ARTlink
BERNINA®

On-Line-Benutzerhandbuch

Version 2.0

© URHEBERRECHT 1997–99 FRITZ GEGAUF AG, BERNINA-NÄHMASCHINEN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Das vorliegende Handbuch sowie die darin beschriebene und diesem Buch beiliegende Software oder Teile aus beiden dürfen weder kopiert noch auf irgendeine andere Weise vervielfältigt, übertragen oder anderweitig verbreitet werden. Weiter dürfen keine Teile daraus in Datenbanken gespeichert oder in irgendeiner Form, elektronisch, fotomechanisch, auf Datenträger oder auf irgendeine andere Weise, gespeichert oder übertragen werden, weder in eine gesprochene oder schriftliche noch in eine Computersprache.

ANMERKUNG

Die in diesem Buch dargestellten Bildschirmabbildungen aus der Software sind Arbeitshilfen und dienen dem besseren Verständnis beim Arbeiten mit der Software. Die Abbildungen können unter Umständen in der Software selber leicht von der Darstellung im Buch abweichen.

BEGRENZTE GARANTIE

Fritz Gegauf AG, BERNINA, übernimmt für 90 Tage, beginnend mit dem Tag des Übergangs der Software an Sie, die Garantie, dass das Produkt frei von jeglichen Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Während der Garantiezeit haben Sie die exklusive Möglichkeit, die durch diese Garantie gedeckten Produkte zusammen mit dem Beweis des Erwerbs derselben, BERNINA oder einem autorisierten BERNINA-Händler zurückzugeben. Sie erhalten kostenlosen Ersatz. Allfällige Versand- und Versicherungskosten gehen zu Ihren Lasten. Sie tragen allein das Risiko des Verlusts, der Beschädigung und des Abhandenkommens der Produkte.

Der Erwerber verläßt sich in der Auswahl der Software, die er für seine Zwecke als geeignet ansieht, auf seine eigene Überlegungs- und Urteilskraft und übernimmt das gesamte Risiko bezüglich der Ergebnisse und der Leistung der Software. Das Produkt unterliegt den vom Gesetz geforderten Garantien und Konditionen; Fritz Gegauf AG, BERNINA, lehnt ausdrücklich die Anerkennung aller anderen Garantien und Konditionen ab, seien diese ausdrücklicher oder unausgesprochener Art, einschließlich insbesondere übernimmt Fritz Gegauf AG, BERNINA, keinerlei Gewährleistung für Ertrag daraus, Eignung für besondere Zwecke, Eigentumsrechte anderer und Gesetzesverstösse. Fritz Gegauf AG, BERNINA, übernimmt ausdrücklich keinerlei Garantie dafür, dass die Software den Anforderungen des Erwerbers genügt, dass sie ohne Unterbrechungen oder Fehler laufen oder genau so erscheinen wird, wie in der Begleitdokumentation geschildert.

BESCHRÄNKTE HAFTUNG

Zu dem Maximalausmaß, welches das dafür verantwortliche Gesetz erlaubt, wird Fritz Gegauf AG, BERNINA, oder dessen Software-Entwickler, Vertreter, Büropersonal, Angestelle oder Zweiggesellschaften auf keinen Fall für allfällige folgerechtliche, zufällige oder indirekte Beschädigung (einschließlich Schäden in Verbindung mit Umsatzeinbussen, Betriebsunterbrechungen, Verlust von Betriebsinformation usw.), die dem Käufer widerfährt, verantwortlich sein; egal ob diese vorhersehbar oder unvorhersehbar war, aus dem Gebrauch oder der Unfähigkeit des Gebrauchens der Software und dessen begleitenden Sicherungsgeräten und Kabel und der begleitenden Dokumentation; gleich aus welchem Grund die Haftung verlangt wird und sogar wenn BERNINA oder ein bevollmächtigter BERNINA-Vertreter von der möglichen Beschädigung benachrichtigt worden ist.

Einige Staaten oder Gerichtsbarkeiten erlauben die Ausschließung von zufälliger, folgerechtlicher oder spezieller Beschädigung nicht, sodass die zuvor genannten Beschränkungen hinsichtlich der Haftbarkeit vielleicht nicht auf Sie zutreffen.

BEENDIGUNG

Die Genehmigung, die BERNINA-Software zu benutzen, ist solange gültig, wie Sie die Richtlinien und Konditionen des Nutzungsvertrages befolgen. Die Genehmigung wird automatisch und ohne Benachrichtigung von Fritz Gegauf AG, BERNINA, gelöscht werden, falls Sie es versäumen, die Vereinbarungen des Nutzungsvertrages zu befolgen.

Sie können die Lizenz jederzeit dadurch beenden, dass Sie die BERNINA-Software und allfällige Kopien davon, jegliches verwendetes Sicherungsgerät, -Kabel und alle begleitende Dokumentation an Fritz Gegauf AG, BERNINA, zurücksenden.

Falls Sie irgendwelche Fragen haben, wenden Sie sich bitte an Ihren BERNINA-Händler oder:

die

Fritz Gegauf AG, BERNINA Sewing Machines
CH-8280 Steckborn/Switzerland,

Tel: (41) 052-762 11 11
Fax:: (41) 052-762 16 11

P/N 8100227 REV 1. 10 SEPT 99

Inhalt

Über dieses Handbuch vii

Der Aufbau dieses Handbuchs vii

Aufbau des BERNINA ARTlink-Benutzerhandbuchs viii

Chapter 1 BERNINA ARTlink-Einleitung 1

Über BERNINA ARTlink 1

Erweiterung auf BERNINA artista-Customizer oder -Designer 1

BERNINA artista Customizer 1

BERNINA artista Designer 2

Chapter 2 Die Installation Ihrer Software 3

Die Installation von BERNINA ARTlink 3

Die Installation der Peripheriegeräte 7

BERNINA artista-Stickmaschine 8

Drucker 8

Bildschirmanzeige 8

Die Auswahl des bevorzugten Maßsystems 9

Chapter 3 Erste Schritte 11

BERNINA ARTlink starten 11

BERNINA ARTlink-Fenstermodi 12

Das Öffnen eines Stickmotivs 13

Befehle 14

Mit Werkzeugleisten arbeiten 14

Selecting embroidery designs 15

Rückgängigmachen und Wiederherstellen von Eingaben 16

Zugriff auf die Online-Hilfe 16

Im Online-Handbuch nachschlagen 17

Das 'Gestalten'-Fenster 20

Ausführen 20

Ändern der Hintergrundfarbe und Stoffstruktur 21

Motive messen 23

Distanzen und Abstände auf dem Bildschirm messen 23

Ansicht des Rasters 26

Ansicht des Rahmens 27
Anzeige der Nadelpunkte 28
Motive drucken 29
Motive speichern 31
Die Wiederherstellung nach einer Hardware- oder Software-Störung 34
Dateien schliessen und BERNINA artista beenden 36

Chapter 4 Ein Motiv sticken 39
Motive sticken 39
Ein vorhandenes Motiv sticken 39
Nach dem Sticken 42
Motive auf einer Stickkarte speichern 42
Ein Motiv von der Stickkarte öffnen 44
Die Verwaltung Ihrer Stickkarten 45
Bevor Sie mit dem Sticken beginnen 46
Das Sticken auf verschiedenartigen Stoffen 46

Chapter 5 Einfache Veränderungen 49
Einfache Veränderungen an einem Stickmotiv vornehmen 49
Motive vergrössern oder verkleinern 49

Chapter 6 Motive umformen 51
Objekte auswählen und markieren 51
Die Markierung eines einzelnen Motivs 51
Motive benutzerdefiniert anpassen 53
Das Bewegen von Motiven 53
Das Löschen von Motiven 54
Die Größenveränderung eines Objekts 54
Das Rotieren und Verzerren eines Motivs 56
Die Spiegelung (Umkehren) von Motiven 59
Stickverlauf kontrollieren 60

Chapter 7 Mit Farben arbeiten 63
Änderung der Bildschirmfarbe 66
Fadenfarben wechseln 68
Festsetzen der Fadenfarben in bestehenden Motiven 69

Chapter 8 Benutzerdefinierte Anpassungen für Fortgeschrittene 73
Skalierung von Stickmotiven: Tipps und Limiten 73
Größenbeschränkungen 73
Die Größenveränderung verschiedener Stichtypen 73
Lücken und Leerräume 75

Appendix A Quick Referenz Guide 77

The BERNINA ARTlink Design Fenster 77
Modus-Tasten 77
'Allgemein'-Werkzeugleiste 78
Design Werkzeugleiste 78
Menus 79
Shortcut Key List 80

Appendix B Gesamtübersicht über die Software 81

Titelleiste 81
Dropdown-Menüleiste 81
Modi 85
Werkzeugleisten 85
Symbolleiste 85
Design-Werkzeugleiste 86

Appendix C Glossar 87

Index 93

Über dieses Handbuch

Willkommen bei BERNINA artista, einer revolutionären Software-Anwendung, die es ermöglicht, Stickmuster zu bearbeiten. BERNINA artista basiert auf Windows 95 und 98 und enthält viele Funktionen, die PC-Anwendern bereits vertraut sind.

Der Aufbau dieses Handbuchs

Dieses Handbuch ist in Kapitel gegliedert, in denen themenweise die Funktionen und Vorgehensweisen beschrieben werden.Folgend eine Liste der Kapitel und ihrer Inhalte:

- Kapitel 2, *Die Installation Ihrer Software*, gibt Anweisungen, wie BERNINA ARTlink auf Ihrem Computer installiert wird.
- Kapitel 3, *Erste Schritte*, beschreibt die Grundverfahren, die Sie vor dem ersten Arbeiten mit BERNINA ARTlink kennen sollten.
- Kapitel 4, *Ein Motiv sticken*, macht Sie mit dem Sticken vertraut, indem Sie lernen eines der bestehenden Motive zu sticken.
- Kapitel 5, *Einfache Veränderungen*, bietet eine Einführung in die einfache, individuelle Veränderung bestehender Motive.
- Kapitel 6, *Motive umformen*, erläutert Techniken zur individuellen Veränderung einzelner Objekte in Ihren Stickmotiven.
- Kapitel 7, *Mit Farben arbeiten*, beschreibt die Farbfunktionen auf BERNINA ARTlink.
- Anhang A, *Schnellverweis*, liefert eine Liste der Funktionstasten aufBERNINA ARTlink.
- Anhang B, *Gesamtübersicht über die Software*, beschreibt alle in BERNINA ARTlink enthaltenen Werkzeugleisten und Menüoptionen.
- Anhang D, *Die Farbreihenfolge mitgelieferter Motive*, enthält die Farbreihenfolgen aller auf der BERNINA artista-Software bereits vorhandenen Stickmotiven.
- Anhang C, *Glossar*, erläutert die in diesem Bedienungsanleitung verwendete Computer- und Stickterminologie.

Sie werden es bestimmt kaum erwarten können, endlich die BERNINA ARTlink-Software auszuprobieren und darauf zu arbeiten. Lesen Sie jedoch vorher bitte Kapitel 3, *Erste Schritte*. Sie erfahren dort, wie die Software zu starten,

wie ein Stickmotiv zu öffnen oder zu erstellen ist, wie Arbeitsblätter zu drucken und wie alle Werkzeuge und Funktionen zu bedienen sind.

Aufbau des BERNINA ARTlink-Benutzerhandbuchs

BERNINA ARTlink bietet verschiedene Möglichkeiten, Themen nachzuschlagen und sich mit der Software vertraut zu machen.

Das Bedienungsanleitung

Das Bedienungsanleitung ist On-Line erhältlich — siehe *Im Online-Handbuch nachschlagen* auf Seite 17.

Online-Hilfe

Die Online-Hilfe ist auf BERNINA ARTlink über das Hilfe-Menü zugreifbar. Die Online-Hilfe enthält den gleichen Text und die gleichen Anweisungen wie das Handbuch, jedoch im Windows-Hilfsformat. Siehe *Zugriff auf die Online-Hilfe* auf Seite 16.

Installationsanweisungen

Anweisungen für die Installation von BERNINA ARTlink auf Ihrem Computer können in Kapitel 2, *Die Installation Ihrer Software*, gefunden werden. Hierbei handelt es sich um einfache Anweisungen, die veranschaulichen, wie Sie BERNINA ARTlink auf Ihrem System richtig installieren und wie Sie Peripheriegeräte anschließen.

Schnellverweis

Informationen über Werkzeugleisten, Menü-Optionen und Tastaturbefehle werden unter Appendix , *Quick Referenz Guide* in diesem Benutzerhandbuch aufgeführt.

Windows 95 und 98

BERNINA ARTlink ist mit den Windows 95- und 98-Betriebssystemen kompatibel, jedoch nicht mit früheren Versionen von Windows, wie z.B. Windows 3.1.

Wo in diesem Bedienungsanleitung 'Windows' geschrieben steht, beziehen wir uns auf Betriebssysteme von Windows 95 und 98.

Dialogfelder und Fenster

Die meisten der in BERNINA ARTlink angewandten Dialogfelder sind aus Windows 95. Dialogfelder werden im Bedienungsanleitung nur dann angezeigt, wenn sie wichtige Informationen bezüglich des Gebrauchs von BERNINA ARTlink liefern. Standarddialogfelder werden normalerweise nicht gezeigt.

Manche Illustrationen in diesem Handbuch enthalten Dateinamen und Abbildungen von einer Reihe von BERNINA-Produkten. Diese Illustrationen dienen nur zur Veranschaulichung.

Tastaturrichtlinien

Anweisungen für Maustastenbetätigungen:

Anweisung	Symbol	Aktion
Klicken		Klicken Sie auf die linke Maustaste.
		Klicken Sie auf die rechte Maustaste.
Doppelklicken		Zweifaches Klicken auf die Maustaste, ohne die Maus zu bewegen.
Umschalten-Klicken		UMSCHALTEN gedrückt halten und die Maustaste klicken.
Klicken Sie auf OK		Klicken Sie mit der Maus auf OK oder drücken Sie EINGABE um den Vorgang zu vollenden

Beispiele für Tastaturkombinationen für die Abkürzung von Befehlen:

Tastaturbefehle	Beschreibung
STRG + E	Während Sie die Steuerungstaste (STRG) drücken, drücken Sie die Taste des Buchstabens E.
STRG + UMSCHALTEN + H	Während Sie die Steuerungstaste (STRG) drücken, drücken Sie UMSCHALTEN und die Taste des Buchstabens H.

Eine vollständige Liste der Tastaturbefehle finden Sie in Anhang A, *Schnellverweis*.

Kapitel 1

BERNINA ARTlink-Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Erwerb der BERNINA ARTlink-Software für Heimstickerei! Diese Software ermöglicht Ihnen, zu Hause mit Ihrem PC selber Stickmuster zu entwerfen oder bestehende zu verändern. Damit verfügen Sie nun über die Möglichkeiten professioneller Qualitätsstickerei, von Ihrem BERNINA ARTlink-Nähcomputer perfekt ausgeführt.

Dieses Handbuch leitet Sie durch die Software und führt Sie in die computerisierte Stickerei ein.

Über BERNINA ARTlink

Zusätzliche Stickmuster und -alphabete für die Verwendung mit dieser Software sind bei Ihrem lokalen BERNINA-Händler erhältlich.

Erweiterung auf BERNINA artista-Customizer oder -Designer

Die unten beschriebenen BERNINA artista-Customizer und -Designer-Programme enthalten wesentlich mehr Funktionen als BERNINA artista. Bitte wenden Sie sich an Ihren örtlichen BERNINA-Händler bezüglich der Erweiterungsprogramme.

BERNINA artista Customizer

BERNINA ARTlink Customizer liefert Ihnen eine Auswahl von Motiven, welche auf Ihrem Nähcomputer gestickt werden können. Sie können Motive auch von Ihrer Festplatte, CD-ROM oder einer Diskette laden und einsehen. Die Motive können ebenso einem anderen Stickerei-Software-Paket entstammen.

BERNINA ARTlink Customizer erlaubt Ihnen:

- Bestehende Stickmotive zu verändern: Bewegen, Veränderung der Grösse, Rotieren, Spiegeln, usw.
- Die Kombination von Motiven
- Buchstabenkombinationen und Monogramme zu erstellen

- Buchstaben mittels verschiedener Schriftarten und Formen zu verändern
- Das Arbeiten mit realistischen Fadenfarben — Fadentabellen werden für einige der im Handel erhältlichen Marken angeboten
- Stickansicht — begutachten Sie in der Vorschau, wie das Motiv fertiggestickt aussehen wird, ohne es dafür erst sticken zu müssen
- Exakte Ansicht mit genauen Angaben der Endmasse
- Motive auf Stickkarten zu laden oder direkt auf den BERNINA ARTlink-Nähcomputer
- Ein Arbeitsblatt vor dem Stickvorgang auszudrucken
- Das Speichern der Motive in mehreren, verschiedenen Formaten

BERNINA artista Designer

BERNINA ARTlink Designer erlaubt Ihnen, all die Funktionen zu benutzen, die auch in BERNINA ARTlink Customizer vorhanden sind — mit der zusätzlichen Möglichkeit, Motive selber zu gestalten.

BERNINA ARTlink Designer ermöglicht Ihnen:

- Aufwändigere individuelle Stickmusterveränderungen und Digitalisierung
- Das Scannen eigenen Bildmaterials direkt in die Software
- Automatische Digitalisierung eines Bildes mittels des Zauberstabs
- Manuelle Digitalisierung mit den Design-Werkzeugen
- Die Auswahl verschiedener Sticharten, um Figuren auszufüllen oder zu umranden
- Die Festlegung und Veränderung der Objekteigenschaften
- Objektanpassung — einschließlich dessen Umformung
- Variation der Stichwinkel
- Veränderung der Stickreihenfolge
- Das Hinzufügen optischer Effekte zur Erzielung eines professionelleren Aussehens der Stickerei
- Die Gestaltung von Objekten mit nicht ausgefüllten Bereichen (die Deckstiche Entfernen-Funktion).

Kapitel 2
Die Installation Ihrer Software

Falls der Umgang mit dem PC neu für Sie sein sollte, könnten manche der in diesem Kapitel angewandten Begriffe ungewohnt sein. Siehe Anhang C, *Glossar*, hinten im Handbuch für Erläuterungen der hier benutzten Fachbegriffe.

Sie können Ihre BERNINA ARTlink-Software auf jedem Computer, der die folgenden Bedingungen erfüllt, installieren:

- Pentium, Pentium II oder Pentium III-kompatible Computer
- Installiertes Windows 95- oder 98-Betriebssystem
- 32Mb RAM, es werden jedoch 64 Mb RAM empfohlen
- 100Mb freier Speicherplatz auf Ihrer Festplatte
- Freie, serielle Anschlussstelle für die Verbindung zu einer Stickmaschine (COM1 oder COM2 und manchmal COM3 und COM4)
- Verfügbare parallele Schnittstelle zum Verbinden zum Drucker
- Verfügbare PS/2-Schnittstelle, falls zu einem Lesen/Schreiben-Kasten für BERNINA artista-Stickkarten verbunden wird

Die Installation von BERNINA ARTlink

Ihre neue BERNINA ARTlink-Software erhalten Sie standardmässig auf einer CD (Compact Disk). Falls Ihr Computer kein CD-Laufwerk besitzen sollte, bitten Sie Ihren BERNINA ARTlink-Händler, Ihnen einen Satz von 3.5"-Disketten von der CD herzustellen.

CD-Installation

Folgen Sie den Instruktionen in *Um BERNINA ARTlink von einer CD zu installieren* auf Seite 4.

Disketten-Installation

Folgen Sie den Instruktionen in *Um BERNINA ARTlink von Disketten zu installieren* auf Seite 5.

Um BERNINA ARTlink von einer CD zu installieren



Wichtig Schließen Sie alle Windows-Programme, schließen Sie jedoch nicht Windows selbst. Es sollten nur Symbole auf Ihrem Desktop zu sehen sein. Die Windows-Startleiste, am unteren Rand des Bildschirms, sollte nur die Windows-Starttaste anzeigen.

1. Legen Sie die CD in das CD-Laufwerk und schließen Sie vorsichtig die Schublade.

   Das Installationsprogramm sollte automatisch starten. (Falls es nicht gleich von alleine beginnt, halten Sie sich an die unten aufgeführten Instruktionen, *Falls die CD die Installation nicht automatisch beginnt*.)

2. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm und klicken Sie, nach Beendigung jeder Bildschirmaufforderung, auf die Nächste-Taste.



Tipp Falls Sie zu einer vorherigen Bildschirmanzeige zurückkehren oder deren Details überprüfen möchten, klicken Sie auf die Vorherige-Taste.

3. Wir empfehlen zur Speicherung der Software die Wahl desjenigen Verzeichnisses auf Ihrer Computerfestplatte, welches Ihnen vorgeschlagen wird (das **C:**artista-Verzeichnis).

   Falls Sie ein anderes Verzeichnis wünschen, können Sie mittels der Durchsuchen-Taste ein anderes Verzeichnis festlegen (oder ein Neues anlegen, indem Sie den Verzeichnisnamen in das Textfeld des Dialogfeldes eingeben). Falls das genannte Verzeichnis nicht existiert, werden Sie gefragt, ob Sie möchten, dass die Installations-Software das Verzeichnis für Sie erstellt.

4. Am Ende der Installation ist ein BERNINA ARTlink-Symbol auf Ihrem Computer-Desktop sichtbar.



Wichtig Fahren Sie Ihren Computer nach der Installation der Software herunter und starten Sie ihn erneut. Ansonsten wird die Software nicht richtig funktionieren.

Falls die CD die Installation nicht automatisch beginnt

Methode 1:

- Öffnen Sie Windows Explorer durch Anklicken der Start-Taste und wählen Sie Programme > Explorer.
- Wählen Sie das CD-Laufwerk aus Mein Computer (es wird wahrscheinlich D: oder E: genannt).
- In dem Hauptverzeichnis werden Sie eine Anzahl von Ordnern und ein paar Verzeichnisse sehen, einschließlich setup.exe.
- Doppel-klicken Sie auf setup.exe, um den CD-Installationsprozess zu beginnen.
- Folgen Sie den Anweisungen ab Schritt **2.** (siehe oben).

Methode 2:

- Klicken Sie auf die Start-Taste der Windows-Startleiste und wählen Sie Ausführen aus dem Menü.
- Geben Sie D:\setup.exe in das Ausführen-Feld ein (falls D: der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks ist), und klicken Sie auf OK.
- Folgen Sie den Anweisungen ab Schritt **2.** (siehe oben).

Um BERNINA ARTlink von Disketten zu installieren



Wichtig Schließen Sie alle Windows-Programme, schließen Sie jedoch nicht Windows selbst. Es sollten nur Symbole auf Ihrem Desktop zu sehen sein. Die Windows-Startleiste, am unteren Rand des Bildschirms, sollte nur die Windows-Starttaste anzeigen.

1. Geben Sie Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk ein.
2. Klicken Sie auf die Start-Taste der Windows-Startleiste und wählen Sie Ausführen aus dem Menü.
3. Tippen Sie A:\setup.exe in das Ausführen-Dialogfeld und klicken Sie auf OK.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm und klicken Sie, nach Beendigung jeder Bildschirmaufforderung, auf die Nächste-Taste.

   Tipp Falls Sie zu einer vorherigen Bildschirmanzeige zurückkehren oder deren Details überprüfen möchten, klicken Sie auf die Vorherige-Taste.
5. Tauschen Sie, wenn Sie von dem Installationprogramm dazu aufgefordert werden, die Disketten aus und drücken Sie erneut auf Eingabe.
6. Wir empfehlen zur Speicherung der Software die Wahl desjenigen Verzeichnisses auf Ihrer Computerfestplatte, welches Ihnen vorgeschlagen wird (das **C:**artista).

   Falls Sie ein anderes Verzeichnis wünschen, können Sie mittels der Durchsuchen-Taste ein anderes Verzeichnis festlegen (oder ein Neues anlegen, indem Sie den Verzeichnisnamen in das Textfeld des Dialogfeldes eingeben). Falls das genannte Verzeichnis nicht existiert, werden Sie gefragt, ob Sie möchten, dass die Installations-Software das Verzeichnis für Sie erstellt.
7. Am Ende der Installation ist ein BERNINA ARTlink-Symbol auf Ihrem Computer-Desktop sichtbar.

   Wichtig Versichern Sie sich, dass Sie den PC erneut starten, nachdem Sie die Installation der Software vorgenommen haben, da ansonsten Funktionsfehler auftauchen könnten.

Um BERNINA ARTlink zu starten



Wichtig Wenn Sie das erste Mal BERNINA ARTlink anlaufen lassen, werden Sie die CD-Hülle der Software benötigen (Ihr Sicherheits-Zugriffscode ist auf darauf gedruckt)

1. Doppel-klicken Sie auf das BERNINA ARTlink-Symbol auf Ihrem Desktop.

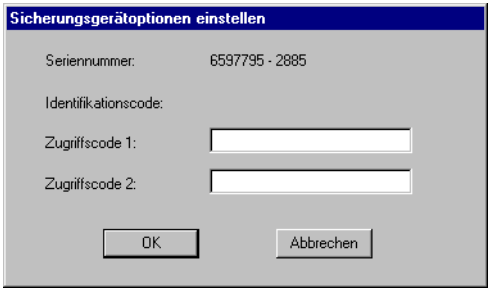
   Als andere Möglichkeit, wählen Sie Windows Start > Programme > BERNINA > BERNINA ARTlink (dies bedeutet: Klicken Sie auf die Start-Taste der Startleiste unten links auf Ihrem Bildschirm, wählen Sie dann Programme, danach BERNINA and dann BERNINA artista).

2. Normalerweise dauert es ungefähr 15 Sekunden bis BERNINA ARTlink geladen ist und die Anzeige erscheint. Dies kann allerdings, abhängig von der Geschwindigkeit Ihres Computers, variieren.

3. Falls dies das erste Mal ist, dass Sie BERNINA ARTlink starten, wird nach kurzer Verzögerung eine Sicherheitsfehler-Meldung erscheinen.



4. Klicken Sie auf OK, um das Sicherheits-Zugriffscode Festlegen-Optionsfeld angezeigt zu bekommen.





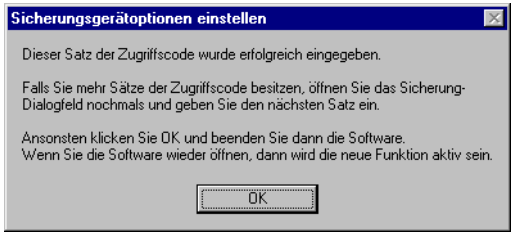
Anmerkung Dieses Feld enthält Eingabeflächen für die zwei Reihen von Zugriffscodes, die sich auf der Hülle Ihrer BERNINA ARTlink-CD befinden.

5. Geben Sie die ersten 12 Schriftzeichen in des Zugriffscode 1-Feld ein.

   Wichtig Fügen Sie keine Leerräume ein - die Software wird diese für Sie automatisch einfügen.

6. Geben Sie die zweite Reihe von 12 Schriftzeichen in des Zugriffscode 2-Feld ein und klicken Sie auf OK.

7. Falls Sie die Zugiffscode korrekt eingegeben haben, wird eine darauffolgende Meldung Ihnen dies bestätigen.



8. Da Sie keine weiteren Code mehr eingeben müssen, klicken Sie auf OK und schließen Sie BERNINA ARTlink. Beim nächsten Öffnen von BERNINA ARTlink stehen Ihnen alle deren Funktionen zur Verfügung.

Wichtig Falls Sie die Code **nicht** korrekt eingegeben haben, wiederholen Sie die Schritte vom Schritt **5.**

Um BERNINA ARTlink vom Ihrem Computer zu löschen

- Wählen Sie Windows Start > Programme > BERNINA > Deinstallation aus dem Windows-Startmenü.

Die Installation der Peripheriegeräte

'Peripheriegeräte' (z.B. Drucker, BERNINA artista-Nähcomputer) werden durch eine Verbindung an verfügbare Anschlussstellen (Verbindungsstellen an der Rückseite des PC's um Kabel anzuschließen) installiert. Die Konfiguration der Anschlusseinstellungen des Geräts und der Software-Einstellungen wird mittels der Windows-Systemsteuerung installiert.

