in eine Strichzeichnung um.

Leinwandgröße – Ändert die Abmessungen der Bildränder, aber nicht die Bildgröße. Das bedeutet, dass das Bild beschnitten wird, wenn Sie eine kleinere Zahl eingeben oder einen weißen Rand oben und unten erzeugen, wenn Sie eine größere Zahl eingeben.

Bildgröße – Ändert die Größe des Bildes auf die eingegebene Zahl. Eine Reihe von Filtern können gewählt werden, die unterschiedliche Effekte haben, wenn das Bild vergrößert oder verkleinert wird.

Löschen – Löscht das Bild.

Menü Werkzeuge

Effekte – Zeigt eine Dialogbox mit verschiedenen speziellen Effekten, die auf das Bild angewandt werden können. Eine Vorschau zeigt Ihnen das Ergebnis an, bevor Sie diese auf das Bild anwenden.

Rotation – Dreht das Bild um den eingegebenen Winkel. Eine Vorschau zeigt das Ergebnis an und die Ränder können geglättet werden.

Vertikal kippen – Kippt das Bild von oben nach unten.

Horizontal kippen – Kippt das Bild von rechts nach links.

Verschmelzen – Ermöglicht das Ineinanderfügen eines anderen geöffneten Bildes mit dem aktuell gewählten.

Verborgener Text – Dieses hat keine Auswirkung auf das Cross Stitch Programm, kann aber benutzt werden, um Kommentare zu dem Bild hinzuzufügen, wenn es gespeichert werden soll.

Zoom-Eigenschaften – Erlaubt das Spezifizieren der benutzten Filter, wenn ein gezoomtes Bild am Bildschirm dargestellt wird. Dieses hat keine Auswirkung auf das Bild, wenn es gespeichert oder zum Importprozess übergeben wird, sondern verbessert nur die Ansicht.

Menü Fenster

Erlaubt das Wechseln zwischen allen geöffneten Fenstern und die Anordnung, bzw. Überlappung aller geöffneter Fenster.

13 - DPRahmen

DPRahmen zeigt das aktuelle Design mit allen fotorealistischen Darstellungen des Gewebes und der Stiche in einem Rahmen und einem Passepartout.

Diese Funktion eignet sich ideal, wenn Sie z.B. ein Verpackungs-Deckblatt für ein Stickpaket oder eine Stickvorlage zum Verkauf erstellen möchten oder verschiedene Möglichkeiten für Rahmen und Passepartout probieren möchten.



Lineale

Die Lineale an den Ecken des Bildes zeigen die Originalgröße des gerahmten Bildes abhängig von der Größe des Designs und der Anzahl der Stiche, die im Hauptprogramm Cross Stitch Professional für Windows eingestellt worden sind.

Rahmentyp

Das Aussehen des Rahmens kann verändert werden, indem Sie die Werkzeugbox für den Rahmentyp benutzen. Klicken Sie einfach auf den

gewünschten Rahmen und das Aussehen wird sich ändern. Sie können durch die verschiedenen Rahmentypen rollen, indem Sie die Pfeiltasten benutzen.

Die Breite des Rahmens kann verändert werden, indem Sie die Funktion Breite unten in der Dialogbox anwenden. Die Zahl gibt die Rahmenbreite in Inches (2,54 cm) an. Dezimalstellen können für Feinjustierung verwendet werden.

Rahmengröße

Die insgesamte äußere Größe des Rahmens kann in den Einstellungen der Rahmengröße in der oberen Funktionsleiste bestimmt werden. Die Angaben sind in Inges (2,54 cm) und können mit der Tastatur oder den Pfeiltasten verändert werden. Wenn Sie die äußere Rahmengröße verändern, hat das keinen Einfluss auf die sichtbare Größe des Ausschnitts des Bildes, aber wird natürlich den Abstand zwischen Bild und Rahmen verändern.

Größe Passepartout

Die Größe des Passepartouts bestimmt die Breite und Höhe des Ausschnittes, die den Blick auf das Design freigibt.

Abstand zum Rahmen

Mit dem Abstand zum Rahmen können Sie die Position des Passepartouts innerhalb des Rahmens bestimmen.

In der Version 2007 wird der ausgewählte Rahmen außer in dem originalen Speicherplatz außerdem mit dem Entwurf gespeichert und erscheint unten am Rand der Rahmenstil-Auswahl. Wenn Sie den Entwurf weiterreichen oder an einem anderen Computer aufrufen, auf dem dieser Rahmen nicht gespeichert ist, wird der Rahmen trotzdem weiterhin korrekt erscheinen, indem die Kopie benutzt wird, die mit dem Rahmen gespeichert ist. Falls aber der Rahmen dort geändert wird, wird der ursprüngliche Rahmen verloren gehen, da mit dem Entwurf immer nur ein Stil gespeichert wird. Um dieses zu vermeiden, muss auch die originale BMP-Datei des Rahmens mit weitergegeben werden.

Rahmenstile hinzufügen

Das Programm kann jede BMP-Datei benutzen, die in das "Rahmen"-Verzeichnis gespeichert wird. Jede dieser Graphiken erscheint als Rahmen in dem Rahmen-Programm. Um eine solche Rahmen-Datei zu erzeugen, können Sie einen Abschnitt eines Rahmens einscannen oder digital fotografieren. Beim Speichern sollten Sie darauf achten, dass die Ränder des Ausschnitts sauber abschließen und keine unsauberen Pixel überstehen. Das Rahmen-Programm erzeugt dann automatisch die richtige Länge und Gehrung in den Ecken. Für die besten Ergebnisse sollten die rechten und linken Kanten gut im Rapport aneinanderpassen. Einige Graphikprogramme bieten für solche Anforderungen spezielle Funktionen. Versuchen Sie, diese Graphikdateien so klein wie möglich abzuspeichern, um bei der Darstellung nicht zu viel Speicherplatz benutzen zu müssen.

Gerahmtes Bild exportieren

Wenn Sie ein gerahmtes Bild exportieren, achten Sie darauf, dass die Graphikdatei in Größe und Auflösung ungefähr der gewünschten tatsächlichen Größe entspricht. Damit vermeiden Sie Qualitätsverlust, wenn Sie unter Umständen das Bild sonst in anderen Graphikprogrammen skalieren müssen.

DPI – Dies ist die Anzahl von Bildpunkten pro inch, die der Drucker oder Bildschirm hat, an den die Datei letztendlich ausgegeben wird. Falls Sie die Datei z.B. zu einer normalen Druckerei schicken, sind 300 DPI durchaus üblich. Falls Sie die Datei nur am Bildschirm darstellen möchten, haben die meisten Bildschirme 75 DPI. Einige Druckereien arbeiten vielleicht mit einer höheren Auflösung – fragen Sie entsprechend nach.

Größe (Pixel) – Dies bestimmt letztendlich die Größe des Bildes. Falls das Bild eine bestimmte Größe in inch oder cm haben soll, erhöhen oder verringern Sie die Pixelzahl so lange, bis die korrekte Größe in inch oder cm entsprechend angezeigt wird. Vorher müssen Sie die DPI – Zahl festgelegt haben, da diese ja auch die Größe beeinflusst. Wenn Sie die Bildgröße ändern, wird auch die entsprechende Dateigröße angezeigt. Die Dateigröße ist die Größe einer unkomprimierten Bilddatei im 24-bit Graphikformat. Wenn Sie später in einem komprimierten Format wie z.B. jpg speichern, wird die Dateigröße geringer sein. Sobald Sie das Format, in welchem Sie speichern möchten, gewählt haben, wird die korrekte Dateigröße angezeigt werden.

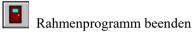
Dateiformat wählen

Wenn Sie die Bildgröße spezifiziert haben, müssen Sie nun das Dateiformat festlegen. Welches Format Sie wählen, hängt davon ab, was Sie mit der Datei letztendlich tun möchten.

Die meisten Druckereien akzeptieren auf jeden Fall jpg und TIF – Dateien. Für jpg – Dateien sollten Sie, wenn Sie sie drucken möchten, eine möglichst hohe Qualitätsstufe wählen. Wenn Sie sie per email verschicken möchten, müssen Sie abwägen, welche Qualität mit welcher Dateigröße noch akzeptabel ist – die Datei sollte zum mailen möglichst klein sein, aber die Qualität sollte ja auch noch akzeptabel sein. Dazu können Sie, nachdem Sie die entsprechenden Einstellungen gewählt haben, auf die Vorschau klicken, um zu checken, ob die Qualität noch gut genug und die Dateigröße klein genug ist. Wenn Sie sie im Internet benutzen möchten, sollten Sie das jpg-Dateiformat wählen und die Qualität verringern, um eine möglichst kleine Dateigröße zu erreichen.

Wenn Sie die Datei in anderen Windows-Programmen benutzen möchten, sollten Sie das bmp-Dateiformat wählen. Die meisten anderen Windows-Programme können bmp-Formate lesen. Einige Formate haben die Option, zwischen der 256 - Farbpalette und True Colour zu wählen. 256 ergibt eine kleinere Dateigröße, hat aber auch Oualitätsverlust. Checken Sie hier wieder in der Vorschau, um die Unterschiede zu sehen.

