



Embroidery Software

USER'S MANUAL

AutoPunch™



SINGER

| Futura™

Im Detail: Autopunch

Mit **Autopunch** können Sie ein Stickmuster von einem **klaren Vorlage-Bild automatisch digitalisieren**. Autopunch verfügt über einen **Assistenten**, der Sie Schritt für Schritt durch das Verfahren zur Erzeugung eines **automatischen** Stickmusters führt. In diesem Abschnitt wird jeder Schritt und jedes Verfahren definiert.

Den Assistenten öffnen



Um den Autopunch-Assistenten zu verwenden, müssen Sie erst die Software starten (siehe Abschnitt: „So öffnen Sie FUTURA“)

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie Autopunch... aus dem Drop-down-Menü Erzeugen.	Es öffnet sich der Autopunch-Assistent/Einführungs-Seite.
>2	Klicken Sie auf Weiter .	

>1: Bild öffnen

In diesem Schritt öffnen Sie das Bild oder Vorlagebild, für das Sie **Autopunch** verwenden wollen. Es ist wichtig, dass Sie für diesen Prozess ein klares Bild verwenden. Am besten eignet sich ein Vektor-Bild (**.WMF**), wie „**Clip Art**“. Wenn das Bild **gescannt** wurde, handelt es sich um ein **Bitmap**-Bild (mit Millionen an Pixels) – entweder **.bmp** oder **.jpg** – und muss eine ausreichend „hohe Auflösung“ haben. **150-300 DPI** ist ein geeigneter Wert. Die Software **reduziert die Farben**, so dass sich das Bild gut sticken lässt.



Häufig empfiehlt es sich, nach dem Sticken einen Hintergrund mit einzuschließen oder Segmente zu löschen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Wählen Sie aus dem Feld Bild wählen die Option Markieren .	Es öffnet sich das Dialogfeld Bild öffnen.
>2	Wählen Sie ein Bild (Ihrer Wahl) aus dem Ordner, in dem Sie Ihre Bilder gespeichert haben.	
>3	Klicken Sie auf Weiter .	

>2: Bild heraus nehmen

Im zweiten Schritt gibt Ihnen der Assistent die Möglichkeit, das **Bild** zu **heraus zu nehmen** (auszuschneiden). Auch wenn es nicht nötig ist, das Bild heraus zu nehmen, so gibt es möglicherweise einige Bereiche, die Sie nicht in Ihrem Stickmuster haben wollen.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie auf Quadrat im Rahmen um das Bild.	
>2	Ziehen Sie das Quadrat zu dem Bereich, den Sie heraus nehmen wollen.	
>3	Klicken Sie auf Weiter .	

>3: Abmessungen einstellen

Im dritten Schritt können Sie die **Abmessungen** (Größe) des Bildes ändern.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Stellen die Größen (Maß-) Einheit ein.	
>2	Klicken Sie auf das Feld Breite (oder Höhe).	
>3	Geben Sie einen neuen Wert ein.	Beide Abmessungen ändern sich gleichzeitig.
>4	Klicken Sie auf Weiter .	

>4: Farbauswahl

In diesem Schritt bereitet die Software die Reduzierung der Anzahl an Farben des Bildes vor. Der Assistent erklärt sich **ziemlich** von selbst. Remember Sie sich daran, dass ein Bitmap-Bild aus „Millionen an Pixels“ besteht? Wie viele Fäden/Farben wollen Sie ändern?

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Kreuzen Sie Farben automatisch reduzieren im Feld Vorschlag Farbeinstellung an.	

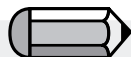


Sie können auch alle die Schritte des Assistenten überspringen, indem Sie direkt auf „beenden“ klicken.



Im Feld „Einheiten“ können Sie die **Maßeinheit** von **cm** auf **mm** oder auf **Inches** ändern.

Fortsetzung >



1. Sie können das Bild in den kleinen Bildschirm auf der rechten Seite des **Dialogfeldes** „schwenken“. **Rechtsklicken** und **ziehen** Sie das Bild.