Dieser Vorgang ist, wenn Sie sich an die Anweisungen für die jeweiligen Geräte auf den nächsten Seiten halten, nicht so schwierig, wie er zunächst erscheinen mag.

Die Anschlussstellen auf der Rückseite des Computer sind serielle und parallele Anschlüsse. Die seriellen Anschlussstellen werden gewöhnlich COM1, COM2, usw. genannt. Die parallelen Anschlussstellen werden gewöhnlich LPT1, LPT2, usw. genannt.

Wichtig Sie müssen die Namen und Typen der Anschlussstellen Ihres Computers identifizieren können. Beziehen Sie sich hinsichtlich der Details der Verbindung auf die Bedienungsanleitung oder setzen Sie sich, falls Sie diese Informationen nicht besitzen, mit dem Vertrieb in Verbindung, der Ihnen den PC verkauft hat.

BERNINA artista-Stickmaschine

Ihr BERNINA artista-Stickmaschine muss an die COM1- oder COM2-Anschlussstelle Ihres PCs angeschlossen sein.

Beziehen Sie sich, hinsichtlich der Verbindungsdetails Ihres Nähcomputers zum PC, auf die Bedienungsanleitung Ihres BERNINA artista-Stickmaschines.

Drucker

Ihr Drucker ist über einen Parallelanschluss verbunden. BERNINA ARTlink wird den standardmässigen Drucker, den Sie durch die Auswahl des jeweiligen Drucker-Symbols der Systemsteuerung von Windows festgelegt haben, benutzen.

Beziehen Sie sich auf Ihr Druckerhandbuch für die korrekten Installationsanweisungen.

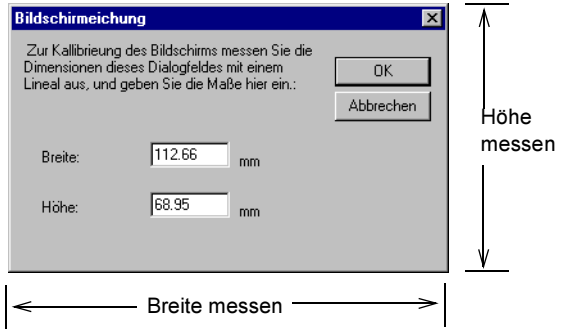
Anweisungen für die Einrichtung eines standardmässigen Druckers finden Sie durch die Windows-Hilfsfunktion (wählen Sie Windows Start > Hilfe > Index, tippen Sie dann **Standard Drucker**).

Bildschirmanzeige

Wenn die Bildschirmeinstellung korrekt ist, wird ein Motiv im Maßstab 1:1 in Größe und Proportion genauso angezeigt, wie es in der endgültigen Stickerei auf dem Stoff erscheinen wird. Für ein korrektes Bild müssen Sie die nötigen Informationen eingeben, die es der Software erlauben, die Anzeige dem Bildschirm entsprechend anzupassen. Die Einstellungen der Bildschirmeichung müssen, wenn Sie die Software installieren oder die Bildschirmanzeige ändern, angegeben werden.

Um die Bildschirmeichung einzustellen

1. Starten Sie BERNINA ARTlink.
2. Wählen Sie Einstellungen > Ansicht-Einrichtung...
3. Wenn das Bildschirmeichung-Dialogfeld erscheint, messen Sie mit einem Lineal die Länge und Breite des Dialogfeldes.



Wichtig Benutzen Sie ein Plastiklineal. Ein Metall-Lineal könnte die Bildschirmmaße verzerren.

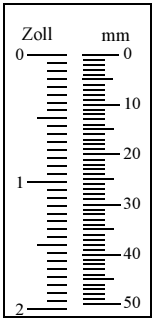
4. Geben Sie Länge und Breite in die Textfelder ein.
5. Klicken Sie auf OK.

Die Auswahl des bevorzugten Maßsystems

Wenn Sie mit BERNINA ARTlink arbeiten, können Sie entscheiden, ob Sie mit Millimeter oder Zoll arbeiten möchten (siehe *Um Maßeinheiten zu wechseln* auf Seite 9). Stickerei-Fachleute bevorzugen Millimeter.

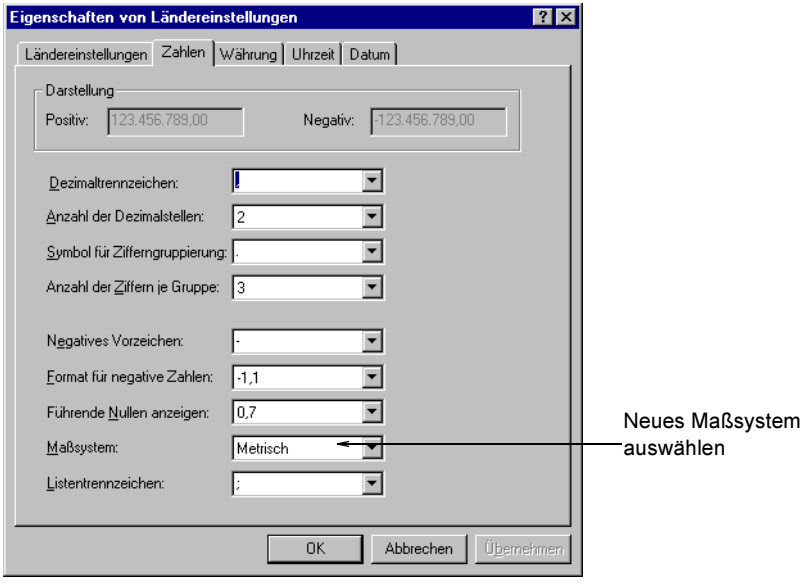
Anmerkung Einige Werte werden in BERNINA ARTlink immer in Millimetern angezeigt, gleichgültig welches Maßsystem Sie benutzen.

1 Zoll = 25.4mm



Um Maßeinheiten zu wechseln

1. Falls Sie mit BERNINA ARTlink arbeiten, beenden Sie zuerst die Anwendung.
2. Klicken Sie auf Start > Einstellungen > Systemsteuerung > Regionale Einstellungen > Zahlen > Maßsystem:



3. Wählen Sie entweder 'Metrisch' oder 'US' aus dem Dropdown-Menü .
4. Klicken Sie auf OK.
5. Starten Sie BERNINA ARTlink.

Kapitel 3
Erste Schritte

Dieses Kapitel veranschaulicht, wie bestehende Motive geöffnet werden und wie mit Befehlen, Dialogfeldern und Fenstern gearbeitet wird. Außerdem befasst es sich mit der Einrichtung des Design-Fensters, verschiedenen Design-Ansichten, der Speicherung von Motivdateien sowie dem Drucken von Stickmustern. Zum Schluss erkläutert dieses Kapitel, was Sie tun müssen, wenn Sie mit der Arbeit an einem Motiv fertig sind.

BERNINA ARTlink starten

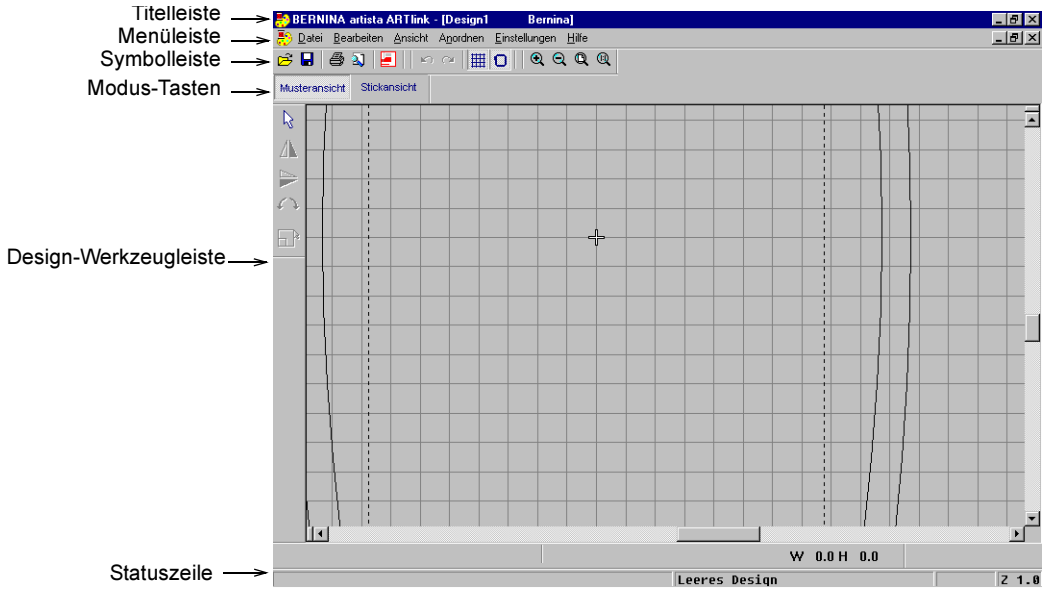
Um den BERNINA ARTlink Customizer oder Designer zu starten

- Doppelklicken Sie auf das BERNINA ARTlink-Symbol 

auf dem Windows-Desktop.

  Oder wählen Sie Programme > BERNINA > BERNINA ARTlink aus dem Start-Menü der Windows-Startleiste.

  Das BERNINA ARTlink-Anwendungsfenster erscheint. Eine neue Datei wird automatisch erstellt.



BERNINA ARTlink-Fenstermodi

Sie können Ihr Motiv im BERNINA artist-Fenster in zwei Moden angezeigt bekommen:

- Design
- Stickansicht

Anmerkung Einige der Windows 95-Bildschirme, welche in diesem Bedienungsanleitung abgebildet sind, erscheinen anders auf Windows 98, arbeiten jedoch auf dieselbe Weise.

Design

In dieser Ansicht können Sie Ihre Stickmotive öffnen und verändern.

Stickansicht

Der Stickansicht-Modus zeigt Ihnen, wie Ihr Stickmotiv nach dem Sticken aussehen wird. Das Motiv wird in Stickansicht realistischer dargestellt als im Design-Modus.

Falls ein im Design-Modus ausgewähltes Werkzeug aktiviert ist, wird es auch beim Wechsel zur Stickansicht aktiviert bleiben. Obwohl Sie das Werkzeug auch in der Stickansicht anwenden können, empfehlen wir, dass Sie Ihre Stickmuster im Design-Fenster verändern und digitalisieren.

Das Öffnen eines Stickmotivs

Wenn Sie BERNINA ARTlink starten, wird automatisch eine neue Datei, 'Motiv1', erstellt. Sie können diese leere Datei zur Kreation neuer Motive nutzen, wir empfehlen jedoch, dass Sie die Datei schnellstmöglich mit einem sinnvolleren Namen versehen, (z.B., 'Familienwappen'). Siehe *Motive speichern auf Seite 32*.

Bestehende Motive öffnen

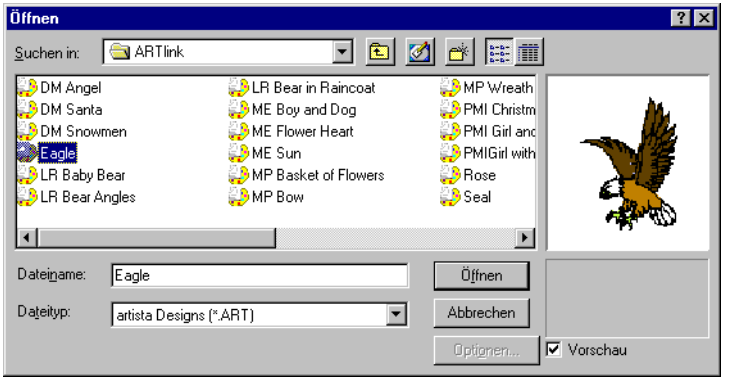
1. Klicken Sie auf die Öffnen-Taste in der Symbolleiste. Oder wählen Sie Öffnen... im Datei-Menü am oberen Rand Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms .

   Das Öffnen-Dialogfeld erscheint und zeigt die Namen der .ART-Dateien in Ihrem Meine Motive-Verzeichnis, sowie jene Unter-Verzeichnisse (Applikationen, Proben 1, and Proben 2) an, welche Stickmotive enthalten, die mit Ihrer Software geliefert wurden.

   Tipp Betrachten Sie das Vorschau-Feld und markieren Sie die .ART-Datei, um eine kleine Kopie der Datei im Seitenansicht-Fenster zu sehen.

   Tipp Klicken Sie auf eine Datei in der Liste und gehen Sie dann mit den Pfeiltasten alle Dateien durch, bis Sie eines sehen, das Sie öffnen möchten.

2. Klicken Sie auf den Namen der Datei, die Sie öffnen möchten, z.B. Rose.ART.

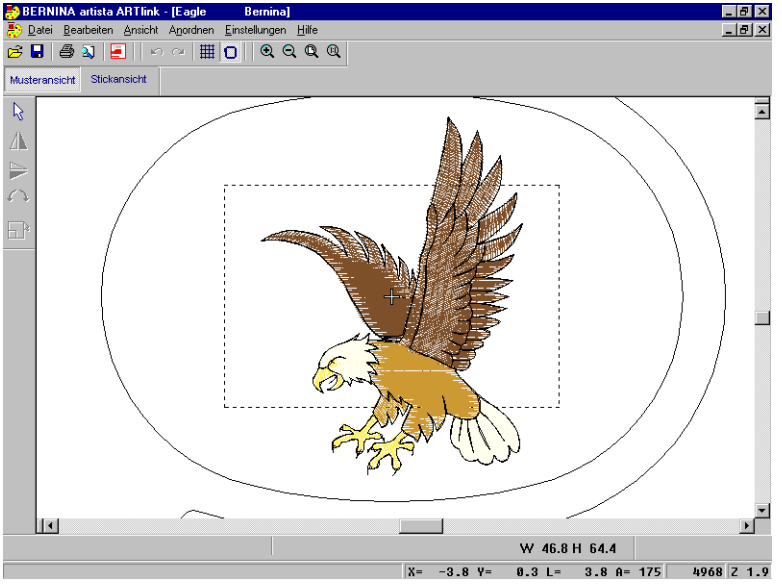


   Alle BERNINA ARTlink-Stickdateien enthalten die Erweiterung .ART. Jede .ART-Datei besitzt ein Symbol, welches im Vorschau-Fenster angezeigt wird.

   Um ein Motiv in einem Schritt zu öffnen, doppelklicken Sie einfach auf dessen Namen in der Liste. Wechseln Sie zu einem anderen Verzeichnis, falls sich das gewünschte Motiv nicht in der Liste befindet.

3. Klicken Sie auf Öffnen.

   Das gewählte Motiv wird geöffnet.



Befehle

Wenn Sie BERNINA ARTlink gestartet haben, werden Sie zum Erstellen Ihrer Stickmotive Befehle und Dialogfelder benutzen. Dabei werden in BERNINA ARTlink Befehle genauso wie in anderen Windows-Anwendungen gewählt — anhand der Dropdown-Menüs oder Werkzeugleisten. Für die am häufigsten benutzten Befehle stehen auch Tastenkombinationen zur Verfügung. Eine vollständige Liste der Tastenkombinationen finden Sie im Anhang A, *Schnellverweis*.

Sie können die meisten Befehle rückgängig machen und Wiederherstellen. Falls Sie zu einem Befehl Hilfe benötigen, wählen Sie Hilfethemen... aus dem Hilfe-Menü.

Mit Werkzeugleisten arbeiten

Werkzeugleisten erlauben Ihnen den einfachen Zugriff auf häufig benutzte Befehle.

Werkzeugleisten anwenden

- Um herauszufinden, welche Funktion mit einer Taste verbunden ist, fahren Sie den Cursor auf die Taste. Ein kleines Infofeld erscheint automatisch mit dem Namen und der Funktion der Taste zur Information.

- Um einen Befehl von einer Werkzeugleiste zu wählen, klicken Sie mit der linken Maustaste darauf.
- Ein Dialogfeld wird erscheinen, das Ihnen ermöglicht Veränderungen an den Einstellungen vorzunehmen, bevor der Befehl ausgeführt wird.
- Um eine Werkzeugleiste zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger zu einer ungenutzten Stelle auf der linken Seite der Werkzeugleiste oder zwischen den Werkzeugen und ziehen Sie die Werkzeugleiste (während Sie die Leiste mit der linken Maustaste anklicken), zu einer neuen Position.

Tipp Es ist schneller und einfacher Befehle auszuwählen, wenn sich die Werkzeugleiste dicht an dem Teil des Motiv befindet, an dem Sie arbeiten. Wenn Sie eine Werkzeugleiste nicht mehr benötigen, bewegen Sie diese wieder an ihren ursprünglichen Standort oder doppelklicken Sie auf ihre Titelleiste, um sie zurückzusenden.

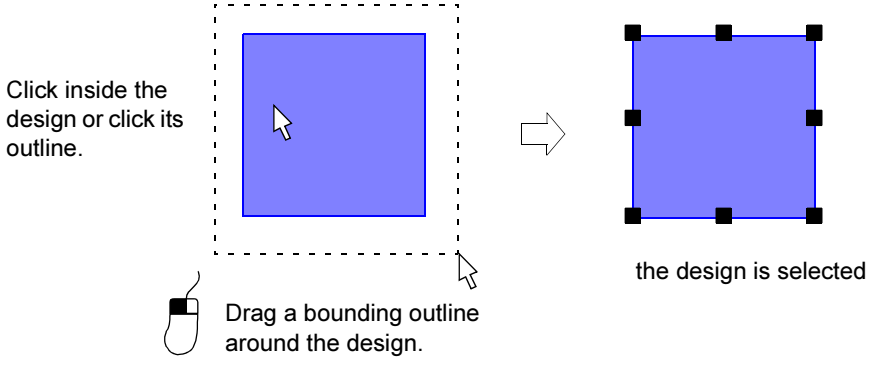
Selecting embroidery designs

Das Objektauswahl-Werkzeug in der Design-Werkzeugleiste wird benutzt, um Objekte auszuwählen. Benutzen Sie das Objektauswahl-Werkzeug genauso wie in anderen Anwendungen, um Objekte zu verschieben oder deren Größe zu verändern oder zur Änderung von Stichtypen oder -einstellungen.

Note Das ganze Motiv ist ein einziges Objekt. Einzelne Teile des Motivs können nicht ausgewählt werden.

Ein Stickdesign auswählen

1. Klicken Sie auf das Objektauswahl-Werkzeug in der Design-Werkzeugleiste.
2. Klicken Sie innerhalb des Motivs, das Sie auswählen wollen oder ziehen Sie eine Begrenzungskontur um es herum.



Acht Haltepunkte erscheinen um das ausgewählte Design herum. Sie können das ausgesuchte Design, durch Anklicken innerhalb des Designs und durch Ziehen mit der Maus zu einer neuen Position bewegen . Durch das Ziehen an den Haltepunkten können Sie das Design proportional vergrößern.

Rückgängigmachen und Wiederherstellen von Eingaben

Sie können die Effekte der meisten Eingaben rückgängig machen und falls Sie Ihre Meinung nochmals ändern sollten, können Sie die eben rückgängig gemachte Eingabe wieder herstellen. BERNINA ARTlink erinnert sich an die letzten Befehle, die Sie verwendet haben. Sie können mehrere Befehle in Reihenfolge rückgängig machen.

Um eine Eingabe rückgängig zu machen und wieder herzustellen

- Um die letzte, zweitletzte, drittletzte Eingabe usw. rückgängig zu machen, klicken Sie wiederholt auf die Rückgängig-Taste  in der Symbolleiste. Oder wählen Sie Bearbeiten > Rückgängig auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

  Wenn BERNINA ARTlink keine Eingaben mehr rückgängig machen kann, wird die blaue Farbe im Pfeil auf der 'Rückgängig'-Taste ausgeblendet.
- Um eine Eingabe wieder herzustellen, klicken Sie auf die Wiederherstellen-Taste  in der Symbolleiste. Oder wählen Sie Bearbeiten > Wiederherstellen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

Zugriff auf die Online-Hilfe

Die BERNINA ARTlink-Online-Hilfe liefert schnell die gewünschte Hilfe in leicht nachvollziehbaren Schritten.

Um Online-Hilfe zu bekommen

- Wählen Sie Hilfethemen... vom Hilfe-Menü am oberen Rand Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

  BERNINA ARTlink-Hilfe öffnet eine Hilfeliste nach Themen.

Im Online-Handbuch nachschlagen

Eine elektronische Kopie des Benutzerhandbuchs wurde automatisch, während der Installation von BERNINA ARTlink, mit installiert. Es handelt sich um eine Adobe Acrobat® .PDF-Datei, welche mit dem Acrobat Reader 3 oder 4 gelesen, gesucht und gedruckt werden kann.

Das Online-Bedienungsanleitung wird, falls Sie schon Acrobat Reader auf Ihrem Computer besitzen, geöffnet wenn Sie es auswählen (siehe *Um Ihre Online-Bedienungsanleitung zu öffnen*).

Falls Sie noch *nicht* Acrobat Reader besitzen und falls Ihr Computer über ein CD-ROM-Laufwerk verfügt, können Sie Reader 4 schnell durch das Befolgen der folgenden Instruktionen, *Um Adobe Acrobat Reader ab CD-ROM zu installieren*, installieren.



Anmerkung Falls Sie kein CD-ROM-Laufwerk besitzen, können Sie eine kostenlose Kopie des Reader 4 durch das Herunterladen von Adobe's Website auf: **http://www.adobe.com erlangen**.

Sie können durch Vergrößerung oder Verkleinerung das Lesen vereinfachen und eine genauere Ansicht der Illustrationen erhalten (siehe *Um die Ansicht in Acrobat Reader anzupassen auf Seite 19*).

Um Ihre Online-Bedienungsanleitung zu öffnen

1. Wählen Sie auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms Hilfe > Online-Bedienungsanleitung.
2. Falls Sie schon eine Kopie des Acrobat Readers (oder Acrobat Exchange) besitzen, wird das Bedienungsanleitung automatisch geöffnet.



Tipp Wählen Sie Hilfe > Reader-Anleitung vom oberen Rand des Acrobat Reader-Bildschirms, um umfassende Informationen über den Gebrauch des Readers zu bekommen. Siehe ebenso *Um die Ansicht in Acrobat Reader anzupassen auf Seite 19*.



Anmerkung Falls Sie keine Kopie von Acrobat auf Ihrem Computer haben, wird eine Adobe-Mitteilung erscheinen, welche Ihnen meldet, dass Acrobat Reader nicht zu finden ist und Sie fragt, ob Sie dieses Programm nun installieren möchten.

Falls Sie ein CD-ROM-Laufwerk besitzen, klicken Sie auf Ja und folgen Sie danach den Anweisungen in *Um Adobe Acrobat Reader ab CD-ROM zu installieren*.

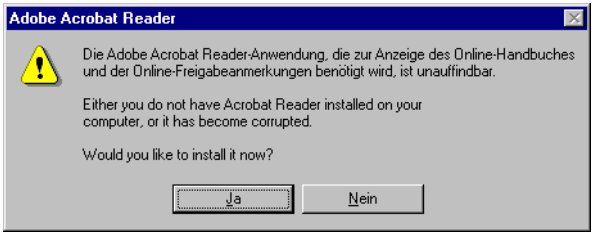
Falls Sie *nicht* über ein CD-ROM-Laufwerk verfügen, klicken Sie auf Nein. Sie können eine kostenlose Kopie des Reader 4 von **http://www.adobe.com** herunterladen.

Um Adobe Acrobat Reader ab CD-ROM zu installieren

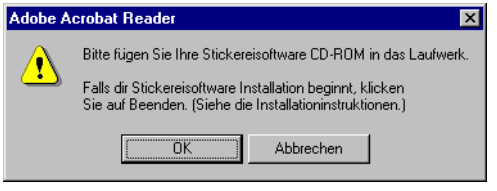


Anmerkung Lokalisieren Sie Ihre BERNINA ARTlink-CD-ROM bevor Sie anfangen, legen Sie diese jedoch nicht in das CD-ROM-Laufwerk, bevor Sie dazu aufgefordert werden.

1. Wählen Sie auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms Hilfe > Online-Bedienungsanleitung.
2. Klicken Sie auf Ja, wenn folgende Mitteilung erscheint.



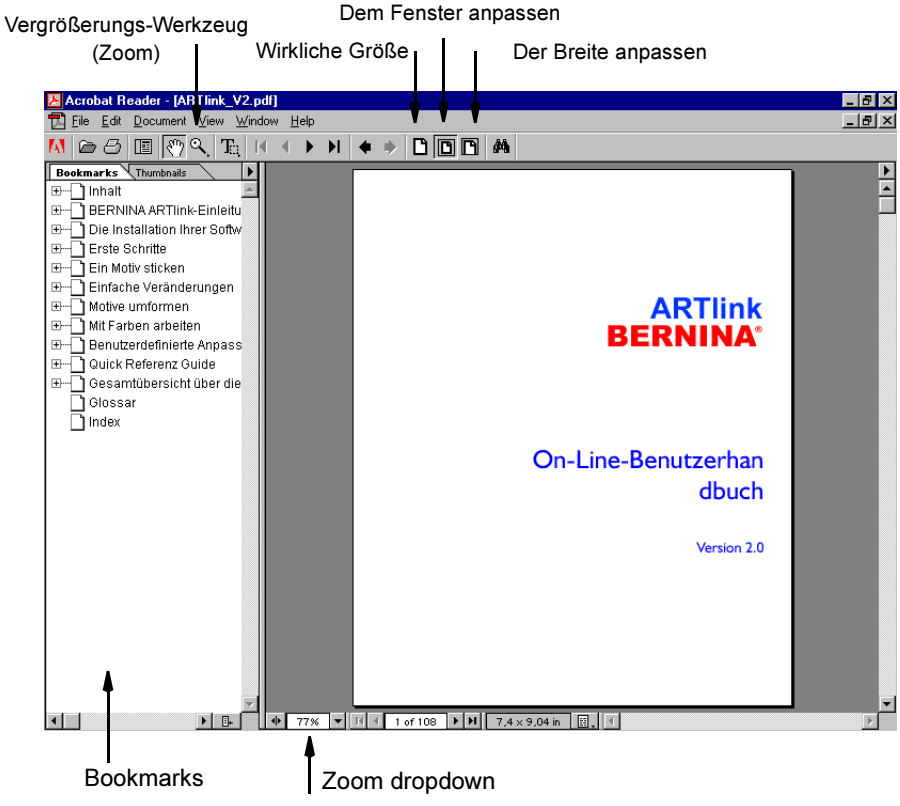
3. Legen Sie Ihre BERNINA ARTlink-Software-CD-ROM in das Laufwerk, wenn Sie dazu aufgefordert werden, klicken Sie jedoch *noch nicht* auf OK.



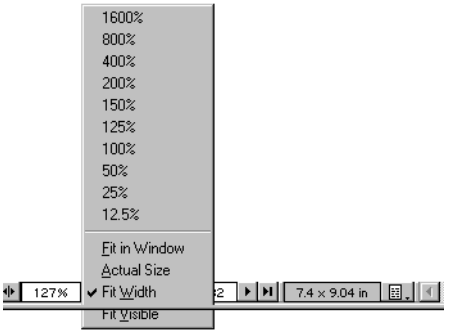
   - **Falls die** BERNINA ARTlink**-Installation startet**, klicken Sie auf Abbrechen auf dem BERNINA ARTlink-Willkommen-Bildschirm und klicken Sie *dann* auf OK in dem Adobe-Dialogfeld. Acrobat Reader wird automatisch mit der Installation beginnen.
   - **Falls die** BERNINA ARTlink**-Installation nicht startet**, klicken Sie auf OK im Adobe-Dialogfeld. Acrobat Reader wird automatisch mit der Installation beginnen.
4. Wenn das Acrobat Reader-Dialogfeld angezeigt wird, klicken Sie auf Nächstes.
5. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrem Bildschirm, um den Lizenzvertrag zu akzeptieren und die Acrobat-Installation zu vervollständigen.