Symbole der Werkzeugleiste





Runden/ovalen Ausschnitt/Passepartout wählen



Rechteckigen Ausschnitt/Passepartout wählen



Auf Seitengröße einpassen



Farbe des Passepartouts einstellen



Als Graphikdatei exportieren







Aktuelle Ansicht drucken



M Druckereinrichtung

14 - Hardanger Design

Diese Version von Cross Stitch Professional für Windows enthält eine komplette Werkzeugpalette für Hardanger Design. Um die Übersichtlichkeit in der Werkzeugleiste zu gewähren, wird diese Palette nur durch Anklicken des Hardanger-Knopfes angezeigt.



Hardanger Symbol

Wenn Sie auf das Hardanger – Symbol klicken, wird die Hardanger - Werkzeugpalette angezeigt. Ein zweiter Klick verbirgt sie wieder.

Die Position dieser Werkzeugbox kann beliebig verschoben werden. Dieses erlaubt eine praktische Positionierung in die Nähe des Bereiches, der gestaltet werden soll. Das Programm merkt sich automatisch die zuletzt eingenommene Position und wird beim nächsten Start wieder eingenommen.



Plattstichgruppe Horizontal

Dieses Werkzeug erlaubt eine Platzierung einer kompletten horizontalen Plattstichgruppe. Es ist nicht nötig, jeden Stich einzeln zu zeichnen, da diese Funktion über die gesamte Größe des Blockes die entsprechende Anzahl von Stichen automatisch hinzufügt.

Um eine horizontale Plattstichgruppe hinzuzufügen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen über die gewünschte Größe, beginnend in der oberen linken Ecke. Die Stiche werden in der aktuell gewählten Farbe gezeichnet.

Die Position und Größe einer horizontalen Plattstichgruppe kann geändert werden, indem Sie das Werkzeug OBJEKT AUSWÄHLEN aus der Hauptwerkzeigleiste benutzen. Auch die Farbe kann geändert werden, indem Sie einfach eine neue Farbe aus der Palette wählen. Diese wird auf den ausgewählten Block angewendet.



Plattstichgruppe Vertikal

Dieses Werkzeug funktioniert genauso wie die horizontale Plattstichgruppe, nur dass die Stiche vertikal sind.



Gewebe-Steg Vertikal

Dieses Werkzeug fügt einen vertikalen Gewebe-Steg hinzu. Ansonst funktioniert es genauso wie die Plattstichgruppen.



Gewebe-Steg Horizontal

Dieses Werkzeug funktioniert genauso wie der vertikale Gewebe-Steg, nur dass die Stege horizontal sind.



Ausschneiden

Dieses Werkzeug wird benutzt, um einen rechteckigen Ausschnitt aus dem Gewebe auszuschneiden. Es funktioniert genau wie die anderen Werkzeuge, nur dass keine Farbe benötigt wird. Wenn ein realistischer Gewebetyp dargestellt wird, erscheint der Ausschnitt schwarz. Wenn Sie mit einem Gitter arbeiten, erscheint der Ausschnitt in der Hintergrundfarbe.



Spinnennetz

Das Werkzeug Spinnennetz wird auch in gleicher Weise wie die anderen Werkzeuge benutzt und wird normalerweise über einen Ausschnitt gesetzt. Die Farbe ist die der aktuell ausgewählten in der Palette.

Ausschnitte mit unregelmäßiger Kontur

Es ist möglich, auch Ausschnitte mit unregelmäßiger Kontur zu erzeugen, indem man die Standard-Kreuzstiche mit der "Ausschnittfarbe" der Palette benutzt. Klicken Sie dazu einfach auf die obere linke Ecke in der Palette, und der Kreuzstich wird nicht farbig als Kreuzstich, sondern als Ausschnitt dargestellt. Diese Bereiche des Ausschnitts können Sie normal wie beim Standard-Kreuzstich mit der rechten Maustaste wieder löschen.

15 - Farbkarten bearbeiten

Durch Auswahl dieses Befehls öffnet sich der Farbkarten-Editor, mit dem Sie die beigefügten Farbkarten abändern, umbenennen oder ergänzen können.

Grundsätzlich empfehlen wir aber, Farbkarten unserem technischen Support einzuschicken, die diese dem Programm hinzufügen können, da dort die notwendigen technischen Farbmessgeräte zur Verfügung stehen, die die bestmögliche Farbgetreue ermöglichen. Dafür können nur Farbkarten mit den tatsächlichen Garnfarben verwendet werden – gedruckte Karten reichen nicht aus.

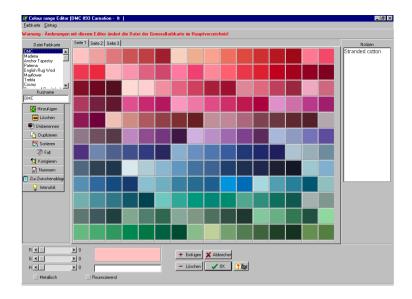
Dieser Service ist kostenlos und auf Anfrage werden die eingesandten Farbkarten auch wieder zurückgeschickt.

Möchten Sie aber Ihre eigene Farbkarte erzeugen oder vorhandene ändern, so stehen Ihnen hier die entsprechenden Werkzeuge zur Verfügung.

Beachten Sie dabei aber bitte, dass sich Änderungen an den vorhandenen Farbpaletten auf das gesamte Programm auswirken und auf alle Muster.

Farbkarten werden als *.rng – Dateien gespeichert. Diese sollten Sie unbedingt als Sicherheitskopie aufbewahren, damit Ihnen nichts verloren gehen kann.

Um zu dem Farbkarten-Editor zu gelangen, wählen Sie den Befehl "Farbkarten bearbeiten" aus dem Menü Konfiguration:



Die linke Seite des Fensters enthält die Werkzeuge, mit denen Sie die gesamte Farbkarte bearbeiten können. Unten finden Sie die Werkzeuge, mit denen eine einzelne Farbe bearbeitet werden kann. In der Mitte wird die aktuelle Farbkarte dargestellt, gegebenenfalls mit mehreren Seiten, abhängig von der Anzahl der Farben.

Auswahl der Farbkarte

Der erste Schritt ist, die Farbkarte auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten. Die Liste oben links im Fenster enthält alle verfügbaren Farbkarten. Rollen Sie einfach durch die Liste wählen die gewünschte aus.

Die ausgewählte Farbkarte wird geladen und mit allen Angaben, die zu dieser mit gespeichert wurden, angezeigt.

Kurznamen

Die Box für den Kurznamen enthält eine Abkürzung für den Namen der Farbkarte. Diese kann für Farbkarten benutzt werden, deren ganzer Name vielleicht zu lang wäre. Geben Sie gegebenenfalls einfach hier die gewünschte Abkürzung für den Namen ein.

Befehle für Farbkarten bearbeiten

In der folgenden Liste finden Sie alle Befehle, mit denen Sie die Farbkarten bearbeiten können.



Neue Farbkarten hinzufügen

Ausgewählte Farbkarte löschen

Ausgewählte Farbkarte umbenennen

Ausgewählte Farbkarte duplizieren

Farben der gewählten Farbkarte sortieren

Groβ-/Kleinbuchstaben für Namen

standardisieren

Schützt vor "-" in Name

Namen entfernen und Nummern belassen

Daten in Zwischenablage kopieren

Intensität aller Farben variieren

Notizen zur Farbkarte

Rechts im Fenster ist Ihnen die Möglichkeit gegeben, Notizen zur Farbarten einzugeben, die Sie mit der Farbkarte speichern möchten. Klicken Sie einfach in das Fenster für die Notizen und benutzen Sie gegebenenfalls die Werkzeuge, die nun oberhalb erscheinen, um Ihren Text zu formatieren. Diese Werkzeuge sind Bestandteil des DPText – Programms, das im Anhang beschrieben wird.

Befehle für einzelne Farben bearbeiten

Um eine einzelne Farbe zu verändern, klicken Sie zuerst auf den entsprechenden Farbchip in der Farbkarte. Sie sehen diese Farbe nun auch unten im Fenster. Links daneben finden Sie Regler für die Rot-, Grün- und Blauwerte dieser Farbe. Um die Farbe zu verändern, ziehen Sie an den gewünschten Reglern, bis die Farbe die gewünschte ist.

Darunter finden Sie weiter das Feld für den Namen der Farbe. Sie können diesen Text einfach ändern, um die Farbnummer oder Namen zu ändern oder einen neuen einzugeben. Dieser Name wird dann mit dem Farbschlüssel gedruckt.

Nun gibt es noch zwei zusätzliche Boxen in dieser Dialogbox. Sie können benutzt werden, um anzuzeigen, dass die gewählte Farbe entweder fluoreszierend oder metallisch ist. Momentan ist es nur eine Anzeige, aber zukünftige Version können diese Eigenschaften eventuell benutzen.



Die Schaltfläche für Einfügen können Sie benutzen, um der Farbkarte eine neue Farbe hinzuzufügen. Danach sollten Sie für den entsprechenden Farbchip den gewünschten Namen vergeben.



Mit dieser Schaltfläche entfernen Sie die aktuell ausgewählte Farbe.

