

Hatch[®]
by WILCOM[®]



Hatch Embroidery 3

Schnellverweis

Copyright © 1998-2024. Wilcom Pty Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieses Dokuments oder der zugehörigen Software darf in irgendeiner Form oder durch irgendwelche Mittel, seien sie elektronisch, mechanisch, magnetisch, manuell oder anders geartet, kopiert oder verbreitet, übertragen, transkribiert, in einem Wiedergewinnungssystem gespeichert oder in irgendeine menschliche oder Computersprache übersetzt oder Dritten zugänglich gemacht werden ohne die ausdrückliche schriftliche Erlaubnis von:

Wilcom International Pty Ltd. (a.c.n. 119 508 575)
Level 3, 1-9 Glebe Point Rd, Glebe
Sydney, New South Wales, 2037, Australia
PO Box 1094, Broadway, NSW 2007
Telefonnummer: +61 2 9578 5100
Fax: +61 2 9578 5108
E-Mail: wilcom@wilcom.com
Web: <http://www.wilcom.com>

Die Wilcom Pty Ltd erteilt keine Gewährleistung, Vertretung oder Garantie bezüglich der Inhalte dieser Publikation und streitet ausdrücklich irgendwelche implizierten Garantien betreffend der Verkäuflichkeitsqualität oder einer Eignung für irgendwelche besondere Zwecke ab. Weiterhin behält sich die Wilcom Pty Ltd das Recht vor, diese Publikation zu revidieren oder von Zeit zu Zeit Änderungen vorzunehmen, ohne eine Verpflichtung der Wilcom Pty Ltd. zur Benachrichtigung irgendeiner Person oder irgendeiner Organisation bezüglich dieser Überarbeitungen oder Änderungen.

Die Bildschirmsabbildungen dieser Publikation sind als Repräsentationen zu betrachten, und keinesfalls als genaue Duplikate des von der Software erstellten Bildschirm-Layouts. Die Beispiele, die zur Veranschaulichung der Software-Funktionen und -Einsatzmöglichkeiten gegeben werden, werden unter Umständen – abhängig von Ihrem Softwaremodell oder Produktlevel – nicht exakt duplizierbar sein. Einige der in den Designbeispielen verwendeten Bildvorlagen wurden freundlicherweise durch Digital Art Solutions zur Verfügung gestellt.

Abhängig von den gesetzlich implizierten Garantien, die nicht beschränkt oder ausgeschlossen werden können, wird die Software ‚wie sie ist‘ gekauft, ohne die Leistung, Genauigkeit, Freiheit von Fehlern oder die, durch die Anwendung der Software erzeugten Ergebnisse, zu garantieren, und ohne die Verkäuflichkeit oder Eignung bezüglich eines besonderen Zweckes, für den die Software gekauft war, zu garantieren. Bei der Auswahl der Software für

dessen eigene Anwendung vertraut der Käufer in seine eigenen Sachkenntnisse und Urteilskraft und übernimmt betreffend der Ergebnisse und Leistung der Software, das ganze Risiko. Die Wilcom Pty Ltd garantiert nicht, dass die Software die Anforderungen der Kunden befriedigen oder ohne Unterbrechungen und Fehler laufen wird.

Hatch Embroidery benutzt Werkzeugleisten und Schnellasten, um schnellen und mühelosen Zugriff auf oft benutzte Befehle zu gewähren. Die Sticksoftware kann über das Desktop-Symbol oder das MS Windows®-Startmenü geöffnet werden. Für eine Übersicht über die in Hatch Embroidery verfügbaren Softwaretools und

Tastaturbefehle vergleichen Sie bitte die folgenden Themen.



Anmerkung: Die hier beschriebenen Werkzeuge und Befehle sind alle in der höchsten Produktstufe verfügbar. Nicht alle treffen auf andere Produktstufen zu.

Menüs

Das Hauptmenü ist normalerweise am oberen Ende des Bildschirms über dem Stickmuster-Fenster angedockt. Benutzen Sie es, um auf häufige Befehle zuzugreifen. Wenn Sie mit diesen Befehlen erst besser vertraut sind, können Sie zur schnelleren Bedienung die [Tastaturbefehle](#) verwenden. Viele dieser Befehle stehen auch als Werkzeugleisten-Schaltflächen zur Verfügung. Je nach Ihrer Software-Produktstufe werden manche Befehle unter Umständen nicht in der Liste angezeigt oder sind deaktiviert.



Anmerkung: Es können die meisten Standard-MS Windows®-**Alt**-Tastaturbefehle angewendet werden. **Alt**-Taste zusammen mit dem im Menü unterstrichenen Buchstaben drücken. Um einen Vorgang abubrechen, drücken Sie zweimal **Esc** oder klicken Sie auf das **Esc**-Symbol auf der Werkzeugleiste.

Menü Datei

Befehl	Tipp
Neues leeres Stickmuster	Erstellt auf der Basis der Standard-Vorlagen-, Stoff- und Hintergrundeneinstellungen ein neues leeres Stickmuster. Tastaturbefehl <Strg+N>
Neu mit Vorlage	Erstellt auf der Basis einer ausgewählten Vorlage sowie Stoff- und Hintergrund-Einstellungen ein neues Stickmuster.
Neu aus Stickmuster	Erstellt auf der Basis eines vorhandenen Stickmusters ein neues Stickmuster.
Stickmuster öffnen	Öffnen Sie ein vorhandenes Stickmuster von der Festplatte oder einem Netzwerk-Laufwerk. Tastaturbefehl <Strg+O>
Kürzlich geöffnetes Stickmuster öffnen	Ein Stickmuster aus einer Liste zuletzt verwendeter Stickmuster öffnen.
Backup-Stickmuster öffnen	Öffnen Sie für Schnellzugriff auf die Backup-Dateien im Falle eines Softwarefehlers direkt den Backup-Ordner.
Motiv einfügen	Stickdateien in das aktuelle Stickmuster importieren.

Befehl	Tipp
Bildvorlage einfügen	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
Stickmuster speichern	Aktuelles Stickmuster speichern. Tastaturbefehl <Strg+S>
Stickmuster speichern als	Aktuelles Stickmuster unter anderem Namen, an einem anderen Ort oder in einem anderen Format speichern.
Als Vorlage speichern	Aktuelles Stickmuster als Stickmuster-Vorlage zur späteren Benutzung speichern.
Stickmuster exportieren	Speichern Sie das aktive Stickmuster als Produktions-Datei zur Benutzung durch die Maschine.
Schnittlinien exportieren	Exportieren Sie das aktuelle Stickmuster oder markierte Objekte zum Schneiden als SVG-Dateiformat.
Druckvorschau	Arbeitsblätter auf dem Bildschirm ansehen. Ausdruck des Werkblatts von diesem Fenster möglich.
Stickmuster zu drucken	Aktives Stickmuster mit aktuellen Druckeinstellungen drucken. Tastaturbefehl <Strg+P>
Kreuzstich	Zugriff auf die Kreuzstich-Anwendung.
Stickmusterbild erfassen	Stickmusterbild entsprechend der Einstellungen im Stickmusterbild erfassen-Dialogfeld als Bitmap speichern.
Stickmuster schließen	Aktuelles Stickmuster schließen.
Alle Stickmuster schließen	Schließen Sie alle Stickmuster-Karteireiter.
Abmelden und Lizenz freigeben	Beenden Sie das Programm und melden Sie sich von Ihrem Hatch-Konto ab.
Programm beenden	Schließen aller Stickmuster und Beenden der Programme. Tastaturbefehl <Alt+F4>