Um die Ansicht in Acrobat Reader anzupassen

1. Öffnen Sie Ihr Dokument in Reader (siehe *Um Ihre Online-Bedienungsanleitung zu öffnen auf Seite 17*).



2. Wählen Sie das gewünschte Kapitel durch Klicken auf dessen 'Textmarke' (z.B. Erste Schritte).
3. Ändern Sie die Größe der Anzeige im Reader:
   - Klicken Sie auf die Reader-Zoom-Dropdown-Liste und wählen Sie eine Einstellung aus (wir schlagen 200% vor, falls Sie einen genaueren Blick auf die Bildschirmdiagramme werfen möchten) oder



- wählen Sie das Verkleinerungs-Werkzeug und klicken Sie danach irgendwo auf die Seite (jedes Klicken verstärkt die Verkleinerung); oder
- klicken Sie auf die Tatsächliche Größe-, Ins Fenster Passen- oder Passende Breite-Tasten.

Das ‘Gestalten’-Fenster

Wenn Sie ein Motiv öffnen, werden Sie in einem Fenster arbeiten, in welchem Sie die Stiche und Objekte des Motivs sehen können. Für jedes Motiv können Sie das Aussehen des Design-Fensters, nach Ihren Vorlieben und Bedürfnissen, verändern.

Wenn Sie ein Motiv kreieren oder öffnen, werden Sie in einem Fenster arbeiten, in welchem Sie die Stiche und Objekte des Motivs sehen können. Für jedes Motiv können Sie das Aussehen des Design-Fensters, nach Ihren Vorlieben und Bedürfnissen, verändern.

Falls Sie sehen möchten, wie die fertige Stickerei aussehen wird, können Sie die Motive im Modus Stickansicht betrachten.

Ausführen

Zum Zweck der näheren Betrachtung einzelner Stiche oder anderer Details können Sie deren Ansicht vergrößern oder, falls Sie mehr vom Motiv im Fenster sehen möchten, verkleinern. Änderungen des Zoomfaktors beeinflussen die Größe der endgültigen Stickerei nicht — es wird nur das Aussehen des Motivs auf dem Bildschirm verändert. Der aktuelle Zoomfaktor wird in der unteren, rechten Bildschirmecke angezeigt.

Um zu vergrößern und zu verkleinern

- Um das Motiv zweimal kleiner aussehen zu lassen und um mehr in dem Design-Fenster zu sehen, klicken Sie auf die 2x Verkleinern-Taste  in der Symbolleiste. Oder wählen Sie Ansicht > Verkleinern 2x auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Als andere Möglichkeit, drücken Sie die Schnelltastenkombination UMSCHALTEN + PGUP oder drücken Sie die F10-Taste.
- Um nur einen Teil des Motivs zu vergrößern, klicken Sie die Zoom-Taste  in der Symbolleiste, klicken/halten und ziehen Sie, mittels der linken Maustaste, anschließend auf ein Zoomfeld um die Stiche herum, welche Sie vergrößert sehen möchten. Oder wählen Sie Ansicht > Zoomfeld auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms und ziehen Sie ein Zoomfeld um die Stiche herum. Als andere Möglichkeit, drücken Sie die Schnelltaste B.

  BERNINA ARTlink passt die gewählte Fläche dem Fenster an.
- Um das Motiv in der Originalgröße zu zeigen, klicken Sie die 1:1 zeigen-Taste  in der Symbolleiste oder wählen Sie Ansicht > 1:1 zeigen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Als andere Möglichkeit, drücken Sie die Schnelltaste 1.
- Um das ganze Stickmotiv im Fenster zu sehen, klicken Sie die Alles zeigen-Taste in der Symbolleiste. Oder wählen Sie Ansicht > Alles zeigen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Oder drücken F2.

Ändern der Hintergrundfarbe und Stoffstruktur

Standardmässig ist die Hintergrundfarbe des Arbeitsfensters grau. Diese Farbe wurde gewählt, damit Stiche und Nadelpunkte gut sichtbar sind. Sie können die Farbe des Hintergrundes jedoch, falls erwünscht, wechseln.

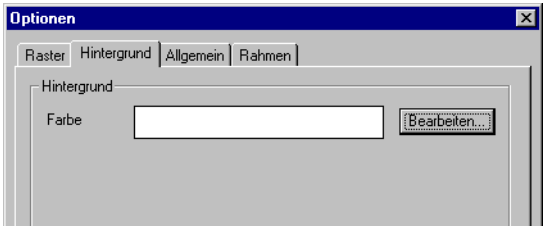
Auch können Sie Hintergründe laden lassen, welche sowohl in Farbe als auch in Struktur dem Stoff ähnlich sind, den Sie zum Sticken verwenden. Eine Auswahl von Stoffhintergründen ist der Software beigefügt.



Tipp Sie können Hintergrundfarben und -stoffe ebenso für alle neuen Motive als Hintergründe benutzen. (Der Hintergrundabschnitt des Optionen... Dialogfensters enthält eine Speicher-Taste, welche zum Sichern von Einstellungen zu Vorlagen benutzt wird). Siehe *Die Erstellung und Modifizierung von Vorlagen auf Seite 170* für weitere Informationen.

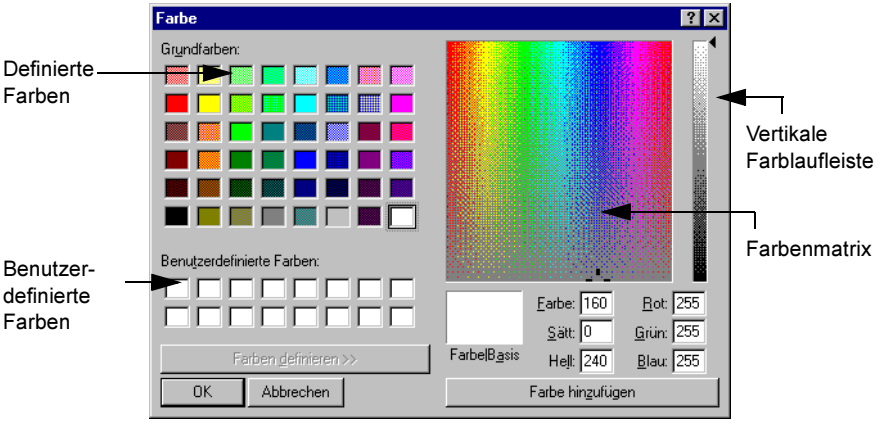
Die Hintergrundfarbe ändern

1. Wählen Sie auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms Einstellungen > Optionen..., um das Optionen-Dialogfeld zu öffnen.



2. Klicken Sie auf die Hintergrund-Karteikarte.
3. Klicken Sie auf die Farbe-Taste, danach auf Bearbeiten.

   Das Farben-Dialogfeldfeld erscheint.



4. Wählen Sie eine der Farben durch Klicken auf eines der Farbpalette-Felder aus.
5. Als andere Möglichkeit, mischen Sie Ihre eigene Farbe mittels des Gebrauchs der RGB-(Rot, Grün, Blau) oder der HLS-(Hue/Farbton, Licht, Sättigung) Farbmischungsmethode.
   - Ändern Sie die Farbe, indem Sie auf eine Farbe in der großen Farbenmatrix-Fläche klicken und bewegen Sie dann die vertikale Farbverlaufsleiste solange, bis die gewünschte Farbe im Musterfeld angezeigt wird.
   - Klicken Sie auf Selbst definierte Farben hinzufügen, um die neue Farbe zu speichern.

   Die neue Farbe wird in einem der ehemals leeren Selbst definierte Farben-Feldern erscheinen und kann für weitere Motive benutzt werden.
6. Klicken Sie auf OK.

Die Änderung der Hintergrundfarbe wird sogleich angezeigt.

Falls Sie zu der Standardhintergrundfarbe zurückkehren möchten, geben Sie folgende Werte ein:

RGB	HLS
R 192	H 0
G 192	L 180
B 192	S 0

Motive messen

BERNINA ARTlink misst automatisch die Höhe und Breite eines auf dem Bildschirm gewählten Objekts. Die Breite wird als B und die Höhe als H in der Stiche und Farben-Leiste, unten am Bildschirm angezeigt.



Höhe und Breite von Objekten messen

1. Klicken Sie auf das Objektauswahl-Werkzeug in der Design-Werkzeugleiste.
2. Markieren Sie das Objekt.
3. Lesen Sie die Breiten- (B) und Höhenmaße (H) von der Stiche Und Farben-Leiste ab.

Distanzen und Abstände auf dem Bildschirm messen

Sie können die Distanz zwischen zwei Punkten (z.B. die Breite und Höhe von Anteilen des Motivs) auf dem Bildschirm messen. Sie können auch einen Rotationswinkel messen. Die gemessene Distanz und der gemessene Winkel werden, egal wie der Ansichtsmaßstab eingestellt ist, in der Statuszeile in tatsächlicher Größe angegeben.

Tipp Um ein exaktes Ergebnis zu erhalten, sollten Sie vor der Distanzmessung den Ansichtsmaßstab vergrößern.

Um eine Distanz auf dem Bildschirm zu messen

1. Wählen Sie Ansicht > Messen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms
2. Platzieren Sie den Cursor über dem Ausgangspunkt, von welchem Sie die Distanz messen wollen und klicken Sie die linke Maustaste.
3. Bewegen Sie die Maus.

   In der Statuszeile können Sie die Länge und den Rotationswinkel der imaginären Linie, welche den ersten Punkt auf den Sie geklickt haben und die momentane Position des Zeigers verbindet, ablesen.
4. Um weitere Distanzen zwischen Punkten zu messen, wiederholen Sie Schritte 2 und 3.
5. Um die Funktion des Messen-Werkzeugs zu beenden, drücken Sie auf Ihrer Tastatur einfach die ESC-Taste.

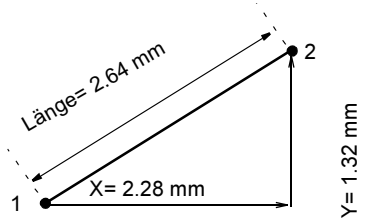
Absolute und relative Maße

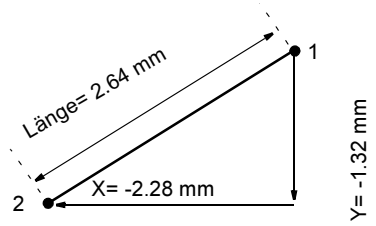
BERNINA ARTlink stellt Ihnen mehrere Optionen zur Messung Ihres Motivs. Mittels:

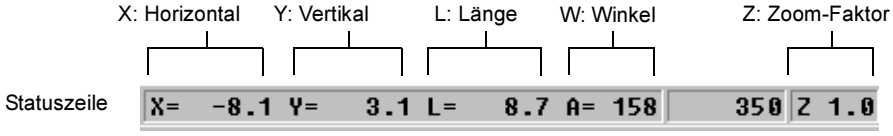
- Relativer Werte, welche Ihnen zeigen, wie groß die Distanz zwischen dem Cursor und dem vorher markierten Punkt ist; und
- Absoluter Werte, welche Ihnen zeigen, wie groß die Distanz zwischen dem Cursor und dem ersten Nadeleinstich des Musters ist.

Falls Sie Ihr Motiv auf eine bestimmte Breite beschränken möchten, arbeiten Sie mit absoluten Maßen, um zu wissen, wie weit Sie sich vom ersten Nadeleinstich wegbewegt haben.

Die X- und Y-Werte zeigen den horizontalen (X) und vertikalen (Y) Abstand des Cursors zum vorherigen Punkt an. Der Längenwert (L) zeigt die Länge der Linie, die den Cursor mit dem vorherigen Punkt verbindet, an.

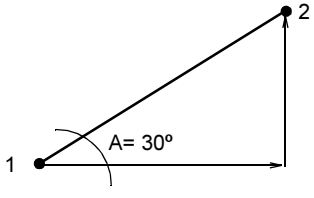


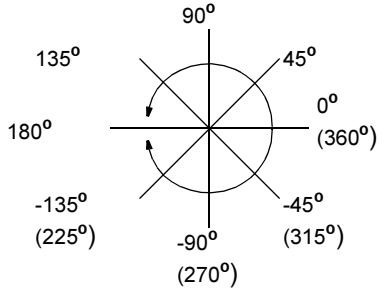




Falls ein negativer X-, Y- oder L-Wert in der Statuszeile angezeigt wird, heißt dies, dass der zweite Punkt links von oder unterhalb des ersten Punktes platziert wurde.

Negative W- Werte zeigen an, dass der Winkel größer als180 Grad ist (z.B. ist ein Winkel von -60° gleich einem Winkel von 300°).





Um die zu messende Maßeinheit zu bestimmen

1. Wählen Sie Einstellungen > Optionen... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Optionen-Dialogfeld erscheint.

2. Klicken Sie auf die Allgemein-Karteikarte.
3. Wählen Sie 'Absolute Werte' oder 'Relative Werte' unter 'Werte Zeigen'.
   - **Relative Werte** zeigen Ihnen, wie weit entfernt sich der Zeiger von dem vorher markierten Punkt befindet.
   - **Absolute Werte** zeigen Ihnen, wie groß die Distanz zwischen dem Zeiger und der ersten Nadeldurchdringung des Designs ist.
4. Klicken Sie auf OK, um die Eingabe zu speichern.

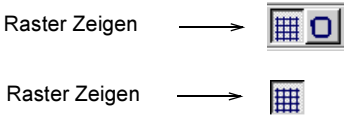
   Alle Maße werden nun so angezeigt, wie Sie es bestimmt haben.

Ansicht des Rasters

Die Rasterlinien können problemlos ein- und ausgeschaltet werden und dienen zur visuellen Orientierung bei der genauen Platzierung von Stickobjekten.

Um den Raster anzuzeigen

- Klicken Sie auf die Raster zeigen-Taste in der Symbolleiste.

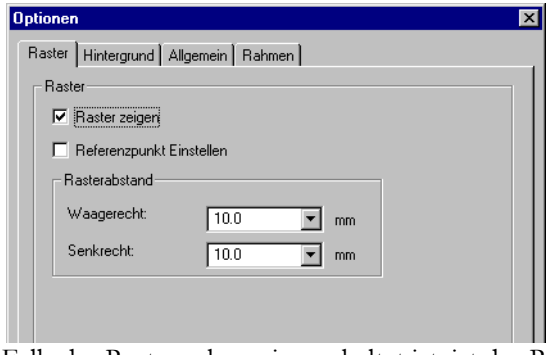


Wenn die Raster-Taste gedrückt ist, wird der Raster auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn die Raster-Taste nicht gedrückt ist, ist er ausgeblendet.

Um die Anzeige des Rasters zu ändern

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Raster-Taste der Symbolleiste oder wählen Sie Ansicht > Raster... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Optionen-Dialogfeld wird mit der geöffneten Raster-Karteikarte angezeigt.



   Falls der Raster schon eingeschaltet ist, ist das Raster Anzeigen-Feld abgehakt.

   Falls Sie den Raster ausschalten möchten, heben Sie die Markierung durch ein Klicken auf das Raster Anzeigen-Feld auf.

2. Falls nötig, haken Sie den Referenzpunkt Erstellen ab.

   Aktivieren Sie den Referenzpunkt, wenn Sie möchten, dass ein bestimmter Punkt innerhalb des Motivs mit einer Rasterlinie oder einem Rasterpunkt übereinstimmt. Zum Beispiel können Sie den Referenzpunkt in die Mitte des Stickmotivs setzen.

Tipp Das Einstellen oder Verändern des Rasterreferenzpunktes ist leichter und schneller, als das gesamte Motiv zu verschieben.

3. Falls benötigt, bestimmen Sie einen neuen horizontalen und vertikalen Rasterabstand.

   Der waagerechte und senkrechte Abstand bestimmen die Größe der Rasterquadrate auf Ihrem Bildschirm. Falls Sie die Quadrate vergrößern möchten, geben Sie höhere Zahlen in die Textfelder ein. Falls Sie die Quadrate verkleinern möchten, geben Sie tiefere Zahlen in die Textfelder ein.

4. Klicken Sie auf OK.
5. Falls Sie Referenzpunkt Erstellen-Punkt aktiviert haben, klicken Sie nun auf den Punkt, den Sie als Referenzpunkt bestimmen möchten.

   Dieser Referenzpunkt bestimmt die Position des gesamten Rasters. Wenn Sie diesen anklicken, erscheint der Raster.

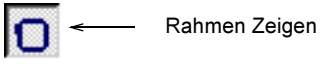
   Falls Sie den Refernzpunkt nicht aktiviert haben, wird der Raster angezeigt, nachdem Sie auf OK geklickt haben.

Ansicht des Rahmens

Wenn Sie BERNINA ARTlink öffnen, wird der größte Rahmen automatisch angezeigt. Der Rahmen repräsentiert den Stickrahmen, mit dem Sie Ihr Motiv auf dem BERNINA ARTlink-Nähcomputer aussticken. Es gibt eine Reihe verschiedener Größen, zwischen denen Sie auswählen können.

Um den Rahmen anzuzeigen

- Klicken Sie auf die Rahmen-Taste in der Symbolleiste.

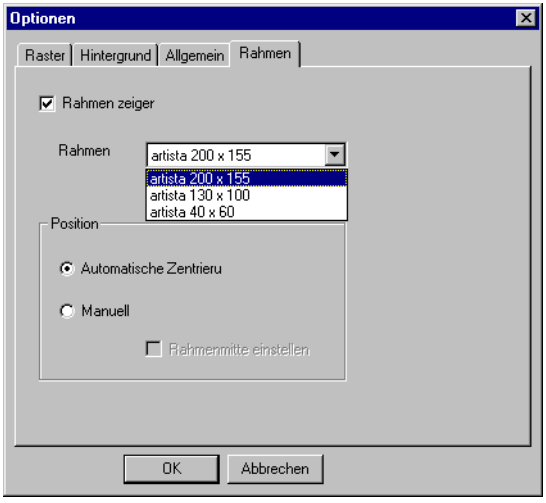


Wenn die Rahmen-Taste gedrückt ist, wird der Rahmen angezeigt — ist die Rahmen-Taste nicht gedrückt, bleibt der Rahmen ausgeblendet.

Um die Rahmenanzeige zu ändern

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Rahmen-Taste der Symbolleiste oder wählen Sie Ansicht > Rahmen... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Optionen-Dialogfeld erscheint mit der geöffneten Rahmen-Karteikarte.



Falls der Rahmen bereits eingeschaltet ist, ist das Rahmen Zeigen-Feld abgehakt. Wenn Sie den Rahmen ausblenden möchten, heben Sie die Markierung durch ein Klicken auf das Rahmen Zeigen-Feld auf.

2. Wählen Sie die gewünschte Rahmengröße aus der Rahmen-Dropdown-Liste aus.



Tipp Es stehen verschiedene Größen zur Auswahl. Wählen Sie den für das Design kleinstmöglichen Rahmen aus. Dadurch wird der Stoff während des Stickens am besten straff gehalten.

3. Aktivieren Sie Manuell und Rahmenmitte Einstellen wenn Sie möchten, dass ein wichtiger Punkt des Motivs an einem bestimmten Punkt innerhalb des Rahmens gestickt wird.
4. Klicken Sie auf OK.

   Wenn Sie Rahmenmitte Einstellen aktiviert haben, klicken Sie auf den Punkt, den Sie als Mittelpunkt bestimmen wollen.

   Der Rahmen wird im Design-Fenster gezeigt.

   Wenn Sie Rahmenmitte Einstellen nicht aktiviert haben, wird der Rahmen gezeigt nachdem Sie auf OK geklickt haben.

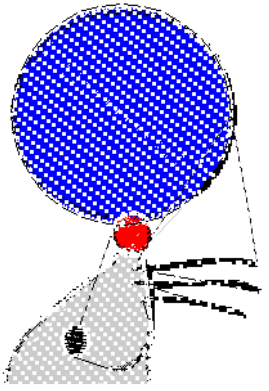
Anzeige der Nadelpunkte

Die Anzeige der Nadelpunkte innerhalb eines Motivs kann durch Klicken auf die '**.**'-Taste ein- und ausgeschaltet werden. Die Nadelpunkte zeigen die Punkte an, an denen die Nadel den Stoff durchstechen wird. Die Anzeige der Nadelpunkte zeigt Ihnen, wo Sie eine Figur digitalisiert haben und wo Stiche platziert werden.

Nadelpunkte anzeigen

- Wählen Sie Ansicht > Nadelpunkte auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms oder drücken Sie auf die '**.**'-Taste (PUNKT-Taste).

  Die Nadeleinstichpunkte werden Ihnen in Ihrem Motivs als weiße Punkte angezeigt. Die Nadelpunkt-Option, im Ansicht-Menü, ist abgehakt.



- Um die Nadelpunkte auszublenden, wählen Sie Ansicht > Nadelpunkte auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms oder drücken Sie auf die '.'-Taste(PUNKT-Taste).

  Die Nadeleinstichpunkte werden ausgeblendet. Die Nadelpunkt-Option ist im Ansicht-Menü nicht markiert.

Motive drucken

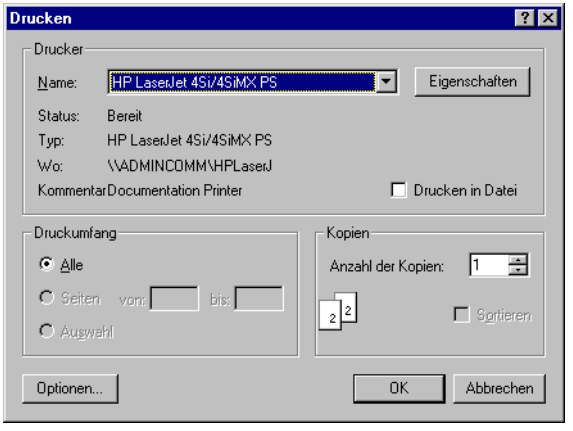
Die Drucken-Option ermöglicht einen Ausdruck des Stickmotivs, mit detaillierten Informationen über das Motiv. Der Ausdruck enthält neben dem Bild des Stickmotivs wichtige Einzelheiten über das Motiv (wie Größe, Farbreihenfolge, Stichzahl usw.).

Sie können die Stickmotive in Farbe oder Schwarz-Weiss durch die meisten von Windows 95 oder 98 unterstützten Drucker ausdrucken lassen (siehe *Drucker auf Seite 8* für Information darüber, weshalb manche Drucker nicht einwandfrei arbeiten). Benutzen Sie das Windows-Druckereigenschaften-Dialogfeld, um das Papierformat und dessen Ausrichtung (d.h. Hoch- oder Querformat) zu bestimmen.

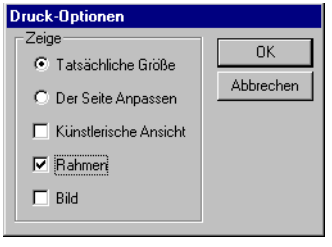
Motive drucken

1. Klicken Sie auf die Drucken-Taste in der Symbolleiste oder wählen Sie Datei > Drucken auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Sie haben die Möglichkeit, das Ergebnis des Ausdrucks vor dem Drucken zu betrachten. Siehe *Druckvorschau auf Seite 31 für Details*.



2. Wenn das Druckoptionen-Dialogfeld erscheint, wählen Sie Ihren Drucker von der Namen-Dropdown-Liste, falls mehrere Drucker zur Auswahl stehen.
3. Geben Sie die Anzahl der gewünschten Kopien, sowie alle anderen relevanten Druckinformationen, ein.
4. Wählen Sie Optionen..., falls Sie die Größe der Abbildung, den Ansichtstyp oder weitere Optionen ändern möchten.
5. Wenn das Druckoptionen-Dialogfeld erscheint, wählen Sie aus, was Sie außerdem in den Ausdruck einschließen möchten.



   Sie können Folgendes wählen (durch abhaken):

   - Tatsächliche Größe — das Motiv wird so groß, wie es gestickt wird, ausgedruckt.

- Der Seite Anpassen — große Motive werden reduziert, so dass sie auf das Papier passen, während kleine Motive bei dem Druckvorgang entsprechend vergrößert werden.
- Stickansicht — das Motiv wird so ausgedruckt, wie es in der Stickansicht auf dem Bildschirm dargestellt wird.
- Rahmen — das Motiv wird, wie es innerhalb des gewählten Rahmens erscheint, ausgedruckt.
- Bild — das Motiv wird so, wie es im Design-Fenster zusammen mit dem Bild im Hintergrund erscheint, ausgedruckt.

6. Klicken Sie auf OK.

Druckvorschau

1. Klicken Sie die Druckvorschau-Taste  in der Symbolleiste oder wählen Sie Datei > Druckvorschau... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.
2. Wenn das Druckoptionen-Dialogfeld erscheint, wählen Sie bitte, was Sie im Ausdruck eingeschlossen haben möchten und klicken Sie auf OK.
3. Überprüfen Sie die Korrektheit der Informationen.
   Ihr Motiv wird in demselben Format angezeigt, in dem es auch gedruckt werden wird. Große Motive können über mehrere Seiten verteilt sein, wenn sie in ihrer tatsächlichen Größe ausgedruckt werden.

   Klicken Sie auf die Vergrößern-Taste zur Überprüfung von Details des Motivs oder um die Produktionsinformation auf dem Bildschirm zu lesen.
4. Klicken Sie die Drucken...-Taste, um die Seite auszudrucken. Als andere Möglichkeit, klicken Sie auf Schließen, damit Sie ohne zu Drucken zum Design-Fenster zurückkehren.

Motive speichern

Wenn Sie ein neues Motiv erzeugen oder verändern, sollten Sie es regelmäßig speichern. Warten Sie damit nicht, bis Sie alle Arbeitsvorgänge vollendet haben.



Tipp Wenn Sie eine benutzerdefinierte Variante eines Motivs speichern wollen, müssen Sie ihm einen Namen geben, damit Sie das Original-Motiv nicht verlieren. Sie sollten einen Namen wählen, der auf das Motiv schließen läßt, so dass Sie — und andere Leute, welche es später vielleicht benutzen möchten — das Motiv leichter finden und erkennen können.

Bevor Sie mit der Veränderung eines Motivs anfangen, speichern Sie eine Kopie unter einem neuen Namen. Damit behalten Sie das Original bei und können, falls

Ihnen die vorgenommenen Veränderungen nicht gefallen, nochmals von vorne anfangen.

BERNINA ARTlink besitzt auch eine automatische Speicher-Option, welche Sie auf Speichern einstellen können, so dass Ihre Arbeit während des Gestaltens automatisch in regelmässigen Abständen gespeichert und als Sicherungsdatei vorhanden bleibt. Dies schützt Sie vor dem Verlust Ihrer Arbeit im Falle eines Absturzes der Hard- oder Software. Bevor BERNINA artista jeweils automatisch speichert, erscheint ein Dialogfeld mit der Frage, ob Sie die Änderungen speichern wollen.

Sicherungsdateien sind für den Notfall gedacht. Es ist trotzdem empfehlenswert, Ihre Motivs mittels des Speichern-Befehls aus dem Datei-Menü regelmäßig zu speichern.

Motive speichern

1. Klicken Sie die Speichern-Taste in der Symbolleiste oder wählen Sie Datei > Speichern auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Beim ersten Speichern des Motivs, zeigt BERNINA ARTlink das Speichern unter-Dialogfeld an.

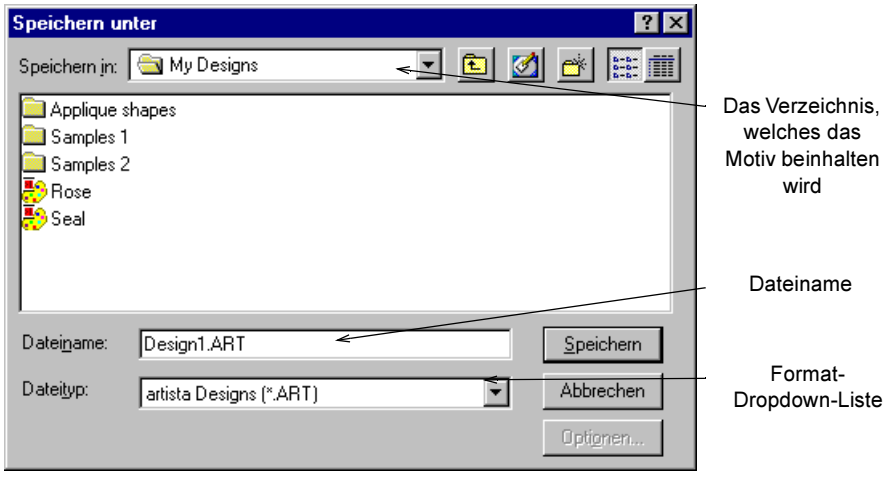
2. Geben Sie einen neuen Namen für das Motiv ein.
3. Klicken Sie auf Speichern.

