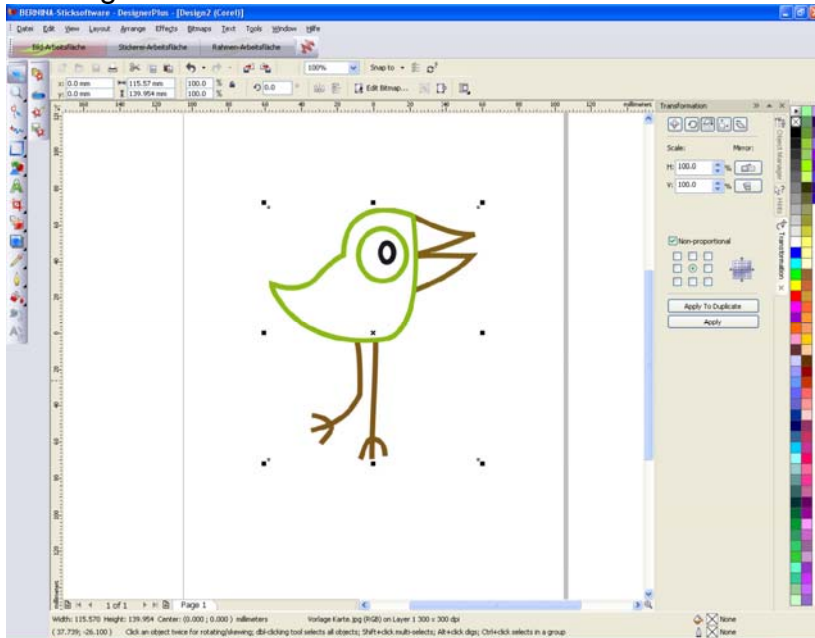


i-Tipps Vogelkarte mit der Software erstellen

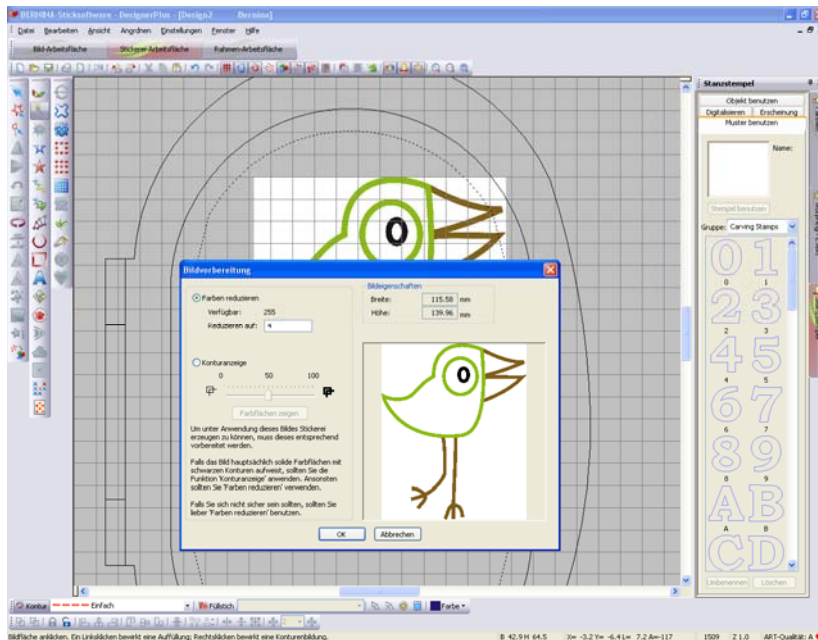
Neue Funktionen in BERNINA Sticksoftware Version 6

1. Zeichnung erstellen und einscannen, oder Original-Schnittzeichnung einscannen und in Corel (in Sticksoftware Reiter „Bild-Arbeitsfläche“) entsprechend vergrößern.