Bearbeiten-Menü

Befehl	Tipp
Rückgängig/Wiederherstellen	Standard-Windowsbefehle. Letzten Befehl oder Reihe von Befehlen abbrechen oder erneut anwenden. Tastaturbefehl <Strg+Z/Y>
Kopieren, ausschneiden, einfügen	Standard-Windowsbefehle. Auswahl ausschneiden oder kopieren und in die Zwischenablage legen. Fügen Sie den Inhalt in das Stickmuster-Fenster ein. Tastaturbefehl <Strg+X/C/V>
Duplizieren	Auswahl duplizieren, ohne sie in die Zwischenablage zu legen. Tastaturbefehl <Strg+D>
Mit Versetzung duplizieren	Mit einer voreingestellten Versetzung duplizieren. Regelmäßige Muster aus Duplikaten zu erstellen. Passen Sie diese Einstellung über das Stickmuster-Einstellungen > Bearbeiten-Dialogfeld an. Tastaturbefehl <Strg+Umschalten+D>
Löschen	Markierten Bereich löschen. Tastaturbefehl
Alles Auswählen / Alles Auswählen aufheben	Alle Objekte im aktuellen Stickmuster markieren oder ihre Markierung aufheben. Tastaturbefehl <Strg+A> / <X>
Geschlossene Form mit Gerader / Kurvenlinie	Schließt markierte offene Konturen mit einer geraden oder bogenförmigen Linie.
Farbwechsel optimieren	Optimieren Sie das Stickmuster, indem Sie die Farbwechsel auf ein Minimum reduzieren, aber gleichzeitig die Farbschichten beibehalten.
Kürzeste Verbindung anwenden	Verbindet markierte Objekte an dem Punkt, an dem sie am dichtesten beieinander liegen. Nach einer Bearbeitung muss die ‚Kürzeste Verbindung‘-Funktion noch einmal angewendet werden. Tastaturbefehl <J>

Befehl	Tipp
Reihenfolge >>	Anzeige des Reihenfolge-Dockers ein-/ausschalten. Objekte und Farbblöcke im aktuellen Stickmuster einreihen. Tastaturbefehl <Umschalten+L>
Einreihung nach Auswahlreihenfolge	Halten Sie <Strg> gedrückt und klicken Sie, um Objekte in einem Stickmuster zu markieren. Wählen Sie den Befehl aus, um Objekte in der Reihenfolge Ihrer Auswahl einzureihen.
Zerlegen	Spaltet verzweigte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge, usw. – in deren Objektkomponenten auf. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Tastaturbefehl <Strg+K>
Farbwechsel entfernen	Entfernen Sie Farbwechsel in markierten Objekten, die beim Stickmuster-Durchlauf manuell eingefügt wurden.
Stiche neu generieren	Stiche für markierte Objekte manuell neu generieren. Tastaturbefehl <G>
Stiche erkennen	Während sich Maschinendateien im Allgemeinen nicht für eine Modifikation eignen, kann die Software Objektkonturen, Sticharten und Stichabstände mit einigem Erfolg aus den Stichdaten auslesen. Benutzen Sie nach dem Öffnen einer Maschinendatei den Stiche erkennen-Befehl, um Stichblöcke als Objekte zu erkennen.
Stichabstand anpassen	Setzen Sie die Stichdichten markierter Objekte oder ganzer Stickmuster manuell außer Kraft.
Objekteigenschaften öffnen >>	Benutzen Sie Objekteigenschaften-Docker, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.
Objekteigenschaften kopieren	Die Eigenschaften eines markierten Objekts werden zu den aktuellen Eigenschaften des Stickmusters.
Objekteigenschaften anwenden	Anwenden aktueller Einstellungen bei ausgewählten Objekten.

Ansicht-Menü

Befehl	Tipp
TrueView	Simulation der ausgestickten Stickerei ein-/ausschalten. Tastaturbefehl <T>
Stickmuster anzeigen	Anzeige der Stickmuster-Elemente ein-/ausschalten. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.
Rahmen anzeigen	Kippschaltet die Anzeige der Rahmen. Tastaturbefehl <Umschalten+H>
Rahmenvorlage anzeigen	Anzeige der Rahmenvorlage als Alternative zu Rasterlinien ein-/ausschalten. Das Stickmuster an der richtigen Stelle und korrekt ausgerichtet zu platzieren.
Raster anzeigen	Kippschaltet die Anzeige des Rasters. Tastaturbefehl <Umschalten+G>
Lineale anzeigen	Anzeige von Linealen und Hilfslinien ein-/ausschalten. Tastaturbefehl <Strg+R>
Stich-Player	Simuliert die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stich- oder TrueView. Tastaturbefehl <Umschalten+R>
Messen-Werkzeug	Distanzen und Winkel auf dem Bildschirm messen. Tastaturbefehl <M>
Zoom	Vergrößern/Verkleinern des Arbeitsbereichs und Vergrößern markierter Bereiche auf die volle Fenstergröße. Lesen Sie hierzu bitte auch Zoom-Werkzeuge leiste.
Schwenken	Ziehen, um bei hohem Zoomfaktor über das Stickmuster zu schwenken. Tastaturbefehl <P>
Vorherige Ansicht	Zur vorherigen Ansicht zurückkehren Tastaturbefehl <V>
Am aktuellen Stich zentrieren	Aktuell ausgewählten Stich im Stickmuster-Fenster zentrieren. Tastaturbefehl <C>
Bildschirm aktualisieren	Erneuern des angezeigten Bildschirms. Tastaturbefehl <R>

Anordnen-Menü

Befehl	Tipps
Gruppieren	Kombinieren mehrerer Objekte zu einer markierbaren Objektgruppe. Tastaturbefehl <Strg+G>
Gruppierung aufheben	Objektgruppe in Objektkomponenten aufteilen. Tastaturbefehl <Strg+U>
Sperren	Sperren und Entsperren von Objekten, um diese während der Digitalisierung oder Bearbeitung zu schützen. Tastaturbefehl <K>
Entsperren ausgewählter	Gesperrte Objekte entsperren, die im Reihenfolge-Docker markiert sind.
Alles entsperren	Alle im Stickmuster zur Zeit gesperrten Objekte entsperren. Tastaturbefehl <Umschalten+K>
Ansicht nach Farbe	Sehen Sie die Stickobjekte nach Farbe an.
Markierung ausblenden	Blenden Sie markierte Objekt/e aus.
Nichtmarkiertes ausblenden	Blenden Sie alle Objekte außer denen aus, die aktuell markiert sind.
Auswahl einblenden	Versteckte Objekte einblenden, die im Reihenfolge-Docker markiert sind.
Alles einblenden	Blenden Sie alle ausgeblendeten Objekte wieder ein.
Ausrichten	Greifen Sie auf Befehle zu, um die Ober-, Unter-, linken, rechten etc. Seiten markierter Objekte auszurichten.
Leertaste	Greifen Sie auf Befehle zu, um markierte Objekte gleichmäßig längs oder quer über den Bildschirm anzuordnen.

Maschine-Menü

Befehl	Tipps
Stickmuster übertragen	Übertragen Sie das aktuelle Stickmuster in den voreingestellten Stickmuster-Ordner.
Transfer-Einstellungen	Voreinstellung von Dateiformaten, die von ausgewählten Maschinen benötigt werden, sowie des Datei-Speicherorts auf dem Netzwerk oder PC.

Stickmuster-Einstellungen-Menü

Befehl	Tipps
Stickmusterinformationen >>	Sehen Sie Stickmusterinformationen wie zum Beispiel Größe und Anzahl der Stiche ein. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.
Hintergrund und Farbanzeige	Einstellen von Farben, Stoffen oder Artikeln als Stickmuster-Hintergründe und Einstellen der Anzeigefarben.
Autom. Stoff	Stickmuster-Eigenschaften für die Ausstickung auf einem anderen Stoff ändern.
Autom. Start und Ende	Setzen der Start- und Endpunkte für das ganze Stickmuster.
Kleine Stiche entfernen	Automatische Entfernung kleiner Stiche kontrollieren. (Standardvorgabe ist 'Immer'.)
Objekteigenschaften >>	Benutzen Sie Objekteigenschaften-Docker, um Eigenschaften voreinzustellen oder für markierte Objekte anzupassen.