   BERNINA ARTlink wird das Motiv speichern.

Dateiname und Speicherort ändern

1. Wählen Sie Datei > Speichern unter... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Im Speichern unter-Dialogfeld geben Sie das Verzeichnis, in dem das Motiv gespeichert werden soll und einen neuen Dateinamen ein.



Um das Motiv in einem anderen Verzeichnis oder Diskettenlaufwerk zu speichern, gehen Sie durch die Verzeichnisse, bis Sie das Gewünschte gefunden haben, oder klicken Sie das Neues Verzeichnis-Symbol an und geben Sie den Namen ein.

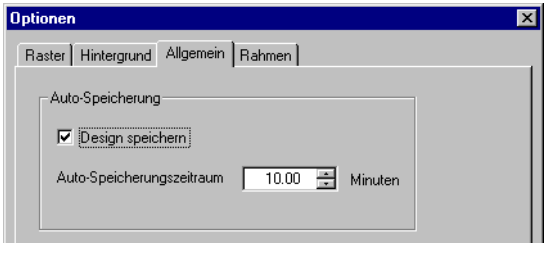
Anmerkung BERNINA ARTlink speichert nur unter .ART-Formatdateien. Falls Sie unter einem anderen Format speichern müssen, erwägen Sie die Erweiterung zu BERNINA artista-Designer oder -Customizer.

2. Klicken Sie auf Speichern.

   BERNINA ARTlink speichert das Motiv bzw. die Datei.

Automatische Speicherfunktion einschalten

1. Wählen Sie Einstellungen > Optionen... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.
2. Wenn das Optionen-Dialogfeld erscheint, klicken Sie die Allgemein-Karteikarte.
3. Haken Sie Motiv Speichern ab, um die automatische Speicherung einzuschalten.



4. Entscheiden Sie, wie häufig Sie das Motiv speichern lassen wollen und geben Sie die entsprechende Minutenzahl in dasTextfeld ein.
5. Klicken Sie auf OK.

   Ihr Motiv wird in einem Verzeichnis gespeichert, welches Sicherungsdatei genannt wird und das einen Teil des BERNINA ARTlink-Programms darstellt. Die Datei wird unter dem ursprünglichen Namen, aber mit einer anderen Dateierweiterung (.BAK), als Ihre Originaldatei gespeichert. Zum Beispiel, MeinMotiv.BAK.



Wichtig Die automatisch gespeicherten Dateien bleiben im Sicherungsdatei-Verzeichnis, bis Sie diese löschen. Es ist deshalb wichtig, dass Sie alte Sicherungsdateien löschen, um zu vermeiden, dass das Verzeichnis zu viel Speicherraum auf Ihrer Festplatte einnimmt. Siehe *Sicherungsdateien löschen* für Details.

Die Wiederherstellung nach einer Hardware- oder Software-Störung

Falls Ihre Software wegen einer Hardware- oder Software-Störung abstürzt, werden normalerweise Wiederherstellungsdateien erzeugt. Wenn Sie BERNINA ARTlink nach einer solchen Störung wiederanlaufen lassen, wird das Motiv, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben, automatisch geöffnet. Falls keine Wiederherstellungsdatei während der Störung erstellt wurde, wird die Auto Speichern-Sicherungsdatei wieder aufgerufen, falls Sie diese Option aktiviert hatten.

Falls die Wiederherstellungsdatei geöffnet wird, speichern Sie diese Datei unter einem neuem Namen, mit der .ART-Erweiterung, im Meine Motive-Verzeichnis (oder in einem anderenVerzeichnis Ihrer Wahl).



Wichtig Die Datei sollte *nicht* in dem Wiederherstellung-Verzeichnis gespeichert werden, ansonsten wird diese gelöscht werden.

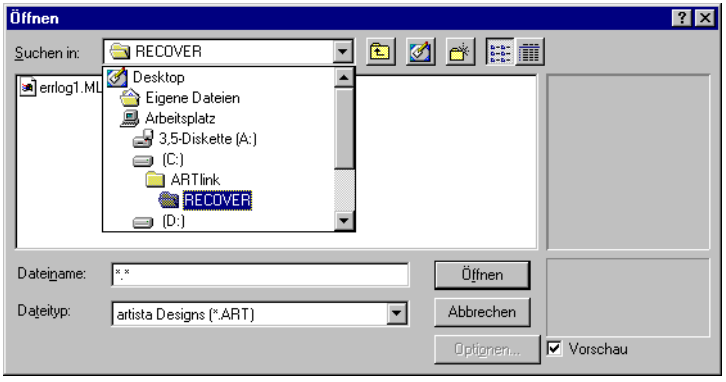
Ist Ihre Wiederherstellungsdatei erstmal gesichert und mit einer .ART-Erweiterung umbenannt worden, kann die Wiederherstellungsdatei wieder gelöscht werden.

Um sicherzustellen, dass Ihre Software einwandfrei funktioniert, benutzen Sie das Wiederherstellungdateien Löschen-Programm, um sämtliche während des Hardware- oder Software-Absturzes erschaffenen Dateien zu löschen.

Sie sollten ebenso in periodischen Abständen die durch Auto Speichern erstellten Dateien wieder löschen.

Mit Wiederherstellungsdateien arbeiten

1. Starten Sie BERNINA ARTlink.
2. Wählen Sie Datei > Öffnen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.
3. Navigieren Sie zu artista > Wiederherstellung-Verzeichnis, mittels Dropdown-Menü unter 'Suchen In' im Öffnen-Dialogfeld.



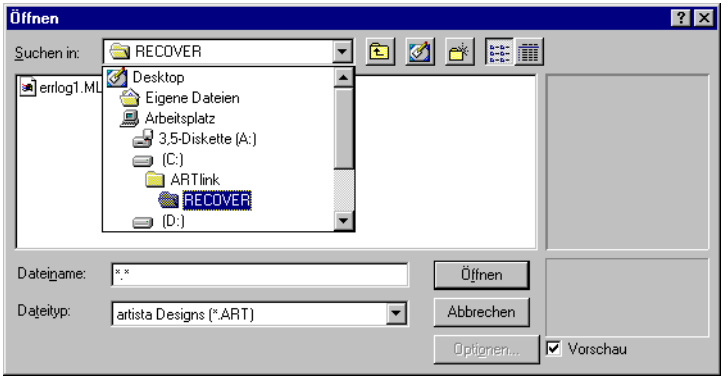
4. Wählen Sie Alle Dateien (*.*) unter Dateityp im Dropdown-Menü.
5. Wählen und öffnen Sie die gewünschte Wiederherstellungsdatei — sie wird .EMA als letzten Teil ihres Namens enthalten, und versichern Sie sich, dass diese Datei diejenige ist, welche Sie öffnen möchten.
6. Benennen Sie die Datei mit einer .ART-Erweiterung um und speichern Sie diese in dem Meine Motive-Verzeichnis (oder in einem Verzeichnis Ihrer Wahl).

Wiederherstellungdateien löschen

- Wählen Sie Windows Start > Programme > BERNINA >Dateien Löschen.

Mit BERNINA ARTlink-.BAK (Backup/Sicherungskopien) arbeiten

1. Starten Sie BERNINA ARTlink.
2. Wählen Sie Datei > Öffnen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.
3. Navigieren Sie zu artista > Sicherungsverzeichnis, mittels Suchen In: und Öffnen des Dropdown-Menüs.



4. Wählen Sie Alle Dateien (*.*) unter Dateityp: im Dropdown-Menü.
5. Wählen und öffnen Sie die .BAK (Backup/Sicherungskopie)-Datei, welche Sie aus der Liste möchten und versichern Sie sich, dass diese Datei diejenige ist, die Sie öffnen möchten.
6. Benennen Sie die Datei mit einer .ART-Erweiterung um, und speichern Sie diese in dem Meine Motive-Verzeichnis (oder in einem Verzeichnis Ihrer Wahl).

Sicherungsdateien löschen

1. Starten Sie den Windows Explorer.
2. Gehen Sie zum artista-Verzeichnis.
3. Gehen Sie zum Sicherungsdateien-Verzeichnis.
4. Wählen Sie die zu löschenden Sicherungsdateien aus und drücken Sie die LÖSCHEN-Taste.

Dateien schliessen und BERNINA artista beenden

Wenn Sie mit der Erstellung oder Veränderung eines Stickmusters fertig sind, können Sie es schließen, um damit das Motiv aus dem Systemspeicher zu entfernen. Wenn Sie die Arbeit mit BERNINA ARTlink beendet haben, können Sie die Anwendung vorläufig beenden.

Motive bzw. Dateien schliessen

- Wählen Sie Datei > Schließen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Oder klicken Sie auf das 'X' in der rechten, oberen Ecke Ihres *Design-Fenster*s (nicht auf das 'X' ganz oben am BERNINA ARTlink-Bildschirm — dieses wird das Programm schließen).

Falls Veränderungen an Ihrem Motiv nicht gespeichert wurden, wird BERNINA ARTlink Sie fragen, ob Sie, bevor Sie das Dokument schließen, diese Änderungen speichern oder verwerfen wollen.

BERNINA ARTlink beenden

- Wählen Sie Datei > Beenden auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Oder klicken Sie auf das 'X' in der rechten, oberen Ecke Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

  Falls noch veränderte Motive geöffnet und nicht gespeichert sind, wird BERNINA ARTlink Sie fragen, ob Sie die Motive vor dem Beenden noch speichern möchten.

Kapitel 4
Ein Motiv sticken

Das Sticken Ihres ersten Motivs wird durch die vorhandenen Motive, die mit BERNINA ARTlink mitgeliefert werden, einfach gemacht. Diese Motive stehen zum Sticken auf Ihrem BERNINA artista-Stickmaschine bereit.

Dieses Kapitel beschreibt, wie Sie eines dieser Motive sticken können.

Motive sticken

Motive vom BERNINA ARTlink müssen zuerst auf den Speicher des Nähcomputers oder auf eine Stickkarte heruntergeladen (elektronisch kopiert) werden.

- Wenn Sie das Sticken eines Motivs gleich ausprobieren möchten, laden Sie das Motiv auf das Stickereimodul des Nähcomputers. Motive, die auf diesen Speicher geladen wurden, werden bei der Beendigung Ihrer Anwendung von BERNINA ARTlink verloren gehen.
- Falls Sie vorhaben, ein bestimmtes Motiv mehrfach, später oder auf einer Maschine, welche nicht an Ihren Computer angeschlossen ist, zu sticken, sollten Sie es auf eine Stickkarte speichern. Siehe *Motive auf einer Stickkarte speichern* auf Seite 42

  Motive, die auf einer Stickkarte gespeichert sind, können von dieser wieder abgerufen und in BERNINA ARTlink angepasst werden. Sie können die von Ihnen erzeugten Motive mittels der Verwaltungsfunktion auf der Stickkarte auch wieder löschen und sie umbenennen. Siehe *Ein Motiv von der Stickkarte öffnen* auf Seite 44

Ein vorhandenes Motiv sticken

Bevor Sie eines der in BERNINA ARTlink mitgelieferten Motive sticken können, sollten Sie sich folgende Fragen stellen:

- Ist mein Nähcomputer zum Sticken bereit? Schlagen Sie im Nähcomputer-Handbuch nach.

- Habe ich etwas, worauf ich sticken kann? Finden Sie ein Stück Stoff, auf dem Sie das Motiv ausprobieren können, bevor Sie es auf den endgültig vorgesehenen Platz sticken.

Tipp Zur bestmöglichen Beurteilung des Stickergebnisses, sollte man beim Test einen Stoff verwenden, der dem vorgesehenen Nähgut so ähnlich wie möglich ist.

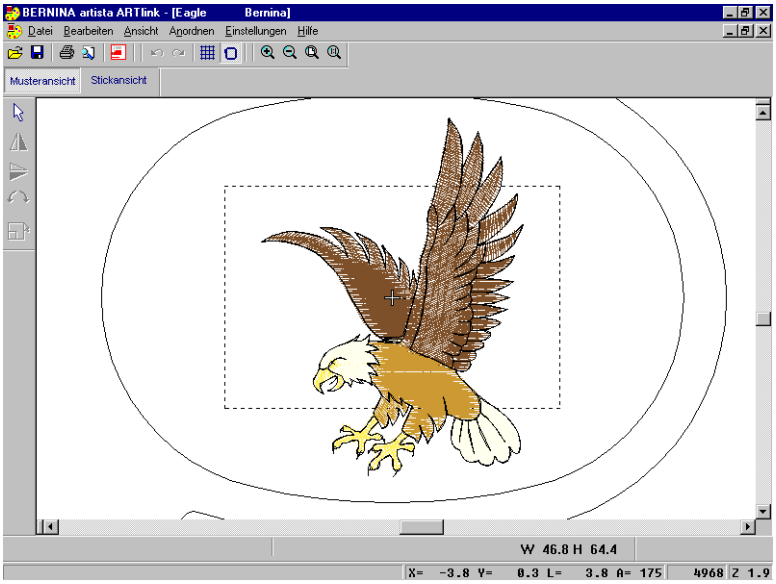
- Besitzen Sie eine Auswahl verschiedenfarbiger Fäden? Finden Sie heraus, wie viele Fadenfarben Sie benötigen, um das Motiv zu sticken. Falls Sie nicht alle der im Motiv verwendeten Farben besitzen, tauschen Sie diese gegen welche aus, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Tipp Versichern Sie sich stets der Stickreihenfolge, bevor Sie ein Motiv sticken. Die Reihenfolge, in der die Farben gestickt werden, muss Ihnen bekannt sein. Gebrauchen Sie die Druckvorschau-Option, um die nötigen Informationen über das Stickmotiv zu bekommen. Siehe *Motive drucken* auf Seite 29 für Details.

Näheres zu diesen Fragen befindet sich am Ende dieses Kapitels.

Motive sticken

1. Öffnen Sie das Stickmotiv. Öffnen Sie zum Beispiel, das Motiv Adler.ART. Siehe *Das Öffnen eines Stickmotivs* auf Seite 13 für Details.



Wichtig Klicken Sie auf die Design-Modus-Taste, Musteransicht falls Sie nicht schon im Design-Modus arbeiten.

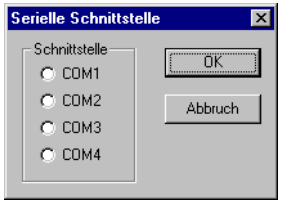
Kontrollieren Sie, wie das Motiv in den Rahmen passt. Das Adler-Motiv ist ziemlich klein und passt auch in einen der kleineren Rahmen.

Tipp Sie erzielen die besten Ergebnisse, wenn Sie das Motiv im kleinstmöglichen Rahmen sticken. Falls der Rahmen zu groß ist, kann der Stoff möglicherweise nicht ausreichend straff gespannt werden und die Stiche könnten nicht exakt gestickt werden.

2. Klicken Sie die Zum Nähcomputer schreiben-Taste auf der Symbolleiste, oder wählen Sie Karte/Nähcomputer schreiben... aus dem Datei-Menü.

Anmerkung Beim ersten Sticken eines Motivs nach Einschalten des Nähcomputers wird der Serieller Anschluss-Dialog gezeigt. Falls Sie vorher schon ein Motiv gestickt haben, fahren Sie mit Schritt **4.** fort.

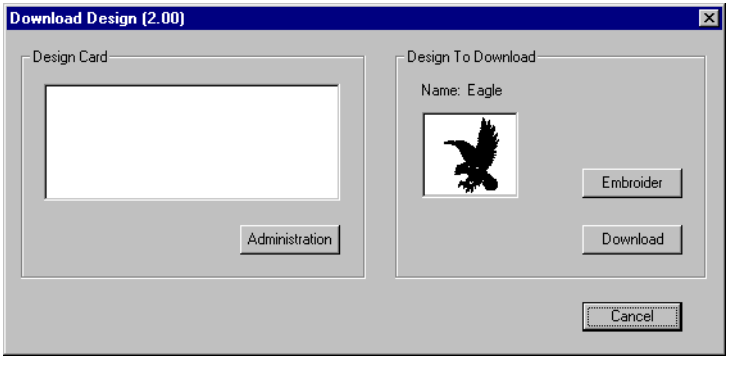
3. Falls der Serieller Anschluss-Dialog erscheint, wählen Sie den seriellen Anschluss aus, mit dem Ihr Nähcomputer verbunden ist und klicken Sie auf OK.



Falls Ihr Nähcomputer nicht korrekt mit Ihrem PC verbunden ist, erscheint eine Fehlermeldung. Stellen Sie sicher, dass die serielle Schnittstelle korrekt verbunden ist, bevor Sie es nochmals versuchen.

Falls die Verbindung zum seriellen Anschluss korrekt ist, erscheint der Motiv herunterladen-Dialog. Der Name und das Bild Ihres Motivs werden im Abschnitt Herunterzuladendes Motiv gezeigt.

4. Im Motiv herunterladen-Dialog, klicken Sie auf Sticken, um das Motiv in den Speicher des Nähcomputers zu laden.



Anmerkung Stellen Sie während des Ladevorganges sicher, dass vor dem Herunterladen des Motivs die Nadelposition oben und der Rahmen angeschlossen ist.

Tipp Falls eine Fehlermeldung erscheint, entfernen Sie die Karte und stecken Sie diese, während der Nähcomputer eingeschaltet ist, wieder ein.

Der Bildschirm des Nähcomputers wird während des Ladevorganges kein Bild anzeigen. Wenn das Laden beendet ist, zeigt der Bildschirm das geladene Motiv an.

5. Betätigen Sie die Vernäh-Taste an Ihrem Nähcomputer, um den Stickvorgang zu starten. Wenn das Motiv beim Stickvorgang an einen Farbwechsel gelangt, hält der Nähcomputer an. Sie müssen die nächste Fadenfarbe einlegen und die Vernäh-Taste drücken, um fortzufahren.

Tipp Wenn Sie eines der bestehenden Motive sticken, finden Sie eine Liste der verwendeten Farben in Anhang D, *Die Farbreihenfolge mitgelieferter Motive*. Sie können auch Ihr eigenes Motiv drucken (siehe *Motive drucken* auf Seite 30).

Tipp Um ein schönes und sauber verarbeitetes Stickresultat zu erreichen ist es wichtig, dass Sie nach jedem Farbwechsel stets die Spannfäden herausschneiden.

Für Details über die Handhabung des Nähcomputers während des Stickens, verweisen wir auf Ihre BERNINA artista-Stickmaschine -Bedienungsanleitung.

Nach dem Sticken

Tipp Wenn ein Motiv fertig gestickt ist, müssen Sie die Spannfäden herausschneiden.

Spannfäden werden dann erzeugt, wenn ein Teil des Motivs fertig gestickt ist und die Nadel sich zu einem anderen Teil bewegt. Diese werden auf dem Bildschirm als gepunktete Linien dargestellt.

Motive auf einer Stickkarte speichern

Wenn Sie ein Motiv auf eine Stickkarte speichern, sichern Sie es damit für zukünftige Anwendungen. Sie können es so oft sticken, wie Sie wollen, ohne dass die Notwendigkeit besteht, dass PC und Nähcomputer während des Stickens miteinander verbunden sein müssen. Details, die das Sticken von Motiven von einer Stickkarte betreffen, finden Sie in dem Ihres Nähcomputers mitgelieferten Begleitmaterial.

Note Downloading to the Embroidery Card Reader/Writer Box. See the instructions which came with your Embroidery Card Reader/Writer Box for connection details.

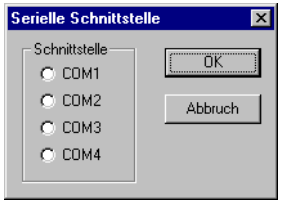
Motiv auf eine Stickkarte laden

1. Stecken Sie die Stickkarte in den Nähcomputer.
2. Klicken Sie die Zum Nähcomputer schreiben-Taste  auf der Symbolleiste, oder wählen Sie Karte/Nähcomputer schreiben... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.



Anmerkung Die Abfrage nach der seriellen Schnittstelle erscheint nur, wenn Sie das erste Motiv jeweils zu Beginn einer Arbeitssitzung sticken. Falls Sie vorher schon ein Motiv gestickt haben, weiss BERNINA ARTlink noch, welche Einstellung Sie benutzt hatten und Sie können gleich zu Schritt **4.** übergehen.

3. Falls der Serieller Anschluss-Dialog erscheint, wählen Sie den Seriellen Anschluss Ihres PCs, an dem Ihr Nähcomputer angeschlossen ist und klicken Sie auf OK



Falls Ihr Nähcomputer nicht korrekt mit Ihrem PC verbunden ist, erscheint eine Fehlermeldung. Stellen Sie sicher, dass die serielle Schnittstelle korrekt verbunden ist, bevor Sie es nochmal versuchen.

Falls die Verbindung zu dem seriellen Anschluss korrekt ist, erscheint der Motiv Herunterladen-Dialog. Der Name und das Bild Ihres Motivs werden im Abschnitt Herunterzuladendes Motiv gezeigt.

4. Wenn der Motiv Herunterladen-Dialog erscheint, klicken Sie auf Herunterladen, um das Motiv auf ihre Stickkarte zu laden.





Anmerkung Stellen Sie während des Ladevorganges sicher, dass die Nadelposition oben ist.

Der Bildschirm des Nähcomputers wird während des Ladevorganges kein Bild anzeigen. Wenn das Laden beendet ist, zeigt der Bildschirm das geladene Motiv an.

Das Motiv ist nun auf Ihrer Stickkarte gespeichert. Sie können es jederzeit ohne Verbindung zwischen Computer und Maschine direkt von der Stickkarte herunter auf dem Nähcomputer aussticken.

Ein Motiv von der Stickkarte öffnen

Sie können auf der Stickkarte gespeicherte Motive mit BERNINA ARTlink benutzen.

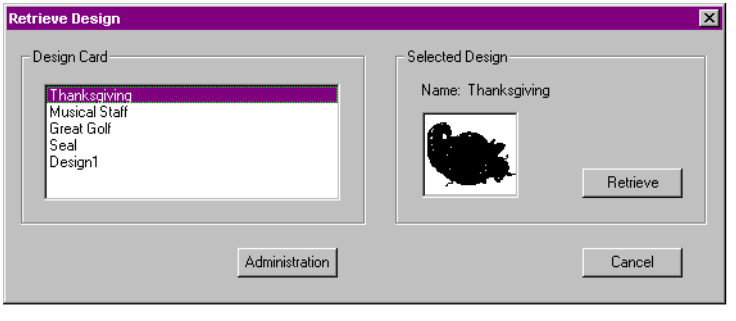
Motive von Stickkarten abrufen

1. Öffnen Sie ein neue, leere Stickmotiv-Datei auf BERNINA ARTlink.
2. Stecken Sie die Stickkarte in Ihren BERNINA artista-Stickmaschine.

   Anmerkung Der Nähcomputer muss ausgeschaltet sein, bevor Sie die Karte einstecken — ansonsten wird das Motiv nicht auf dem Bildschirm gezeigt oder auf den Nähcomputer geladen.
3. Klicken Sie auf das Adler-Symbol auf dem Bildschirm des Nähcomputers, um den Inhalt der Stickkarte gezeigt zu bekommen (oder entfernen Sie die Karte und stecken Sie diese wieder ein).
4. Wählen Sie Datei > Karte/Nähcomputer Lesen... auf der Menüleiste des BERNINA ARTlink-Bildschirms.



   Anmerkung Die Abfrage nach der seriellen Schnittstelle erscheint nur, wenn Sie das erste Motiv pro Arbeitssitzung sticken. Falls Sie bereits ein Motiv gestickt haben, können Sie gleich zu Schritt 5 übergehen.
5. Falls der Serieller Anschluss-Dialog gezeigt wird, wählen Sie den Seriellen Anschluss Ihres PCs, an dem Ihr Nähcomputer angeschlossen ist.
6. Wenn der Motiv Abrufen-Dialog erscheint, wählen Sie das einzulesende Motiv.



Eine Liste aller auf der Stickkarte gespeicherten Motive, wird im Stickkartenfenster gezeigt. Wenn Sie ein Motiv selektiert haben, wird eine Vorschau dieses Motivs zusammen mit dessen Namen im Ausgewähltes Motiv-Fenster gezeigt.

7. Klicken Sie auf Abrufen.

   Das gewählte Motiv wird eingelesen und im Motiv-Fenster gezeigt, und kann nun benutzt werden.

Die Verwaltung Ihrer Stickkarten

Stickkarten können mehrere Motive gleichzeitig speichern. Sie können jedes dieser Motive von einer Stickkarte umbenennen oder löschen, wenn Sie die Motive ändern oder sie nicht länger benötigen.

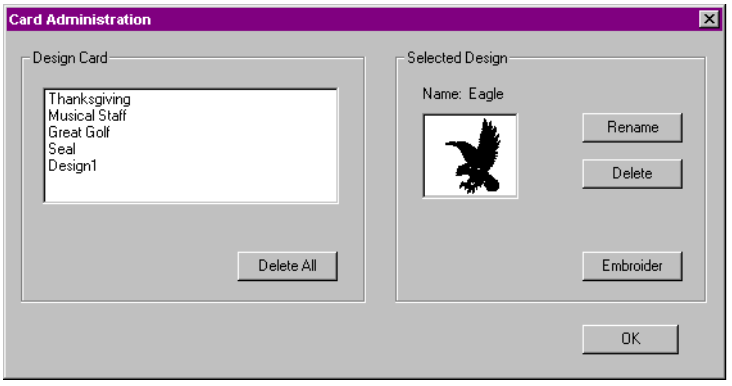
Um Ihre Stickkarten zu verwalten

1. Öffnen Sie ein neues Motiv bzw. eine neue Datei.
2. Stecken Sie die Stickkarte in den Nähcomputer.
3. Wählen Sie Datei > Karte/Nähcomputer Lesen... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.
4. Im Seriellen Anschluss-Dialog, wählen Sie den Seriellen Anschluss Ihres PCs, an dem Ihr Nähcomputer angeschlossen ist.



   Anmerkung Falls dies das erste Mal sein sollte, dass Sie eine Stickkarte nach dem Einschalten des Nähcomputers verwaltet haben, wird das Serieller Anschluss-Dialogfeld gezeigt. Falls Sie schon zuvor eine Stickkarte verwaltet haben, können Sie gleich zu Schritt 5 übergehen.

5. Wenn der Motiv Abrufen-Dialog erscheint, klicken Sie auf die Verwalten-Taste.
6. Wenn der Kartenverwaltungs-Dialog gezeigt wird, können Sie einen oder mehrere Motive auf der Stickkarte löschen oder umbenennen.



Eine Liste aller auf der Stickkarte gespeicherten Motive wird im Stickkartenfenster gezeigt. Wenn Sie ein Motiv selektiert haben, wird eine Vorschau dieses Motivs zusammen mit dessen Namen im Ausgewähltes Motiv-Fenster gezeigt.

- Um alle Motive einer Karte zu löschen, klicken Sie auf Alles Löschen.
- Um ein spezielles Motiv zu löschen, wählen Sie dieses aus der Liste aus und klicken Sie auf Löschen.
- Um ein Motiv umzubenennen, wählen Sie dieses aus der Liste aus und klicken Sie Umbenennen. Geben Sie den neuen Namen ein und klicken Sie auf OK.
- Um ein Motiv auszusticken, wählen Sie dieses aus der Liste aus und klicken Sie auf Sticken.