2. Außerdem können Sie Segmente, die Sie nicht digitalisieren wollen, **löschen**. Markieren Sie einfach die Farbe im vorgeschlagenen Farbfeld und wählen Sie „**Entfernen**“.



Die Standardeinstellung ist wie folgt: „Alle Breiten im Bild von 6 mm oder weniger – **Satinstich-Kolumnen** erzeugen. Für alle Breiten von **über** 6 mm – **Füllungen** erzeugen“.

Schritt	Aktion	Ergebnis
>2	Klicken Sie auf Vorschlagen .	Der Assistent betrachtet das Muster und schlägt einige Farben vor.
	oder	
>1	Kreuzen Sie Farben reduzieren auf an und geben Sie die Anzahl an gewünschten (Faden)- Farben ein .	
>2	Klicken Sie auf Vorschlagen .	Der Assistent betrachtet das Muster und schlägt (die Anzahl der einzugebenden) Farben vor.
>3	Klicken Sie auf Weiter .	

>5: Blöcke klassifizieren

Dieser fünfte Schritt gibt Ihnen gewisse Möglichkeiten, die Art und Weise zu steuern, wie die Software die verschiedenen Segmente des Bildes „automatisch“ behandelt. Da praktisch alle Stickerei-Formen entweder **Kolumnen oder gefüllte Formen** sind, stellt dieses Feature die Frage „Bei welcher Breite wollen Sie Kolumnen und bei welcher Breite wollen Sie Füllungen?“

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Verschieben Sie den Schieber auf der Leiste, bis der gewünschte Wert angezeigt wird.	Das Muster wird mit spezifischen Werten „digitalisiert“.
>2	Klicken Sie auf Weiter .	Es erscheint eine Statusleiste „Bild wird vereinfacht“.

>6: Stichblöcke anpassen

An diesem Punkt hat die Software das Bild an Hand der in Schritt>4 eingegeben Farbanzahl in einfache Blöcke unterteilt. Nun haben Sie die Möglichkeit, sämtliche Blöcke zu **verschieben**, ihre **Farbabfolge zu ändern** oder die **Füllmethode** zu ändern.

Einen unerwünschten Block löschen

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie in der Bild-Voransicht auf den Block , den Sie entfernen wollen.	Der Block erscheint markiert.
>2	Klicken Sie in der mittleren Spalte auf die Schaltfläche Entfernen .	Der Block wird gelöscht.

Die Stichabfolge ändern

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie in der Bild-Voransicht auf den Block , den Sie verschieben wollen.	Der Block erscheint markiert.
>2	Klicken Sie in der mittleren Spalte auf die Taste Nach oben verschieben oder Nach unten verschieben .	Bei jedem Klick wird der Block um einen Schritt verschoben.

Den Stichhintergrund wählen

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Kreuzen Sie Hintergrund sticken an, wenn die Farbe für das Muster wichtig ist.	
>2	Falls gewünscht, aktivieren Sie „Stichblöcke in den Hintergrundfarben“, indem Sie das entsprechende Kästchen ankreuzen.	
>3	Klicken Sie auf Weiter .	



Das Fenster „Voransicht zeigen“ zeigt eine Voransicht des ausgewählten Blocks innerhalb des gesamten Musters.



Wenn Sie mehr als einen Block auf einmal markieren wollen, drücken Sie während des Markiervorgangs die Strg (Ctrl)- oder „Shift“-Tasten der Tastatur.

>7: Stickerei-Einstellungen

In diesem letzten Schritt können Sie einen **Stoff** auswählen, so dass die **Stickerei-Einstellungen** entsprechend angepasst werden. In diesem Schritt können Sie außerdem die grundlegenden Sticker-einstellung des zu erzeugenden Musters ändern.

Stoff wählen

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie auf das Stoff -Feld.	Es öffnet sich eine Liste mit Stoffen.
>2	Klicken Sie auf Ihre Wahl für den Stoff, auf dem das Stickmuster gestickt werden soll.	Die Stickerei-Einstellungen werden angepasst.