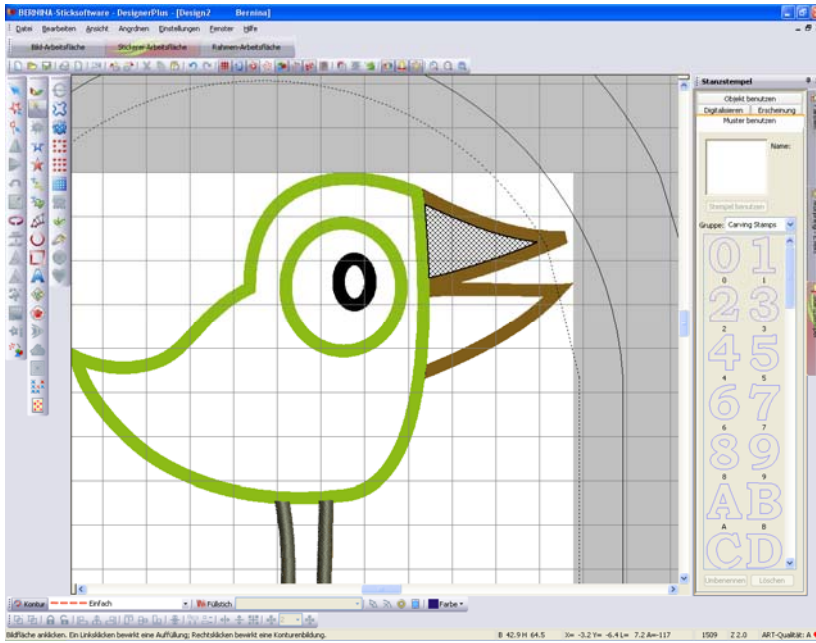
2. Zur Stickerei-Arbeitsfläche wechseln. Füße mit einem Satinstich (Kontur) digitalisieren. Benutzen Sie dazu das „Offenes Objekt Werkzeug“ oder das neue „Freihandwerkzeug offenes Objekt“. Bei letzterem können Sie Ihr Zittern von der Software ausgleichen lassen, während des Zeichnens oder auch noch danach. Siehe [PDF-Seite D ab 239 /](#)

E

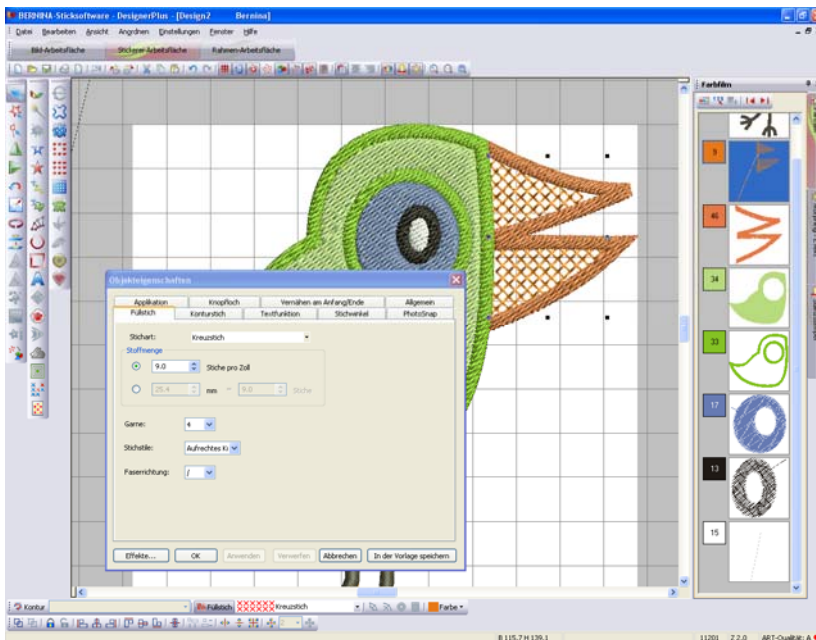


3. Um ein versehentliches Verschieben des Bildes beim Digitalisieren zu vermeiden, können Sie es sperren. Links unten in der „Anordnen-Leiste“, das Schloss.
4. Für die Schnabelfüllung wählen Sie den Zauberstab und klicken damit auf den Schnabel. Es geht ein Fenster zur „Bildvorbereitung“ auf.