7. Klicken Sie auf OK, um den Verwaltungsvorgang Ihrer Stickkarte zu beenden.

Bevor Sie mit dem Sticken beginnen

Wie zuvor schon erwähnt wurde, müssen Sie sich einige wichtige Fragen stellen, bevor Sie beginnen ein Motiv zu sticken:

- Worauf soll das Motiv gestickt werden?
- Welche Fadenfarben habe ich zur Verfügung?

Das Sticken auf verschiedenartigen Stoffen

Je nach Stoffart ist es empfehlenswert, Stickvlies zur Verstärkung zu benutzen, dies kann auf der rechten, auf der linken oder auf beiden Seiten nötig sein.



Tipp Um einwandfreie Stickergebnisse zu erzielen, sollten Stickvliese immer mit in den Rahmen eingespannt werden.

Stickvlies

Sehr feine Stoffe (z.B. dünne Baumwolle) oder lockergewebte Stoffe müssen zum Besticken mit Stickvlies verstärkt werden. Sehr dicke Stoffe, wie Jeans oder Segeltuch, kommen normalerweise ohne zusätzliche Verstärkung aus, benötigen jedoch, falls die Textiloberfläche zu glatt ist, ein wasserlösliches Oberflächenvlies.

Die Stickeinlage wird unter den Stoff gelegt, damit nicht zu viele Gewebefasern durch die Stiche verschoben werden. Ihre Stickerei erhält durch die Verwendung von Stickvlies ein professionelleres Aussehen.

Die Stickeinlage muss nicht von der gleichen Farbe wie der Stoff sein, auf dem Sie sticken. Meistens wird er von vorne nicht zu sehen sein. Falls Sie auf einem sehr feinem Stoff sticken, müssen Sie eventuell ein gestärktes Vlies benutzen, das Sie nach dem Sticken herauswaschen können, oder benutzen Sie ein Stickvlies, dessen Überschüsse nach dem Sticken abgeschnitten werden können.

Oberflächenvlies

Wenn Sie auf einem Stoff sticken wollen, der eine sehr rauhe oder tiefe Oberflächenstruktur (z.B. Samt) aufweist, müssen Sie eine Stickvlies auf der rechten Seite des Stoffes verwenden. Das Vlies auf der Vorderseite des Stoffes verhindert, dass die Stiche im Flor verschwinden.

Oberflächenvliese bestehen gewöhnlicherweise aus wasserlöslichem Plastikfilm. Dieser wird nach Fertigstellung der Stickerei immer entfernt.

Kapitel 5
Einfache Veränderungen

Bevor Sie mit dem Sticken eines Motivs beginnen, können Sie die Größe des Motivs ändern.

Einfache Veränderungen an einem Stickmotiv vornehmen

Einfache Veränderungen an einem Motiv erlauben Ihnen, ein bestehendes Motiv zu verändern, so dass dieses anschließend auf andere Weise genutzt und auf andere Arten gestickt werden kann.

Motive vergrössern oder verkleinern

Angenommen Sie möchten ein Motiv auf zwei verschiedene Kleidungsstücke sticken. Das Motiv passt auf eines der Kleidungsstücke, aber nicht auf das andere. Durch Veränderung der Größe des Motivs haben Sie nun die Möglichkeit, die Stickgrösse des Motivs auf beide Kleidungsstücke anzupassen.

Wenn Sie ein Motiv vergrößern oder verkleinern, verändern Sie dessen Größe. Nehmen Sie keine zu gewaltigen Größenveränderungen an einem Motiv vor. Wenn Sie es zu groß oder zu klein machen, wird die Qualität des endgültigen Motivs leiden. Als grobe Richtlinie: Verkleinern Sie ein Motiv nicht mehr als auf die Hälfte der Originalgröße und vergrößern Sie es nicht mehr als zweimal.



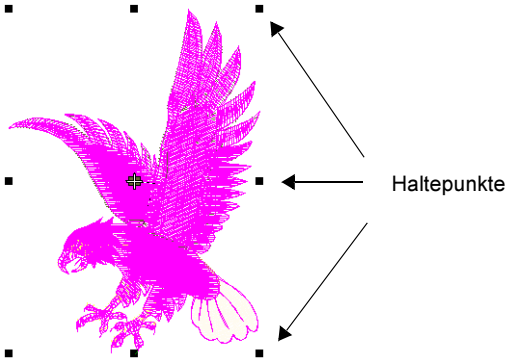
Tipp Für die besten Resultate, vergrößern Sie das Motiv auf nicht mehr als auf 150%, oder reduzieren Sie es auf nicht weniger als auf 65%.

Größenveränderungen werden genauer in *Die Größenveränderung eines Objekts* on page 54 erklärt. Sie sollten ebenso *Skalierung von Stickmotiven: Tipps und Limiten* auf Seite 73 lesen.

Die Grösse von Motiven verändern

1. Wählen Sie ein Motiv mit dem Objektauswahl-Werkzeug . Wählen Sie zum Beispiel Adler.ART.

   Acht Haltepunkte werden um das Objekt herum angezeigt.



2. Ziehen Sie an den Haltepunkten mittels der gedrückten linken Maustaste, um die Größe des Motivs zu ändern.
3. Lassen Sie die linke Maustaste los, wenn Sie mit der neuen Größe zufrieden sind.

Tipp Experimentieren Sie mit jedem der Haltepunkte und probieren Sie aus, wie die vier Eckpunkte an den vier Ecken dazu benutzt werden können, um das Motiv zu vergrößern/verkleinern, ohne die Form des Adlers zu verändern. Verändern Sie die Breite des Motivs ohne dessen Höhe zu verändern, indem Sie die rechten und linken Haltepunkte benutzen. Verändern Sie die Höhe des Motivs ohne dessen Breite zu verändern, indem Sie die oberen und unteren Haltepunkte benutzen.

Kapitel 6
Motive umformen

Nun wissen Sie, wie man bestehende Motive in ihrer Originalgröße und ihrem Layout sowie mit einfachen Veränderungen sticken kann. Sie können aber auch ein bestehendes Motiv auf vielfältige Weise, Ihren Bedürfnissen und Wünschen entsprechend, anpassen.

Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie Sie:

- Motive auswählen
- Motive bewegen, skalieren, rotieren und spiegeln
- Motive löschen
- den Stickverlauf eines Motivs kontrollierens

Objekte auswählen und markieren

Bevor Sie ein Motiv bewegen, skalieren, rotieren, verzerren oder löschen können, müssen Sie dieses erst mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs auswählen.

Um eine Markierung zu löschen, drücken Sie die Esc-Taste oder wählen Sie ein anderes Objekt. Sie können auch auf einen Punkt im Hintergrund klicken, auf welchem sich kein Objekt befindet.



Im BERNINA ARTlink wird das ganze Motiv als ein einziges Objekt angesehen und kann somit nur als Ganzes ausgewählt werden.

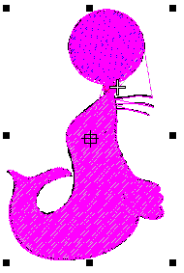
Die Markierung eines einzelnen Motivs

Um ein Motiv zu markieren, klicken Sie es einfach mit dem Objektauswahl-Werkzeug an..

Ein Motiv auswählen

1. Klicken Sie auf das Objektauswahl-Werkzeug  in der Design-Symbolleiste.
2. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das gewünschte Motivs.

Die Markierung eines Motivs wird angezeigt, indem sich seine Farbe verändert und acht Grössenhaltepunkte um das Motivs herum erscheinen.



Die Markierung eines Motivs aufzuheben

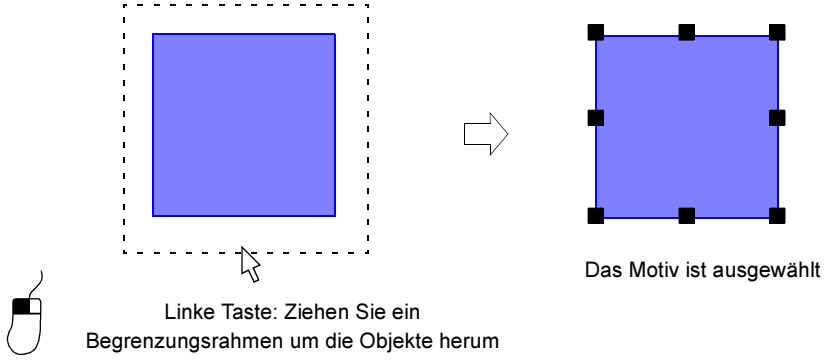
- Wählen Sie Bearbeiten > Alles markieren Löschen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms, um die Markierung aller derzeitig ausgewählten Motiv zu löschen.
- Oder klicken Sie auf das Objektauswahl-Werkzeug  in der Design-Symbolleiste und anschließend
  - klicken Sie mit der linken Maustaste irgendwo außerhalb des markierten Bereichs.
  - oder drücken Sie die Esc-Taste
  - oder drücken Sie die X-Taste auf Ihrer Tastatur.

Motive mittels Begrenzungsrahmen markieren

1. Klicken Sie auf das Objektauswahl-Werkzeug  in der Design-Symbolleiste.
2. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Umrisslinie des Begrenzungsrahmen um das Motiv herum.

   Starten Sie an einem Punkt des Design-Fensters, an dem sich kein Motiv befindet. Dadurch wird verhindert, dass ein Motiv aus Versehen bewegt wird. Ein Begrenzungsrahmen oder Bewegliche Markierungslinie (gepunktetes Rechteck) wird von einer Ecke zur diagonal gegenüberliegenden Ecke erstellt.
3. Lassen Sie die Taste los, umdas Motiv innerhalb des Begrenzungsrahmen zu markieren.

   Acht Größenhaltepunkte erscheinen um das ausgewählte Motiv herum.



Motive benutzerdefiniert anpassen

Sie können ausgewählte Motive verschieben, rotieren, verzerren, löschen und spiegeln. Nachdem ein Motiv angepasst worden ist, wird dieses gemäß der eingestellten Objekteigenschaften nochmals verarbeitet.

Das Bewegen von Motiven

Sie können Motive durch Markierung und Ziehen mit der Maus oder mit den Pfeiltasten (←→↑↓) auf Ihrer Tastatur bewegen.

Tipp Benutzen Sie die Maus, um Motive über längere Distanzen hinweg zu bewegen und benützen Sie danach die Pfeiltasten, um die Feineinstellungen vorzunehmen.

Um Designs mit der Maus zu bewegen

1. Wählen Sie ein oder mehrere Designs mit dem Objektauswahl-Werkzeug aus.
2. Platzieren Sie den Zeiger der Maus auf dem ausgewählten Design oder den ausgewählten Designs.
3. Drücken Sie die linke Maustaste und ziehen Sie das Design mit gedrückter Taste zur neuen Position.

   Eine Schattenkontur des Designs und ein Positionskreuz erscheinen als exakte Positionshilfen.
4. Lassen Sie die Maustaste los, um das Design auf der neuen Position zu platzieren.

   Das Design wird an der neuen Position verarbeitet.

Um Designs mit den Pfeiltasten Ihrer Tastatur zu bewegen

1. Wählen Sie ein oder mehrere Designs mit dem Objektauswahl-Werkzeug  aus.
2. Drücken Sie die entsprechenden Pfeiltasten Ihrer Tastatur, um die Designs zu bewegen.

   Eine Schattenkontur des Designs und ein Positionskreuz erscheinen als exakte Positionshilfen.



   Anmerkung Pfeiltasten können Designs nur senkrecht und waagrecht bewegen. Falls Sie ein Design diagonal (z.B. nach unten und nach links) verschieben möchten, werden Sie zwei Bewegungen durchführen müssen (z.B. mit der NACH-UNTEN-Pfeiltaste und dann der LINKS-Pfeiltaste).
3. Lassen Sie die Maustaste los, um das Design auf der neuen Position zu platzieren.

   Das Design wird an der neuen Position erneut verarbeitet.

Das Löschen von Motiven

Durch Löschen wird das Motiv permanent von Ihrem Bildschirm entfernt (und, abhängig davon, welche Methode zum Löschen des Motivs benutzt wurde, auch vom Speicher Ihres Computers).

Um Designs zu löschen

1. Wählen Sie ein oder mehrere Designs mit dem Objektauswahl-Werkzeug  aus.
2. Wählen Sie Bearbeiten > Löschen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms. Oder drücken Sie auf die LÖSCHEN-Taste.

   Die ausgewählten Designs werden vom Bildschirm entfernt.
3. Falls nötig, wählen Sie Ansicht > Neuzeichnen auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms, um damit den Bildschirm aufzufrischen.

   Falls Sie Ihre Meinung ändern, wählen Sie Rückgängig Machen aus dem Bearbeiten-Menü.

Die Größenveränderung eines Objekts

Sie können die Größe des ganzen Motivs verändern. Einige Tipps und Grenzen bezüglich der Größenveränderung von Motiven werden in *Benutzerdefinierte Anpassungen für Fortgeschrittene* auf Seite 73 beschrieben.

Es gibt zwei Grundmethoden der verfügbaren Motivvergrößerung. Die erste Methode, unter *Die Grösse eines Designs schnell und genau verändern* auf Seite 55

beschrieben, wird dazu benutzt, ziemlich exakte Veränderungen an der Größe des Objekts vorzunehmen. Die zweite Methode (siehe *Die Grösse eines Designs schnell verändern* auf Seite 56.) wird zur schnellen Größenveränderung verwendet.

Die Grösse eines Designs schnell und genau verändern

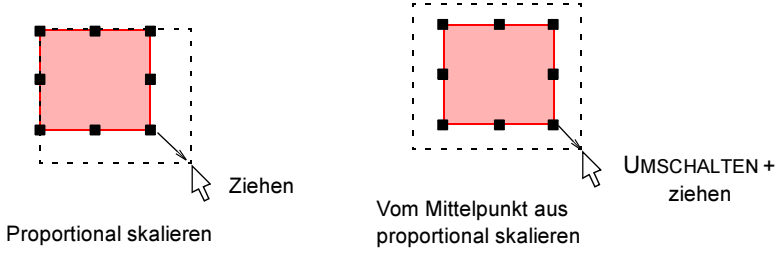
1. Wählen Sie ein oder mehrere Designs mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeug aus.

   Acht Grössenhaltepunkte werden um das Motiv herum erscheinen.

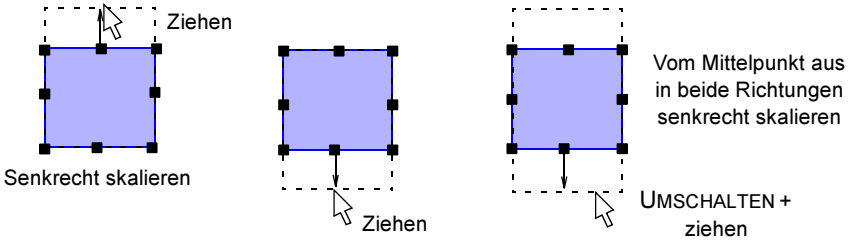
2. Ziehen Sie mit der linken Maustaste einen der Grössenhaltepunkte, um die Größe des Motivs zu verändern.

   Wenn Sie vom Motiv rsp. Objekt weg ziehen, wird dieses vergrößert. Wenn Sie zur Mitte des Motivs rsp. Objekts hin ziehen, wird es verkleinert. Eine Schattenkontur des Designs und ein Positionskreuz zeigen während der Größenveränderung die Größe des Motivs an.

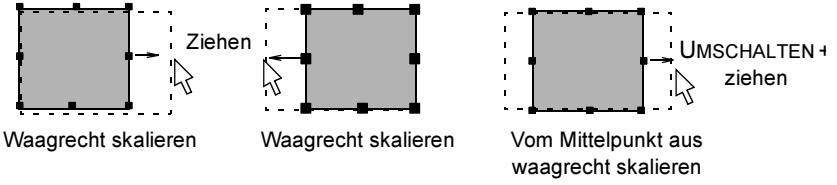
   Die Grössenhaltepunkte in den Ecken skalieren das Motiv proportional. Die gegenüberliegende Ecke bleibt verankert und das Motiv wird von diesem verankerten Punkt aus proportional verändert. Halten Sie während des Ziehens UMSCHALTEN gedrückt, um die Mitte des Motivs zu verankern und vom Mittelpunkt aus die Größe proportional zu ändern.



   Die Grössenhaltepunkte oben und unten in der Mitte des Motivs ändern dessen Größe senkrecht. Die gegenüberliegende Seite ist verankert und das Motiv wird von diesem verankerten Punkt aus proportional verändert. Halten Sie während des Ziehens UMSCHALTEN gedrückt, um damit die Mitte des Motivs zu verankern und vom Mittelpunkt aus die senkrechte Größe gleichmäßig zu ändern.



Die Grössenhaltepunkte in der Mitte der Seiten des Motivs ändern dessen Größe waagrecht. Die gegenüberliegende Seite bleibt verankert; das Motiv wird von diesem verankerten Punkt aus proportional verändert. Halten Sie während des Ziehens UMSCHALTEN gedrückt, um die Mitte des Motivs zu verankern und vom Mittelpunkt aus die waagrechte Größe gleichmäßig zu ändern.



3. Lassen Sie die Maustaste los, um den neuen Motivumriss zu platzieren.

Die Grösse eines Designs schnell verändern

1. Wählen Sie ein oder mehrere Designs mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeug aus.
2. Klicken Sie auf die Skalier-Taste in der Symbolleiste. Je nach der von Ihnen benutzten Maustaste wird das Design entweder vergrößert oder verkleinert:
   - Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Design 20% kleiner werden zu lassen.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Design 20% größer werden zu lassen.

Anmerkung Jedes Klicken wird das Design 20% größer oder kleiner als die *aktuelle* Größe machen. Falls Sie ein Design um 20% vergrößern und danach wieder um 20% verkleinern, wird das endgültige Design nicht exakt dieselbe Größe wie das Original aufweisen; es wird etwas kleiner sein.

Das Rotieren und Verzerren eines Motivs

Sie können ein ganzes Motiv rotieren oder verzerren.

Zum Beispiel kann es vorkommen, dass Sie ein ganzes Motiv 90° im oder gegen den Uhrzeigersinn rotieren müssen. Das Kleidungsstück oder Tischtuch kann unter Umständen nur seitlich in den Rahmen eingespannt werden, so dass der übrige Stoff außerhalb der Nähfläche verbleibt.

Es stehen Ihnen in BERNINA ARTlink zwei Methoden zum Rotieren von Motiven und eine Methode zum Verzerren zur Verfügung.

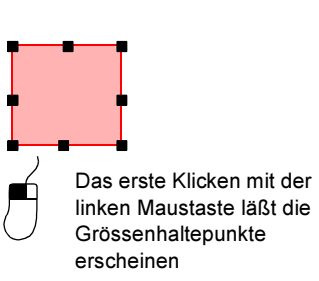
Die erste Rotationsmethode, wird in *Motive genau rotieren* auf Seite 57 beschrieben und zum verhältnismäßig genauen Rotieren von Objekten verwendet. Die zweite Methode (siehe *Motive schnell rotieren* auf Seite 58) wird zur schnellen Rotation um 45° in jegliche Richtung benutzt.

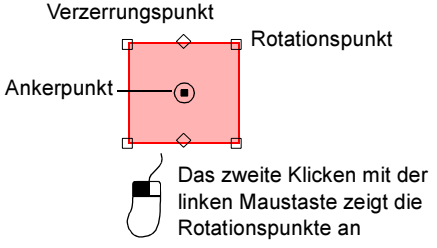
Die Verzerrungsmethode wird in *Motive schnell verzerren* auf Seite 58 erläutert und zur schnellen Veränderung benutzt.

Motive genau rotieren

1. Wählen Sie das Motiv mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs aus.
2. Klicken Sie ein zweites Mal mit der linken Maustaste auf das Motiv.

   Rotationspunkte erscheinen an den Ecken des Motivs und ein Ankerpunkt wird in der Mitte des Motivs angezeigt.





3. Platzieren Sie den Ankerpunkt der Rotation.

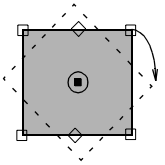
   Um den Rotationspunkt zu verschieben, ziehen Sie diesen von der Mitte aus an den gewünschten Ort. Der Rotationspunkt ist der Punkt, der bei der Drehung an seiner Originalposition bleibt, während das Objekt um diesen Punkt herum rotiert wird.

   Sie können den Rotationspunkt innerhalb oder außerhalb des Objekts festlegen.

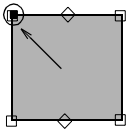
   Die Objektmitte ist die Standardvorgabe für die Position des Rotationspunktes.

4. Rotieren Sie das Motiv.

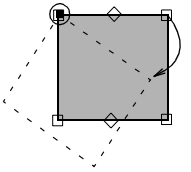
   Um das Motiv zu rotieren, ziehen Sie einen der Rotationspunkte im oder gegen den Uhrzeigersinn. Eine Schattenkontur des Motiv und ein Positionskreuz zeigen während des Drehens die genaue Position an.



Ziehen Sie eine Ecke, um um den Ankerpunkt herum zu rotieren



Verschieben Sie den Ankerpunkt



Ziehen Sie eine Ecke, um vom Ankerpunkt aus zu rotieren

5. Lassen Sie die Maustaste los, wenn sich das Motiv in der gewünschten Position befindet.

   Das Motiv wird an der neuen Position verarbeitet.

Motive schnell rotieren

1. Wählen Sie das Motiv mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs aus.
2. Klicken Sie die Rotieren CCW/CW-Taste in der Symbolleiste.

   Die benutzte Maustaste bestimmt, ob das Motiv im (CW)oder gegen (CCW) den Uhrzeigersinn gedreht wird:

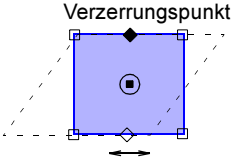
   - Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Motiv 45° gegen den Uhrzeigersinn zu rotieren.
   - Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Motiv 45° im Uhrzeigersinn zu rotieren.

Motive schnell verzerren

1. Wählen Sie das Motiv mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs aus.
2. Klicken Sie ein zweites Mal auf das Motiv.

   Verzerrungspunkte erscheinen in der oberen und unteren Objektmitte.
3. Ziehen Sie die Verzerrungspunkte nach links oder rechts, um so das Motiv zu verzerren.

   Das Objekt wird waagrecht verzerrt. Die Schattenkontur des Motiv zeigt den neuen, veränderten Objektumriss an.



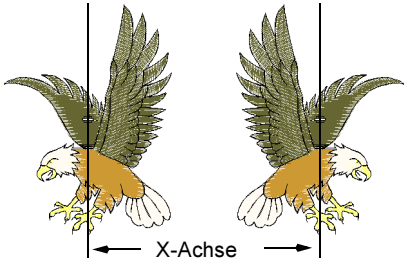
Ziehen Sie am Verzerrungspunkt, um das Motivs zu verzerren

4. Wenn der Verzerrungswinkel korrekt ist, lassen Sie die Maustaste los.

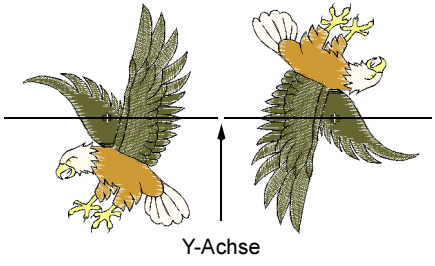
BERNINA ARTlink wird das Motiv automatisch neu verarbeiten und es dann auf Ihrem Bildschirm anzeigen.

Die Spiegelung (Umkehren) von Motiven

Sie können ein einzelnes Objekt oder ein ganzes Motiv spiegeln (umkehren). Logischerweise werden Sie ein Motiv links/rechts herum oder oben/unten herum umkehren. Zum Beispiel spiegeln Sie ein Motiv dann, wenn Sie es auch auf der gegenüberliegenden Seite eines Kragens haben möchten. Wenn Sie nach links/rechts spiegeln, spiegeln Sie um die X-Achse. Wenn Sie nach oben/unten spiegeln, spiegeln Sie um die Y-Achse.



Links/rechts spiegeln (auf der X-Achse)



Oben/unten spiegeln (auf der Y-Achse)

Um ein Design links/rechts (waagrecht) zu spiegeln

1. Wählen Sie des Designs mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs aus.
2. Klicken Sie auf das Waagrecht Spiegeln-Werkzeug in der Design-Symbolleiste. Als andere Möglichkeit, wählen Sie Anordnen > Waagrecht Spiegeln auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Objekt wird um die X-Achse gespiegelt.

   Falls Sie Ihre Meinung ändern, wählen Sie Bearbeiten > Rückgängig auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

Um ein Design oben/unten (senkrecht) zu spiegeln

1. Wählen Sie des Designs mit Hilfe des Objektauswahl-Werkzeugs aus.
2. Klicken Sie auf das Senkrecht Spiegeln-Werkzeug in der Design-Symbolleiste. Als andere Möglichkeit, wählen Sie Anordnen > Senkrecht Spiegeln auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

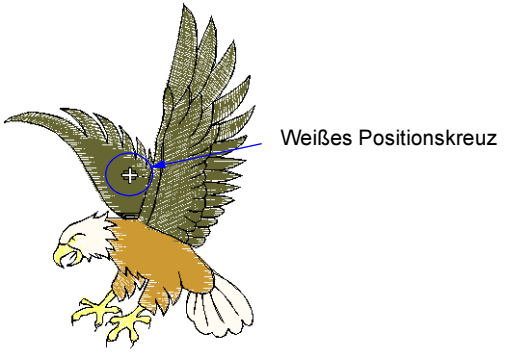
   Das Objekt wird um die Y-Achse gespiegelt.

Falls Sie Ihre Meinung ändern, wählen Sie Bearbeiten > Rückgängig auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

Stickverlauf kontrollieren

Um zu sehen, wie das Motiv gestickt werden wird, können Sie es vorwärts und rückwärts durchfahren und die Stich- und Farbreihenfolge begutachten.

Der aktuelle Stich — der Stich, an dem Sie sich augenblicklich befinden — wird durch ein weißes Positionskreuz markiert. Wenn Sie ein bestehendes Motiv öffnen, befindet sich das weiße Positionskreuz am Ende des Motivs. Der letzte Stich wird somit als 'Aktueller Stich' betrachtet. Wenn Sie ein Motiv durchfahren, bewegen Sie dieses weiße Kreuz vor und zurück.



Die Nummer des aktuellen Stichs wird in der Statuszeile, in der unteren, rechten Ecke des Motivs, angezeigt. Die Nummer des letzten Stichs gibt die gesamte Stichanzahl des Motivs an.

Tipp Das Durchfahren eines Motivs ist ein sehr wirksames Lernmittel. Bevor Sie damit anfangen, Ihre eigenen Motive zu erstellen, sollten Sie zuerst einige Muster-Motive erforschen. Achten Sie dabei auf deren Objektreihenfolge, die Reihenfolge der Farben und die benutzten Stichtypen.

Um ein Motiv zum Anfang hin zu durchfahren

- Drücken Sie auf die POS1-Taste Ihrer Tastatur.

  Das weiße Positionskreuz befindet sich jetzt am ersten Stich des Motivs und das gesamte Motiv wird in dunkelgrau angezeigt. Alle Stiche, die nach dem weißen Kreuz liegen, werden dunkelgrau angezeigt, damit sogar in einem kleinen Darstellungsmaßstab leicht zu erkennen ist, wo sich der aktuelle Stich befindet.

Um ein Motiv zum Ende hin zu durchfahren

- Drücken Sie auf die ENDE-Taste Ihrer Tastatur.

  Das weiße Positionskreuz befindet sich am letzten Stich und das gesamte Motiv wird in den gewählten Fadenfarben angezeigt.

  Falls sich der erste und letzte Stich eines Motivs in der Mitte des Motivs befinden, kann es so wirken, als ob sich das weiße Kreuz überhaupt nicht bewegt hat, obwohl dessen Position in der Stichreihenfolge nun anders ist.

Um ein Motiv der Farbe nach zu durchfahren

Es kann schneller sein, ein Motiv anhand der Farbe, als Stich für Stich zu durchfahren. Dies ist nützlich, wenn Sie die Farbreihenfolge eines Motivs und die Anzahl der verschiedenen Farben herausfinden wollen.