Die Füllart ändern

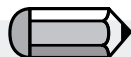
Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Klicken Sie in der Bild-Voransicht auf den Block , den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert.
>2	Klicken Sie auf die Schaltfläche Kolumne oder Füllung in der mittleren Spalte.	Die Füllmethode des Blocks ändert sich.
>3	Klicken Sie auf Weiter .	

Spezifische Parameter für den oder die markierten Blöcke ändern

Step	Action	Result
>1	Klicken Sie in der Bild-Voransicht auf den Block/die Blöcke , den Sie ändern wollen.	Der Block erscheint markiert.
>2	Wählen Sie als Stichart Satin oder Füllstich .	Die Füllmethode des Blocks ändert sich.
>3	Stellen Sie die Dichte der Stiche ein.	Definiert den Abstand zwischen den Stichen, der auf die zu erzeugenden Blöcke Anwendung findet.
>4	Stellt den Winkel der Kolumnenfüllung ein.	Definiert den Stichwinkel, der mit Hilfe des Kolumnen-Tools erzeugt wird.
>5	Wählen Sie die Art der Unterlegung	Fügt dem markierten Block eine Unterlegung mit der gewählten Stichart hinzu.
>6	Stellen Sie % Streckung ein	Diese Einstellung streckt die Stiche über den ursprünglichen Umriss hinaus, um ein Verziehen des Stoffes auszugleichen.
>7	Klicken Sie auf Weiter .	



Wenn Sie mehr als einen Block auf einmal markieren wollen, drücken Sie während des Markiervorgangs die Strg (Ctrl)- oder „Shift“-Tasten der Tastatur.



Sie können auch alle die Schritte des Assistenten überspringen, indem Sie direkt auf „beenden“ klicken.

Verbindung

Step	Action	Result
>1	Wählen Sie für die Verbindung zwischen den Blöcken entweder Heftstich oder Sprungstich.	Der bzw. die Blöcke erscheinen markiert.
>2	Klicken Sie auf Beenden .	Das Bild wird verarbeitet. Die Statusleisten zeigen das Fortschreiten an, bis die Verarbeitung abgeschlossen ist.

Voila! Nun haben Sie mit minimalem Arbeitsaufwand und mit einem Maximum an Kontrollmöglichkeiten ein Stickmuster erzeugt.



Bild 1
Fertiges Autopunch-Ergebnis.

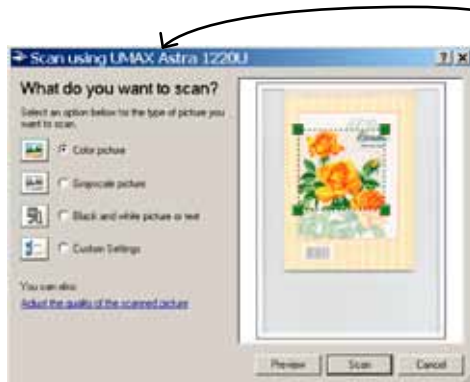
Im Detail: Bild scannen

Bild scannen

Bild scannen ist eine Funktion, die dazu verwendet wird, **ein Bild zu scannen** oder einen „Schnappschuss“ eines „echten“ Vorlagebildes zu machen. Dazu müssen Sie auf Ihrem Computer einen Scanner installiert haben. Da jeder Scanner über seine eigene Software verfügt, sind die hier gegebenen Anweisungen allgemein gehalten. Sie müssen sich vielmehr mit Ihrem eigenen Scanner und seiner Software vertraut machen.

So scannen Sie ein Vorlagebild

Schritt	Aktion	Ergebnis
>1	Legen Sie das Vorlagebild auf die Scanner-Fläche.	
>2	Wählen Sie Datei/Bild scannen .	Es öffnet sich das Fenster Ihrer Scanning-Software.
>3	Wählen Sie Voransicht (falls verfügbar).	Der Scanner macht einen Schnappschuss Ihres Vorlagebildes, den Sie annehmen müssen.
>4	Wählen Sie Scannen .	Der Scanner macht einen Schnappschuss Ihres Vorlagebildes, wobei alle von Ihnen gewählten Optionen zur Anwendung kommen, und bringt das Bild auf Ihren Bildschirm .