16 - Technischer Support

Programm-Updates: Um 2 Jahre kostenlose Updates aus dem Internet herunterladen zu können, müssen Sie sich als Anwender innerhalb von 30 Tagen nach Kauf registrieren.

Die kostenlosen Updates beinhalten alle Änderungen aller vorherigen Versionen, aber schließen keine Add-Ons wie Design-Bibliotheken, Datenbanken, Produktions-Werkzeuge oder gedruckte Handbücher mit ein. Nach 2 Jahren können Sie zusätzliche Jahre käuflich erwerben. Dann fallen keine weiteren Kosten an, es sei denn, Sie möchten von Basic zu Plus oder Plus zu Publisher Version upgraden oder ein gedrucktes Handbuch erwerben. Nicht englischsprachige Anwender können zusätzliche Jahre oder Versions-Upgrades bei Ihrem Distributor in Ihrem Land erwerben. BuzzTools Software, die mit der Maschinen – Version ausgeliefert wird, enthält keine kostenlosen Updates. Wenn Sie BuzzTools updaten möchten, besuchen Sie dazu bitte www.buzztools.com für weitere Informationen.

Bitte beachten Sie, dass telefonische Unterstützung nur in englischer Sprache erhältlich ist. Anfragen per Post, Fax und Email können in deutscher Sprache verfasst sein.

DP Software 25 Warren Close Bradley Stoke Bristol BS32 0BP England

Tel 01454 853566 (English speaking only) Mobile 07850 846919 (English speaking only)

Email: support@dpsoftware.co.uk
Web www.dpsoftware.co.uk

Sie können den technischen Support 7 Tage in der Woche zwischen 9 und 22 Uhr UK-Zeit anrufen. Sofern möglich, werden Ihre Anrufe persönlich entgegengenommen. Ansonsten haben Sie Gelegenheit, Nachrichten auf einem Anrufbeantworter zu hinterlassen. BITTE LESEN SIE ZUERST IMMER IM HANDBUCH NACH.

Kennen Sie bereits unsere Interseiten?

www.cds-designsoftware.de

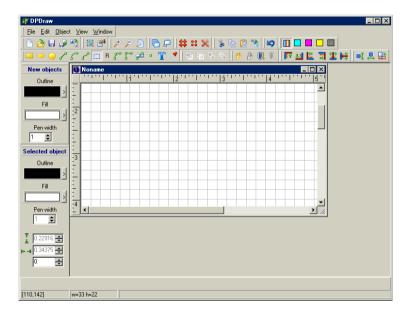
Die Internet-Seite des deutschen Vertriebspartners. Hier finden Sie außer vielen interessanten Information rund um Handarbeits-Software zum Thema "Nadel & Faden", wie Sticken, Stricken, Nähen, Quilten auch Diskussionsforen und viele Hilfestellungen.

S1 - DP Zeichnen



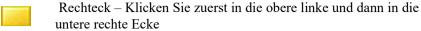
DP Zeichnen ist ein Vektor-Programm, um Objekte zu kreieren, die Sie in Cross Stitch Professional benutzen können. Vektorobjekte haben den Vorteil, dass sie ohne Qualitätsverlust beliebig skaliert werden können.

Wenn Sie Vektoren in Cross Stitch Professional benutzen, besteht keine zwingende Notwendigkeit, sie in DP Zeichnen zu speichern. Klicken Sie im Menü Datei einfach "Mit aktuellem Entwurf zurückkehren". Damit übergeben Sie den aktuellen Entwurf in Cross Stitch Professional. Sie können DP Zeichnen aber auch als Stand-Alone Programm starten und Dateien öffnen und speichern. In diesem Fall werden die Dateien mit dem programmeigenen Dateiformat *.dpd gespeichert. Vektor-Exporte sind möglich in wmf und AutoCad DXF Version 12.



Sie können die Objekte auf dem Gewebe platzieren, indem Sie auf das entsprechende Werkzeug klicken und zuerst in die Ecke klicken, wo Sie mit beginnen möchten - die Maustaste nicht gedrückt halten - und dann in die zweite Ecke klicken, wo Sie enden möchten. Das ist etwas anders als das zeichnen von normalen Kreuzstichen, wo die die Maustaste gedrückt halten müssen.

Werkzeuge Objekte erstellen



Ellipse – Klicken Sie zuerst oben links und dann unten rechts

Polygon – Klicken Sie jede Ecke des Polygons

Linie – Klicken Sie zuerst den einen, dann den anderen Endpunkt

Kurve – Klicken Sie den einen, dann den anderen Endpunkt und definieren dann die Länge

Bezier - Klicken Sie jeden Punkt und beenden mit Doppelklick

PolyLinie – Klicken Sie jeden Punkt, die Linien verbinden sich gerade, zwei mal klicken, um zu enden

LinkLinie –verbindet LinkPunkte. Klicken Sie auf einen LinkPunkt und dann auf einen anderen. Sie werden dann in einem 90° Winkel verbunden, welcher automatisch modifiziert wird, wenn ein LinkPunkt bewegt wird. Normalerweise sind LinkPunkte Teil eines Objekts und ermöglichen es, Objekte miteinander zu verlinken und zu verschieben und dabei den Link zu unterstützen.

LinkPunkt – fügt Objekten verlinkbare Punkte hinzu, die durch LinkLinien verbunden werden können, um Objekte miteinander zu verbinden

DimensionsLinien – ähnlich wie eine Linie, aber mit Pfeilen und Längenangabe der Linie Abhängig davon, wo in Cross Stitch Professional die Zeichnung benutzt wird, ist die Längenangabe relevant für das Ergebnis im Ausdruck.

Text – Klicken Sie zuerst in die obere linke und dann in die untere rechte Ecke, um das Textfeld zu definieren. Geben Sie dann den Text ein. Bitte beachten Sie, dass die Textgröße beim Verändern der Größe eines Objekts nicht mit skaliert wird.

Auswählen, Verschieben, Skalieren und Rotieren

Auswählen – Klicken Sie auf ein Objekt, um es auszuwählen. Um mehrere Objekte auszuwählen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken auf weitere Objekte. Um alle Objekte in einem Bereich auszuwählen, klicken und ziehen Sie einen Rahmen über den gewünschten Bereich.

Verschieben

Um ausgewählte Objekte zu verschieben, klicken Sie auf eines der ausgewählten Objekte und schieben.

Skalieren

Um zu skalieren, wählen Sie ein Objekt und klicken und ziehen an einem der Anfasspunkte. Wenn Sie einen Eckpunkt wählen, können Sie in beide Richtungen ziehen. Wenn Sie einen Punkt an der Seite wählen, können Sie nur in eine Richtung ziehen.

Rotieren

Outline

0.89583

Um zu rotieren, wählen Sie ein Objekt und ziehen mit dem Rotieren - Werkzeug an einem der Anfasspunkte. Wenn das Objekt mit dem Rotieren – Werkzeug ausgewählt wird, sehen die Anfasspunkte nicht rechteckig, sondern kreisförmig aus.

Sie können das Objekt mit dem Rotieren – Werkzeug auch verschieben, indem Sie einen Punkt in dem Objekt wählen und verschieben.

Objekte colorieren und füllen

Die Farbe, Füll-Stil und Linienbreite eines Objekts können Sie in der Dialogbox für die Objekteigenschaften festlegen. Diese befindet sich standardmäßig links am Bildschirmrand. In der einen kontrollieren Sie alle

neuen Objekte, die Sie kreieren und in einer zweiten können Sie alle aktuell ausgewählten Objekte sehen und kontrollieren.

Mit der Konturfarbe werden Linien und die Konturen von Formen gezeichnet.

Die Fülleigenschaften können sowohl Farbe wie auch einen Füll-Stil beinhalten.

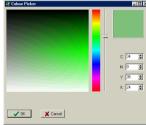
Die Füll-Farbe kann auch ein Farbverlauf zwischen zwei Farben sein. Die Strichstärke bestimmt die Linienbreite.

Es werden die Höhe, Breite und Drehwinkel eines ausgewählten Objekts angezeigt. Der Winkel eines Objekts kann auch per numerischer Eingabe geändert werden.

Um die Farbe zu ändern, machen Sie einen Doppelklick in den Farbchip oder klicken auf das rechte Pfeilsymbol daneben.

Dialogbox Farbe

Wenn Sie eine Farbe ändern, öffnet sich die Dialogbox für die Farbänderungen:



Um eine Farbe zu wählen, schieben Sie in Regler auf die gewünschte Farbe im Farbort. Dann klicken Sie exakt auf die Farbe im Hauptfenster. Das Farbfeld oben rechts zeigt dann die gewählte Farbe und es werden darunter die CMYK Werte angezeigt. Sie können die Farbe auch wählen, indem Sie direkt die CMYK Werte eingeben.

Dialogbox Füllungen



Die Füllung eines Objekts kann eine gleichmäßige Farbfüllung sein, ein farbiges Muster oder ein Farbverlauf zwischen 2 Farben. Für eine gleichmäßige Farbfüllung ändern Sie einfach die Farbe. Um Farbverläufe zu ändern, ändern Sie die erste Farbe, von der der Farbverlauf starten soll und dann die zweite Farbe, zu der der Farbverlauf fließen soll. Für gleichmäßige Farbfüllungen wählen Sie ein

Muster von den 8 zur Verfügung stehenden gleichmäßigen Farbfüllungen. Für Farbverläufe wählen Sie einen der Verlauf-Stile. Der Farbchip zeigt dann eine Vorschau, wie die Füllung aussehen wird.