- Drücken Sie die BILD AUF-Taste auf Ihrer Tastatur, um zur vorherigen Farbe zu fahren.
- Drücken Sie die BILD AB-Taste auf Ihrer Tastatur, um zur nächsten Farbe zu fahren.

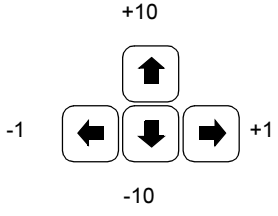
Um das Motiv in 1er, 10er oder 100er Schritten zu durchfahren

Wenn Sie ein Motiv durchfahren möchten, können Sie dieses in 100er oder 10er oder 1er Schritten rsp. Stichen durchfahren, je nach dem, wie schnell Sie sich durch das Motiv bewegen möchten.

1. Wählen Sie Bearbeiten > Stiche auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Oder drücken Sie die ESC-Taste Ihrer Tastatur.

2. Versichern Sie sich, dass das Objektauswahl-Werkzeug  auf AUS ist und drücken Sie danach die Pfeiltasten auf der rechten Seite Ihrer Tastatur, um in 1er oder 10er Stichen das Motiv zu durchfahren und
   - drücken Sie die rechte oder linke Pfeiltaste, um jeweils 1 Stich vor- oder rückwärts zu gehen.
   - Drücken Sie die Nach-Oben- oder Nach-Unten-Pfeiltaste, um jeweils 10 Stiche vor- oder rückwärts zu gehen.



3. Drücken Sie die **+**(PLUS)-oder **-**(MINUS)-Tasten, welche sich auf der Kleintastatur (auf der rechten Seite Ihrer normalen Tastatur) befinden, um das Motiv in 100er Stichen zu durchfahren. Mit der **+**(PLUS)-Taste bewegen Sie sich vorwärts, während Sie sich mit der **-**(MINUS)-Taste rückwärts durch das Motiv bewegen.



Tipp Wenn Sie genau sehen möchten, wie das Motiv gestickt werden wird, schalten Sie die Nadeleinstichpunkte ein und vergrößern Sie das Bild, so dass Sie alle Stiche und Nadeleinstichpunkte sehen können und benutzen Sie die Pfeiltasten, um das Motiv zu durchfahren.

Kapitel 7
Mit Farben arbeiten

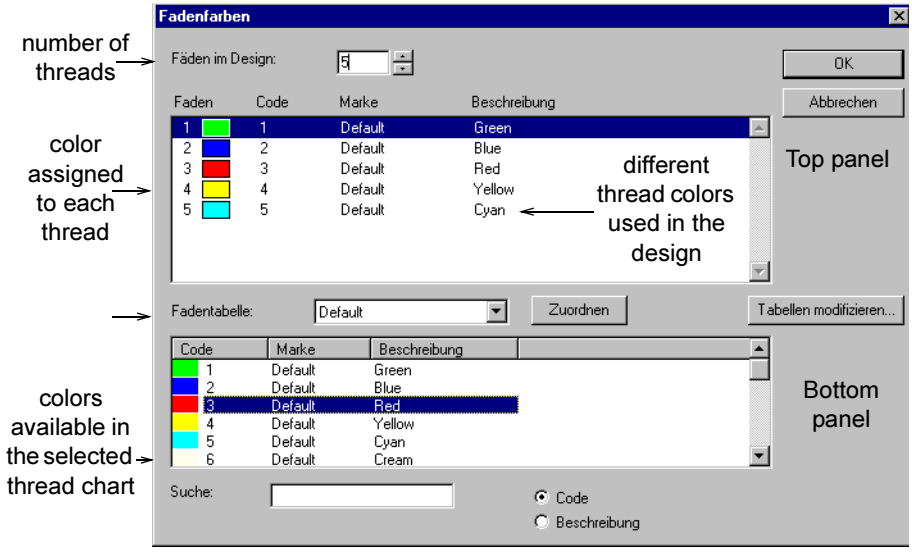
Dieses Kapitel beschreibt, wie mit den Eigenschaften in BERNINA ARTlink, die mit Farbe zu tun haben, gearbeitet wird. Es stellt dar, wie:

- Fadenfarben gewechselt werden
- Objektfarben gewechselt werden

Um die Farben eines bereits bestehenden Designs zu ändern

1. Wählen Sie Einstellungen > Fadenfarben... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Fadenfarbe-Dialogfeld erscheint.



   Das obere Fenster zeigt die Farben an, welche im Motiv benutzt werden. Diese Farben werden aus den Farben gewählt, die in der Fadentabelle des unteren Fensters verfügbar sind.

2. Bestimmen Sie im Fäden Im Motiv-Textfeld die Anzahl der Fäden, die Sie im Motiv verwenden möchten. Dieses Feld bestimmt die Anzahl der Farben, welche in der Fadenleiste des Hauptbildschirms aufgeführt werden.

3. Überprüfen Sie, welche Farbe welchem Faden zugeordnet ist und entscheiden Sie, welche dieser Farben beibehalten werden sollen.
4. Betrachten Sie die verfügbaren Farben der Fadentabelle im unteren Fenster und bestimmen Sie die für Ihr Motiv gewünschten Farben.
5. Ordnen Sie jedem Faden eine Farbe zu.
   - Wählen Sie im oberen Fenster die erste Fadennummer.
   - Wählen Sie im unteren Fenster eine Fadenfarbe aus. Sie können die Liste durchfahren und eine dem Code entsprechende Suche einleiten (klicken Sie Code, geben Sie dann die Codenummer in das Suchen-Feld ein) oder eine Suche anhand der Beschreibung durchführen (klicken Sie Beschreibung und geben Sie danach den Farbnamen in das Suchen-Feld ein).
   - Klicken Sie auf Zuordnen

   Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis alle Fäden die von Ihnen gewünschte Farbzuordnung besitzen.
6. Klicken Sie auf OK.

   Die Farben, welche Sie festgelegt haben, sind nun in der Farbe-Dropdown-Liste der Farbe- und Stich-Werkzeugleiste verfügbar.

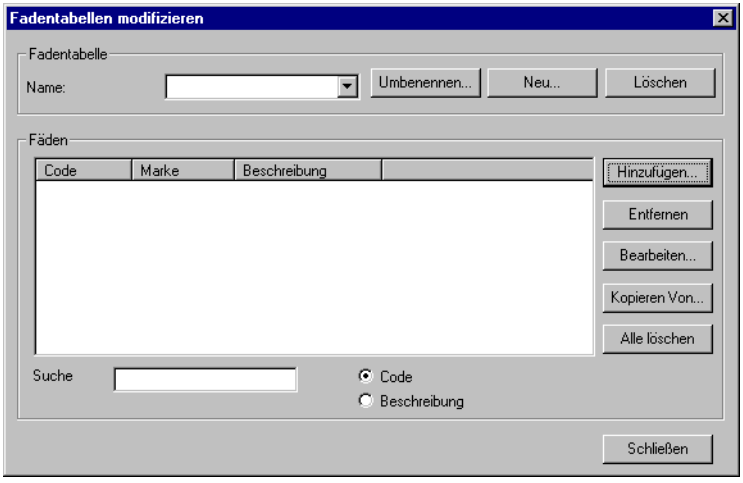


Anmerkung Diese Farbeinstellungen gelten nur für das aktuelle Motiv. Wenn Sie ein bestehendes Motiv öffnen, werden die Farbeinstellungen verwendet, die während dessen Erstellung aktuell waren.

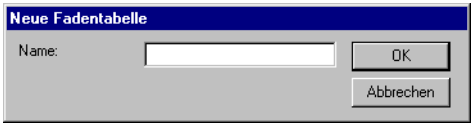
Eigene Fadentabellen hinzufügen

1. Wählen Sie Einstellungen > Fadenfarbe... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Fadenfarbe-Dialogfeld erscheint.
2. Klicken Sie auf Tabellen Modifizieren... um das Fadentabellen Modifizieren-Dialogfeld zu öffnen.



3. Klicken Sie auf Neu...um das Neue Fadentabellen-Feld zu öffnen, geben Sie danach einen Namen für Ihre eigene Tabelle ein (z.B. Meine eigenen Fäden) und klicken Sie auf OK.



4. Klicken Sie auf Hinzufügen..., um das Fadentabellen Hinzufügen-Feld zu öffnen und geben Sie danach den Code, die Marke und die Beschreibung des ersten Fadens an.





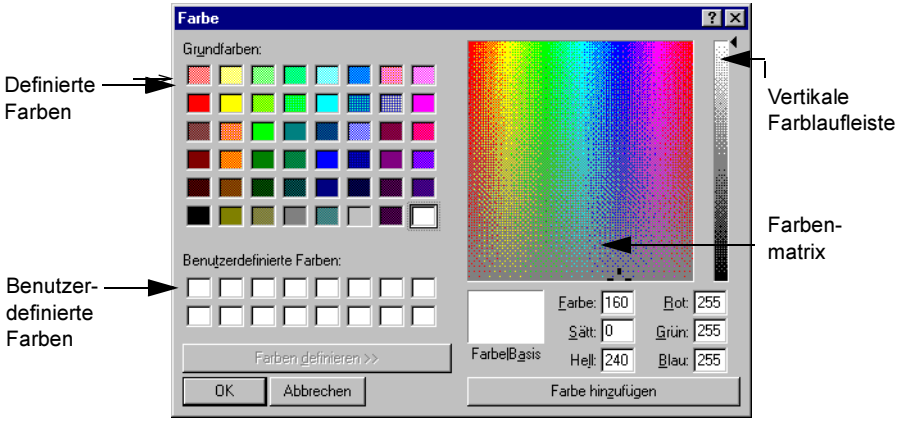
Tipp Falls ein Faden schon in einer vorhandenen Fadentabelle aufgelistet ist, dann klicken Sie Kopieren von..., wählen Sie einen Fadentabellennamen von der Dropdown-Liste und klicken Sie auf OK. Farbe, Marke und Beschreibung des kopierten Fadens werden Ihrer neuen Tabelle hinzugefügt.

5. Wählen Sie eine Farbe aus dem Faden Hinzufügen-Feld, indem Sie auf Mischen... klicken und dann eine Farbe auswählen/mischen, wie genauer erläutert in *Um eine neue Fadenfarbe zu mischen* auf Seite 66

6. Klicken Sie, wenn Sie fertig sind, auf OK und wiederholen Sie dann die selben Schritte von Schritt 4 fortführend für die anderen Fäden Ihrer neuen Fadentabelle.

Um eine neue Fadenfarbe zu mischen

1. Vollziehen Sie die Schritte 1-4, welche in *Eigene Fadentabellen hinzufügen* auf Seite 64 beschrieben sind.
2. Klicken Sie auf die Mischen...-Taste um das Farbe-Dialogfeld zu öffnen.



3. Wählen Sie eine der bereits definierten Farben aus der 'Definierte Farben'-Palette, welche der wirklichen Farbe des Fadens gleicht.
4. Oder, falls keine der vorhandenen Farben zutreffend ist, mischen Sie eine passende Farbe:
   - Klicken Sie auf eine ähnliche Farbe in der Farbenmatrixfläche.
   - Stellen Sie die vertikale Farblaufleiste so ein, dass die genaue Farbe, welche Sie erzielen möchten, in dem Musterfeld erscheint.
   - Klicken Sie auf Hinzufügen in Benutzerdefinierte Farben, um die neue Farbe zu speichern.

   Die neue Farbe wird in einem der zuvor leeren benutzerdefinierte Farben-Feldern erscheinen und somit für die Benutzung in anderen Motiven verfügbar sein.
5. Klicken Sie auf OK.

Änderung der Bildschirmfarbe

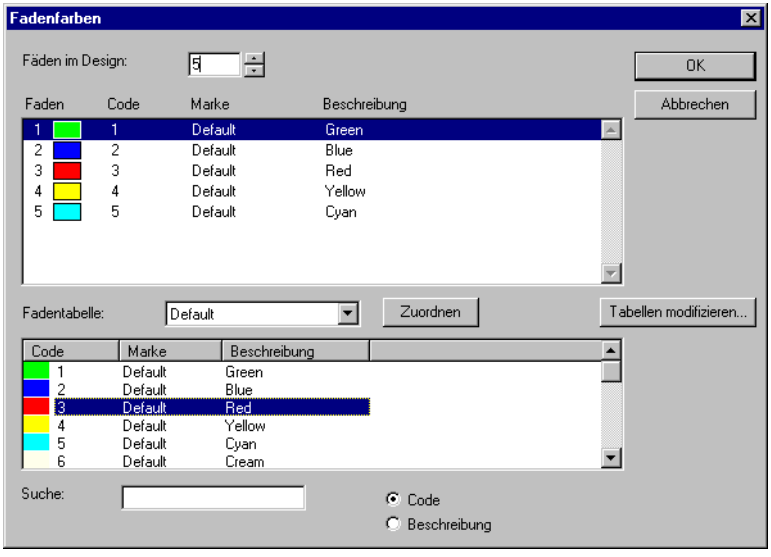
Manchmal ist es schwierig, verschiedene Teile eines Motivs auf dem Bildschirm zu erkennen, weil sich die Farben von manchen Fäden stark gleichen (z.B. hellorange und dunkelgelb). Sie können die Fadenfarben auf dem Bildschirm

modifizieren, ohne die endgültig genähte Stickerei oder die Fadenbeschreibung (Code, Marke, Beschreibung) zu verändern.

Um die Darstellung von Farben auf Ihrem Bildschirm zu ändern

1. Öffnen Sie Ihr Motiv.
2. Wählen Sie Einstellungen > Fadenfarben... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

   Das Fadenfarbe-Dialogfeld erscheint.



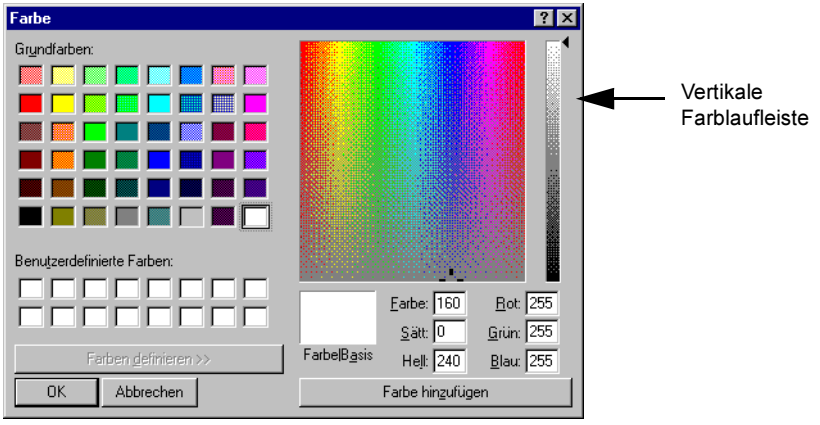
3. Doppelklicken Sie auf die Beschreibung jener Fadenfarbe, die Sie verändern möchten.

   Der Faden Bearbeiten-Dialog erscheint mit einer Anzeige der Fadeneinzelheiten.



4. Klicken Sie auf die Mischen...-Taste.

   Der Benutzerdefinierte Farbe-Dialog erscheint.



5. Um die Farbe dunkler zu machen, ziehen Sie den Cursor mit der linken Maustaste auf der Farblaufleiste nach unten. Um die Farbe heller zu machen, fahren Sie auf der Leiste nach oben.
6. Falls Sie andere Änderungen an der Farbe vornehmen wollen, lesen Sie bitte *Um eine neue Fadenfarbe zu mischen* auf Seite 66.
7. Wiederholen Sie den Vorgang für alle anderen Fäden, die Sie verändern möchten.
8. Klicken Sie auf OK, wenn alle Fadenfarben korrekt sind.

   Das Motiv wird mit den neuen Fadenfarben auf Ihrem Bildschirm angezeigt.

Fadenfarben wechseln

Wenn Sie ein Motiv öffnen, werden die Fadenfarben verwendet, welche mit dem Motiv gespeichert wurden.

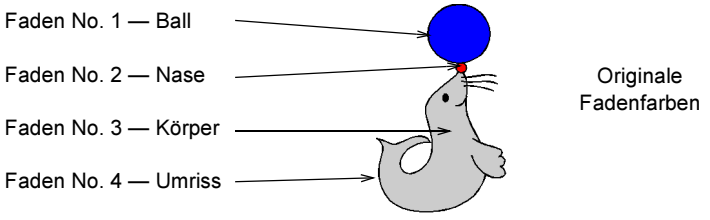
Sie können die Farben eines Motivs einfach verändern, indem Sie den Fäden neue Farben zuweisen.

Zum Beispiel könnte es sein, dass Sie die Originalfadenfarben eines bestehenden Motivs ändern möchten, weil diese nicht zur Farbe des Stoffes passen oder weil Sie die Fadenfarben nicht besitzen oder weil Sie andere Farben bevorzugen würden.

Das Ändern der Fadenfarben ist der einzige Weg der Neufärbung eines Motivs.

Um die Fadenfarben eines Motivs zu ändern

1. Öffnen Sie ein Motiv.





Anmerkung Die Fadennummern haben mit der Reihenfolge, in der die Farben gestickt werden, nichts zu tun.

2. Wählen Sie Einstellungen > Fadenfarben... auf der Menüleiste Ihres BERNINA ARTlink-Bildschirms.

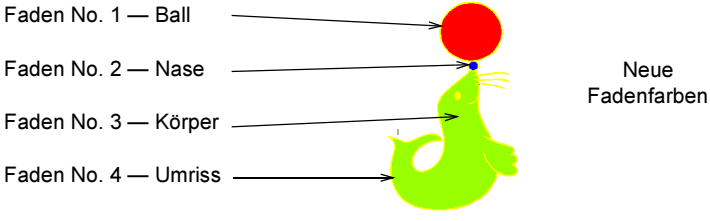
   Das Fadenfarbe-Dialogfeld erscheint.

3. Wählen Sie neue Farben für die benötigten Fäden aus.
   - Wählen Sie einen Faden, indem Sie auf dessen Nummer klicken. Klicken Sie, zum Beispiel, auf 1.
   - Wählen Sie eine Farbe für den Faden, indem Sie auf ein Farbfeld in der unteren Hälfte des Dialogs klicken. Klicken Sie, zum Beispiel, auf das erste Farbfeld.
   - Klicken Sie auf Zuordnen. Die Farbe des ausgewählten Fadens wird in die neue Farbe gewechselt.

   Fahren Sie mit den anderen Fäden fort. Ändern Sie nur die Fadenfarben, welche auch im Motiv verwendet werden. Die Farbänderung eines Fadens, welcher nicht im Motiv angewendet wird, hat keinerlei Auswirkungen.

4. Klicken Sie OK, wenn alle Fadenfarben korrekt sind.

   Das Motiv wird mit den neuen Fadenfarben angezeigt.



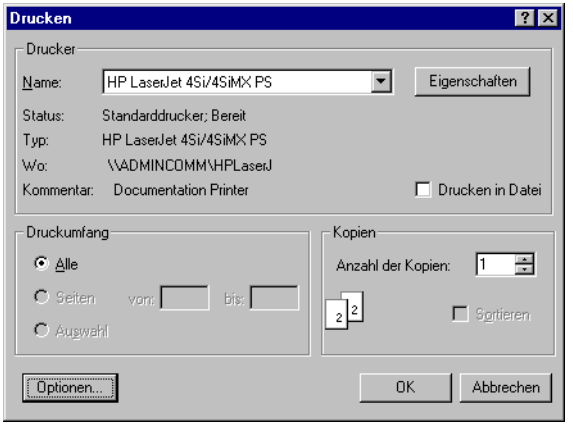
Festsetzen der Fadenfarben in bestehenden Motiven

Die Motivbeispiele, die mit der BERNINA ARTlink-Software geliefert werden und andere, vom BERNINA-Händler erhältlichen Motive, besitzen zugewiesene

Fadenfarben. Diese Farben wurden von Stick-Fachleuten ausgesucht, um Ihnen die besten Ergebnisse für das Endresultat Ihrer Stickerei zu gewährleisten. Sie können ein Arbeitsblatt mittels BERNINA ARTlink ausdrucken lassen, um alle der im Motiv benutzten Fäden aufgelistet zu bekommen.

Um alle Details der im Motiv benutzten Fäden zu bekommen

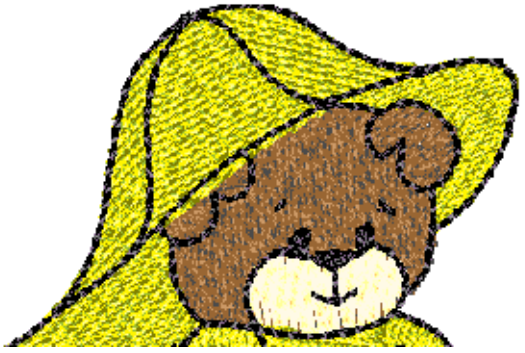
1. Öffnen Sie ein Motiv. Zum Beispiel, öffnen Sie "LR Bear" in Raincoat.ART.
2. Wählen Sie Datei > Drucken oben vom BERNINA artista-Bildschirm aus.



3. Wählen Sie Ihren Drucker von der Namen-Dropdown-Liste und ändern Sie die Einstellungen
4. Klicken Sie auf Optionen und wählen Sie für Ihr Motiv jegliche der spezifischen Einstellungen vom Druckoptionen-Feld aus.



5. Klicken Sie auf OK, wenn Sie fertig sind, um das Druckoptionen-Feld zu leeren und klicken Sie danach erneut auf OK, um das Motiv und das Arbeitsblatt an Ihren Drucker zu versenden.



LR Bear In Raincoat

Datum:	28 Sep, 1999
Stiche:	13875
Farben:	7
Höhe:	99.0 mm
Breite:	82.6 mm
Zoom:	1.01

1.		brown 1055	Isaco rg 40
2.		beige 0870	Isaco rg 40
3.		orange gold 0800	Isaco rg 40
4.		white 0015	Isaco rg 40
5.		medium olive green 5833	Isaco rg 40

Tip Wählen Sie Datei > Vorschau Drucken oben vom BERNINA ARTlink-Bildschirm, falls Sie das Motiv und das Arbeitsblatt nur zur Ansicht haben möchten.

Das Motiv wird auf Ihrem Bildschirm, neben sämtlichen Informationen über das Motiv und die dafür benutzten Fäden, angezeigt.

Kapitel 8

Benutzerdefinierte Anpassungen für Fortgeschrittene

In diesem Kapitel werden einige weitergehende Techniken und Tipps beschrieben, welche Ihren Stickmotiven ein noch professionelleres Aussehen verleihen. Es befasst sich mit:

- Der Änderung der Stickreihenfolge
- Größenveränderungen
- Der Festlegung mehrerer Stichwinkel
- Der Gestaltung von Objekten mit Leeräumen

Skalierung von Stickmotiven: Tipps und Limiten

Die folgenden Tipps und Angaben zur Grössenveränderung werden Ihnen dabei helfen, Ihrer Stickerei ein noch professionelleres Aussehen zu verleihen. Je besser Sie den Vorgang der Größenveränderung verstehen, desto besser werden die von Ihnen erzielten Ergebnisse sein.



Anmerkung *Resizing designs* on page 37 covers resizing in detail.

Größenbeschränkungen

Hieraus ergeben sich einige Beschränkungen hinsichtlich des Ausmaßes, in dem ein Motiv in der Größe verändert werden kann, ohne dass eine Qualitätsminderung der Stickerei hervorgerufen wird. In der Regel sollten Sie die Größenveränderung eines Motivs auf einen Bereich zwischen 50% (halbe Größe) und 200% (doppelte Größe) der Originalgröße beschränken. Beschränken Sie in der Praxis die Skalierung zwischen 75% bis 150% der Originalgröße des Motivs.

Die Größenveränderung verschiedener Stichtypen

Wenn Sie ein Motiv oder eines dessen Elemente in der Größe verändern, sollten Sie wissen, dass Sie nicht nur dessen Form verändern, sondern auch die Anzahl der Stiche, die dessen Form bestimmen und diese auffüllen.

Es werden mehr Stiche benötigt , um eine größere Fläche als eine kleinere Fläche auszufüllen. Deshalb muss die BERNINA ARTlink-Software die Stiche der neuen Größe entsprechend berechnen. Falls nicht genügend Stiche berechnet werden oder nach einer Größenveränderung in einem bestimmten Element zu viele Stiche vorhanden sind, kann es notwendig sein, die Stichdichte zu verändern.



Anmerkung Sie können auf BERNINA ARTlink die Stichdichte nicht verändern, jedoch ist es Ihnen möglich, diese und weitere Veränderungen mittels der "BERNINA artista Designer"-Software vorzunehmen. Fragen Sie Ihren BERNINA-Händler für weitere Einzelheiten.

Motive werden durch den Konturstich oder den Füllstich erzeugt. Unterschiedliche Stichtypen müssen bei der Skalierung eines Motivs unterschiedlich gehandhabt werden.

Konturstich

Wenn ein Motiv vergrößert wird, erhöht sich zwar die Anzahl der Konturstiche, jedoch wird deren Länge bestehen bleiben. Wenn Sie ein Motiv verkleinern kann es sein, dass die Konturstiche zu lang sind, um dem Verlauf einer Kurve zu folgen.



Tipp Erwägen Sie die Erweiterung auf BERNINA artista Designer, falls Sie Stiche bearbeiten müssen.

Füllstich

Es gibt drei Arten von Füllstichen: Plattstich, Steppstich und Dekorfüllstich. Jeder Füllstich bedarf bei der Größenveränderung verschiedener Überlegungen.

Plattstichfüllung

Wenn ein Motiv in der Größe verändert wird, wird der Abstand zwischen den Plattstichen beibehalten. Deshalb wird die Stichanzahl entweder reduziert oder erhöht, um sich der neuen Form anzupassen. Da die Stiche an den Seiten der Figur entlang platziert werden, werden sie kleiner bzw. größer werden. Lange Stiche könnten zu lose sein und den Stoff nicht richtig bedecken.



Tipp Erwägen Sie die Erweiterung auf BERNINA artista Designer, falls Sie Stiche bearbeiten müssen.

Steppstich-Füllstich

Der Steppstich-Füllstich ist der flexibelste Stichtyp. Wenn eine Größenveränderung an einem Motiv vorgenommen wird, wird die Länge der Steppstiche und der Abstand zwischen den Stichreihen beibehalten. Die Anzahl der Steppstiche wird automatisch der neuen Größe entsprechend reduziert oder

erhöht. Die Dichte der Stiche bleibt nach der Skalierung vollkommen unverändert.

Dekorfüllstich

Die Dekorfüllstiche sind Mustersticharten. Benutzen Sie die speziellen Füllstiche, um großräumige oder breite Fläche zu füllen, wenn Sie Ihrer Stickerei einen besonderen künstlerischen Ausdruck geben und gleichzeitig das solide Aussehen von dichtgestickten Stichen erhalten möchten.

Die Stickerei ist der des Steppstich-Füllstich mit dem standardmässigen Rückstich sehr ähnlich, mit dem Unterschied, dass sich die Nadeleinstiche bei den Dekorfüllstichen in einer Art 'Kachelmuster' anordnen. Das Muster wird in einer Rasteranordnung wiederholt.

Tabelle 1: Zusammenfassung der Skalierung verschiedener Stichtypen

Stichtyp	Totale Stichanzahl	Länge	Abstand
Konturstich	verändert sich	bleibt erhalten	nicht zutreffend
Plattstich-Füllung	verändert sich	verändert sich	bleibt erhalten
Steppstich-Füllstich	verändert sich	bleibt erhalten	bleibt erhalten
Dekorfüllstich	verändert sich	bleibt erhalten	bleibt erhalten

Lücken und Leerräume

Ein Problem, welches beim Vergrößern von Stickmotiven auftritt ist, dass ebenfalls die Lücken im Motiv größer werden. Was in der Originalgröße akzeptabel ist, kann nach dem Vergrößern unannehmbar sein.