Ihr Scanner hier

Tippl für Schritt>3

1. Dies ist die Gelegenheit, um Ihr Vorlagebild zu teilen und sich den gewünschten Teil heraus zu holen sowie die gewünschten Änderungen vorzunehmen.

2. Ein **DPI** von 100-150 ist für eine **manuelle Digitalisierung ausreichend**. Falls die „Magische Wand“ verwendet wird, sollten Sie einen DPI-Wert von 200 oder höher wählen.



Wenn Sie ein Bild auf Ihrem Computer speichern wollen, müssen Sie es scannen und auf dem Desktop speichern.

Zeichenpaket

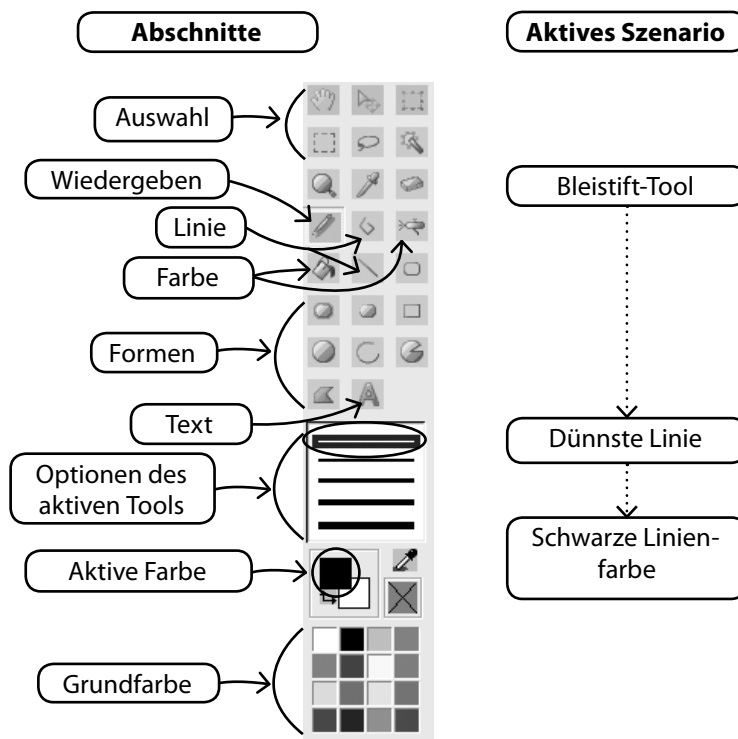
FUTURA verfügt über ein integriertes Bitmap-Zeichenpaket. Erzeugen Sie neue Zeichnungen oder modifizieren Sie bereits vorhandene Bilder, die Sie für die Stickerei verwenden wollen.

Das Zeichen-Paket verwenden.

Wählen Sie im Drop-down-Menü Erzeugen „Neues Bitmap-Bild“. Nach der Annahme oder Einstellung der Größe der Zeichnung gelangen Sie in den Bildschirm des Zeichenpakets.