Software-Einstellungen-Menü

Befehl	Tipps
Benutzeroberflächen-Einstellungen	Stellen Sie die Benutzeroberflächen- (GUI-)Einstellungen für Werkzeuge, Raster und Hilfslinien, Ansicht-Einstellungen und Bildlauf-Optionen vorab ein.
Stickmuster-Einstellungen	Stellen Sie die Standardeinstellungen für Maschinendatei-Konvertierung, Objektduplizierung, Überlappungsentfernung, Applikation sowie Rahmen-Einstellungen vorab ein.
Autom. Stoffe verwalten	Erstellen Sie benutzerdefinierte Stoffeinstellungen für spezielle Zwecke und Erfordernisse.
Fadentabellen verwalten	Erstellen Sie Ihre eigenen Tabellen, um die Palette an Fäden zu repräsentieren, die Ihnen zur Verfügung stehen. Code, Name oder Tabelle für vorhandene Fäden ändern.
Motive verwalten	Wenn Sie benutzerdefinierte Motive erstellt haben, können Sie sie über diesen Befehl verwalten. Individuelle Motive oder ganze benutzerdefinierte Kategorien umzubenennen oder zu löschen.
Umrandungen verwalten	Wenn Sie benutzerdefinierte Umrandungen erstellt haben, können Sie sie über diesen Befehl verwalten.
Bildschirm kalibrieren	Sie müssen Ihren Bildschirm kalibrieren, damit die Stickmuster im Maßstab 1:1 in Echtgröße erscheinen. Führen Sie dies bei der ersten Installation der Software aus sowie immer, wenn Sie Ihren Bildschirm wechseln oder die Horizontal- oder Vertikalsteuerung Ihres Monitors anpassen.
Scanner – Einrichtung	Richten Sie einen Scanner ein, der dann direkt mit der Software interagiert.
Kundenfeedbackprogramm	Auf Wunsch beim Kundenfeedbackprogramm abmelden (Opt out).

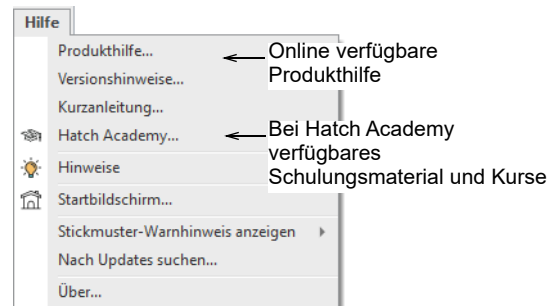
Fenster-Menü

Befehl	Tipps
Nebeneinander waagrecht / senkrecht	Ordnen Sie Designfenster mit mehreren Stickmustern an.
Kachelung entfernen	Entfernen Sie etwaige offene Anordnungen.
Docker	Anzeige der Docker ein-/ausschalten.
Werkzeugleisten	Anzeige der Werkzeugleisten ein-/ausschalten.

Hilfe-Menü

Im **Hilfemenü** finden Sie die folgenden Informationsquellen...

- Die 'Versionshinweise' und eine 'Kurzanleitung' können Sie über das **Hilfe**-Menü ansehen und herunterladen.

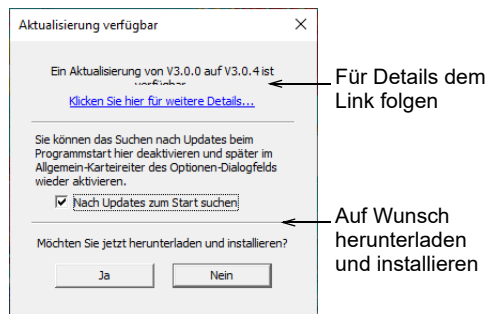


- Folgen Sie dem Link zur **Produkthilfe**, um ein PDF des gesamten Hatch Embroidery-Benutzerhandbuchs herunterzuladen.
- Zudem kann über die **Produkthilfe** eine gedruckte Version bestellt werden.
- Der **Hinweise**-Docker bietet eine wertvolle Wissensquelle direkt in der Software. Er kann über das **Hilfe**-Menü aktiviert werden. Jeder Hinweis umfasst eine kurze Funktionszusammenfassung sowie einen Link zu einem kurzen Video.
- Bitte beachten Sie, dass für jedes Werkzeug über Drücken der Taste **F1** eine 'Hilfe, wenn Sie sie brauchen' zugreifbar ist.

Zeigen Sie einfach mit der Maus auf das Werkzeug und drücken Sie **F1**.

- Das **Hilfe**-Menü bietet zudem Zugriff auf die **Hatch Academy**. Diese Ressource bietet kostenlose und kostenpflichtige Online-Kurse von Hatch- und Stickexperten. Zu den Ressourcen gehören Stickgrundlagen, Hatch-Softwareschulungen und Projekte.
- Führen Sie den **Nach Updates suchen**-Befehl aus, um zu sehen, ob eines

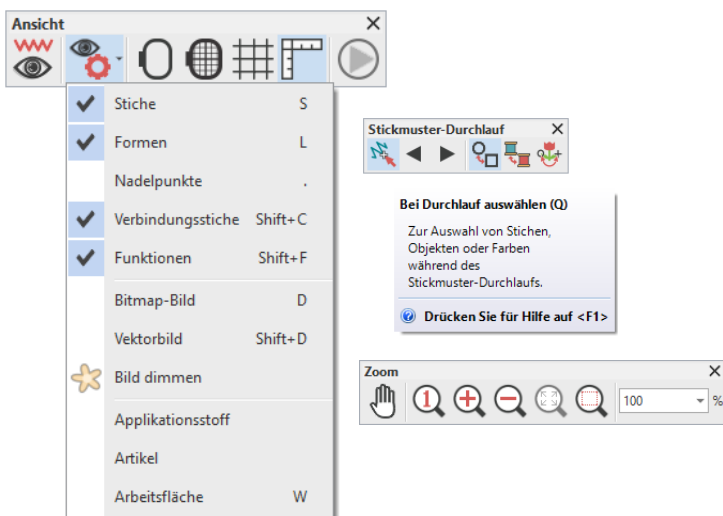
der regelmäßigen Softwareupdates zur Verfügung steht.



Werkzengleisten

Sie greifen auf Befehle mithilfe der Werkzengleisten-Schaltflächen in Ihrem Stickmuster-Fenster zu. Um ein Werkzeug zu aktivieren, bewegen Sie einfach den

Mauszeiger darüber und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wo anwendbar, rechtsklicken Sie, um auf die Einstellungen zuzugreifen.



Anmerkung: Einige Funktionen sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.

dem Sie jedoch in unterschiedlichen Modi interagieren. Auf die wichtigsten Betriebsmodi kann über die **Wechseln & Konvertieren**-Werkzengleiste zugegriffen

Wechseln und Konvertieren-Werkzengleiste

Hatch Embroidery verfügt über einen einzigen Arbeitsbereich oder 'Stickmuster-Fenster', mit

werden. Lesen Sie hierzu bitte auch [Die Benutzeroberfläche](#).

Werkzeug	Tipp
 Startbildschirm	Besuchen Sie wieder den Startbildschirm, um auf Tutorials und andere Produktinformationen zuzugreifen.
 Wechseln Sie zum Stickmodus.	Digitalisieren und Bearbeiten von Stickmustern. Es werden sowohl Stickerei als auch Bild angezeigt. Realistische Darstellung der Stickmuster in simulierter 3D-Ansicht.
 Wechseln Sie zum Grafikmodus.	Importieren, Bearbeiten oder Erstellen von Vektor-Bildmaterial als Hintergrund für manuelles oder automatisches Stickerei-Digitalisieren.
 Bildvorlage in Stickerei konvertieren	Markierte Stickobjekte in Vektor-Bildmaterial konvertieren.
 Bildvorlage in Stickerei konvertieren	Konvertiert markierte Vektorbilder im Grafikmodus in Stickobjekte.
 Als Applikation kennzeichnen	Markierte Vektoren für die Konvertierung in Applikationsstickerei kennzeichnen.
 Grafikobjekte beibehalten	Wenn aktiviert, wird Bildmaterial während des Konvertierungsvorgangs beibehalten.
 Der Stickpalette angleichen	Wenn deaktiviert, werden Grafikfarben der Stickmusterpalette hinzugefügt. Wenn aktiviert, werden Grafikfarben den Palettenfarben angeglichen.
 Stickerei anzeigen	Schaltet die Anzeige von Stickobjekten im Grafikmodus ein/aus.
 Stickmuster-Bibliothek	Stickmuster-Bibliothek-Fenster öffnen.