Aber auch das Verkleinern von Stickmotiven hat seine Tücken. Es können Lücken oder Flächen vorhanden sein, welche für das Motiv notwendig sind, welche jedoch nach dem Verkleinern des Motivs zu klein werden oder ganz verschwinden.

Belassen Sie die Größenveränderung des Motivs auf 75%-150% der Originalgröße.

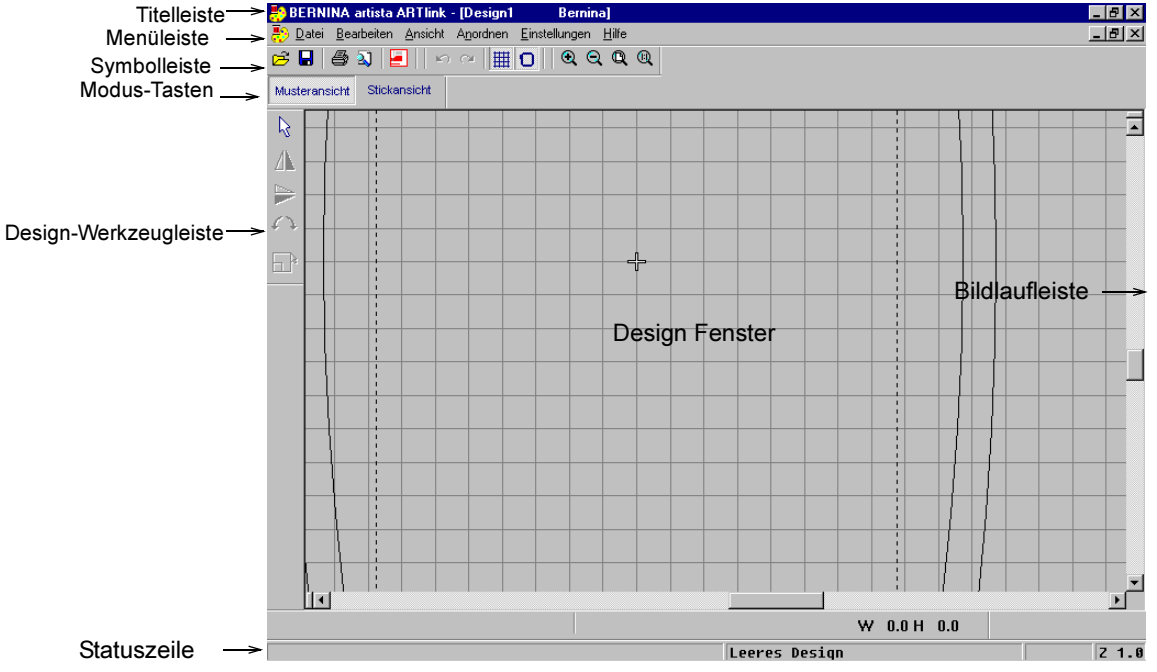


Tipp Erwägen Sie die Erweiterung auf BERNINA artista Designer, falls Sie größere Veränderungen an der Größe des Motivs vornehmen müssen.

Appendix A

Quick Referenz Guide

The BERNINA ARTlink Design Fenster



Modus-Tasten

Es gibt drei Modus-Tasten. Diese Tasten ermöglichen den Zugang zu verschiedenen Funktionen von BERNINA ARTlink:

Musteransicht	Verwenden Sie den Design-Modus, um Stickmotive zu öffnen, benutzerdefiniert anzupassen und zu erzeugen
Stickansicht	Verwenden Sie den Stickansicht-Modus, um eine Vorschau auf das endgültige Stickergebnis zu erhalten.

'Allgemein'-Werkzeugleiste

The 'Allgemein'-Werkzeugleiste has the following Werkzeuge:

Öffnen	Speichern	Drucken	Druckvorschau
Zum Nähcomputer schreiben	Rückgängig	Wiederholen	Raster
Rahmen	Zoomfeld	2x verkleinern	Alles Zeigen
1:1 Zeigen			

Design Werkzeugleiste

Die Design-Werkzeugleiste enthält folgende Werkzeuge:

	Objektauswahl-Werkzeug
	Vertikal spiegeln (links/rechts)
	Horizontal spiegeln (oben/unten)
	Um 45 Grad CCW/CW (gegen den .../im Uhrzeigersinn) rotieren
	Um 20% hinauf- oder hinunterskalieren

Menus

Datei

Öffnen...	Ctrl+O
Schließen	
Speichern	Ctrl+S
Speichern Unter...	
Information...	
Drucken...	Ctrl+P
Druckvorschau...	
Karte/Nähcomputer Lesen...	
Karte/Nähcomputer Schreiben...	
Zuletzt benutzte Dateiliste	
Beenden	X

Bearbeiten

Rückgängig	Ctrl+Z
Wiederholen	Ctrl+Y
Löschen	Del

Ansicht

Nadelpunkte	.
1:1 Zeigen	1
Alles Zeigen	0
2x Verkleinern	Shift+Z
Zoomfeld	B
Neuzeichnen	R
Rahmen...	
Raster...	
Messen	m

Einstellungen

Fadenfarben...
Optionen...
Sicherheit...
Anzeigen-Einrichtung...

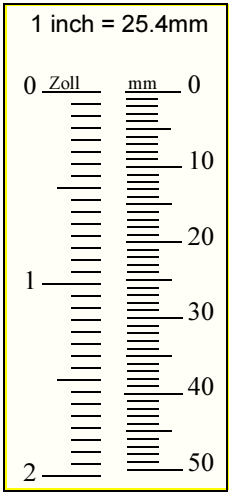
Hilfe

Hilfethemen...
Online-Benutzerhandbuch
Info über...

Anordnen

Auto-Zentrierung
Waagerecht Spiegeln
Senkrecht Spiegeln

Imperial vs Metric



Shortcut Key List

Das Arbeiten mit Motiven

Um	Drücken Sie
Ein vorhandenes Motiv zu öffnen	Ctrl + O
Ein Motiv zu speichern	Ctrl + S
Ein Motiv zu drucken	Ctrl + P
Online-Hilfe zu empfangen	F1
Eine Anwendung zu beenden	Alt + F4

Auswahl/Markierung, Bewegen und Löschen von Motiven

Um	Drücken Sie
Das Objektauswahl-Werkzeug auszuwählen	O
Nudge Ausgewählt designs	↑ ↓ ← →
Löschen Ausgewählt Design	Delete

Vergrößern & Arrange

Um	Drücken Sie	oder
2X zu vergrößern	Shift + Z	F10
Einen markierten Bereich (Feld) zu vergrössern	B	F8
Mit dem 1:1-Maßstab (100%) zu skaliere	1	
Ein Motiv dem Fenster anpassen	0 (Null)	F2
Den Zoom-Faktor zu spezifizieren	F	F3
Zur vorherigen Anzeige zurückzukehre	V	F5
Den Bildschirm neu zu zeichnen	R	F4
Konnektoren ein-/auszublenden	Shift + C	
Nadelpunkte einzublenden	. (period ODER full Stopp)	

Cancelling & Rückgängig Befehl

Um	Drücken Sie
Befehle zu löschen	Esc
Einen Befehl rückgängig zu machen	Ctrl + Z
Einen Befehl zu wiederholen	Ctrl + Y

Werkzeugleisten

Um	Drücken Sie oder klicken Sie
Die Design-Modus-Werkzeugleiste anzuzeigen	+ Musteransicht
Zeige 'Allgemein'-Werkzeugleiste	Shift + P

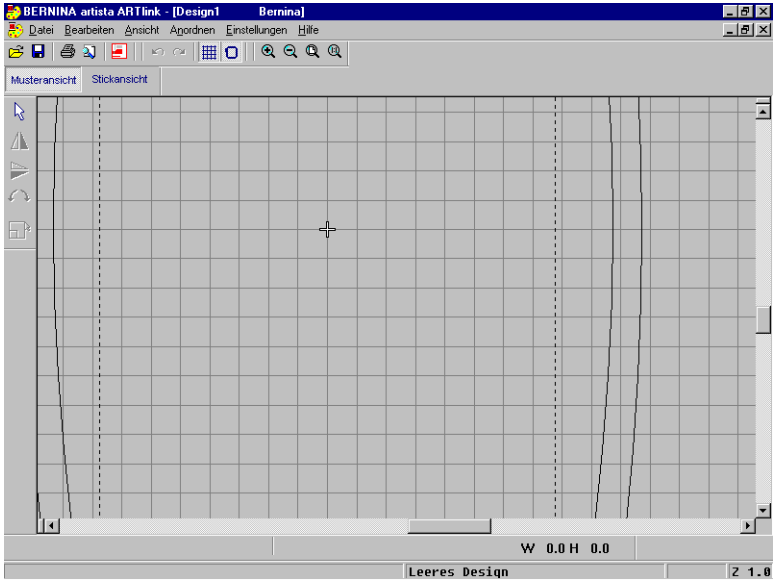
Design Durchlaufen through the Design (* = Objektauswahl-Werkzeug Aus)

Durchlaufen	Drücken Sie	
	Tastatur	Keypad
Zum Start eines Motivs	Home	7 (NF Sperren Aus)
Zum Ende eines Motivs	End	1 (NF Sperren Aus
Zur nächsten Farbe	Page Up	9 (NF Sperren Aus)
Zur vorherigen Farbe	PageDown	3 (NF Sperren Aus)
* 1 Stich vorwärts	→ (Rechts arrow)	6 (NF Sperren Aus)
* 1 Stich rückwärts	← (Links arrow)	4 (NF Sperren Aus)
* 10 Stiche vorwärts	↓ (Vertikal arrow)	2 (NF Sperren Aus)
* 10 Stiche rückwärts	↑ (Aufwärts arrow)	8 (NF Sperren Aus)
100 Stiche vorwärts		+
100 Stiche rückwärts		-
1 Segment vorwärts	Ctrl + →	
1 Segment rückwärts	Ctrl +	

Anhang B
Gesamtübersicht über die Software

Dieser Anhang erörtert die Menüoptionen und Werkzeugleisten, die Ihnen im BERNINA ARTlink zur Verfügung stehen.

BERNINA artista ARTlink main window

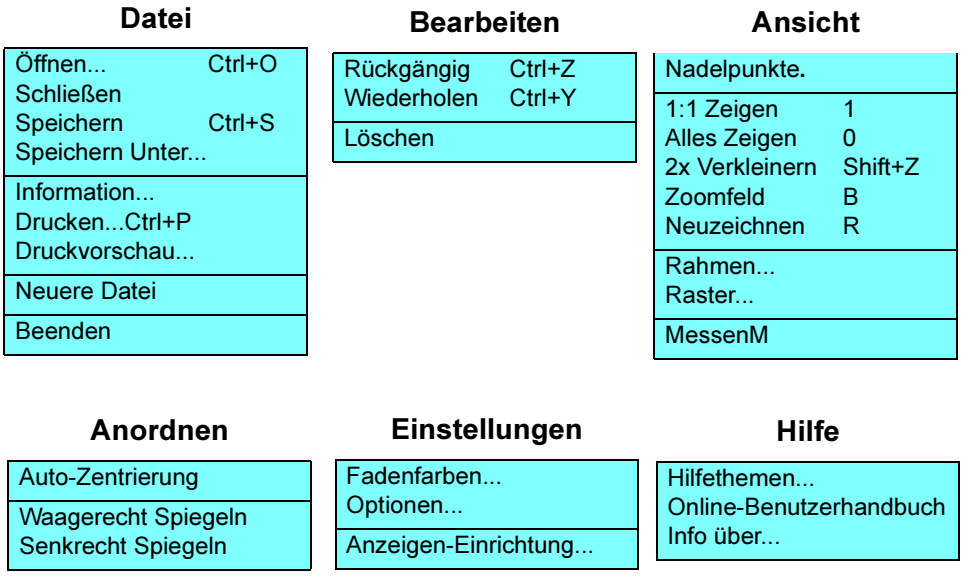


Titelleiste

Die Titelleiste zeigt an, was der Name des aktuell gezeigten Motivs ist. Diese Leiste stellt eine typische Windows-Leiste dar, und als solche besitzt sie in der rechten, oberen Ecke die drei Symbole für die Startleiste, die Fensterverkleinerung und fürs Beenden.

Dropdown-Menüleiste

Diese Leiste enthält folgende Menüs:



Die unterstrichenen Buchstaben ermöglichen es Ihnen, das dazugehörige Menü durch Betätigung der ALT -Taste und danach des unterstrichenen Buchstabens auszuwählen, ohne dass Sie dazu die Maus benutzen müssen. Um diesen Menümodus zu beenden, drücken Sie zweimal auf ESC. Auf die Menüs wird später nochmals genauer eingegangen.

Begriffen, welchen ein Auslassungszeichen (...) folgt, werden — wenn ausgewählt — ein anderes Feld öffnen, welches Ihnen mehr Informationen gibt und Sie ebenfalls zur Eingabe auffordert.

Datei

Öffnen...	Zeigt ein Dialogfeld an, in welchem Sie ein bestehendes Motiv zur Öffnung in einem neuen Fenster auswählen. Es werden eine Auswahl von Dateitypen angezeigt, welche sich auf Windows-Laufwerken, wie z.B. Festplatte, Diskette oder CD-ROM, befinden.
Schliessen	Schliesst das aktuelle Motiv-Fenster und fordert Sie zur Speicherung der angezeigten Dateien, die noch nicht gespeichert wurden, auf.
Speichern	Speichert das aktuelle Motiv im .ART -Format.
Speichern unter...	Speichert das aktuelle Motiv im .ART -Format auf jedem gewünschten Windows-Laufwerk, nachdem es Sie zur Nennung des Dateinamens und des Laufwerks aufgefordert hat.
Information...	Zeigt Information, welche die aktuelle Datei betrifft.

Drucken...	Druckt das Motiv durch jeden von Windows anerkannten Drucker mit den vorher eingestellten Windows-Parametern.
Vorschau drucken...	Zeigt ein Produktionsarbeitsblatt für das Motiv.
Karte/Nähcomputer lesen	Liest ein Motiv von einer BERNINA ARTlink-Design-Karte.
Karte/Nähcomputer schreiben	Lädt ein Motiv auf den BERNINA artista-Stickmaschine oder auf die BERNINA ARTlink-Design-Karte hinunter
Zuletzt benutzte Dateien-Liste	Zeigt eine Liste der zuletzt benutzten Dateien an, welche nach Auswahl in einem neuen Fenster geöffnet werden können.
Beenden	Schließt alle offenen Motivdateien, fordert (falls notwendig) zu deren Speicherung auf und beendet die Anwendung der BERNINA ARTlink-Software.

Bearbeiten

Rückgängig	Macht den letzten ausgeführten Befehl rückgängig.
Wiederholen	Wiederholt den letzten, ausgeführten Befehl.
Löschen	Löscht die Auswahl, ohne sie in der Zwischenablage zu platzieren.

Ansicht

Nadelpunkte	Erlaubt Ihnen, die Anzeige der Nadelpunkte ein- oder auszuschalten.
1:1 zeigen	Zeigt das Motiv in der wirklichen Größe an. Versichern Sie sich, dass der Bildschirm korrekt geeicht ist.
Alles zeigen	Zeigt alle Elemente des Motivs an.
2x verkleinern	Verkleinert das Motiv um einen zweifachen Faktor.
Zoomfeld	Sie können mit der Maus ein Feld über Ihr Motiv zeichnen und somit die gewünschte Fläche zur vollen Fenstergröße vergrößern.
Neu zeichnen	Zeichnet die Bildschirmanzeige erneut. Es kann vorkommen, dass der Bildschirm nach einer Veränderung am Motiv nicht mehr das ganze Motiv anzeigt. Dieser Befehl zwingt den PC, das gesamte Bild zu verarbeiten und neu zu zeichnen.
Rahmen	Zeigt die Rahmen-Karteikarte des Optionen-Dialogfeldes. Es ermöglicht das Ein- und Ausschalten des Rahmens, sowie dessen Größenauswahl.

Raster	Zeigt die Raster-Karteikarte des Optionen-Dialogfeldes an. Es ermöglicht das Ein- und Ausschalten des Rasters sowie dessen Grössenauswahl.
Messen	Erlaubt Ihnen die Größe Ihres Motivs oder eines ausgewählten Teils des Motivs, zu messen.

Anordnen

Auto-Zentrieren	Berechnet die Mitte des Motivs und fügt an dessen Anfang und Ende Sprungstiche hinzu. Das Sticken wird in der Mitte anfangen und aufhören.
Horizontal spiegeln	Spiegelt die markierten Objekte horizontal um deren geometrische Mitte. Wenn keine Auswahl vorhanden ist, ist es deaktiviert.
Vertikal spiegeln	Spiegelt die markierten Objekte vertikal um deren geometrische Mitte. Wenn keine Auswahl vorhanden ist, ist es deaktiviert.

Einstellungen

Fadenfarben...	Zeigt ein Dialogfeld mit einer Palette der in Ihrem Motiv benutzbaren Farben für die Fäden an.
Optionen...	Zeigt ein Dialogfeld mit mehreren Karteikarten an, durch welche Sie die Eigenschaften für die Fensteranzeige bestimmen können.
Security...	Displays a dialog box in which you enter codes to make your BERNINA ARTlink fully functional.
Bildschirm eichen...	Ermöglicht Ihnen, Ihren Bildschirm zu eichen.

Hilfe

Hilfsthemen	Zeigt ein Inhaltsverzeichnis an, welches die Hauptthemen in BERNINA ARTlink, genau wie in Büchern, auflistet. Die Hauptthemen entsprechen den Kapiteln dieses Handbuchs. Klicken Sie auf irgendeins der Themen, um eine Beschreibung zu erhalten.
Online-Benutzer-handbuch	Öffnet dieses Benutzerhandbuchs im Adobe Acrobat .PDF-Format.
Über...	Zeigt ein BERNINA ARTlink-Info-Bildschirm an, welcher genaue Information über die von Ihnen benuzte Version der BERNINA ARTlink enthält.

Modi

Es gibt zwei verfügbare Moden auf BERNINA artista:



Als Standardvorgabe ist der Design-Modus jener, der bei Beginn der Anwendung verwendet wird. Er zeigt alle geladenen Bilder und Stickobjekte an. Benutzen Sie diese Ansicht, um Stickmotive zu entwerfen und nach eigenen Wünschen anzupassen. Rahmen und Raster werden, je nach Einstellung, angezeigt.



Dieser Modus zeigt Ihnen, wie die fertige Stickerei nach dem Sticken aussehen wird..

Im Stickansicht-Modus jedoch erscheint keine Werkzeugleiste, da er lediglich der Ansicht dient.

Werkzeugleisten

BERNINA ARTlink enthält zwei Werkzeugleisten: Symbolleiste und Design-Werkzeugleiste.

Symbolleiste

Die Symbolleiste befindet sich gleich unterhalb der Menüleiste und beinhaltet Schaltflächen mit Symbolen für schnellen Zugriff auf Funktionen, die auch über die Menüleiste aufgerufen werden können. Die Funktionen der Tasten (welche durch das Anklicken mit den Maustasten aktiviert werden) sind:

 Öffnen	Zeigt ein Dialogfeld an, in welchem Sie ein bestehendes Motiv zum Öffnen auswählen. Es wird eine Auswahl von Dateitypen angezeigt, welche sich auf Windows-Laufwerken, wie z.B. Festplatte, Diskette oder CD-ROM befinden.
 Speichern	Speichert das aktuelle Motiv im .ART -Format.
 Drucken	Druckt das Motiv durch jeden der von Windows anerkannten Drucker mit den vorher eingestellten Windows-Parametern.
 Vorschau drucken	Zeigt ein Produktionsarbeitsblatt für ein Motiv an.
 Zum Nähcomputer schreiben	Lädt das Motiv auf den BERNINA artista-Stickmaschine oder auf die BERNINA ARTlink-Design-Karte hinunter.
 Rückgängig  Wiederherstellen	Ermöglicht das Beheben von Fehlern und falschen Befehlen.

 Raster zeigen	Schaltet die Rasteranzeige ein und aus. Ein rechtes Mausklicken läßt die Raster-Karteikarte im Optionen-Dialogfeld erscheinen.
 Rahmen zeigen	Schaltet den Rahmen ein und aus. Ein rechtes Mausklicken läßt die Rahmen-Karteikarte im Optionen-Dialogfeld erscheinen.
 Zoomfeld	Sie können mit der Maus ein Feld über Ihr ausgewähltes Motiv zeichnen und somit die gewünschte Fläche zur vollen Fenstergröße vergrößern.
 2x verkleinern	Verkleinert das Motiv um einen zweifachen Faktor.
 Alles zeigen	Zeigt alle Elemente eines Motivs an.
 1:1 zeigen	Zeigt das Motiv in seiner wirklichen Größe an. Versichern Sie sich, dass der Bildschirm korrekt geeicht ist.

Design-Werkzeugleiste

Die Design-Werkzeugleiste hat folgende Tasten, welche durch ein Mausklicken aktiviert werden:

 Objektauswahl	Wählt die Figur, bei der sich der Cursor befindet, für deren Bewegung, Skalierung, Spiegelung und Drehung aus.
 Horizontal spiegeln	Spiegelt die markierten Objekte horizontal um deren geometrische Mitte. Wenn keine Auswahl vorhanden ist, ist es deaktiviert.
 Vertikal spiegeln	Spiegelt die markierten Objekte vertikal um deren geometrische Mitte. Wenn keine Auswahl vorhanden ist, ist es deaktiviert.
 45 Grad CCW/CW rotieren	Rotiert markierte Objekte um 45 Grad CW (im Uhrzeigersinn), wenn diese mit der rechten Maustaste angeklickt werden; und um denselben Wert CCW (gegen den Uhrzeigersinn) wenn diese mit der linken Maustaste angeklickt werden.
 Um 20% hinauf- oder hinunter-skalieren	Reduziert (skaliert hinunter) die Größe von Objekten um 20%, wenn diese mit der linken Maustaste angeklickt werden; und erhöht (skaliert hinauf) die Größe um denselben Wert, wenn diese mit der rechten Maustaste angeklickt werden.

Anhang C
Glossar

Aktiv Beschreibt die Fenster oder Symbole, auf welche die nächste Tastatureingabe oder der nächste Befehl zutreffen werden. Wenn ein Fenster aktiv ist, nimmt dessen Titelleiste eine andere Farbe an, um sich damit optisch von anderen offenen Fenstern zu unterscheiden.

Aktivierungsfeld Ein kleines, quadratisches Feld, welches innerhalb eines Dialogfeldes erscheint und dann gewählt oder dessen Auswahl aufgehoben werden kann. Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird in dem Feld ein Häkchen erscheinen. Ein Kontrollkästchen bedeutet, dass Sie die Option aktivieren oder deaktivieren (Häkchen entfernen) können.

Ankerpunkt Ein festgelegter, 'starrer' Punkt, mit welchem beim Rotieren, Verzerren und Spiegeln eines Motivs gearbeitet wird.

Anschlussstecker Hardware-Geräte zur Verbindung von Kabeln und Schnittstellen. Wenn der Anschlussstecker 'männlich' ist, dann ist die Schnittstelle 'weiblich' und umgekehrt. Die Verkabelungskonfiguration jedes Gerätes wird durch dessen Funktion bestimmt.

Anschlussstelle Eine Verbindung an einem Computer, wo Sie das informationsübertragende Kabel anschliessen, welche Daten an andere Geräte überträgt. Anschlussstellen, welche zum Anschluss von Peripheriegeräten dienen, haben spezielle Namen wie COM1 oder LPT1, so dass es Ihnen möglich ist herauszufinden, wo diese Peripheriegeräte angeschlossen werden.

Anzeige Bildschirm, auch Monitor genannt.

Ausrichtung Die Position von Textobjekten auf der Stickgrundlinie.

Ausschneiden Eine Bearbeitungsfunktion. Das Löschen einer Auswahl aus einem Motiv. Das Gelöschte wird in der Zwischenablage gespeichert und kann im selben Motiv oder in einem anderen Motiv an der mit dem Cursor bezeichneten Stelle eingefügt werden.

Auswahl Eine Gruppe von Objekten, die für die benutzerdefinierte Anpassung markiert worden sind.

Beenden/Exit Zum Verlassen eines aktuellen Fensters oder einer aktuellen Anwendung.

Befehl Ein oftmals in einem Menü vorgefundenes Wort oder vorgefundener Satz, welchen Sie wählen können, um bestimmte Vorgänge ausführen zu lassen.

Befehlstaste Ein Schalter in einem Dialogfeld. Damit wird eine Funktion ausgeführt oder aufgehoben. Zwei oft genutzte Befehlstasten sind Abbrechen und OK.

Bestätigungsmeldung Die Software läßt eine Meldung erscheinen, in der Sie gefragt werden, ob Sie einen Vorgang beenden wollen, wie z.B. ein Motiv zu löschen.

Bildlaufleiste Die Leiste am unteren rechten Ende eines Fensters, welche nicht vollkommen eingesehen werden kann. Jede Bildlaufleiste beinhaltet ein kleines Feld — Bildlauffeld

genannt — sowie zwei Bildlaufpfeile, die verschiedene Arten des Bildablaufens ermöglichen.

Bitmap Ein Bild, welches aus Punkten besteht.

Bitmap-Graphik Ein Bild, welches aus Punkten besteht, anstelle von Formkonturen und Vektoren. Typischerweise wird es durch Zeichenprogramme produziert und hat den Dateinamenanhang (auch Namensuffix genannt) .BMP.

COM1 (oder COM2) Eine standardmässige , serielle Schnittstelle, welche als Anschlussstelle für Peripheriegeräte benutzt wird. Andere Anschlüsse können vorhanden sein, wenn die passenden, internen Optionskarten installiert worden sind. Der Computer muss darüber informiert werden, welche Schnittstelle von welchem Peripheriegerät benutzt wird.

Cursor Als ein Teil der Bildschirmanzeige kann der Cursor verschiedene Formen annehmen. Er wird durch die Mausbewegung bewegt und kann dazu benutzt werden, auf alles, was sich auf dem Bildschirm befindet, zu zeigen, um damit Auswahlen vorzunehmen und Eingabepunkte zu bestimmen. Er zeigt ebenfalls an, wenn der Computer am Arbeiten ist und keine weitere Eingabe möglich ist.

Datei Eine benannte Auswahl spezieller, verwandter Informationen, welche auf einer Diskette gespeichert sind. Stickmotive werden als sogenannte Dateien gespeichert.

Dateiname Der Name der Datei einschließlich der Erweiterung.

Desktop Der Bildschirmhintergrund für Windows, in welchem Fenster, Symbole und Dialogfelder erscheinen.

Dialogfeld Ein Feld, welches entweder Informationen verlangt oder bietet. Viele Dialogfelder stellen Optionen dar, von denen Sie erst wählen müssen, bevor ein Befehl ausgeführt wird. Einige Dialogfelder stellen Warnungen dar oder erklären, warum ein Befehl nicht ausgeführt werden kann.

Dichte Anzahl der Stiche in einer gegebenen Fläche (oder auch Stichlinien pro Distanz in einer Füllung).

Diskette Eine transportierbare Diskette, die fest in einem Plastikgehäuse 'sitzt'. Sie wird für die sichere externe Speicherung von Daten und für weniger häufig verwendete Dateien und zum Datentransfer benutzt; auch Magnetdiskette genannt.

Diskettenlaufwerk Computer haben meistens zwei Arten von Diskettenlaufwerken. Zum einen die Hartplatte (oder Festplatte), welche die Massenspeicherung von Informationen und Anwendungen ermöglicht. Die andere Art ist in Form einer Diskette als externe Sicherung und Lagerung weniger häufig verwendeter Dateien. Es sind gewöhnlich ein oder mehrere Diskettenlaufwerke vorhanden, wobei 3.5" das neuere System darstellt und 5.25" das ältere. Das obere, linke oder einzige Diskettenlaufwerk wird gewöhnlich A: Laufwerk genannt. C: ist das Festplattenlaufwerk.

Dongle Ein kleines Sicherheitsgerät, welches an die parallele Anschlussstelle Ihres Computers angeschlossen wird, um das Funktionieren von spezieller Software zu ermöglichen.