Stil eines existierenden Objekts kopieren

Mit der Pipette können Sie Objekteigenschaften von einen Objekt kopieren und als Eigenschaft für ein neues Objekt übernehmen. Klicken Sie

mit diesem Werkzeug einfach auf ein Objekt und das neue Objekt wird dieselben Farb- und Füllstile aufweisen

Stapelfolge von Objekten

Jedes gezeichnete Objekt hat eine Priorität, die festlegt, ob ein Objekt vor oder hinter anderen Objekten gezeichnet wird. Standardmäßig liegt jedes neu gezeichnete Obiekt über den anderen schon existierenden Obiekten. Es gibt aber Werkzeuge, die diese Stapelfolge von ausgewählten Objekten verändern kann. Wenn kein Objekt ausgewählt ist, sind diese Werkzeuge grau hinterlegt und können nicht benutzt werden.



Von links nach rechts finden Sie folgende Werkzeuge: Eins nach vorn Eins nach hinten In den Vordergrund stellen In den Hintergrund stellen

Objekte gruppieren und ausrichten

Es kann sehr nützlich sein, mehrere Objekte miteinander zu gruppieren, um Sie als eine Einheit zusammen verschieben zu können, und mehrere Objekte gleichmäßig zu verteilen, um nicht jedes einzelne verschieben zu müssen. Diese Werkzeuge erlauben Ihnen solche Funktionen:



Gewählte Objekte oben ausrichten

Gewählte Objekte unten ausrichten

Gewählte Objekte links ausrichten

Gewählte Objekte rechts ausrichten Gewählte Objekte zentriert horizontal ausrichten

Gewählte Objekte zentriert vertikal ausrichten



Gewählte Objekte sperren Sperrung gewählter Objekte aufheben Gewählte Objekte gruppieren



Gruppierung aufheben

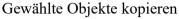
Werkzeuge Objekte spiegeln

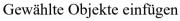


Werkzeuge bearbeiten



Gewählte Objekte ausschneiden





Gewählte Objekte löschen



Letzten Befehl rückgängig machen. Jeder Klick macht den letzten Befehl wieder rückgängig bis zu dem als Maximum eingegeben Limit in den Design Eigenschaften.

Werkzeuge Bildschirmansicht



Normale Farbe anzeigen (alle Ebenen)



Nur Ebene Cyan anzeigen



Nur Ebene Magenta anzeigen



Nur Ebene Yellow anzeigen

Nur Ebene Black anzeigen



Gitterlinien anzeigen



Statt Gitterlinien nur Punkte anzeigen

Gitterlinien nicht anzeigen



Einzoomen



Auszoomen



Zoom Entwurf auf Fenstergröße einpassen



Fenster überlappend



Fenster mit aktuell aktivem Entwurf maximieren

Datei - Operationen



Mit neuem Entwurf starten



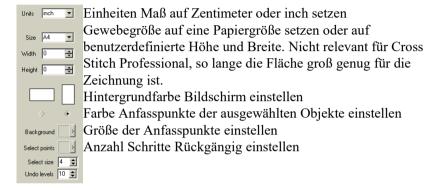


Existierenden Entwurf öffnen Entwurf speichern

Entwurf unter neuem Namen speichern Entwurf zu wmf, dxf oder bmp exportieren

Andere Werkzeuge

Alle Objekte auswählen
Eigenschaften Entwurf – Eigenschaften des Entwurfs
anzeigen/verbergen



DP Zeichnen konfigurieren

In dem Menü "Ansicht" gibt es Einstellungen, um die diversen Werkzeugleisten ein- oder auszublenden. Außerdem können Sie jede Werkzeugleiste frei verschieben, indem Sie auf die vertikale Linie links in der Leiste klicken. So kann jede Werkzeugleiste eine frei schwebende Palette sein oder an jedem Bildschirmrand angedockt werden.

Zu Cross Stitch Professional zurückkehren

Wenn Sie DP Zeichnen von Cross Stitch Professional aus gestartet haben,

können Sie mit dem aktuellen Entwurf zurückkehren, indem Sie im Menü Datei "Mit aktuellem Entwurf zurückkehren" wählen. Dann kehren Sie mit dem ausgewählten Entwurf in das Hauptprogramm zurück und alle anderen Dateien werden nicht gespeichert. Falls Sie mehrere Entwürfe geöffnet haben und diese speichern möchten, müssen Sie im Menü "Datei" auf "Speichern" klicken, bevor Sie zu Cross Stitch Professional zurückkehren.

Wenn Sie DP Zeichnen als separates Programm gestartet haben, sollten alle Entwürfe vor dem Schließen gespeichert werden. Dann können Sie mit "Programm beenden" im Menü "Datei" das Programm schließen.

S2 - Editor Benutzerdefinierbare Stiche

Der Editor für benutzerdefinierbare Stiche ermöglicht Ihnen, Ihre eigenen Stich-Typen zu kreieren, die dann auch in der entsprechenden Werkzeugleiste erscheinen. Sie können das Erscheinungsbild für die Werkzeugleiste, am Bildschirm, im Zählmusterausdruck und in der Anweisung bestimmen. Um den Editor zu starten, klicken Sie "Stich Editor" im Menü Einstellungen. Dann müssen Sie zuerst einen Namen für den Stich eingeben. Dieser erscheint dann sowohl als Tool-Tip wie auch als Dateinamen beim Speichern. Als nächstes geben Sie die Höhe und Breites des Stichs an. Dieses bestimmt die Größe auf dem Gewebe und auf dem Zählmuster. Die Zahl, die eingegeben werden muss, entspricht den Kästchen im Zählmuster. Sie können aber später diese Zahl noch ändern, ohne eine existierende Zeichnung zu verlieren.

Sie können nun den Stich zeichnen, indem Sie eine der drei Linien-Zeichenwerkzeuge benutzen, die ähnlich wie die Rückstiche im normalen Programm funktionieren.

Das blaue Werkzeug springt zur nächstgelegenen Gitterlinie
Das grüne Werkzeug springt zum nächstgelegenen Einstichloch.
Das rote Werkzeug springt zur 1/10 der Gitterlinie für feine Zeichnungen.
Zusätzlich gibt es andere Einstellungen, die Sie ändern können, bevor Sie eine Linie zeichnen:

Erste / Zweite Farbe

Die erste Farbe ist die Hauptfarbe des Stichs, die Sie aus dem Menü Palette des Hauptprogramms wählen können wie alle anderen Stich-Typen auch. Linien, die in der zweiten Farbe gezeichnet werden, werden in einer zweiten wählbaren Farbe erscheinen, wenn das Hauptprogramm dieses erlaubt. Dann können Sie in einem Stich-Typ 2 Farben wählen.

Anzahl der Fäden

Sie können die Anzahl der Fäden für jede Linie spezifizieren. Dann erscheint die Linie dicker, je mehr Fäden Sie gewählt haben.

Symbol Werkzeugleiste

Wenn Sie den Reiter für das Symbol für die Werkzeugleiste wählen, können Sie definieren, wie der Stich in der Werkzeugleiste aussehen soll.

Automatisches Bild

Dieses ist die einfachste Option und erzeugt eine verkleinerte Version der gezeichneten.

Benutzerdefiniertes Bild

Dieses erlaubt Ihnen, Ihr eigenes Symbol in der Werkzeugleiste zu kreieren. Wählen Sie diese Option und klicken dann auf die Schaltfläche Editieren. Damit starten Sie DP Bild, in dem Sie das Symbol zeichnen können. Falls Sie bereits eine Zeichnung haben, können Sie es in DP Bild laden. Oder Sie können es in DP Bild selbst zeichnen.

Wenn Sie dann DP Bild verlassen, werden Sie Ihr Symbol sehen.

Bild Zählmuster

Als nächstes wählen Sie den Reiter "Bild Zählmuster", um das Erscheinungsbild zu zeichnen, welches im Ausdruck oder Export des Zählmusters erscheinen soll.

Linien benutzen

Dieses ist die einfachste Option und erzeugt einfache Linien, die genau wie das Bild für die Bildschirmdarstellung verlaufen.

Benutzerdefinierte Zeichnung

Wenn Sie nicht die Option für die einfachen Linien benutzen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Editieren, um DP Zeichnen zu starten. Damit können Sie das Bild zeichnen, welches im Druck erscheinen soll. DP Zeichnen ist ein Vektor-Programm, d.h. Sie können die Zeichnung in jeder beliebigen Größe anfertigen und sie wird ohne Qualitätsverlust in die benötigte Stichgröße skaliert.

Bitte lesen Sie für Details im Kapitel DP Zeichnen nach, aber beachten Sie folgende Punkte, wenn Sie die Zeichnung kreieren:

Die Gewebegröße ist hier nicht relevant, da alle gezeichneten Linien gruppiert und zusammen auf die benötigte Größe im Ausdruck skaliert werden.