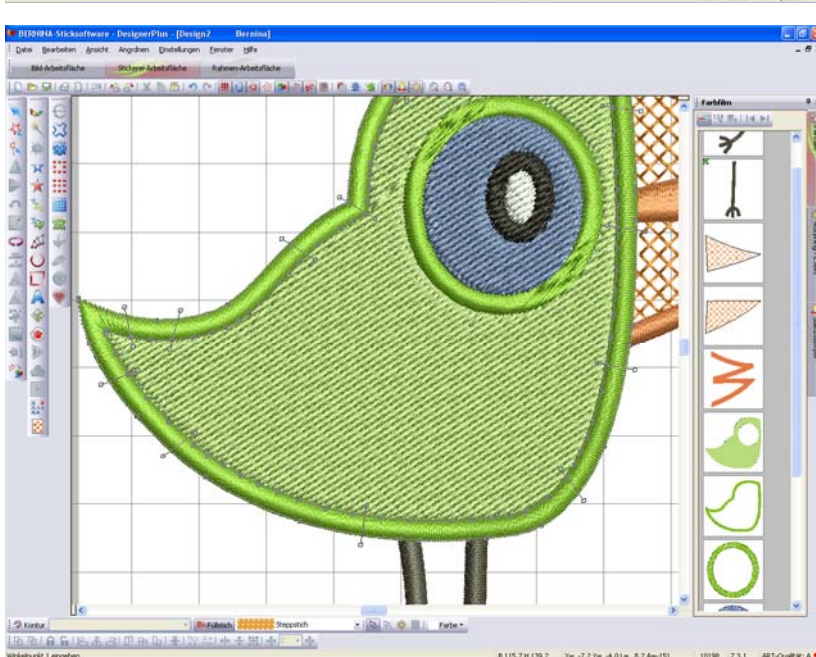
Die Software schlägt 4 Farben vor, was für unseren Zweck ausreichend ist. OK klicken.



5. Wenn Sie jetzt mit dem Zauberstab über Flächen gehen werden diese Schraffiert dargestellt und können mit einer voreingestellten Farbe und Muster gefüllt werden. Füllen Sie nun alle Flächen.



6. Klicken Sie mit dem Objekt-Werkzeug die Schnabelfüllungen an. Mit einem Rechtsklick kommen Sie in die Objekteigenschaften. Wählen Sie die Kreuzstichfüllung. Ändern Sie die Einstellung auf 9 Kreuze pro Inch. Klicken Sie auf „anwenden“ sodass das Fenster geöffnet bleibt.



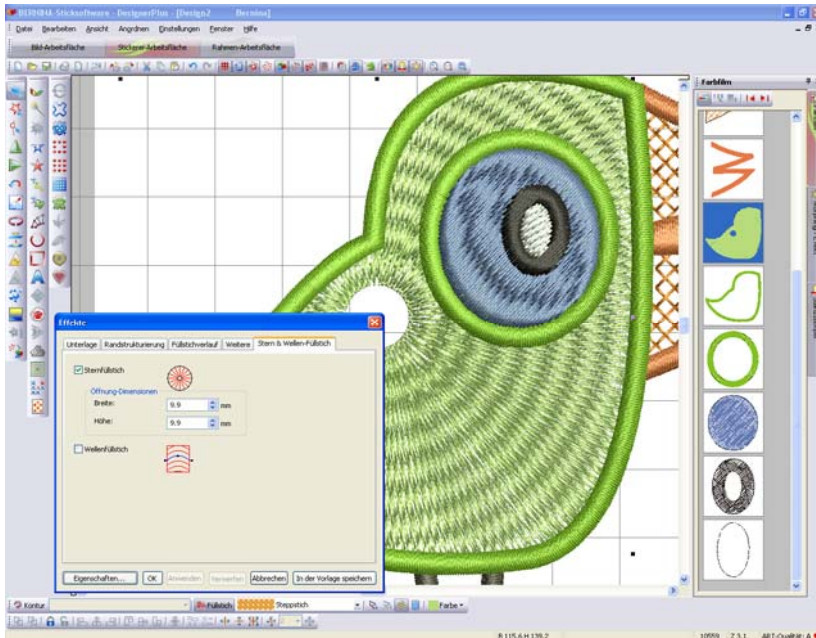
7. Schnabelkontur anklicken und Satinstich wählen. Im Reiter „Stichwinkel“ 95° eingeben. Anwenden.