Stickmusterfarben-Werkzeugleiste

Die Farben für Stickobjekte werden über die **Stickmusterfarben**-Werkzeugleiste geändert. Dies ist die einfachste Art, ein Stickmuster benutzerdefiniert anzupassen. Die von Ihnen eingestellte Stickmusterfarben wird zusammen mit dem aktuellen Stickmuster gespeichert. Lesen Sie hierzu bitte auch [Stickmusterfarben](#).

Werkzeug	Tipp	
	Aktuelle Farbe	Um die aktuelle Farbe anzusehen.
	Farbe auswählen	Eine Farbe aus dem Stickmuster-Fenster aussuchen und zur aktuellen Farbe machen.
	Farbe anwenden	Aktuelle Farbe auf Stickobjekte anwenden.
	Stickmusterfarbe hinzufügen	Fügt am Ende der Stickmuster-Palette ein Farbfeld hinzu.
	Palettenfarbe Entfernen	Entfernen unbenutzter Farben vom Ende der Stickmuster-Palette.
	Unbenutzte Farben ausblenden	Anzeige aller unbenutzten Farben in der Stickmusterpalette ein-/ausschalten.
	Unbenutzte Farben verwerfen	Entfernen unbenutzter Farben auf der Stickmuster-Palette.
	Fäden >>	Anzeige des Fäden-Dockers ein-/ausschalten. Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern. Tastaturbefehl <Alt+T>

Die Auswahl-Werkzengleiste

Benutzen Sie die **Auswahl**-Werkzengleiste, um Objekte zu markieren oder umzuformen.

Werkzeug	Typ
 Auswahl	Ein Objekt oder eine Gruppe markieren. Oder ziehen Sie ein Auswahlfeld, um mehrere geschlossene Objekte oder Gruppen zu markieren. Tastaturbefehl <O>
 Polygonauswahl	Um ein Objekt oder eine Gruppe zu markieren, indem Sie eine Polygonlinie um sie herum digitalisieren. Tastaturbefehl <Strg+L>
 Umformen	Eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, oder Start- und Endpunkte anzupassen. Tastaturbefehl <H>

– Standard-Werkzengleiste

Benutzen Sie die **Standard**-Werkzengleiste für häufig benutzte Funktionen wie das Öffnen, Speichern und Drucken von Stickmustern.

Werkzeug	Typ
 Neues leeres Stickmuster	Erstellt auf der Basis der Standard-Vorlagen-, Stoff- und Hintergrundeinstellungen ein neues leeres Stickmuster. Tastaturbefehl <Strg+N>
 Neu aus Stickmuster	Erstellt auf der Basis eines vorhandenen Stickmusters ein neues Stickmuster.
 Stickmuster öffnen	Öffnen Sie ein vorhandenes Stickmuster von der Festplatte oder einem Netzwerk-Laufwerk. Tastaturbefehl <Strg+O>
 Kürzlich geöffnetes Stickmuster öffnen	Ein Stickmuster aus einer Liste zuletzt verwendeter Stickmuster öffnen.
 Motiv einfügen	Stickdateien in das aktuelle Stickmuster importieren.

Werkzeug	Typ
 Bildvorlage einfügen	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
 Stickmuster speichern	Aktuelles Stickmuster speichern. Tastaturbefehl <Strg+S>
 Stickmuster exportieren	Aktuelles Stickmuster zur Ausstickung in eine Maschinendatei exportieren.
 Stickmuster übertragen	Übertragen Sie das aktuelle Stickmuster in den voreingestellten Stickmuster-Ordner. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf.
 Stickmuster zu drucken	Aktuelles Stickmuster drucken. Tastaturbefehl <Strg+P>
 Druckvorschau	Vorschau von Arbeitsblättern. Ausdruck erfolgt vom Vorschaufenster aus.
 Ausschneiden	Auswahl ausschneiden und in die Zwischenablage übertragen. Tastaturbefehl <Strg+X>
 Kopieren	Kopieren Sie die Auswahl und übertragen Sie sie in die Zwischenablage. Tastaturbefehl <Strg+C>
 Einfügen	Inhalt der Zwischenablage einfügen. Tastaturbefehl <Strg+V>
 Rückgängig	Letzten Vorgang rückgängig machen.
 Wiederherstellen	Den vorherigen, rückgängig gemachten Vorgang wiederholen
 Abbrechen	Um den laufenden Vorgang abzubrechen und die Markierung etwaiger markierten Objekte aufzuheben.

Statuszeile

Eine **Statusleiste** am unteren Ende des Stickmuster-Fenster bietet Ihnen eine kontinuierliche Anzeige des aktuellen

Zum Zeichnen Klicken-und-ziehen, und zum Beenden loslassen B 185.1 H 127.6 X= 0.2 Y= -0.6 L= 0.6 W= -76 9,129 Jersey

Feld	Anmerkungen
Aufforderungsmeldung	Leitet Sie durch die Benutzung ausgewählter Funktionen.
Stickmustergröße	Breite (B) und Höhe (H).
Koordinaten	Aktuelle Nadelposition (X/Y) sowie Länge (L) und Winkel (A) des aktuellen Sticks. Lesen Sie hierzu bitte auch Stickmuster messen .
Stichzahl	Gesamtzahl der Stiche im Stickmuster
Aktueller Stoff	Die Stoffeinstellungen berücksichtigen die Stoffart, auf der Sie aussticken. Lesen Sie hierzu bitte auch Stoffe und Dichte .
Stickmuster-Grad	Programmeigene-Stickmuster (EMB) werden in vier Grade unterteilt, je nachdem, wie die Datei erstellt wurde. Lesen Sie hierzu Unterstützte Stickdateien für Einzelheiten.

Durchlaufen-Werkzeugleiste

Benutzen Sie die **Durchlaufen-Werkzeugleiste** zum Überprüfen von Stickmustern.

Werkzeug	Tipp
 Beim Durchlauf auswählen	Zur Auswahl von Stichen, Objekten oder Farben während des Stickmuster-Durchlaufs. Nur aktiviert, wenn das Stichbearbeitungs-Werkzeug aktiviert ist.
 Rückwärts durchlaufen	Ein Stickmuster rückwärts durchlaufen.
 Vorwärts durchlaufen	Ein Stickmuster vorwärts durchlaufen.

Mauszeigerpositionsstatus sowie Anweisungen für die Benutzung ausgewählter Werkzeuge.

Werkzeug	Tipp
 Durchlauf nach Objekt	Benutzen Sie in Verbindung mit den ‚Vorwärts‘- und ‚Zurück‘-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Objekt zu durchlaufen.
 Durchlauf nach Farbe	Benutzen Sie in Verbindung mit den ‚Vorwärts‘- und ‚Zurück‘-Symbolen, um das Stickmuster zum vorherigen oder nächsten Farbwechsel zu durchlaufen.
 Zum Anfang/Ende springen	Benutzen Sie in Verbindung mit den Vorwärts- und Rückwärts-Symbolen, um das Stickmuster zum Anfang oder Ende zu durchlaufen.

Ansicht-Werkzeugleiste

Benutzen Sie die **Ansicht-Werkzeugleiste**, um die Einstellungen für die Stickmusteransicht und andere häufig benutzte Funktionen festzulegen.

Werkzeug	Tipp
 TrueView	Simulation der ausgestickten Stickerei ein-/ausschalten. Tastaturbefehl <T>
 Stickmuster anzeigen	Anzeige der Stickmuster-Elemente ein-/ausschalten. Klicken Sie, um ein Dropdown-Menü mit Ansicht-Einstellungen zu öffnen.
 Rahmen anzeigen	Kippschaltet die Anzeige der Rahmen. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf. Tastaturbefehl <Umschalten+H>
 Rahmenvorlage anzeigen	Rahmenvorlage-Anzeige ein-/ausschalten.

Werkzeug	Tipp
 Raster anzeigen	Kippschaltet die Anzeige des Rasters. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf. Tastaturbefehl <Umschalten+G>
 Lineale und Hilfslinien anzeigen	Anzeige von Linealen und Hilfslinien ein-/ausschalten. Rechtsklicken ruft die Einstellungen auf. Tastaturbefehl <Strg+R>
 Stich-Player	Simuliert die Ausstickung des Stickmusters auf dem Bildschirm in der Stich- oder TrueView. Tastaturbefehl <Umschalten+R>

Zoom-Werkzeugleiste

Benutzen Sie die **Zoom**-Werkzeugleiste zum Zoomen und um über Stickmuster zu schwenken.

