

BEARBEITUNG MIT MODIFY - HUMMEL


Hinweis: Das Stickmotiv ist in der PREMIER+™2 enthalten.

Premier+2\Samples\Modify\Stitch\Bumblebee



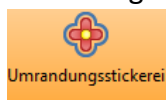
1. Stickmotiv unter „Datei“ öffnen.
2. Zur Registerkarte „Objekt“ wechseln.
3. Mit dem Mauszeiger über einen Flügel gehen.
4. Sobald das Objekt mit Punkten angezeigt wird, mit einem Linksklick aktivieren.
5. Im Menüband gehen die Funktionen an.
6. Durch einen Rechtsklick öffnet sich das Menü zum „Bearbeiten der Musterfüllung“.
7. Linksklick auf „Bearbeiten“.
8. Das Optionsfenster wird geöffnet und bietet eine Vielzahl von Mustereinstellungen (Andres Muster, Winkeleinstellung, Unterlegung...).

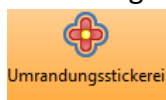


9. Auf den Pfeil bei  klicken und ein anderes Muster wählen.
10. Wenn gewünscht, den Winkel und die Unterlegung ändern.
11. Mit OK bestätigen. Der Flügel ist verändert.
12. Den zweiten Flügel ändern.

HINWEIS: Mit gedrückter STRG-Taste können mehrere Objekte gewählt werden, um diese auf einmal mit Änderungen zu versehen.

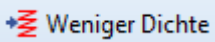
13. Eventuell noch einen der Streifen im Körper verändern.
14. Zur Registerkarte „Umrandung“ wechseln.

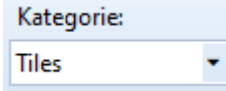


15. Die Umrandung mit  aktivieren.
16. Im Bild erscheint eine gestrichelte Linie, die den Verlauf der Umrandung anzeigt.
17. Bei „Rand“ kann der Abstand der Umrandung gewählt werden. Durch Änderung des Wertes wird der Abstand zum Motiv weiter oder enger.
18. Stichart und Optionen wählen. Im Beispiel sind die Motivlinie und das Herz gewählt.

19. Mit einem der drei Umrandungsvarianten  bestätigen.

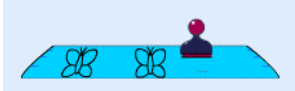
Bei der Hummel in der Mitte sind die Flügel in der Dichte geändert und mit einem Stempel versehen.

1. Zur Registerkarte „Objekt“ wechseln.
2. Beide Flügel markieren.
3. Mit  die Dichte der Flächen verringern. Im Designfenster rechts ist die Veränderung an Hand der verringerten Stichzahlen zu erkennen.
4. Zur Registerkarte „Prägung“ wechseln

5. Unter Kategorie den Ordner Tiles öffnen  und eine der Strukturen wählen.

6. Mit der Farbsteuerung  die erste Flügelfläche auswählen.


7. Dann auf Stempelfüllung  klicken.

8. Die Fläche wird gestempelt solange diese Anzeige erscheint: 

9. Die Struktur der Fläche wurde verändert.

10. Mit der Farbsteuerung  die zweite Flügelfläche auswählen.


11. Stempel einfügen.

12. Um alle Stiche darzustellen auf  klicken. Alle Flächen werden wieder sichtbar.

Sind alle Veränderungen durchgeführt: Muster im Format VP4 speichern oder über die Exportfunktion in .vp3 oder einem anderem Stickformat ausgeben.

Morphing - das coole Element im Modul Modify

Mit dem integrierten Design Stern, werden die Morphing-Funktionen angewandt.
Premier+2\Samples\Modify\Stitch\Star

1. Stickmotiv unter „Datei“ öffnen.
2. Zur Registerkarte „Verändern“ wechseln.
3. Auf  klicken.
4. Das Morphing Fenster öffnet sich und zeigt im linken Bereich das Original und im rechten Bereich eine Vorschau.
5. Oben links eine Morphing Art wählen und mit den Schieberegler die Effekte ändern. Damit ein wenig spielen.
6. Mit OK die gewünschte Änderung bestätigen.

Sind alle Veränderungen durchgeführt: Muster im Format VP4 speichern oder über die Exportfunktion in .vp3 oder einem anderem Stickformat ausgeben.