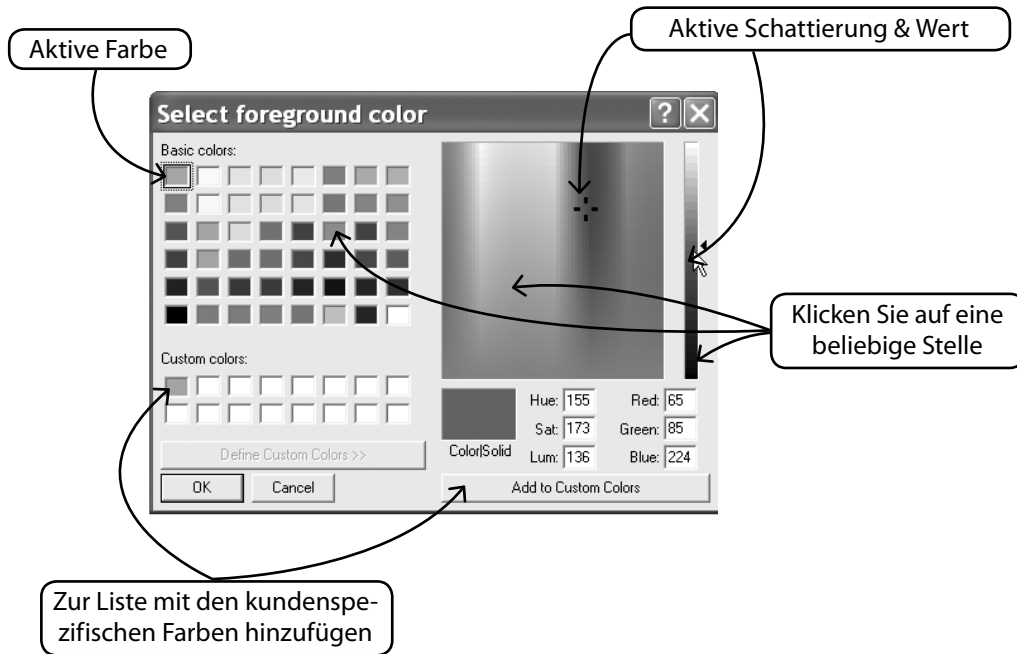
Hauptwerkzeugleiste

Die Werkzeugleiste hat entsprechend der Zeichen-Bedürfnisse verschiedene Abschnitte. Klicken Sie einfach auf ein Tool und zeichnen in das weiße Feld.



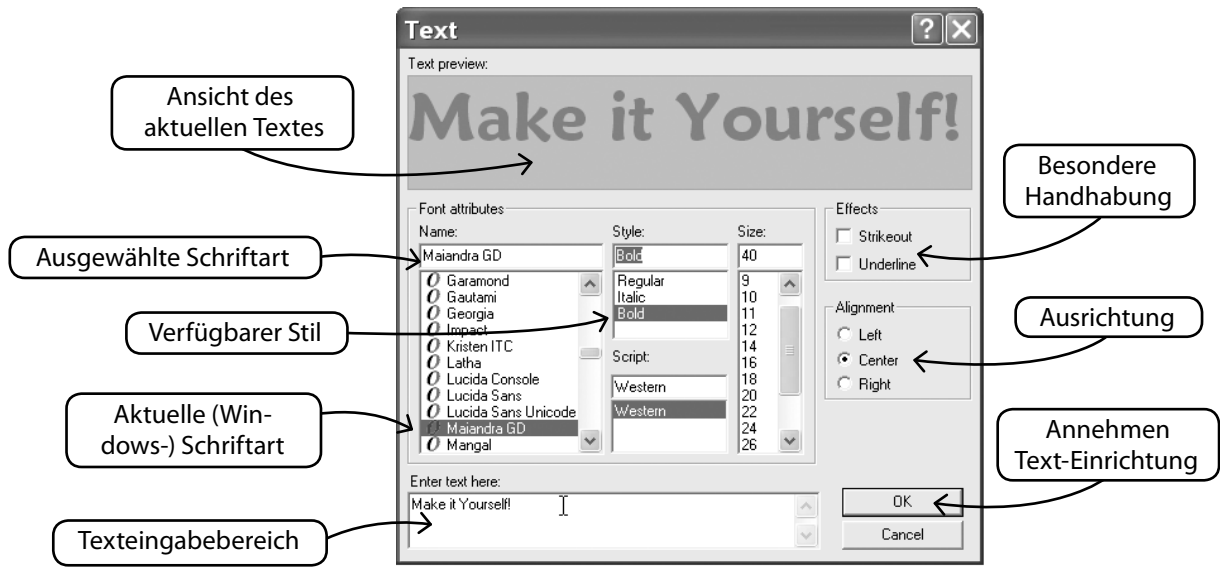
Farbe ändern

Egal, ob Sie ein Zeichen-, Mal- oder Texttool verwenden - Sie müssen möglicherweise eine Farbe für die Zeichnung festlegen. Wenn Sie in Basis-Farbblocken keine Farbe finden, doppelklicken Sie auf die Vordergrund-Farbe, und es öffnet sich die Farb-Palette. Wählen Sie eine Farbe und einen Wert und speichern Sie die Farbe, wenn Sie wollen, als kundenspezifische Farbe.