Werkzeug	Tipp
 Schwenken	Um mit hohen Zoomfaktoren über ein Stickmuster zu schwenken. Tastaturbefehl <P>
 Zoom 1:1	Anzeige eines Stickmusters in Echtgröße. Tastaturbefehl <1>
 Vergrößern	Um für mehr Stickmusterdetails zu vergrößern. Tastaturbefehl <+>
 Verkleinern	Um für eine breitere Ansicht zu vergrößern. Tastaturbefehl <->

Werkzeug	Tipp
 Auf Fenstergröße zoomen	Ganzes Stickmuster im Stickmuster-Fenster anzeigen. Tastaturbefehl <0> (zero)
 Zoom	Um auf einen bestimmten Bereich des Stickmuster-Fenster zu zoomen. Tastaturbefehl
	Benutzen Sie Zoomfaktor, um Stickmuster in einem bestimmten Maßstab anzuzeigen oder zum Artikel, Rahmen oder einer etwaigen Auswahl zu zoomen

Ansicht (Stickmuster verwalten)-Werkzeugleiste

Die **Ansicht** (Stickmuster-Bibliothek)-Werkzeugleiste enthält Funktionen für das schnelle Suchen, Sortieren und Auffinden von Stickmustern in Ihrem Firmennetzwerk.

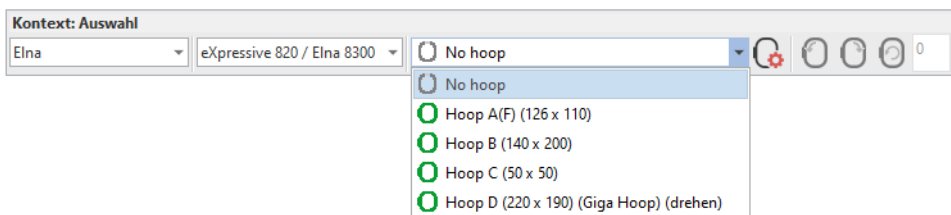
Werkzeug	Tipp
 Layout	Schaltet die Anzeige von Navigationsbereich, Detailansicht und/oder Vorschaubereich ein/aus.
 Stickmusterinformationen >>	Sehen Sie Stickmusterinformationen wie zum Beispiel Größe und Anzahl der Stiche ein. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.
 Tastatur-Stickmusterkollektion	Anzeige des Tastatur-Stickmusterkollektion-Dockers ein/aus. Bearbeiten und Verwalten von Tastatur-Stickmusterkollektionen.
 Ansicht ändern	Ansicht der Stickmusterlisten ändern.
 Detailspalten Zurücksetzen	Setzt die in der Detailansicht angezeigten Spalten auf das Standardlayout zurück.

Werkzeug	Tipp
Gruppieren nach	Gruppiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft und Sortierreihenfolge.
Sortieren nach	Gruppiert die aktuelle Liste der Stickmuster nach ausgewählter Eigenschaft und Sortierreihenfolge.
Einblenden	Aktuelle Stickmusterliste nach Dateiformat filtern.
Suchen	Stickmuster auf der Basis festgelegter Suchkriterien filtern – z.B. Stichbereich.
 Aufsteigende Reihenfolge	Sortiert Stickmuster in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge.
 Absteigende Reihenfolge	

Kontext-Werkzeugleiste

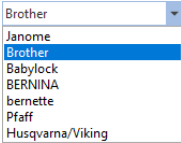
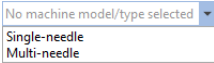
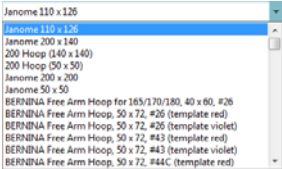
Hatch Embroidery enthält eine **„Kontext“-Werkzeugleiste**, die sich je nach ausgewähltem Werkzeug ändert. Wenn Sie keine Werkzeuge ausgewählt haben, sehen Sie eine benutzerdefinierte Rahmenliste. Hier

können Sie zudem Rahmeneinstellungen ändern, den Rahmen drehen, Ihre Maßeinheiten festlegen – Metrisch oder U.S. - sowie die Hintergrund-Einstellungen für Ihren Bildschirm anpassen.



Designfenster-Werkzeuge

Die folgenden Werkzeuge sind standardmäßig verfügbar, wenn nichts markiert ist.

Dropdown-Liste	Tipp
	Maschinenmarke für das aktuelle Stickmuster auswählen.
	Wählen Sie aus einer Liste von Modellen oder Typen – Einfach- oder Mehrfachnadel – aus, die mit der gewählten Maschinenmarke assoziiert sind.
	Wählen Sie aus einer Rahmenliste aus, die mit der gewählten Maschine und Modell oder Typ assoziiert sind.

Werkzeug	Tipp
	Maschinen- & Rahmenoptionen Ändern Sie Maschinen, richten Sie Rahmenlisten ein und definieren Sie benutzerdefinierte Marken und Rahmen.
	Um 15° nach links drehen Um den ersten Rahmen, oder, im Mehrfachrahmungsmodus, die aktuell markierten Rahmen, in 15°-Schritten nach links zu drehen.
	Rahmen um 15° nach rechts drehen Dreht den ersten Rahmen oder im Mehrfachrahmungsmodus die aktuell markierten Rahmen in 15°-Grad-Schritten nach rechts.
	Um einen festgelegten Betrag – positiv oder negativ – in Grad drehen.

Werkzeug	Tipp
	Hintergrund und Farbanzeige Stickmuster-Hintergrund und Anzeigefarben anpassen.
	Sperrgrund Generiert eine lose Füllung, um den Flor von strukturierten Stoffen wie beispielsweise Frottierware und Fell für die anschließende Stickerei abzuflachen.
	Alles zentrieren Das ganze Stickmuster und den Rahmen an der (0,0)-Position zu zentrieren und sie im Stickmuster-Fenster anzuzeigen.
	Maßeinheiten Ändert die von der Software benutzten Maßeinheiten, ohne die Betriebssystem-Einstellungen zu verändern.

Digitalisierungsmethoden

Die folgenden Werkzeuge sind verfügbar, wenn eine Digitalisierungsmethode ausgewählt ist.

Werkzeug	Tipp
	Kontur Geschlossene Formen mit der aktuellen Linienstichart konturieren.
	Füllstich Geschlossene Formen mit der aktuellen Füllstichart füllen.
	Handstickerei Erstellt Handstickerei-Effekte, die zufällige Stichlänge, -winkel und -anzahl kombinieren.
	Gezackte Kante Zum Erstellen unregelmäßiger Ränder und Schattierungseffekte wie auch zum Nachahmen von Pelz und anderen flauschigen Strukturen.
	Füllstichverlauf Erstellen von Perspektiv- und Schattierungseffekten mit variierenden Stichabständen, die dichte oder offene Auffüllungen bewirken.

Benutzerdefiniertes Objekt -Werkzeuge

Die folgenden Werkzeuge sind keine eigentlichen Bearbeitungswerkzeuge, sind jedoch nur verfügbar, wenn ein vorhandenes Objekt markiert ist.

Werkzeug	Tipp	
	Umrandung erstellen	Um Benutzerdefiniertes Umrandungsmuster zur späteren Benutzung erstellen.
	Motiv erstellen	Um Benutzerdefiniertes Motivmuster zur späteren Benutzung erstellen.

Umwandeln-Werkzeuge

Die folgenden Werkzeuge sind verfügbar, wenn Stickobjekte markiert sind.

Werkzeug	Tipp	
	Größe +10%	Um markierte Objekte in 10%-Schritten zu vergrößern.
	Größe -10%	Größe markierter Objekte in 10%-Schritten reduzieren.
	Um X Spiegeln	Auswahl horizontal kippen.
	Um Y Spiegeln	Auswahl vertikal kippen.
	Um 15° nach links drehen	Um den markierten Rahmen in 15°-Schritten nach links zu drehen.
	Um 15° nach rechts drehen	Auswahl in 15°-Schritten nach rechts drehen.
	Schräg stellen	Schrägstellung markierter Objekte um einen festgelegten positiven oder negativen Betrag.