Doppelklicken Das zweimalige schnelle Drücken und Loslassen einer Maustaste, ohne diese dabei zu bewegen. Doppelklicken leitet Vorgänge ein, wie das Öffnen eines Symbols.

Dropdown-Liste Ein einzeiliges Dialogfeld, das — wenn geöffnet — eine Auswahlliste anzeigt.

Einfügen Das Einkleben eines Objekts, welches vorher durch Ausschneiden oder Kopieren in die Zwischenablage bewegt wurde, in ein

Motiv. Sie können das Objekt so oft wie Sie nur wünschen aus der Zwischenablage einfügen lassen.

Festplatte/Harddisk Eine Massenspeichereinheit. Normalerweise befindet sich das Gerät innerhalb der Systemeinheit, welcher eine zweite Festplatte hinzugefügt werden kann. Auch gibt es 'externe' Festplatten, wenn eine größere Speicherkapazität benötigt wird. Wenn Informationen auf der Festplatte gespeichert werden, sind sie dort solange gespeichert, bis sie wieder gelöscht werden. Da die Festplatte lediglich eine begrenzte Speicherkapazität besitzt, müssen die Dateien verwaltet werden.

Grundlinie Eine imaginäre Linie, auf welcher die Buchstaben eines Alphabets angeordnet sind. (Nur Unterlängen gehen bis unter die Linie).

Haltepunkte Acht kleine Quadrate, die symmetrisch an den Ecken und Rändern eines begrenzenden Rahmens auftreten, der sich um eine markierte Figur herum befindet.

Hintergrund Die Fläche innerhalb eines aktiven Fensters.

Klicken Das schnelle Drücken und Loslassen einer Maustaste.

Konfiguration Größe und Typ der Computer-Hardware. Kann auch dazu benutzt werden, um die in Ihrer Software gestellten Optionen zu beschreiben.

Kopieren Die Platzierung einer Kopie einer Auswahl in die Zwischenablage. Siehe auch Duplizieren.

Maus Ein Eingabegerät, das mit Kontrolltasten versehen in einem handflächengroßen Gehäuse untergebracht ist und dazu entworfen wurde, neben der Tastatur auf dem Arbeitstisch hin- und hergerollt werden zu können. Wenn die Maus bewegt wird, leiten deren Schaltkreise Signale weiter, welche dann eine Bewegung des Zeigers auf dem Bildschirm bewirken.

Maximierungstaste Bei Windows ist es der mittlere kleine Schalter in der Gruppe von dreien, die sich rechts in der Titelleiste befinden. Klicken Sie auf die Maximierungstaste, um ein Fenster zu seiner Maximalgröße zu vergrößern.

Menüleiste Die Textreihe der Optionen, die sich oben am Bildschirm befindet. Funktionen, die ausgesucht werden, zeigen das Dropdown-Menü (Menüliste) an.

Minimale Stichlänge Die Minimalrahmenbewegung, den eine Maschine vollziehen kann und dessen Länge zwischen zwei Nadeleinstichen gemessen wird.

Minimierungstaste Bei Windows ist es der linke kleine Schalter in der Gruppe von dreien, die sich rechts in der Titelleiste befinden. Klicken Sie auf die Minimierungstaste, um ein Fenster zu seiner Kleinstgröße zu verkleinern.

Monogramm Ein gesticktes Motiv, welches aus einem oder mehreren Buchstaben besteht und welches gewöhnlicherweise die Initialbuchstaben eines Namens darstellt.

Nadel Ein kleines, schlankes Stück Stahl, welches ein Loch für den Faden sowie eine scharfe Spitze zur Stoffdurchdringung besitzt. Eine Maschinennadel ist von einer Handarbeitsnadel dadurch zu unterscheiden, dass sich bei der Maschinennadel das Öhr an der Nadelspitze befindet. Stickmaschinennadeln sind mit einer extrascharfen Spitze zwecks Durchdringung schwerer, dichtgewebter Stoffe versehen, abgerundete Nadeln eignen sich hingegen für Strickwaren. Es sind ebenfalls andere Nadeln mit unterschiedlichen Spitzen, welche für

besondere Materialien benötigt werden, vorhanden, wie z.B. Schwertnadeln, die für Leder verwendet werden.

Namensuffix Der Punkt und die drei Buchstaben am Ende eines Dateinamens. Ein Namensuffix identifiziert die Art der Information, welche eine Datei enthält, z.B. .BMP.

Neu zeichnen Die Bildschirmanzeige wird erneuert. Damit erhalten Sie ein aktuelles Bild, nach allen bereits gemachten Veränderungen und Anpassungen.

Objekt In der Stickerei ist dies eine Bezeichnung für ein einzelnes Bestandteil des Motivs, welches mit einem der Werkzeuge erstellt wurde. Ein Objekt besitzt viele Eigenschaften, wie zum Beispiel Größe, Farbe, Reihenfolge in einem Motiv, Stichtypen und Stichwerte, sowie die Angaben fürs Sticken.

Parallelanschluss Ein Anschluss am Computer, gewöhnlich als LPT1 bezeichnet, mit dem Sie das Kabel für den Paralleldrucker oder das Dongle verbinden.

Peripheriegeräte Jedes Gerät, das irgendwie mit dem Computer verbunden ist und zu einem gewissen Grad durch diesen kontrolliert wird, z.B. ein Nähcomputer oder ein Drucker.

Pixel Punkte, welche aus Licht bestehen und auf dem Bildschirm eines Computers das Bild ausmachen. (Der Name ist eine Abkürzung für Bildelement = Picture element.) Je mehr Pixel in einer bestimmten Fläche vorhanden sind, umso kleiner und dichter sind diese zusammen und umso höher ist die Bildauflösung. Pixel werden auch oft als Punkte/ Dots bezeichnet.

Programm Ein Computer-Programm welches für eine bestimmte Arbeit eingesetzt wird, wie zum Beispiel die Textverarbeitung oder die Datenbankverwaltung.

Punkte pro Zoll/Dots per inch Eine Maßeinheit der Bildschirm- oder Druckerauflösung; die Anzahl der Punkte in einer Linie, die einen Zoll lang ist. Abgekürzt dpi (dots per inch).

Rahmen Ein Geräteteil aus Holz, Plastik oder Metall, das zwischen einem inneren und äußeren Ring den zu bestickenden Stoff festhält. Der Rahmen wird in den Pantographen der Maschine eingespannt. Der Maschinenrahmen ist dazu bestimmt, den Stoff gleichmässig zu spannen und gegen das Maschinenbett zu drücken, so dass der Stoff bestickt werden kann.

Plattstich Ein Füllstichtyp, bei dem ein Faden über die Breite einer Figur mittels abwechselnder Stiche auf deren gegenüberliegenden Seiten platziert wird. Dieser Stichtyp ist nur für kleine oder schmale Figuren zu empfehlen.

Scannen Scanner wandeln Bilder in ein Computer-Format um. Das Scannen der Bilder ermöglicht Ihnen, mit dem Abbild zu arbeiten, ohne das Motiv erneut erstellen zu müssen.

Scanner Ein Gerät, welches physische Abbildungen in digitale Formen umwandelt, so dass diese gespeichert und im Computer manipuliert werden können. Dies geschieht durch das Abtasten von Bildinformation.

Schnelltaste Eine Tastatureingabe oder eine Reihe von Eingaben, welche Sie anstelle der Maus zur Ausführung eines Vorganges verwenden können, wie STRG+C für den Kopieren-Befehl.

Schreibbalken Eine Form, die der PC-Cursor annimmt und welche anzeigt, dass an diesem Punkt Text eingefügt werden kann. Der Balken sieht aus wie der Großbuchstabe 'I'.

Schriftart Eine Gruppe von Schriftzeichen einschließlich der Buchstaben, Nummern und anderen Satzzeichen des gleichen Motivs und

Stils. Auch Alphabet genannt, selbst wenn es Schriftzeichen beinhaltet, welche keine Buchstaben darstellen.

Schwanken Eine Art der optischen Täuschung, die dadurch hervorgerufen wird, dass zwei unterschiedlich gefärbte Pixel nebeneinander liegen. Das menschliche Auge kombiniert die zwei Farben automatisch zu einer Dritten.

Serieller Anschluss Ein Anschluss am Computer, gewöhnlich als COM1 bezeichnet, an den Sie einen Plotter oder eine andere serielle Kommunikationseinheit, wie ein Modem, anschliessen können.

Sicherungskopie Das Kopieren von Dateien auf Disketten oder auch anderen Medien, so dass die Daten damit gesichert sind. Normalerweise werden immer zwei Kopien gemacht und separat aufbewahrt.

Software Die Programme, die Ihren Computer laufen lassen.

Speicher Die Stelle in einer Computer-Systemeinheit, in der Informationen gespeichert werden, während Sie mit den Dateien arbeiten. Falls Sie die Anwendung beenden, ohne eine Speicherung der hinzugefügten Information durchzuführen, wird diese verlorengehen.

Speichern Das Speichern der (Motiv-) Informationen in einer Datei. Bei jeder Speicherung wird die alte Version der Datei unter Verwendung des Dateinamens mit der Neuen ersetzt. Dateien sollten oft und regelmäßig gespeichert werden.

Spiegeln Eine Vervielfältigungsmethode ausgewählter Objekte, um ein Spiegelbild des Originals darstellen zu lassen. Der Ort und die Ausrichtung der gespiegelten Stiche werden durch den Ort und Winkel der Spiegelungsachse im Verhältnis zur Position der Originalstiche bestimmt.

Sprungstich Eine Rahmenbewegung ohne Nadeleinstich, welche normalerweise dazu benutzt wird, von einem Punkt des Motivs zu einem anderen zu gelangen.

Standardwerte Werte, welche automatisch benutzt werden, es sei denn, Sie anullieren diese und benutzen speziell gewählte Werte.

Steppstich Eine Serie paralleler Stiche, die gewöhnlich zur großen Flächendeckung benutzt werden. Unterschiedliche Steppstichmuster können durch Veränderung der Winkel, der Stichlänge und der Wiederholung bestimmter Stichreihenfolgen erzeugt werden.

Stich Ein Stich ist ein Nadeleinstich inklusive des Fadens bis zum nächsten Einstich.

Stichanzahl Die Anzahl der Stiche eines Motivs.

Stichlänge Die Stichlänge beschreibt die Distanz zwischen zwei Nadeleinstichpunkten. Die maximale Stichlänge wird anhand der X- und Y-Koordinaten berechnet.

Stichwinkel Der Winkel, in dem die Stiche einer Figur angelegt worden sind.

Stickvlies Gewebe, welches auf Stoffe, die eine deutlich unebene, unregelmässige oder schlingenbildende Oberflächenstruktur besitzen (z.B. Kord und Frottee), vor dem Sticken platziert oder befestigt wird. Das Stickvlies verdichtet die Unebenheiten oder Schlingen und hält die Stiche über diesen. Stickvliese gibts aus verschiedenen Materialien, z.B. aus wasserlöslicher Plastikfolie oder aus lose gewobenen Geweben, welche mit Chemikalien so behandelt wurden, dass sie sich bei Hitzeeinwirkung auflösen; auch als Topping bekannt.

Symbole Miniaturabbildungen, die in der Bildschirmanzeige anstelle von oder auch in Verbindung mit Text verwendet werden. Die

Dateienliste kann als Symbole mit unterliegenden Dateinamen angezeigt werden Die Werkzeugleisten, die links am Bildschirm erscheinen, bestehen aus Symbolen.

Textobjekt Stickerei, die aus Buchstaben oder Worten besteht. Textobjekte werden oft als Tastaturschriftzeichen bezeichnet und können mittels vorgegebener Alphabetstile oder Schriftarten erzeugt werden, in einer Vielfalt von Größen, Höhen, Abständen, Dichten und anderen Charakteristiken.

Titelleiste Die waagerechte Leiste, die oben am Fenster zu sehen ist und den Namen des Fensters anzeigt. In vielen Fenstern beinhaltet die Titelleiste auch das Kontroll-Menü und die Maximierungs- und Minimierungs-Tasten.

TWAIN Ein industrieller Standard, welcher ermöglicht, dass Geräte (wie Scanner) direkt mit dem Design- und Layout-Programmen (wie BERNINA ARTlink) kommunizieren können. Beide der benutzten Geräte und Programme müssen mit TWAIN-kompatibel sein. Dies ermöglicht Ihnen den Einsatz aller jeglichen mit TWAIN-kompatiblen Scannern, wenn Sie mit BERNINA ARTlink arbeiten.

Überlappend Eine Art der Fensteranordnung der Arbeitsfläche, bei welcher offene Fenster einander so überlappen, dass die Titelleiste jedes Fensters sichtbar bleibt.

Unterlage Gewobenes oder anderes Material, welches unterhalb des Nähguts oder des Stoffes, auf welchem gestickt wird, zur Verstärkung und Stabilität benutzt wird. Es kann mit dem Nähgut zusammen befestigt werden oder zwischen dem Maschinenbett und dem eingespannten Kleidungsstück platziert werden. Erhältlich in verschiedenen Schweren und Typen, wie zum Beispiel ausschneidbar, abreissbar oder wasserlöslich.

Verzeichnis Eine Auswahl von Dateien und deren untergeordneten Dateien, die zusammen auf einer Diskette gespeichert werden. Teil der Struktur, welche die Dateien in der Diskette organisiert.

Vollendung Vorgänge, welche durchgeführt werden, nachdem die Stickerei fertiggestellt ist. Dies schliesst das Abtrennen loser Fäden, das Wegschneiden oder Abreißen überstehender Einlagen, das Entfernen von Stickvlies oder Topping ein sowie das Entfernen allfälliger Flecken, das Bügeln oder Pressen zur Beseitigung von Falten oder Rahmenabdrücken und letztlich das Verpacken zum Verkauf oder Versand, ein.

X- und Y-Koordinaten Die X- und Y-Werte sind die horizontalen (X) und vertikalen (Y) Abstände in einer Graphik oder auf einem Computerbildschirm. Die X-Werte werden zur Messung der Breite benutzt und die Y-Werte zum Messen der Höhe.

Ziehen Ein Vorgang, bei dem die (linke) Maustaste gedrückt gehalten wird, während die Maus bewegt wird. Dieser Vorgang wird auf dem Bildschirm zur Bewegung einer Sache benutzt.

Zielverzeichnis Das Verzeichnis oder der Ordner, zu dem Sie ein oder mehrere Dateien kopieren oder bewegen möchten.

Zwischenablage Ein vorübergehendes Speichergebiet für die Artikel, welche zuletzt ausgeschnitten oder kopiert worden sind. Stiche, die sich in der Zwischenablage befinden, können, so oft wie gewünscht, in Motive eingefügt werden.

Index

A

Abruf
  Motive von Stickkarte 44
Absolute Maße
  Anwendungsbereich 24
  im Gegensatz zu relativen Maßen 24
  Optionenauswahl 25
  Wechsel zu relative Maße 25
Absturz
  Wiederherstellungsdateien 35
Abtasten
  Definition 90
Abtasten/Scanning
  Definition 90
Acrobat Reader
  Installation von CD-ROM 18
Aktiv
  Definition 87
Aktivierungsfeld
  Definition 87
Allgemein
  Symbolleiste 12
Ankerpunkt
  Definition 87
Anschlussstecker
  Definition 87
Anschlussstelle
  Definition 87
Anzeige
  Bildschirmeichung 8
  Bildschirmeinstellung 8
  Definition 87
Anzeige der Vorschau
  Motive 13
  Vor dem Öffnen 13
  Vorschau-Feld 13
ART-Format 13
Artistic View mode 12
Ausrichtung
  Definition 87
Ausschneiden
  Definition 87
Auswahl 87
  einzelner Objekte 51
  Objektauswahl-Werkzeug 23
  Objekte 15
  Objektwerkzeug auswählen 15
  von Objekten mittels des Begrenzungsrahmen 52
Automatisch
  Auto-Speicherung 33

B

BAK-Dateien 33
Beenden
  von BERNINA artista 36
Beenden/Exit
  Definition 87
Befehl
  Befehlstaste (Definition) 87
  Definition 87
Befehle
  Gebrauch von Befehlen 14
Begrenzungsrahmen 52
BERNINA artista
  Starten 11
Beschriftung
  Definition 92
Bestätigungsmeldung
  Definition 87
Bewegen
  siehe auch *Durchfahren*
Bildlaufleiste
  Definition 87
Bildschirmeichung 8
Bitmap
  Definition 88
Bitmap-Grafik
  Definition 88

C

color
  thread colors in existing designs 70
colors
  printing reports 69
  thread color reports 69
COM1 und COM2
  Definition 88
  Nähcomputerverbindung 8
Compact-Disketten
  Erstellung von Disketten 3
  Installation von 3
Cursor
  Definition 88
Customizer
  Erweiterung zu Designer 2

D

Datei
  Definition 88
Dateiname
  Definition 88
Design
  Werkzeugleiste 12
design
  window 20
Designer
  Erweiterung von Customizer auf Designer 2
designs
  Design mode 12
Desktop
  Definition 88
Dialogfeld
  Definition 88
Dichte
  Definition 88
Diskette
  Definition 88
Disketten
  Installation von 5
  von CD herzustellen 3
Diskettenlaufwerk
  Definition 88
Dongle
  Definition 88
Dongles
  Sicherheitsgeräte 88
Doppelklicken
  Definition 88
Dots per inch (dpi)
  Beschreibung 90
Dropdown-Liste
  Definition 88
Drucken 29–31
  Anzahl der Kopien 30
  Bild-Option 31
  Der Seite anpassen-Option 31
  Farbreihenfolge 29
  Grösse des Motivs 29
  Motive 29
  Rahmen-Option 31
  Stichanzahl 29
  Stichanzahl-Information 29
  Stickansicht-Option 31
  Tatsächliche Größe-Option 30
  Vorschau vor dem Drucken 29
Drucker
  Einrichtung 8
  Installation 8
  Parallele Anschlüsse 8
Durchfahren 60–??
  1 Stich nach 61
  10 Stichen nach 61
  100 Stichen nach 61
  Nach Farbe 61
  Zum Ende eines Motivs 61
  Zum Start eines Motivs 60
Durchfahren der Farbe nach 61

E

Eichung
  Ihres Bildschirmes 8
Einfügen
  Definition 88
embroidery objects, selecting 15
Erweiterung
  von Customizer auf Designer 2

F

Faden
  Fadenfarben-Dialogfeld 63, 64
  Farben 63, 64
Fadentabellen
  Ihre eigene Tabellen hinzuzufügen 64
Farbe
  Änderung der Fadenfarben eines Motivs 69
  Auswahl von Fadenfarben 63
  Der Farbe nach durchfahren 61
  Fadenfarben auswählen 64
  Hintergrundfarben wechseln 21
  Neue Fadenfarben mischen 66
  Wechsel der Fadenfarben 68
  Zu jedem Faden Farben zuordnen 64
Farben
  Neue Hintergrundfarben mischen 22
Festplatte/Harddisk
  Definition 89
Formate
  artista-Automatische Sicherungsdateien (*.BAK) 33
  BERNINA artista ART (*.ART) 13

G

Größe
  Automatisches Messen der Motiv-Objekte 23
Grösse
  Ausdruck der Grösseninformation 29
Grössenhaltepunkte 55
Grössenveränderung
  Tipps und Limiten 73
Grundlinie
  Definition 89

H

Haltepunkte
  Definition 89
  Skalierung 16
Herunterladen
  Motive 43
  Motive auf eine Stick-Karte 42
  Motive herunterladen-Dialogfenster 41
Hilfe
  Zugriff auf die Online-Hilfe 16
Hintergrund
  Definition 89
  Farben wechseln 22
Hintergründe
  Farben wechseln 21
  Stoffhintergründe wechseln 21

I

Installation 3
  Acrobat Reader von CD-ROM 18
  BERNINA artista 3
  BERNINA artista-Nähcomputer 8
  Bildschirmanzeige 8
  Drucker 8
  US-/Imperial- oder metrische Maßeinheiten? 9
  von Diskette 5
  von einer CD 4

K

keyboards
  shortcut keys 80
Klicken
  Definition 89
Konfiguration
  Definition 89
Kopieren
  Definition 89

L

Länge
  Messen auf dem Bildschirm 23
  Tatsächliche Länge messen 24
Löschen
  Objekte 54
Lücken
  Gebrauch des Umformen-Werkzeugs 75

M

Markierung aufheben
  Alle Objekte eines Motivs 52
Maße
  Standardeinstellung als Millimeter 9
  Standardeinstellung als Zoll 9
Maus
  Definition 89
Maximierungstaste
  Definition 89
Menüleiste 12
  Anordnen 84
  Ansicht 83
  Bearbeiten 83
  Datei 82
  Definition 89
  Einstellungen 84
  Hilfe 84
  Optionen 81
Messen
  Breite der Objekte 23
  Höhe der Objekte 23
  Länge 23
Metrisch
  Maß 9
  Wechsel zu US-/Imperial-Maßen 9
Millimeter
  Wechsel zu Zoll 9
Minimale Stichlänge
  Definition 89
Minimierungstaste
  Definition 89
modes
  Artistic View 12
Modi
  Modus-Tasten 12
Monogramm
  Definition 89
Motiv
  Design-Modus 12
  Design-Werkzeugleiste 86
Motiv kundenspezifisch anpassen 53
Motiv spiegeln 59
Motive
  Anzeige der Vorschau ohne zu öffnen 13
  Öffnen 13
  Öffnen in BERNINA artista 13
Motive spiegeln 59
Motiv-Information ausdrucken 29

N

Nadel
  Definition 89
Nadelpunkte 28
  Anzeige 29
  ausblenden 29
Namensuffix
  Definition 90
Neuzeichnen
  Definition 90

O

objects
  selecting 15
Objekt
  Definition 90
Objekt bewegen 53
Objekt spiegeln 59
Objekte
  Auswahl einzelner Objekte 51
  Genau rotieren 57
  Löschen 54
  Markierung aller Objekte eines Motivs aufheben 52
  Nach links oder rechts spiegeln 59
  Nach oben oder unten spiegeln 59
  Schnell rotieren 58
  Schnell verzerren 58
  Spiegeln 59
Objekts
  Auswahl mittels des Begrenzungsrahmen 52
Öffnen
  Motive in BERNINA artista 13
  Motive von Design-Diskette 44
Online-Bedienungsanleitung
  Öffnen 17
Online-Benutzerhandbuch
  Installation des Acrobat Reader von CD-ROM 18
  Öffnen 17
Online-Hilfe
  Zugriff 16
Optionen
  Auto-Speicherung 33

P

Parallelanschluss
  Definition 90
Parallele Anschlüsse
  Dongles anschliessen 7
  Drucker anschliessen 7
  LPT1 und LPT2 7
Peripheriegeräte
  Definition 90
Picture mode 12
Pixel
  Definition 90
Plattstich
  Definition 90
printing
  thread color reports 69
Programm
  Definition 90
Punkte pro Zoll/Dots per inch (dpi)
  Definition 90

R

Rahmen
  Ansicht auf dem Bildschirm 27
  Anzeigenänderung 27
  Ausblendung auf dem Bildschirm 27
  Auswahl der korrekten Grösse 28
  Definition 90
Raster
  Abstand ändern 26
  Ans Raster Binden einstellen 26
  Ansicht 26
  Raster zeigen 26
  Referenzpunkt einstellen 26
  zeigen 26
Relative Länge
  Messen 24
Relative Maße
  Anwendungsbereich 24
  im Gegensatz zu absoluten Maßen 24
  Optionenauswahl 25
  Wechsel zu absolute Maße 25
resizing
  designs 73
Rotieren
  Objekte genau rotieren 57
  Objekte schnell rotieren 58
Rückgängig machen
  Befehle 16
  Rückgängig-Taste 16

S

Scanner
  Definition 90
Scanning
  Definition 90

Schliessen einer Motivdatei 36
Schnelltaste
Definition 90
Schreibbalken
Definition 90
Schriftarten
Definition 90
siehe auch *Alphabete* und *Beschriftung*
Schwanken
Definition 91
Security Access Codes
entering 6
Security Error
message when starting ARTlink for the first time 6
Serielle Anschlüsse
Auswahl 41
für Stick-Karten 43
Serieller Anschluss
Definition 91
shortcut keys 80
Sicherung
Automatische Sicherungsdateien (*.BAK) 33
Sicherungsdateien (Auto-Speicherung) löschen 36
Sicherungsverzeichnis 34
Wiederherstellungsdateien Löschen-Option 34
Sicherungskopie
Definition 91
Skalierung
Motive 49
Vergrösserung oder Verkleinerung eines Motivs 49
Software
Definition 91
Speicher
Definition 91
Speichern
Automatische Speicher-Option 33
Definition 91
Motive 31
Speichern unter 32
Speicherraum
Benötigte Menge 3
Spiegeln
Definition 91
Nach links oder rechts 59
Nach oben oder unten 59
Spiegelung
Objekte spiegeln 59
Sprungstich
Definition 91
Stabilisatoren
Oberflächenvlies 47
Stickvlies 47
Standard
Maßsystem (Zoll oder mm) 9
Standardwerte (Definition) 91
Starten
BERNINA artista 11
starting
BERNINA ARTlink 11
Statuszeile 12
Steppstich
Steppstich, Definition 91
Stich
Anzahl (Definition) 91
Definition 91
Länge (Definition) 91
Winkel (Definition) 91
Stichanzahl
Ausdruck von Information 29
Stiche
Steppstich 91
Sticken
Ein Motiv 39
Vorbereitung 46
Stickkarte 43
Abruf eines Motivs 44
Verwaltung 45
Stickvlies
Definition 91
Struktur
Stoffhintergründe wechseln 21
Symbole
Definition 91
Symbolleiste 85

T

Tastatur
Abkürzungen ix
Gebrauch der Steuerung-Tastenkombinationen (STRG) ix
Gebrauch der Umschalten-Tastenkombinationen ix
Tasten
1:1 zeigen 21
2x verkleinern 21
Alles zeigen 21
der Design-Werkzeugleiste 86
der Symbolleiste 85
Drucken... 30, 31
Druckvorschau 31
Durchsuchen 4
Nächste 4
Rahmen 27
Raster zeigen 26
Rotieren CCW/CW 58
Rückgängig 16
Schnellumkehrung 42
Speichern 32
Start 4
Vergrößern 31
Verwaltung 45
Vorherige 4
Wiederholen 16
Zoomfeld 21
Zum Nähcomputer schreiben 41, 43
Tatsächliche Länge
Messen 24
Titelleiste
Definition 92
TWAIN
Definition 92

U

Über diese Bedienungsanleitung vii
Überlappend
Definition 92
Unterlage
Definition 92
US/Imperial
Maß 9
Wechsel zu metrischen Maßen 9

V

Verbindungsstiche
  nach dem Sticken abtrennen 42
Verwaltung von Stickkarten 45
Verzeichnis
  Definition 92
Verzerren
  Objekte 58
viewing in Artistic View mode 12
Vollendung
  Definition 92
Vorschau
  vor dem Drucken 29

W

Werkzeuge
  Objektauswahl 15, 23
Werkzeugleisten 14
  Design 12, 86
  Gebrauch 14
  Symbolleiste 12, 85
  Vollständige Beschreibung 85–??
Werte
  Standard (Definition) 91
Wiederherstellen
  Eingaben 16
  Wiederherstellen-Taste 16
Wiederherstellung
  Dateienerstellung nach einem Absturz 35

X

X-Koordinaten
  siehe *Breite*
  Definition 92
  Horizontale Distanz 24

Y

Y-Koordinaten
  Definition 92
  siehe *Höhe*
  Vertikale Distanz 24

Z

Ziehen
  Definition 92
Zielverzeichnis
  Definition 92
Zoll
  Wechsel zu Millimeter 9
Zoom
  1:1 zeigen-Taste 20
  2x vergrössern-Taste 20
  2x verkleinern-Taste 20
  Alles zeigen-Taste 20
  Vergrösserung 20
  Verkleinerung 20
Zum Nähcomputer schreiben-Taste 41, 43
Zuordnung
  Farben zu jedem Faden 64
Zwischenablage
  Definition 92