Die gezeichneten Elemente füllen auf jeden Fall immer die ganze Kästchengröße aus. Falls Sie um den Stich herum etwas Abstand zur Gitterlinie haben möchten, zeichnen Sie hinter dem Stich ein ungefülltes größeres Rechteck.

Jedes Objekt in pur Magenta (CMYK = 0,100,0,0) wird zur aktuellen Stich-Farbe.

Jedes Objekt in pur Cyan (CMYK = 100,0,0,0) wird zur aktuellen zweiten Stich-Farbe.

Jede andere Farbe oder Farbverlauf wird gedruckt, wie gezeichnet. Benutzerdefinierbare Stiche können keinen Text verarbeiten, d.h. Text wird in der Schriftgröße gedruckt, die Sie beim Erstellen gewählt haben und nicht auf die im Ausdruck benötigte Größe im Zählmuster skaliert.

Anweisungen für Stiche

Sie können für die Stiche Anweisungen hinterlegen. Gehen Sie dazu zum Reiter Anweisungen und klicken auf Editieren. Damit starten Sie DP Word, mit dem Sie die Anweisungen schreiben können. Um Graphiken dort einzubinden, können Sie diese von der Windows Zwischenablage einfügen – siehe auch Kapitel DP Word für detaillierte Beschreibung.

Wenn Sie DP Word verlassen, werden die Beschreibungen im Reiter Anweisungen sichtbar.

Momentan müssen Sie die Anweisungen von DP Word drucken. In Zukunft wird es vielleicht auch möglich sein, die Anweisungen von der Haupt-Dialogbox für Drucken zu drucken.

S3 - Bildschirm benutzerdefiniert einrichten

Eine spezielle Funktion dieser Version von Cross Stitch Professional für Windows ist, dass Sie die meisten Bildschirmelemente frei bewegen können, um diese individuell arrangieren zu können.

Wenn Sie sich die einzelnen Werkzeugleisten genau anschauen, werden Sie an der Linken Seite einen Trennstrich erkennen.



Wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen, ändert er das Aussehen und Sie können diese Werkzeugleiste frei über den gesamten Bildschirm bewegen. Wenn Sie sie aus der Werkzeugleiste herausziehen, verwandelt er sich in eine eigenständige, frei platzierbare Symbolleiste:



Diese kann nach Belieben am Bildschirm verschoben werden, so dass Sie sie stets dort im Zugriff haben, wo Sie sie gerade brauchen. Wenn Sie sie wieder in die Werkzeugleiste zurückschieben, dockt sie wieder an diese an und kehrt zu Ihrem normalen Aussehen zurück.

Außerdem können die Werkzeugleisten nicht nur an der im allgemeinen üblichen Stelle oben am Bildschirmrand angedockt werden, sondern an jeder Seite des Bildschirmes. Wenn Sie eine eigenständige, frei platzierbare Symbolleiste an eine Seite des Bildschirms verschieben, wird sie dort angedockt.

Andere Komponenten, die bewegt, angedockt oder sogar in der Größe verändert werden können sind die Farbpalette, das Fenster für die X/Y Koordinaten und das Übersichts-Fenster. Sogar das Menü kann verschoben werden.

Motiv-Bibliothek

Die Motiv-Bibliothek wird nur angezeigt, wenn Sie auf das entsprechende Symbol in der Werkzeugleiste klicken. Standardmäßig wird sie dann am unteren Bildschirmrand angedockt.

Sie können Sie auch an jeder anderen Bildschirmseite andocken, aber es nicht zu empfehlen, die Motiv-Bibliothek und die Farbpalette an unterschiedlichen Stellen zu platzieren.

Um die Motiv-Bibliothek z.B. Vertikal anzudocken, ziehen Sie sie zuerst in den Bildschirm, um sie zu einer Symbolleiste zu machen:



Nun verkleinern Sie das Fenster auf die gewünschte Breite:



Docken Sie das Fenster an einer Bildschirmseite an. Die Breite wird dieselbe bleiben, aber die Länge wird nun über die gesamte Bildschirmhöhe gehen:



S4 - DPText

DPText ist ein Textverarbeitungsprogramm, welches in der Publisher - Version für Text-Objekte und Farbschlüssel-Objekte zur Verfügung steht. Die meisten Werkzeuge und Befehle werden Ihnen vertraut sein, wenn Sie schon einmal mit einem Textverarbeitungsprogramm gearbeitet haben. Obwohl Sie auch in DPText Dateien speichern und öffnen können, brauchen Sie das mit Publisher Text-Objekten nicht separat tun, da diese mit gespeichert werden, wenn Sie das Muster speichern.





Rückgängig

Wiederherstellen

Tabelle einfügen

Reihe auswählen

Reihe einfügen

Reihe löschen

Spalte einfügen

Spalte löschen

Spalte auswählen

Zellen teilen

Zellen verbinden

Rahmen ausschalten

Rahmen einschalten

Rahmenlinien innen

Rahmenlinien außen

Linker Rahmen

Rechter Rahmen

Oberer Rahmen

Unterer Rahmen

Aufzählungszeichen

Nummerierung



Zum Muster zurückkehren mit dem aktuellen Text.

Alle Bearbeitungen abbrechen und zum Muster zurückkehren.

Wählen Sie einfach die gewünschten Schriftart, Grad, Farbe und andere Attribute und schreiben Sie den Text und klicken OK.

Graphiken hinzufügen

Graphiken können an der aktuellen Cursorposition zum Text zugefügt werden. Die hinzuzufügenden Graphiken müssen sich in der Windows Zwischenablage befinden, indem sie vorher von aus anderen Anwendung dorthinein kopiert worden sind. Um sie nun einzufügen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und klicken die Einfg-Taste. Die Graphik erscheint dann in DPText.

Um ein Graphik-Objekt in der Größe zu verändern, wählen Sie es in DPText zuerst aus, indem Sie ein Fenster darum ziehen. Dort erscheint nun unten rechts der Mauszeiger für Größenänderung. Klicken und ziehen Sie, um die Größe zu verändern.

Sonderzeichen

Buchstaben wie © und ® können leicht hinzugefügt werden, indem Sie das Menü Einfügen benutzen. Wählen Sie "Symbol" aus dem Menü, um die Sonderzeichen aufzurufen und klicken dann auf das gewünschte.

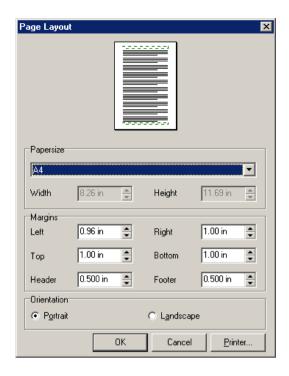
Tabellen einfügen

Eine neue Tabelle kann eingefügt werden, indem Sie auf das Symbol "Tabelle einfügen" in der Werkzeugleiste klicken oder "Tabelle" aus dem Menü Einfügen wählen. Mit dem Menübefehl haben Sie eine größere Kontrolle über die Eigenschaften der eingefügten Tabelle.

Menü Eigenschaften

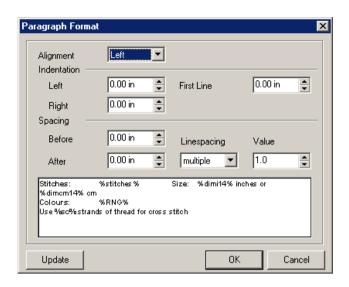
Das Menü Eigenschaften erlaubt die Einstellungen für die Seite, Seitenränder, Absatz und Tabstopps.

Seite einrichten



Für die Seitengröße kann entweder eine vorgegebene Seitengröße ausgewählt oder eine eigene eingegeben werden. Für den Super-Farbschlüssel sollten Sie die Papiergröße des Druckers wählen, mit dem Sie meistens drucken. Für ein Farbschlüssel-Objekt der Publisher-Version wählen Sie die minimalsten Dimensionen, um alle Informationen anzuzeigen

Absatz formatieren



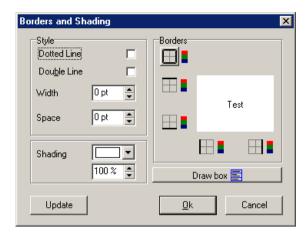
Absätze können links- oder rechtsbündig ausgerichtet sein, zentriert oder im Blocksatz.

Links und rechts können Einzüge angegeben werden, sowie ein Erstzeileneinzug.

Abstände können für vor und nach dem Absatz angegeben werden.

Wenn der Zeilenabstand für Mehrfach gewählt ist, definiert der eingegebene Wert die Anzahl der Zeilen (inklusive Dezimalstellen). Sie können für diesen Wert aber auch eine bestimmte Zahl in Inch wählen – entweder einen exakten Wert oder zumindest einen spezifizierten Wert. Eine Vorschau zeigt Ihnen das Ergebnis an.

Rahmen



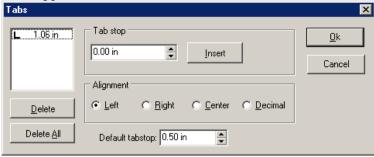
Ein Absatz kann auch Rahmen haben, an einer beliebigen Seite oder an allen. Die Linienart kann gestrichelt oder doppelt sein, je nachdem welchen Linientyp Sie benutzen.

Mit der Länge definieren Sie die Strichlänge für die gestrichelte Rahmenlinie.