Ausrichten- & Abstands-Werkzeuge

Die folgenden Werkzeuge sind verfügbar, wenn mehrere Stickobjekte markiert sind.

Werkzeug	Tipp	
	Linksbündig ausrichten	Linke Ränder markierter Objekte ausrichten.
	Vertikal zentrieren	Mittelpunkte von markierten Objekten senkrecht ausrichten.
	Rechtsbündig ausrichten	Rechte Ränder markierter Objekte ausrichten.
	Obenbündig ausrichten	Obere Ränder markierter Objekte ausrichten.
	Horizontal zentrieren	Mittelpunkte von markierten Objekten waagrecht ausrichten.
	Untenbündig ausrichten	Untere Ränder markierter Objekte ausrichten.
	Mittelpunkte ausrichten	Mittelpunkte markierter Objekte ausrichten.
	Gleichmäßig waagrecht anordnen	3 oder mehr markierte Objekte gleichmäßig waagrecht anordnen.
	Gleichmäßig senkrecht anordnen	3 oder mehr markierte Objekte gleichmäßig senkrecht anordnen.

Bitmap-Zuschneidewerkzeuge

Die folgenden Werkzeuge sind verfügbar, wenn Bitmap-Bildmaterial markiert ist.

Werkzeug	Tipp	
	Viereckig	Bitmap auf Rechteck zuschneiden.
	Oval	Bitmap auf Oval zuschneiden.

Werkzeug	Tipp	
	Herz	Bitmap auf Herzform zuschneiden.
	Gezackter Stern	Bitmap auf 4- bis 12-zackige Sternformen zuschneiden.
	Kurve	Bitmap auf freie Kurven zuschneiden.

Werkzeugpalette

Genau wie Werkzeugleisten enthalten Werkzeugpaletten Softwaretools. Jede Werkzeugpalette ist jedoch auf eine typische Arbeitssituation zugeschnitten, beispielsweise das benutzerdefinierte Anpassen von Stickmustern oder das Bearbeiten von Objekten. Manchen Werkzeugen werden Sie in mehr als einem Szenario begegnen. Werkzeugpaletten sind mehr oder weniger entsprechend der Reihenfolge häufiger Arbeitsvorgänge angeordnet, angefangen mit der Verwaltung Ihrer Stickmuster.

Werkzeugpalette
▷ Stickmuster verwalten
▷ Stickmuster benutzerdefiniert anpassen
▷ Schriftzüge / Monogramme
▷ Bild
▷ Autom. Digitalisierung
▷ Objekte bearbeiten
▷ Digitalisieren
▷ Applikation
▷ Layouts erstellen
▷ Mehrfachrahmung
▷ Stickmuster ausgeben



Anmerkung: Einige Funktionen sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.

Stickmuster verwalten-Werkzeugpalette

Die **Stickmuster verwalten**-Werkzeugpalette bietet Ihnen eine integrierte Möglichkeit, alle Ihre Stickmuster anzusehen und zu organisieren.

Werkzeug	Tipp	
	Neu aus Markierung	Um neue Stickmuster auf der Basis der/des markierten Stickmuster(s) und/oder Bitmap(s) aus einer ausgewählten Vorlage zu erstellen
	Öffnen ausgewählt	Öffnet das/die im Stickmuster-Bibliothek-Fenster markierte/n Stickmuster.
	Markierte Stickmuster konvertieren	Das im Stickmuster-Bibliothek markierte Stickmuster in verschiedene Maschinendateiformate konvertieren.
	Markiertes Stickmuster übertragen	Markiertes Stickmuster an den Standard-Maschinenordner übertragen.
	Auswahl drucken	Im Stickmuster-Bibliothek-Fenster markiertes Stickmuster drucken.

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Tipp
	Auswahl in Katalog drucken		Druckt markierte Stickmuster in einem Katalog.
	Stickmusterliste exportieren		Exportiert eine Text- oder CSV-Datei, die eine Liste der sichtbaren Stickdateien und ihrer Eigenschaften enthält.
	Stickmusterbibliothek-Speicherorte verwalten		Hinzufügen oder Entfernen vorhandener Ordner zu/aus der Stickmuster-Bibliothek, um schnelles Suchen und Filtern zu ermöglichen.

Stickmuster benutzerdefiniert anpassen-Werkzeugpalette

Die **Stickmuster benutzerdefiniert anpassen**-Werkzeugpalette bietet Funktionen, mit denen Sie an Ihren Stickmustern globale Anpassungen vornehmen können.

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Tipp
	Stickmusterinformationen >>		Sehen Sie Stickmusterinformationen wie zum Beispiel Größe und Anzahl der Stiche ein. Fügen Sie Anmerkungen zum Ausdrucken auf dem Arbeitsblatt hinzu.
	Hintergrund und Farbanzeige		Stickmuster-Hintergrund und Anzeigefarben anpassen.
	Maschinen- & Rahmenoptionen		Die Maschineneinstellungen anzusehen und benutzerdefinierte Maschinenformate einzurichten. Rahmeneinstellungen anzeigen und benutzerdefinierte Rahmenlisten einrichten.
	Autom. Stoff		Ändern Sie die Eigenschaften des Stickmusters für die Ausstickung auf einem anderen Stoff.
	Autom. Start und Ende		Setzen der Start- und Endpunkte für das ganze Stickmuster.

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Tipp
	Stichabstand anpassen		Um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.
	Wählen Sie die Fadentabellen		Um Mitgelieferte oder benutzerdefinierte Fadentabellen zur Benutzung in der Fadenliste auswählen.
	Fäden >>		Anzeige des Fäden-Dockers ein-/ausschalten. Fäden aus unterschiedlichen Tabellen zu finden und die Stickmusterfarben zu ändern.
	Alle Stickmusterfarben anpassen		Um Fäden in der Fadenliste automatisch allen Farben in der Stickmusterfarbe-Werkzeugpalette angleichen und zuweisen.
	Motiv einfügen		Stickdateien in das aktuelle Stickmuster importieren.
	Benutzte Farben durchlaufen		Kombinationen benutzter Farben durchlaufen. Rechts- oder Linksklick.
	Farbrad		Um Kombinationen aus verwandten Farben auszuprobieren.
	Farbwechsel optimieren		Optimieren Sie das Stickmuster, indem Sie die Farbwechsel auf ein Minimum reduzieren, aber gleichzeitig die Farbschichten beibehalten.

Schriftzüge / Monogramme-Werkzeugpalette

Die **Schriftzüge / Monogramme**-Werkzeugpalette bietet Ihnen alle nötigen Werkzeuge, um Ihren Stickmustern hochwertige Stickschriftzüge

importieren, sie zu bearbeiten und zum Automatischen Digitalisieren vorzubereiten.

Werkzeug	Typ
	Bildvorlage einfügen Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.
	Bildmaterial scannen Scannen Sie ein Bild direkt von einem angeschlossenen Scanner in das aktuelle Stickmuster-Fenster.
	Bitmap anpassen Passen Sie die markierte Bitmap hinsichtlich Effekt, Helligkeit und Kontrast an.
	Bildvorlage bearbeiten Bitmap-Bild in der bevorzugten Grafikanwendung bearbeiten. (Im Benutzeroberflächen-Einstellungen > Allgemein-Karteireiter voreinstellen.)
	Bildmaterial zum Scannen vorbereiten Aufbereiten von ausgewähltes Bitmap-Bildern zur autom. Digitalisierung.
	Bild speichern Um aktuell markiertes Bitmap-Bild speichern.
	Bild dimmen Blendet den grafische Hintergrund etwas ab, sodass Stiche beim Digitalisieren besser zu sehen sind.
	Sperren Sperren markierter Objekte, um sie zu schützen. Tastaturbefehl <K>
	Alles entsperren Entsperren aller gesperrten Objekte, um den Schutz zu entfernen. Tastaturbefehl <Umschalten+K>

Autom. Digitalisierung-Werkzeugpalette

Die **Autom. Digitalisierung**-Werkzeugpalette bietet Werkzeuge zum automatischen

Digitalisieren von vorbereiteten Bildvorlagen und Fotos.