8. Grüne Umrandung des Vogels und des Auges anklicken, ebenfalls Satinstich wählen. Es entstehen in manchen Bereichen grosse Spannstiche. Diese sehen nicht besonders gut aus, selbst wenn Sie „Spezial-Satin“ gewählt hatten.

Schliessen Sie die Objekteigenschaften. Wählen Sie die Umrandung des Vogels aus und klicken Sie unten in der „Stiche- und Farbenleiste“ das Icon „Stichwinkel hinzufügen“. Klicken Sie immer 1 x rechts und 1 x links der Kontur um die Stichwinkel ringsum senkrecht zum Körper anzuordnen.

Mit dem „Umformen-Werkzeug“ können Sie dies nachträglich noch jederzeit ändern.

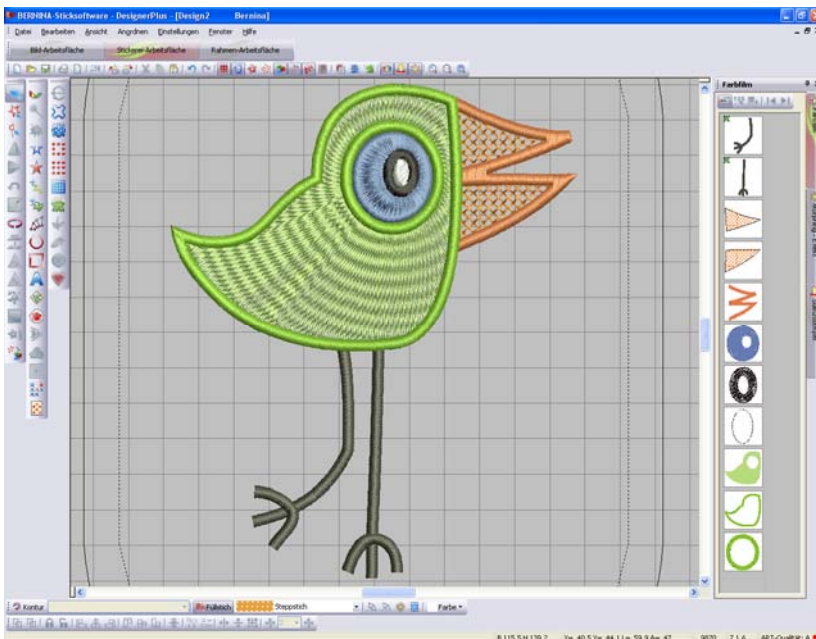
Passen Sie die Umrandung des Auges ebenso an.



9. Markieren Sie den Vogelkörper und klicken Sie „Formen füllen“. Wiederholen Sie dies mit dem blauen Auge. Ändern Sie im Objekteigenschaften-Fenster die Steppfüllung des Körpers in Steppstich Nr. 30 und Stichabstand 0,8, beim Auge auf Spezialsatinstich stellen. Jeweils statt „OK“ nur auf

„Anwenden“ klicken.

10. Vogelkörper markieren. Unter „Effekte“ im Reiter „Stern- und Wellenfüllstich“ die Sternfüllung anklicken. Das Loch grösst möglich mit 10 mm eingeben. OK drücken.



11. Klicken Sie auf „Umformen“ oder Taste „h“ und ziehen Sie den Mittelpunkt des entstandenen Loches unter das Auge. Vergrössern Sie durch ziehen der gelben Quadrate um das Loch die Öffnung bis fast auf Augengrösse. Drücken Sie „Enter“ zum Bestätigen. Machen Sie das selbe mit dem blauen Auge.

12. Kontrollieren Sie alle inneren Füllungen, ob Sie auch wirklich unter die entsprechenden Umrandungen reichen. Gegebenenfalls etwas vergrössern, umformen oder zum Beispiel den Schnabel samt Füllung etwas weiter nach links schieben.

13. Bringen Sie im Farbfilm die Objekte noch in eine sinnvolle Reihenfolge.
Bei der lockeren Füllung des Vogelkörpers ist es von Vorteil unter „Effekte“ im Reiter „Weitere“ noch auf Kanten-Transportstiche zu klicken.