Mit dem Abstand definieren Sie den Abstand zwischen der Rahmenlinie und dem Text.

Mit der Schattierung definieren Sie die Farbe der Füllung, wenn Sie die Box farbig füllen möchten. Sie können die Grundfarbe und den Grad der Schattierung wählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorschau, um das Ergebnis im Zeichenfenster zu kontrollieren. In dieser Dialogbox kann die Füllung nicht in der Vorschau angezeigt werden.

Tabstopps



Die obere linke Box zeigt die aktuellen Tabstopps und deren Positionen vom linken Seitenrand an.

Um einen Tabstopp zu löschen, klicken Sie den gewünschten an und klicken auf Entfernen.

Um einen Tabstopp hinzuzufügen, geben Sie die gewünschte Position in Inch unter Tabstopp ein und klicken auf Einfügen.

Die standardmäßige Einstellung für die Tabstopps definiert, an welche Stellen die Tab-Taste den Mauszeiger bewegt, wenn keine manuellen Tabs gesetzt sind.

S5 - Vorlagen formatieren

Vorlagen werden für den Super-Farbschlüssel und das Farbschlüssel-Objekt der Publisher-Version benutzt. Diese können benutzerdefiniert eingerichtet werden und sind dennoch mit dem Entwurf verknüpft, um die aktuellen Informationen des Designs entsprechend zu beinhalten.

Die Vorlagen können mit DPText editiert werden – dem integrierten Textverarbeitungssystem in diesem Programm. Diese Dateien können im Rich Text Format (rtf) gespeichert werden. Dieses RTF-Format ist kompatibel mit den meisten anderen Windows Textverarbeitungssystemen. Es speichert nicht nur den Text, sondern auch die Formatierung.

Textmarken einsetzen

Vorlagen arbeiten mit sogenannten "Textmarken", die in das Dokument eingefügt werden können, um dort mit bestimmten Werten zu arbeiten. Zum Beispiel:

Das Symbol für die erste Garnfarbe ist %s1%

Und wird von dem Programm geändert in:

Das Symbol für die erste Garnfarbe, welches ist ▼

Wie auch immer das Muster aussieht, wird das korrekte Symbol eingefügt, das die erste Garnfarbe in diesem Muster repräsentiert.

Indem wir für die folgenden Zeilen %s2% und %s3% etc wiederholen, erstellen wir einen einfachen Farbschlüssel.

Es stehen viele Textmarken zur Verfügung, mit denen wir komplette Farbschlüssel für Kreuzstiche, Rückstiche und allgemeine Musterinformationen erstellen können.

Wenn Sie die standardmäßige default.rtf Vorlage bearbeiten, die im Programm enthalten ist (im Verzeichnis Vorlagen), können Sie erkennen, wie der Einsatz von Tabellen beim Positionieren von Text hilft.

Es gibt spezielle Fälle, in denen wir Tabellen mit variabler Länge erzeugen können – wir können ja, wenn wir eine Tabelle erstellen, nicht wissen, wie lang die Tabelle für ein willkürliches Design sein muss:

- 1. Für den Fall, dass irgendwelche Textmarken, nachdem Sie ersetzt worden sind, noch nicht besetzt worden sind z.B. wir haben 20 Symbole spezifiziert, aber nur 19 Farben benutzt sucht das Programm zuerst nach Paaren von @@ Symbolen. Falls die Textmarken zwischen Paaren dieser Symbole sind, wird der gesamte Text zwischen diesen entfernt. Dieses nun ermöglicht uns, einen Text zu spezifizieren, der zu jeder Farbe zugeordnet werden kann, aber nicht erscheint, wenn die Farbe nicht benutzt wird. Wenn Sie die standardmäßige Vorlage bearbeiten, können Sie erkennen, dass sie diese Symbole für jede Zeile des Farbschlüssels benutzt. Wenn es keine ungefüllten Textmarken zwischen den Symbolen gibt, werden nur die @ Symbole gelöscht.
- 2. Nachdem der Text zwischen den @@ Symbolen entfernt wurde, entfernt das Programm alle anderen Textmarken, denen kein Wert zugeordnet wurde. So werden, auch wenn wir noch nicht einmal spezifiziert haben, welcher Text entfernt werden soll, keine unerwünschten Textmarken in unserem Dokument gedruckt.

Falls es komplett leere Zeilen in der Tabelle gibt, entfernt das Programm diese. Wenn wir also leere Zeilen für nicht benutzte Farben haben, passt sich die Tabellenlänge der Anzahl der benutzten Farben an.

Komplette Liste aller verfügbaren Textmarken

%s1%	Symbol für Kreuzstich Farbe 1
%n1%	Farbnummer für Kreuzstich
	Farbe 1
%na1%	Farbname für Kreuzstich Farbe
	1
%bs1%	Symbol für Rückstich Farbe 1
%bn1%	Farbnummer für Rückstich
	Farbe 1
%bna1%	Farbname für Rückstich Farbe
	1
%Title%	Titel Design
%designer%	Name des Designers
%ifoverlap%	Null string, wenn Überlappung

	spezifiziert
%year%	Aktuelles Jahr
%date%	Aktuelles Datum
%stitches%	Design-Größe in Stichen
%RNG%	Name der Farbkarte
%sc%	Anzahl der Fäden für
	Kreuzstich
%sb%	Anzahl der Fäden für
	Rückstich
%msc%	Anzahl der Fäden für
	Kreuzstich für Maschine
%msb%	Anzahl der Fäden für
	Rückstich für Maschine
%dimi14%	Dimensionen in Inch für
	14fädig
%dimcm14%	Dimensionen in cm für 14fädig
@@ @@	Zwischen @@ löschen, falls
	irgendwelche % undefiniert

S6 - Spezielle Funktionen der Publisher-Version

Die Funktionen der Publisher – Version befinden sich in einer speziellen, verschiebbaren Werkzeugpalette. Diese Palette wird angezeigt oder ausgeblendet, indem Sie auf das "P" in der Haupt-Werkzeugleiste klicken. Die zusätzlichen Befehle in der Publisher – Version sind in erster Linie Funktionen, um das Muster zu kommentieren und professionell zu beschriften, weniger, um Stiche hinzuzufügen, und bieten dafür einige sehr leistungsstarke Möglichkeiten:

Aa

Publisher Text-Objekte

Ein Publisher Text-Objekt ist dazu da, dem gedruckten Muster einen Textbereich für Anleitungen, Bemerkungen, Copyright oder Titel etc. hinzuzufügen.

Obwohl dieser Bereich Text-Objekt genannt wird, kann er auch Graphiken beinhalten, so dass Sie Illustrationen oder z.B. Ihr Logo einfügen können.

Die Text-Objekte werden durch ein in das Programm integriertes Textverarbeitungsprogramm (DPText) erzeugt, welches exakte Kontrolle über die Formatierung des Textes gibt.

Um ein Publisher Text-Objekt zu erzeugen, wählen Sie das entsprechende Werkzeug und einen Bereich im Muster, wo Sie das Text-Objekt platzieren möchten. Dazu klicken Sie mit der linken Maustaste in die obere linke Ecke dieses Bereiches und halten dabei die Maustaste gedrückt. Dann bewegen Sie den Mauszeiger zu der unteren rechten Ecke des gewünschten Bereiches und dann die Maustaste los Nun öffnet sich lassen Textverarbeitungsprogramm und die Seitenbreite entspricht der gewählten Breite des ausgewählten Bereiches, so dass sich der hinzugefügte Text dort einpassen wird.

Benutzen Sie dieses Textverarbeitungsprogramm, um Text und Graphiken einzufügen und bestätigen Sie mit OK, um zum Muster zurückzukehren. Dort sehen Sie nun den korrekt formatierten Text in dem zuvor gewählten Bereich. Falls die Spalte zu kurz für die Anzahl der Reihen ist, wird diese automatisch verlängert.

Ein Publisher Text-Objekt verändern

Da das Publisher Text-Objekt nun in ganz normales Objekt ist, können Sie es mit dem Standard-Werkzeug "Objekt auswählen" auswählen und frei im Muster bewegen und vergrößern oder verkleinern.

Wenn Sie ein Publisher Text-Objekt vergrößern oder verkleinern, arbeitet das Textverarbeitungsprogramm immer noch im Hintergrund und formatiert den Text entsprechend neu. Wenn Sie z.B. eine linksbündige Spalte haben und die Breite des Objekts verringern, passt sich der Text automatisch der neuen Spaltenbreite an. Bitte beachten Sie dabei dann aber, dass die Verringerung der Breite eine Verlängerung der Höhe mit sich zieht. Falls nötig, wird der Text außerhalb der Box angezeigt. Aber es ist empfohlen, auch die Höhe entsprechend anzupassen.



Um den Text oder Graphiken innerhalb des Objekts zu bearbeiten, wählen Sie es zuerst mit dem Werkzeug "Objekt auswählen" aus und klicken dann auf das Werkzeug "Ausgewähltes Objekt bearbeiten". Der Text öffnet sich nun wieder im Textverarbeitungsprogramm mit der Seitenbreite entsprechend der Breite des gewählten Bereiches. Führen Sie die gewünschten Änderungen durch und klicken dann wieder auf OK.