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug
	Bildvorlage einfügen	Vektor- oder Bitmap-Bildvorlage als Hintergrund für manuelles oder automatisches Digitalisieren in das aktuelle Stickmuster einfügen.	
	Sofort-Stickerei autom. digitalisieren	Digitalisieren Sie ein ganzes Stickmuster automatisch direkt aus einem importierten Bitmap-Bild.	
	Stickerei autom. digitalisieren	Um vorbereitete Bitmap-Bilder automatisch zu digitalisieren, auf Wunsch mit Benutzereinstellungen.	
	Farbfotostickerei	Automatische Umwandlung von Farb- oder Graustufen-Fotos in Stickerei.	
	Riff-PhotoStitch	Wandeln Sie Fotos in ein einziges Stickereifeld um, das an ein Korallenriff erinnert. Je nach automatischen Fadenschnitt-Einstellungen werden unter Umständen mehrere Objekte erstellt.	
	Blitzfoto >>	Um Reihen von PhotoSatinstickchen mit variierendem Abstand in der aktuellen Farbe für markierte Fotos oder andere Bitmap-Bilder zu erstellen.	
	Klicken-zum-Füllen	Digitalisieren großer Bildvorlagen-Formen mit Steppstichfüllung, wobei etwaige enthaltene Löcher bewahrt werden.	
	Klicken-zum-Füllen ohne Leerräume	Digitalisieren großer Bildvorlagen-Formen mit Steppstichfüllung, wobei etwaige enthaltene Löcher ignoriert werden.	

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug
	Klicken-zur-Plattwendestichfüllung	Schmale Spaltenformen in Bildvorlagen mit Satinstich digitalisieren.	
	Klicken-für-Kontur	Um Ränder von Formen unter Anwendung der aktuellen Eigenschaften mit Laufstichen zu digitalisieren.	
	Klicken-für-Mittellinie	Digitalisieren Sie mit Laufstichen unter Benutzung der aktuellen Eigenschaften Mittellinien in Bildern.	
	Formen glätten	Um für glattere Konturen überflüssige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.	
	Farbenabgleichsmethode	Angleichmethode auswählen: a) Bildfarben zum manuellen Fadenabgleich zur Farbpalette hinzufügen, b) beste Entsprechungen aus markierten Fadentabellen zur Farbpalette hinzufügen oder c) beste Entsprechungen aus der Farbpalette benutzen.	

Objekte bearbeiten-Werkzeugpalette

Die **Objekte bearbeiten**-Werkzeugpalette bietet eine Reihe von Werkzeugen für die Umformung, die Größenänderung und das

Drehen von Objekten sowie das Hinzufügen oder Entfernen von Stichwinkeln.

Werkzeug	Tipp
 Objekteigenschaften >>	Anzeige des Objekteigenschaften-Dockers ein-/ausschalten. Voreinstellung der Eigenschaften für neue Stickobjekte oder Anpassung der Eigenschaften für markierte Stickobjekte.
 Objekteigenschaften kopieren	Die Eigenschaften eines markierten Objekts werden zu den aktuellen Eigenschaften des Stickmusters.
 Objekteigenschaften anwenden	Anwenden aktueller Einstellungen bei ausgewählten Objekten.
 Stichabstand anpassen	Um die Stichdichten für markierte Objekte oder ganze Stickmuster manuell außer Kraft zu setzen.
 Formen glätten	Um für glattere Konturen überflüssige Umformungspunkte aus Stickobjekten zu entfernen.
 Umformen	Eine Objektform umzuformen, Stichwinkel zu bearbeiten, oder Start- und Endpunkte anzupassen. Tastaturbefehl <H>
 Stichwinkel hinzufügen	Markierten gefüllten oder Schriftobjekten Stichwinkel hinzufügen.
 Stichwinkel entfernen	Entfernen von Stichwinkeln aus geschlossenen Objekten mit sich wendenden Stichen.
 Schneidefunktion	Objekte werden entlang einer digitalisierten Linie ausgeschnitten, wobei alle Sticheinstellungen und Farben erhalten bleiben.
 Verschweißen	Verschmelzen überlappender Objekte in ein einzelnes ‚flachgedrücktes‘ Objekt.

Werkzeug	Tipp
 Zerlegen	Spaltet verzweigte Objekte – Monogramme, Applikationen, Schriftzüge, usw. – in deren Objektkomponenten auf. Dadurch können diese individuell bearbeitet werden. Tastaturbefehl <Strg+K>
 Überlappungen entfernen	Um Stiche zu entfernen, die von den markierten Objekten überdeckt werden. Der Überlappungswert kann im Überlappung-Karteireiter des Stickmuster-Einstellungen-Dialogfelds geändert werden.
 Farbmischung erstellen	Erstellen von Farbmischungen, Perspektiveffekten und Schattierungen bei ausgewählten Objekten.
 Verzweigung	Automatische Einreihung und Gruppierung gleichartiger Stickobjekte. Tastaturbefehl <I>
 Redwork	Um markierte Stickobjekte automatisch einzureihen und zu gruppieren und so ein Redwork-Objekt mit seinen Start- und Endpunkten an derselben Position zu erstellen. Tastaturbefehl <Strg+I>
 Kürzeste Verbindung anwenden	Verbindet markierte Objekte an dem Punkt, an dem sie am dichtesten beieinander liegen. Nach einer Bearbeitung muss die ‚Kürzeste Verbindung‘-Funktion noch einmal angewendet werden. Tastaturbefehl <J>

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug
	Reihenfolge >>	Reihenfolge-Docker öffnen. Klicken Sie erneut, um ihn zu schließen. Auch verfügbar über das Fenster > Docker-Menü. Tastaturbefehl <Umschalten+L>	
	Einreihung nach Auswahlreihe nfolge	Objekte in Auswahlreihenfolge neu einreihen. Zum Markieren Strg gedrückt halten und klicken	
	Stichbearbeitung	Markieren Sie einzelne oder mehrere Stiche, indem Sie Nadelpunkte anklicken, während Sie <Strg> oder <Umschalten> gedrückt halten, oder ein Auswahlfeld um sie herum ziehen. Stiche an der aktuellen Stichcursorposition einfügen und markierte Stiche verschieben oder löschen. Tastaturbefehl <E>	

Digitalisieren-Werkzeugpalette

In der **Digitalisieren**-Werkzeugpalette finden Sie alle Digitalisierwerkzeuge, die Sie benötigen, um gestickte Formen zu erstellen. Lesen Sie hierzu bitte auch [Objekte digitalisieren](#).

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug
	Rechteck / Quadrat	Klicken Sie auf zwei Ecken eines Rechtecks oder drücken Sie <Strg> für ein Quadrat.	
	Kreis / Oval	Klicken Sie auf den Mittelpunkt plus zwei Größepunkte für ein Oval oder drücken Sie <Strg> für einen Kreis.	
	Standardformen	Standardformen digitalisieren. Drücken Sie <Strg>, um die Proportionen der Form beizubehalten. Drücken Sie <Umschalten>, um am ersten Punkt zu zentrieren.	

Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug	Werkzeug
	Offene handgezeichnete Form	Um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so offene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.	
	Geschlossene handgezeichnete Form	Um zu Klicken und die Maustaste gedrückt zu halten und so geschlossene handgezeichnete Formen zu zeichnen. Passen Sie die Glättungskontrolle für das gewünschte Ergebnis an.	
	Offene Form digitalisieren	Um Offene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren. Tastaturbefehl <Umschalten+N>	
	Geschlossene Form digitalisieren	Um geschlossene Formen mit Links- und Rechts-Mausklicks für gerade Linien und Kurven digitalisieren.	
	Digitalisieren Blöcke	Um Spaltenformen mit variierender Breite zu digitalisieren, wobei der Stichwinkel bei jedem Punktepaar eingestellt wird.	
	Stanzstempel >>	Anzeige des Stanzstempel-Dockers ein-/ausschalten. Mittels eines ,Ausstechstempels als Vorlage Nadeldurchdringungen zu erstellen.	
	Motivstempel	Fügen Sie dem Stickmuster ein Motiv nach dem anderen hinzu. Sie können beim Hinzufügen drehen, mit <Umschalten> skalieren oder mit Rechtsklick spiegeln, oder auf <Eingabe> drücken, um Standard-Position und -Einstellungen zu akzeptieren. Drücken Sie Esc, um mit dem Hinzufügen von Motiven aufzuhören.	