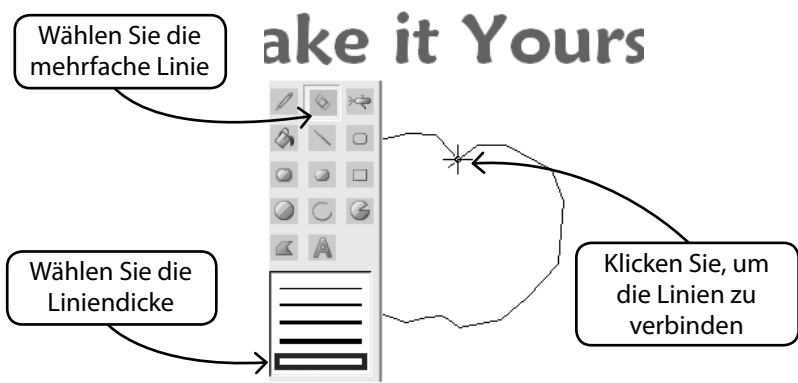
Text erzeugen

Wenn Ihr Logo Buchstaben enthält, können Sie diese mit dem Zeichenpaket erzeugen. Klicken Sie dazu einfach auf das Text-Symbol und folgen Sie dem Dialogfeld.



Mit der Mehrfachen Linie zeichnen

Für das Freihandzeichnen stehen Ihnen die Tools Bleistift und mehrfache Linie zur Verfügung. Verwenden Sie die mehrfache Linie wie beim Digitalisieren: linksklicken Sie in kurzen Abständen (für Kurven). Zum Abschluss der Linie einfach rechtsklicken.



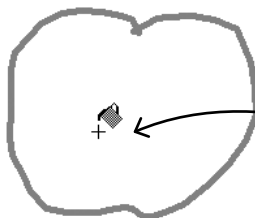
Mit Farbe füllen

Wenn Sie eine Linie geschlossen haben, können Sie mit Hilfe des „Farbeimers“ den Bereich mit Farbe füllen. Außerdem können Sie mit den verschiedenen Tools geometrische Formen erzeugen.

Klicken Sie auf den Farbeimer



Make it Yourself



Klicken Sie innerhalb des von der Linie umgebenen Bereichs

Zeichnen fortgesetzt

Verwenden Sie all die verschiedenen Tools und haben Sie Spaß an einer neuen Zeichnung. Mit der Sprühdose können Sie Ihrem Werk besondere Raffinesse verleihen.

Make it Yourself!

Wählen Sie die Sprühdose



Spraygröße ...