Publisher Ausschnitt



Ein Ausschnitt ist eine Form, die in jede beliebige Position im Muster werden kann. Normalerweise sollte die Farbe Hintergrundfarbe (erste Farbe in der Palette) sein. Damit erzeugen Sie einen "Ausschnitt" der gewählten Form auf dem Raster. Dieses ist besonders nützlich in Kombination mit dem Publisher Text-Objekt, da es einen planen Hintergrund für den Text erzeugt. Beachten Sie dabei, dass jedes Text-Objekt automatisch in den Vordergrund zu einem Ausschnitt gesetzt wird, so dass es keine Rolle spielt, welches Objekt zuerst kreiert wird. Falls der Text einmal hinter dem Ausschnitt verschwinden sollte, erneuern Sie den Bildschirm einfach mit dem Aktualisierungswerkzeug. Natürlich können Sie auch farbige Ausschnitte erzeugen, wenn Sie eine andere als die Hintergrundfarbe wählen.

Um einen Ausschnitt zu erzeugen, wählen Sie die gewünschte Farbe und das Werkzeug der gewünschten Form und zeichnen den Bereich wie sonst mit den anderen Befehlen für Bereiche.

Ein Publisher Ausschnitt ist ein weiteres Objekt und kann als solches geändert und bewegt werden mit den Befehlen Objekt Auswählen und Ausgewähltes Objekt Bearbeiten.

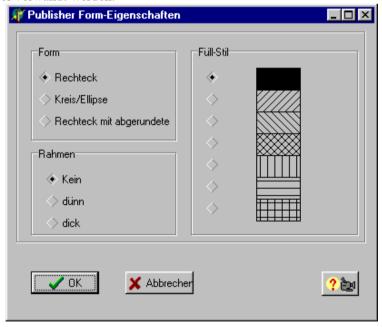
Wenn Sie einen Ausschnitt verändern möchten, stehen Ihnen dazu einige zusätzliche Möglichkeiten zur Verfügung:

Ausschnitt-Rand

Der Ausschnitt kann mit keinem, einem dünnen oder dicken Ausschnittrand versehen werden. Dieser erscheint als eine schwarze Linie rund um den Ausschnitt.

Art der Füllung

Die Standardfüllung erscheint als plane Farbe, aber statt dessen können auch Muster verwandt werden.



Form

Sie können die Form eines jeden Ausschnitts in jede verfügbare Form verändern, ohne diesen löschen und neu erstellen zu müssen.

Beschriftungsfelder



Ein Beschriftungsfeld ist ähnlich wie ein Ausschnitt, aber beinhaltet einen Hinweispfeil an einer Ecke, um auf den zu beschreibenden Gegenstand näher hinzuweisen.

Beschriftungsfelder gibt es in rechteckiger und gerundeter Form mit Hinweispfeilen in jeder Ecke.

Ein Beschriftungsfeld ist zwar in gewisser Weise auch ein Ausschnitt und kann mit dem Befehl Ausgewähltes Objekt Bearbeiten in Größe und Position verändert werden, aber nicht wie ein Ausschnitt weiter in Farbe und Füllung.

Pfeile



Pfeile können dem Design genauso wie Ausschnitte hinzugefügt werden. Sie ziehen genauso ein Rechteck, welches dann diagonal mit einem Pfeil gefüllt sein wird. Pfeile sind immer schwarz und in 4 Richtungen verfügbar.



Farbschlüssel-Objekt erstellen

Dieses Werkzeug kann benutzt werden, um Farbschlüssel an jeden beliebigen Platz auf dem Design zu platzieren. Im Prinzip ist dieses ein Publisher Text-Objekt, welches jedes Symbol und Farbbeschreibung darstellen kann, das im Design verwendet wird. Stellen Sie beim Druck in der Dialogbox dann sicher, dass der Farbschlüssel ausgeschaltet ist, wenn Sie vermeiden möchten, dass der Standard-Schlüssel ebenfalls gedruckt wird.

Um einen Farbschlüssel zu erzeugen, klicken Sie das Werkzeug an und in die obere linke Ecke, wo der Schlüssel platziert werden soll.

Um einen Schlüssel zu verändern, wählen Sie das Objekt mit dem Objekt Auswählen – Werkzeug aus und klicken Ausgewähltes Objekt Bearbeiten. DPText wird sich öffnen und der Text kann nach Belieben geändert werden.

Bitte beachten Sie, dass keine Verknüpfung zwischen dem Schlüssel und dem Muster als solchem besteht, so dass, sobald Sie die Farbe im Muster ändern, der Schlüssel entsprechend manuell geändert werden muss.

Die Formatierung dieses Farbschlüssels ist in der Datei pubkey.rtf im Verzeichnis Vorlagen definiert und ist dasselbe, wie beim Super-Farbschlüssel in Kapitel S3 beschrieben. Sie können den Super-Farbschlüssel – Editor benutzen, um die Vorlage für diesen Farbschlüssel zu öffnen, zu bearbeiten und zu speichern. Benutzen Sie dazu die entsprechenden Werkzeuge der Dialogbox.



Farbschlüssel für ausgewählten Bereich

Dieser Befehl erzeugt ein Farbschlüssel-Objekt nur für einen ausgewählten Bereich im Design. Das ist sehr nützlich, wenn Sie ein Blatt mit kleinen Mustern vorbereiten

Um dieses Werkzeug zu benutzen, klicken Sie es an und ziehen einen rechteckigen Bereich über die gewünschte Fläche des Musters auf. Dann zeigt der Farbschlüssel nur die Farben, die sich innerhalb dieses Bereichs befanden. Wählen Sie das Objekt mit dem Objekt Auswählen – Werkzeug aus, um den Farbschlüssel an die gewünschte Position zu verschieben.

Hilfslinien

Die Publisher-Version stellt Ihnen zum kreieren von Designs Hilfslinien zur Verfügung. Diese sehen im Prinzip wie Rückstichlinien aus, werden aber niemals mit gedruckt. Sie können diese Hilfslinien als Konstruktions-Linien beim Erstellen Ihres Designs benutzen, um z.B. exakte Positionierung von Stichen zu gewährleisten. Die Hilfslinien können ein- und ausgeschaltet und in der Farbe verändert werden, um im Design gut sichtbar zu sein.



Standard - Hilfslinien. Arbeitet in der gleichen Weise wie Rückstiche.



Hilfslinien mit halber Rasterweite. Arbeitet in der gleichen Weise wie Rückstiche mit ½ Rasterweite.



Bis zu Hilfslinien füllen. Arbeitet in der gleichen Weise wie das Standard-Füllwerkzeug für

Rückstiche, aber sieht die Hilfslinien als Begrenzung.

Farbe der Hilfslinien ändern. Ändert die Farbe der Hilfslinien, so dass sie mit der aktuell gewählten Farbe dargestellt werden. Hier können Sie auch die Hilfslinien ein- und ausschalten und die Breite der Hilfslinien ändern.

S7 - Spezial-Stiche

Auf der Hauptwerkzeugleiste finden Sie ein Werkzeug, das mit einem "S" gekennzeichnet ist. Dieses ist die Funktion für die Spezial-Stiche. Indem Sie auf diesen Knopf klicken, können Sie die Palette für die Spezial-Stiche entweder anzeigen oder wieder verbergen.

Die Palette der Spezial-Stiche enthält eine Reihe von verschiedenen Stichen, die für viele verschiedene Stickarbeiten interessant sind. Um dem Design einen solchen Stich hinzuzufügen, klicken Sie auf den gewünschten Stich und mit der linken Maustaste dorthin, wo Sie die obere linke Ecke des Stiches platzieren möchten.

Da diese Stiche eher für allgemeine Stickarbeiten gedacht sind, bei denen man meist Zählstoffe verwendet, gibt es hier auch halbe Kreuzstiche, die über nur ein halbes Gitterraster gehen. Außerdem kann die Breite einiger Stiche nicht unbedingt ein Vielfaches einer Kreuzstichbreite sein.

Falls ein Stich falsch platziert ist, können Sie das Werkzeug Spezialstich Verschieben aus der Palette verwenden. Wählen Sie diese Funktion und verschieben den entsprechenden Stich an die gewünschte Stelle.

Die Stiche können wieder gelöscht werden, indem Sie mit dem gewählten Stich und der rechten Maustaste wieder auf den entsprechenden Stich klicken. Falls sich Stiche überlagern, können Sie die Stiche selektieren, indem Sie in die obere linke Ecke des Stiches klicken. Ein Klick an dieser Position gibt dem Stich Priorität. Wenn Sie dann an eine Stelle klicken, die nicht mit einer oberen linken Ecke eines Stiches korrespondiert, wird der erste Stich, der an dieser Stelle gefunden wird, gelöscht.

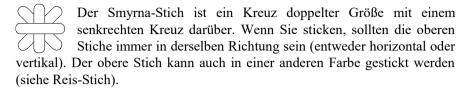
Reis-Stich



Der Reis-Stich besteht aus einem großen Kreuz über 4 Gewebeeinheiten. Diesem sind an jeder Ecke diagonale Stiche über 2 Gewebeeinheiten hinzugefügt. Das Programm zeigt jeden Stich in nur einer Farbe an, aber es ist natürlich möglich, die

diagonalen Stiche auch in einer anderen Farbe zu sticken. Um dieses im Muster zu dokumentieren, beschreiben Sie es in der Anleitung oder benutzen ein Beschriftungsfeld oder einen Pfeil in Verbindung mit einem Publisher Text-Objekt.