TASTATURBEFEHLE

Hatch Embroidery benutzt Werkzeugleisten und Schnell Tasten, um schnellen und mühelosen Zugriff auf oft benutzte Befehle zu gewähren. Dieser Abschnitt bietet eine Auflistung aller Tastaturbefehle, die in Hatch Embroidery verfügbar sind. Einige Befehle sind produktstufenspezifisch und treffen nicht auf alle Produktstufen zu.



Tipp: Neben den Tastaturbefehlen gelten für die Menübefehle zudem die Standard-MS Windows® **Alt**-Tastaturbefehle. Benutzen Sie die **Alt**-Taste in Kombination mit den in den Menüs unterstrichenen Buchstaben. Drücken Sie beispielsweise **Alt+F+O**, um auf den **Stickmuster öffnen**-Befehl im **Datei-Menü** zuzugreifen.

Allgemeine Funktionen

Um zu...	Drücken Sie...
'Offene Form digitalisieren' aktivieren und Kontur-Karteireiter öffnen	^ <Umsc+N>
Schriftzüge aktivieren und Schriftzüge-Docker öffnen	<A>
Satinstich anwenden/auswählen	<Umsc+I>
Steppstich anwenden/auswählen	<Umsc+M>
Neues Stickmuster erstellen	<Strg+N>
Software abschalten	<Alt+F4>
Layout-Arbeitsfläche festlegen	^ <Strg+W>
Maschinendatei exportieren	^ <Umsc+E>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Um zu...	Drücken Sie...
Existierendes Stickmuster öffnen	^ <Strg+O>
Stickmuster drucken	^ <Strg+P>
Stickmuster speichern	^ <Strg+S>
Stickmusterfarben-Werkzeugleiste ein-/ausschalten	<Strg+Umsc+R>
Stickmusterinformationen-Docker ein-/ausschalten	<Alt+P>
Kippschaltet die Anzeige des Rasters	<Umsc+G>
Kippschaltet die Anzeige der Lineale	<Strg+R>
Übersichtsfenster ein-/ausschalten	<Umsc+V>
Reihenfolge-Docker ein-/ausschalten	<Umsc+L>
Fäden-Docker ein-/ausschalten	<Alt+T>
Arbeitsfläche ein-/ausschalten	<W>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Auswahl-Funktionen

Um zu...	Drücken Sie...
Nächstes Objekt zur Auswahl hinzufügen	<Strg+Karteireiter>
Vorhergehendes Objekt zur Auswahl hinzufügen	<Strg+Umsc+Karteireiter>
Auswahl-Werkzeug auswählen	^ <O>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Um zu...	Drücken Sie...
Markierung aller Objekte aufheben	<Esc> oder <X>
Eine Reihe von Objekten auszuwählen	^ <Umsc>+Linksklick auf erstes und letztes Objekt
Alle Objekte markieren	^ <Strg+A>
Mehrere Objekte markieren	^ <Strg>+Linksklick
Komponente innerhalb eines gruppierten Objekts markieren	^ <Strg>+Linksklick
Unterliegendes Objekt markieren	^ <2>+Linksklick
Nächstes Objekt markieren	^ <Karteireiter>
Vorhergehendes Objekt markieren	^ <Umsc + Karteireiter>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Ansicht-Funktionen

Um zu...	Drücken Sie...
Am aktuellen Stich zentrieren	<C>
Distanzen auf dem Bildschirm messen	^ <M>
Bildschirmanzeige aktualisieren	<R>
Vorherige Ansicht	<V>
Verbindungsstiche ein-/ausschalten	<Umsc+C>
Funktionssymbole ein-/ausschalten	<Umsc+F>
Rahmen ein-/ausschalten	<Umsc+H>
Bilder ein-/ausschalten	<D>
Nadelpunkte ein-/ausschalten	<.> (Punkt)
Formen ein-/ausschalten	<L>
Stich-Player ein-/ausschalten	<Umsc+R>
Stiche ein-/ausschalten	<S>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Um zu...	Drücken Sie...
Nicht-Markiertes ein-/ausschalten	<Umsc+S>
Vektoren ein-/ausschalten	<Umsc+D>
TrueView ein-/ausschalten	<T>
Ansicht nach Farbe	<Alt+C>
Das Zoomfeld im Übersichtsfenster anzuzeigen	<Umsc+B>
Zum Artikel zoomen	<Strg+0>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Zoom-Funktionen

Um zu...	Drücken Sie...
Schwenken	^ <P>
Zoom	
Zoom 1:1	<1>
Vergrößern 1,25x	<+>
1,25x verkleinern	<->
2x vergrößern	<Z>
2x verkleinern	<Umsc+Z>
Auf Fenstergröße zoomen	<0> (Null)
Auf Rahmengröße zoomen	</>
Auf markierte Objekte zoomen	<Umsc+0> (Null)
Zoomfaktor	^ <F>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Durchlauf-Funktionen

Stickmuster-Durchlauf	Tastatur †	Zifferntasten ‡
Zum Anfang des Stickmusters	<Pos1>	<7>
Zum Ende des Stickmusters	<Beenden>	<1>
Zur nächsten Farbe	<PgDn>	<3>
Zur vorhergehenden Farbe	<PgUp>	<9>
Zum nächsten Objekt	<Strg+T>	
Zum vorherigen Objekt	<Umsc+T>	
100 Stiche vorwärts		<+>
100 Stiche rückwärts		<->
10 Stiche vorwärts	v	<2>
10 Stiche rückwärts	^	<8>
1 Stich vorwärts	>	<6>
1 Stich rückwärts	<	<4>
† Zuerst auf <Esc> drücken ‡ Num-Lock deaktiviert		

Bearbeitungsfunktionen

Um zu...	Drücken Sie...
Stichwinkel hinzufügen	^ <Strg+H>
Kürzeste Verbindung auf markierte Objekte anwenden	<J>
Wenden Sie Redwork auf markierte Objekte an.	^ <Strg+I>
Zerlegen von zusammengesetzten Objekten	<Strg+K>
Markierte Objekte kopieren	<Strg+C>
Markierte Objekte ausschneiden	<Strg+X>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Um zu...	Drücken Sie...
Letzten Referenzpunkt löschen (beim Digitalisieren)	<Bksp>
Markierte Objekte löschen	<Löschen>
Markierte Objekte duplizieren	<Strg+D>
Markierte Objekte mit Versetzung duplizieren	<Strg+Umsc+D>
Stiche für markierte Objekte generieren.	<G>
Markierte Objekte gruppieren	<Strg+G>
Markierte Objekte sperren	<K>
Waagrecht spiegeln	<Strg+1>
Senkrecht spiegeln	<Alt+1>
Markierte Objekte einpassen	Linksklick+ Pfeiltasten
Markierte Objekte einfügen	<Strg+V>
Befehl wiederherstellen	<Strg+Y>
Überlappungen entfernen	<Strg+Umsc+E>
Markierte Objekte umformen	^ <H>
'Bei Durchlauf auswählen' ein-/ausschalten (Stichbearbeitungsmodus)	<Q>
Unterlage in markierten Objekten ein-/ausschalten	<U>
Befehl rückgängig machen	<Strg+Z>
Gruppierung markierter Objekte aufheben	<Strg+U>
Alles entsperren	<Umsc+K>
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	

Digitalisieren der Funktionen

Um zu...	Drücken Sie...
Konturen und Versetzungen erstellen	^ <Strg+Umsc+O>
Applikationen digitalisieren	^ <F7>
Autom. Bildlauf ein-/ausschalten	<Strg+Umsc+A>
Autom. Bildlauf (vorübergehend) deaktivieren	<Alt> (gedrückt halten)
^ Drücken Sie <Esc>, um den Befehl abubrechen	