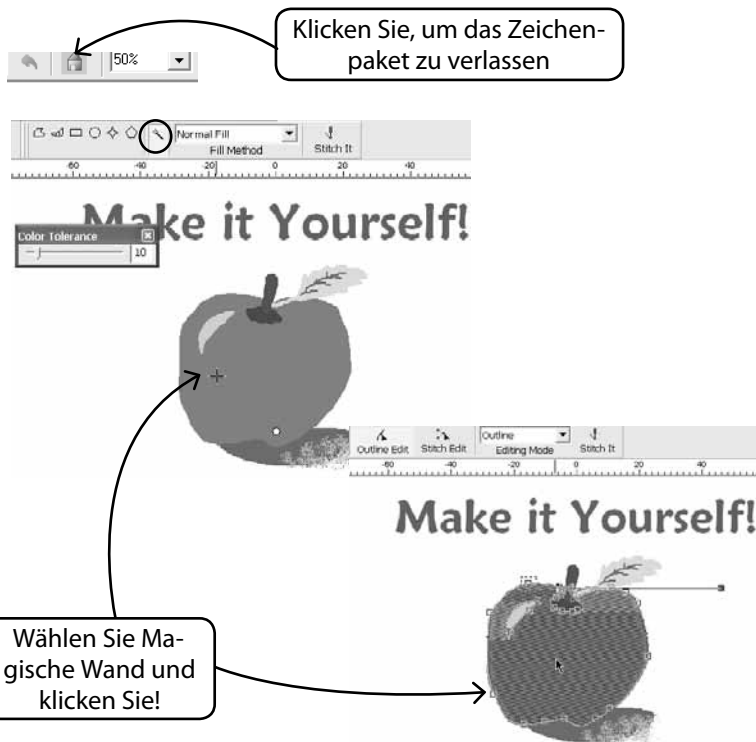
„Sprühen“

... und malen Sie die Farbe

Neue Zeichnung verwenden

Verlassen Sie das Zeichenpaket und erzeugen Sie in Stitch & Sew ein Stickereimuster.

Mit der Magischen Wand ist das ein äußerst einfacher Vorgang.



Bereits vorhandene Bilder modifizieren

Das Zeichenpaket verfügt über einen ausgeklügelten Bildprozessor, um Bilder für die Stickerei vorzubereiten. So müssen zum Beispiel bei den meisten Bildern „Helligkeit & Kontrast“ angepasst werden, so dass sie ein geeigneter Kandidat für PhotoStitch sind.

Bild importieren und Zeichenpaket öffnen

Wählen Sie aus dem Drop-down-Menü Erzeugen die Option Bild importieren.

Anschließend wählen Sie „Zeichenpaket“. Klicken Sie auf das Symbol Bildverarbeitung und wählen Sie aus einer Vielzahl an Optionen.

EXPERIMENTIEREN SIE, bis Sie das gewünschte Ergebnis erzielt haben.

Symbol & Feld
Bildverarbeitung

Image Processing

Original: Result:

Zoom 40%

Choose a filter:

- Color Reduction
- Brightness/Contrast
- Mean
- Median
- Majority
- Mirror
- Rotate
- Resize

Method:

- Direct
- Indirect

Resultant number of colors: 10

Essiness in merging similar colors: 40

Size of the smallest object (in pixels): 6

Post processing, Majority filter: 25

Restore Defaults

OK

Cancel

Reduce the number of colors in the image

Image Processing

Original: Result:

Zoom 30%

Choose a filter:

- Color Reduction
- Brightness/Contrast
- Mean
- Median
- Majority
- Mirror
- Rotate
- Resize

Horizontal mirroring

Vertical mirroring

Restore Defaults

OK

Cancel

Mirror the image

Callouts:

- Aktuelles Bild
- Klicken Sie zur Vergrößerung
- Farben reduzieren
- Helligkeit & Kontrast
- Säubern & Ausgleichen
- Klappen & Drehen
- Die Bildgröße ändern
- Relevante Informationen
- Bild spiegeln
- Die Kategorien ändern sich je nach dem Thema
- Vorgeschlagene Änderungen

Auf das Bild zeichnen

Haben Sie jemals das nicht zu bändigende Bedürfnis verspürt, Ihrem Freund einen Schnurrbart zu verpassen? Nun haben Sie die Gelegenheit. Für eine weitere Bearbeitung des Bildes können Sie alle Zeichnen-Tools verwenden.

Zeichnen Sie eine neue Augenfarbe



Die Bearbeitung von Bildern für PhotoStitch hilft dabei, die Qualität des Ergebnisses zu verbessern. Zeichnen Sie zum Beispiel schwärzere Nasenlöcher, dickere Augenlider, Augenbrauen und Lippen, fügen Sie Haare hinzu oder löschen Sie Haare.... Für PhotoStitch gilt: „Dicker ist besser“!

Im Detail : Bild einblenden/ausblenden

Blendet das Bild ein oder aus.



SINGER®