Smyrna-Stich



Gleichseitiger Sternstich



Der Gleichseitige Sternstich besteht aus 8 Stichen, die von einem Zentrum ausstrahlen. Er wird gestickt, indem man an der oberen rechten Ecke anfängt und im Uhrzeigersinn arbeitet. Jedes Segment beginnt außen und endet im Loch des Zentrums.

Senkrechtes Kreuz



Das senkrechte Kreuz ist ein einfacher Kreuzstich, der um 45⁰ gedreht ist.

Quadratischer Strahlenstich



Der Quadratische Strahlenstich besteht aus einer Reihe von strahlenförmigen Stichen aus einem Zentrum, die zusammen ein Quadrat formen. Er wird gestickt, indem man an der oberen rechten Ecke anfängt und im Uhrzeigersinn arbeitet. Jedes Segment

beginnt außen und endet im Loch des Zentrums. Es kann dabei notwendig sein, vorher das Loch des Zentrums ein wenig zu vergrößern, abhängig von Stoff und Dicke des verwendeten Garnes.

Diamant Sternstich



Der Diamant Sternstich wird ähnlich wie der Quadratische Strahlenstich gearbeitet, nur dass durch die verschiedene Länge der Stiche die Form eines auf die Spitze gestellten Quadrates erzeugt wird.

Runder Strahlenstich



Runde Strahlenstich ist eine weitere Variation des Ouadratischen Strahlenstiches, nur dass er eine runde Form erhält.

Perlstich



Der Perlstich wird über nur eine Gewebeeinheit gearbeitet und ist somit halb so groß wie ein normaler Kreuzstich. Er ist daher anders als der ½ Stich aus der Hauptwerkzeugleiste, der über zwei Gewebeeinheiten gearbeitet wird und damit genauso groß wie ein normaler Kreuzstich ist.

Kreuzstich mit ½ Rasterweite

Dieser Stich steht als horizontaler Kreuzstich und als vertikaler Kreuzstich zur Verfügung. Dieser Stich hat entweder nur die halbe Höhe oder nur die halbe Breite eines normalen Kreuzstiches. Er kann sehr gut für feine Details eingesetzt werden.

Kreuzstich mit ½ Rasterweite sind die einzigen Spezialstiche, die mit dem normalen Kreuzstichsymbol gedruckt werden. Die Symbole werden verkleinert dargestellt und erscheinen nebeneinander, bzw. übereinander.

Kreuzstich mit ½ Rasterweite können auch das Gitterraster überschneiden.

Andere Stiche

Es ist möglich, dass der Palette der Spezial-Stiche weitere hinzugefügt werden, nachdem das Handbuch gedruckt worden ist. Jede Anregung und Vorschläge für zusätzliche Stiche sind herzlich willkommen!

S8 - Farbseparationen

Damit Sie Farbseparationen für Siebdruckverfahren ausdrucken können, ist diese Option den möglichen Formaten in der Dialogbox für Drucken hinzugefügt. Diese Möglichkeit finden Sie nur in der Publisher - Version. Die Farbseparationen für Siebdruckverfahren separiert die tatsächlichen verwendeten Farben und ist nicht mit der CMYK 4- Farbseparation für das normale Offset-Druckverfahren zu verwechseln! Das Programm bietet eine ungewöhnlich hohe Farbseparation für bis zu 219 Farben an. Damit haben Sie die Möglichkeit, für jede mögliche Farbe im Design eine Farbseparation auszudrucken.

Wenn sie diese Option für Farbseparation gewählt haben, erscheint folgende Dialogbox:



Der Druckmodus wird automatisch auf Farbkästchen eingestellt, die Dialogbox erlaubt jedoch noch eine Auswahl zwischen Farbe und Schwarz/Weiβ-Druck. Normalerweise ist der Ausdruck immer in Schwarz.

Für jede Farbe, die im Design benutzt wird, wird ein Ausdruck angefertigt. In der Überschrift wird die entsprechende Farbnummer angezeigt.

Jeder Film wird normalerweise mit einer leichten Überfüllung gedruckt, damit keine Lücken zwischen den Farben entstehen. Das Maß der Überfüllung für diese Toleranzen wird in Inches angegeben (1 Inch = 2,54 cm). Jeder Klick auf- oder abwärts mit den Pfeiltasten wird die Größe der Überfüllung um einen Pixel beim Drucker erhöhen oder verringern. Sie können auch direkt per Tastatur eine Zahl in die Box eintippen, aber nur die nächstmögliche Pixelanzahl kann gedruckt werden.

Die Überfüllung wird nur auf Stiche angewandt, die benachbarte Stiche in einer Farbe haben, die in der Farbpalette weiter unten liegen. Daher ist es wichtig, die Farbpalette des Designs so zu sortieren, dass die hellen Farben zuoberst erscheinen. Das können Sie sehr leicht erreichen, indem Sie den Befehl Sortieren aus dem Menü Palette verwenden und Umgekehrt nach Intensität sortieren. Sie können dann immer noch per Drag & Drop manuelle Modifikationen vornehmen für Farben, die weniger Deckkraft haben, als die Computerwerte eigentlich anzeigen. Dieses kann ebenso erforderlich sein, wenn Sie fluoreszierende Attribute hinzufügen, um die Standard-Farben zu erweitern.

Bitte beachten Sie, dass die Überfüllung nur mit ganzen Stichen arbeitet und nicht mit Bruchteilen von Stichen.

Es gibt zwei Möglichkeiten von Warnmeldungen, die in dieser Box erscheinen können. Diese erinnern Sie daran, falls Sie in den Optionen das Raster eingeschaltet gelassen haben oder an den Seitenrändern eine Überschneidung gewählt haben. Diese beiden Optionen werden beim Druck der Farbseparation normalerweise nicht benutzt. Auch der Druck des Farbschlüssels sollte vielleicht ausgeschaltet werden, da die Farbnummer immer in der Überschrift mitgedruckt wird.

Es gibt auch einen Knopf zum Abbruch des Drucks der Farbseparation. Dann werden die vorher eingestellten Druckoptionen wieder hergestellt. Der Druckmodus wird auf Farbkästchen eingestellt.

Bitte beachten Sie, dass die Vorschau im Modus Farbseparation nicht möglich ist. Sie können das Seitenlayout überprüfen, bevor Sie diesen Modus aktivieren, wenn Sie das Layout grundsätzlich dabei unverändert lassen.

Momentan können Sie die Farbseparation nicht anders exportieren, als dass Sie einen Postscript-Treiber installieren und die Druckeinstellungen auf In Datei Drucken einstellen.

Sollten Sie Möglichkeiten für Farbseparation benötigen, die Sie hier noch nicht finden, kontaktieren Sie bitte den technischen Support, um weitere Möglichkeiten zu diskutieren.

Lösungen bei Problemen

Die Probleme, die hier beschrieben werden, sind Probleme, die durch Treiber extern angeschlossener Hardware-Geräte verursacht werden können und keine Fehler im Programm der Cross Stitch Professional Software sind.

Fatal errors or strange graphics problems

Einige Video-Graphikkarten ersetzen standardmäßige Windows-Routinen mit eigenen Programmen, um graphische Darstellungen zu beschleunigen. Falls der Treiber für diese Karte einen Fehler hat, kann das zu Problemen führen, die aber kein Fehler der Cross Stitch Professional Software sind. Um festzustellen, ob ein Problem durch ein Problem mit einer Graphikkarte verursacht wird, machen Sie bitte folgendes:

- 1) Wählen Sie "Einstellungen" "Systemsteuerung" vom Windows Start Knopf.
- 2) Machen Sie einen Doppelklick auf das Symbol "Anzeige"
- 3) Klicken Sie auf den Reiter "Einstellungen"
- 4) Klicken Sie auf "Weitere Optionen"
- 5) Klicken Sie auf den Reiter "Leistungsmerkmale"
- 6) Schieben Sie den Regler "Hardwarebeschleunigung" auf "Keine"
- 7) Klicken Sie auf OK, um diese Dialogbox zu schließen
- 8) Klicken Sie auf OK, um den Dialog zu beenden

Starten Sie den Computer neu. Falls das Problem verschwunden ist, können Sie entweder die Hardwarebeschleunigung ausgeschaltet lassen oder die höchste Einstellung finden, die noch korrekt arbeitet.

Wenn Sie einen Entwurf überspeichern, erzeugt das Programm automatisch eine Sicherheitskopie mit demselben Namen und der Extension .bak. So bleibt Ihnen die vorherige Version des Entwurfs erhalten. Die Datei mydesign.xsp wird somit als Sicherheitskopie unter dem Dateinamen mydesign.bak gespeichert. Um eine Sicherheitskopie zu laden, benennen Sie sie in Windows (nicht im Kreuzstichprogramm) um, so dass sie die Extension .xsp hat. Zum Beispiel benennen Sie die Datei in mydesign2.xsp um und öffnen Sie dann im Kreuzstichprogramm.