



StitchPencil Handbuch

Sticken digitalisieren auf dem iPad

Wo die Einstellungen stecken, was jeder Stich-Typ macht, und wie ein Motiv auf deine Maschine kommt.

Für StitchPencil **0.9.1**

Handbuch-Ausgabe **4**

Stand **6. September 2026**

docs.stitchpencil.app

Inhalt

ERSTE SCHRITTE

1	Erster Start — Was sehe ich, was kann ich tun?	4
---	--	---

DIE APP

2	Der Editor auf einen Blick — was macht was?	6
3	App-Einstellungen — Was kann ich einstellen?	11
4	Projekteinstellungen — Stickrahmen, Einheit, Raster und Stoff	14
5	Gesten & versteckte Kniffe — was übersieht man leicht?	17

STITCHES

6	Was ist ein Stitch? — Objekte, Presets und Parameter	19
7	Laufstich — Länge, Durchgänge und Bean Stitch	22
8	Satin — Breite, Dichte und Kantenverhalten	23
9	Fill (Tatami) — Winkel, Dichte und Füllmuster	28
10	Satinfläche — eine Form von Kante zu Kante mit drehendem Satin gefüllt	32
11	Flow — die Stichrichtung einer Kurve folgen lassen	34
12	Sashiko — japanische Musterfüllungen für die Maschine	36
13	Punkte & Knoten — genau digitalisieren	41
14	Formen & Text — Startformen und Schriftzüge	44
15	Stitch-Presets & das Favoriten-HUD	47
16	Blends — Farbverläufe über bis zu drei Farben	48
17	3D-Puff — über Stickschaum sticken	50
18	Trapunto — erhabene Flächen aus einem Umriss	55
19	Applikation — ein Stück Stoff unter einem Satin-Rand	58
20	Prägung — Relief in einer einzigen Farbe	60

WERKZEUGE

21	Auswählen & Verändern — Objekte verschieben, skalieren und spiegeln	63
22	Schneiden, kombinieren & umwandeln — Messer, Punch, Rand, Kontur, Verbinden, Verschmelzen	67

EBENEN & FARBE

23	Ebenen & Reihenfolge — Stickreihenfolge und Aufbau	72
24	Farbe & Garn — Paletten, Garnkataloge und ColorDrop	78

GALERIE & PROJEKTE

25	Galerie — Deine Projekte, Suche und Papierkorb	80
26	Dateien aus anderen Apps öffnen	81

IMPORT & EXPORT

27	Export — Maschinendateien, Vorschauen, Grafik und Arbeitsblätter	85
28	Import — SVG-Grafik und Referenzbilder	93

PROBLEMBEHANDLUNG

29	Problembehandlung — häufige Fragen und Lösungen	94
----	---	----

FAQ

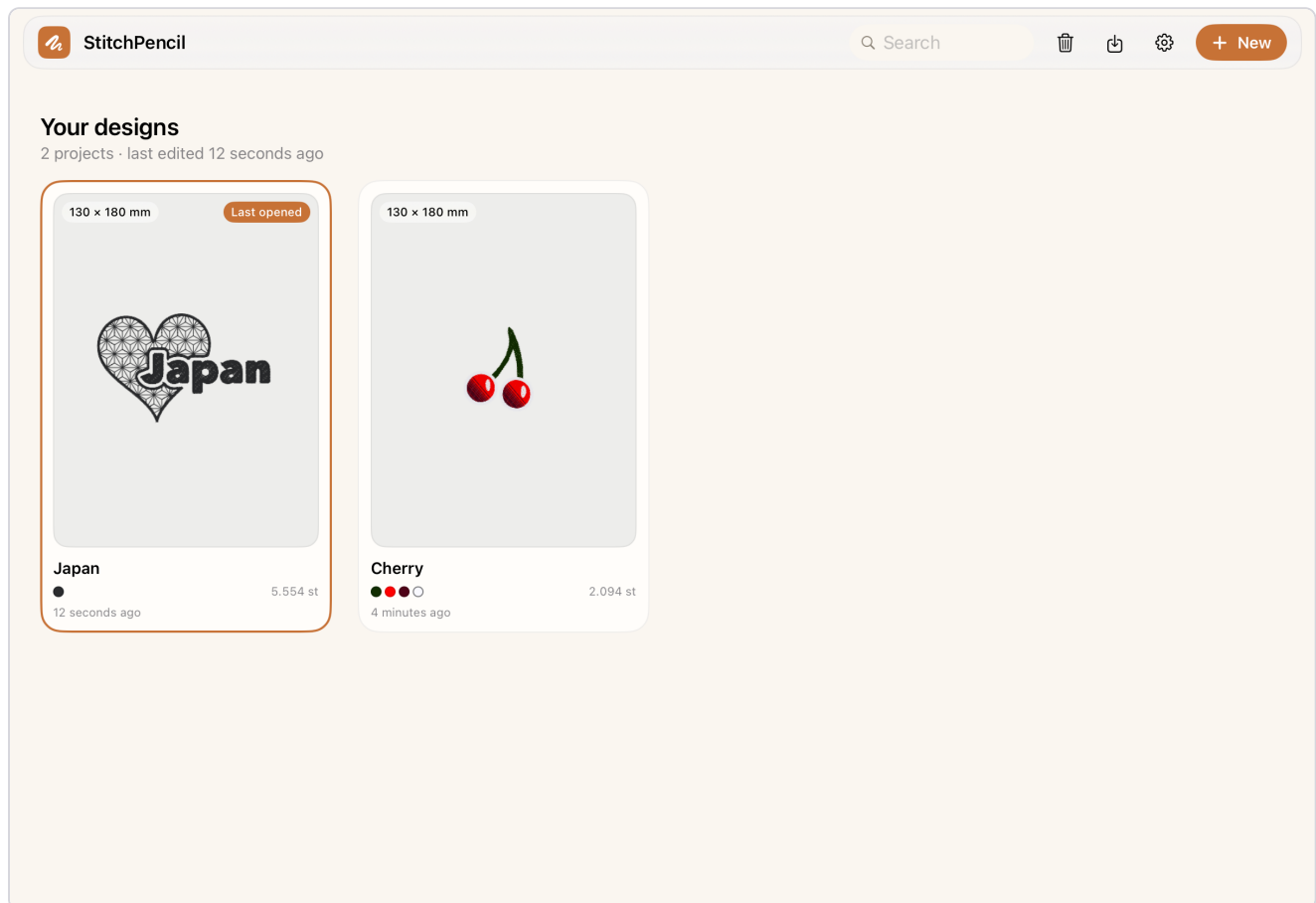
30	FAQ	95
----	-----------	----

ERSTE SCHRITTE · KAPITEL 1

Erster Start — Was sehe ich, was kann ich tun?

Was zeigt StitchPencil, wenn ich es öffne?

Die **Galerie** — ein Raster mit deinen gespeicherten Motiven. Nach einer frischen Installation ist sie leer. Du siehst eine gestrichelte Stichlinie, den Hinweis „*Neue Zeichnung beginnen*“ und den Button **Neue Zeichnung beginnen**. Das ist kein Fehler, sondern das normale Bild einer leeren Galerie.



Leere Galerie mit dem Button „Neue Zeichnung beginnen“

Wie lege ich mein erstes Projekt an?

Tippe oben in der Leiste auf + **Neu**, im leeren Zustand auf **Neue Zeichnung beginnen**. Es öffnet sich das Fenster **Neues Projekt** mit zwei Angaben:

- **Name** — steht auf „Ohne Titel“ und lässt sich sofort ändern
- **Stickrahmen** — vier Voreinstellungen (160×260, 130×180, 100×100, 130×80 mm) und eine Zeile **Benutzerdefiniert** für eine eigene Größe in Millimetern

Wähle einen Stickrahmen, passe den Namen an und tippe auf **Erstellen**. StitchPencil merkt sich Rahmengröße und Einheit vom letzten Mal. Das nächste Projekt startet also mit denselben Werten.

Was sehe ich direkt nach dem Anlegen eines Projekts?

Den **Editor**. In der Mitte liegt eine leere Arbeitsfläche in der Größe deines Stickrahmens. Links steht die Werkzeugleiste mit den Schnellzugriff-Kacheln für Run, Satin und Füllung, dazu Punkte, Text, Formen und Auswählen. Oben läuft die Leiste mit dem Projekttitel, Rückgängig und Wiederherstellen, einem Status-Chip mit der Ampel des Design-Checks (Stichzahl · Farben · Größe) und rechts Ebenen, Farbe, Export und Einstellungen. Ausgewählt ist noch nichts. Tippe ein Werkzeug an und leg los, oder lies erst den Überblick über die Oberfläche, wenn du wissen willst, was alles tut.

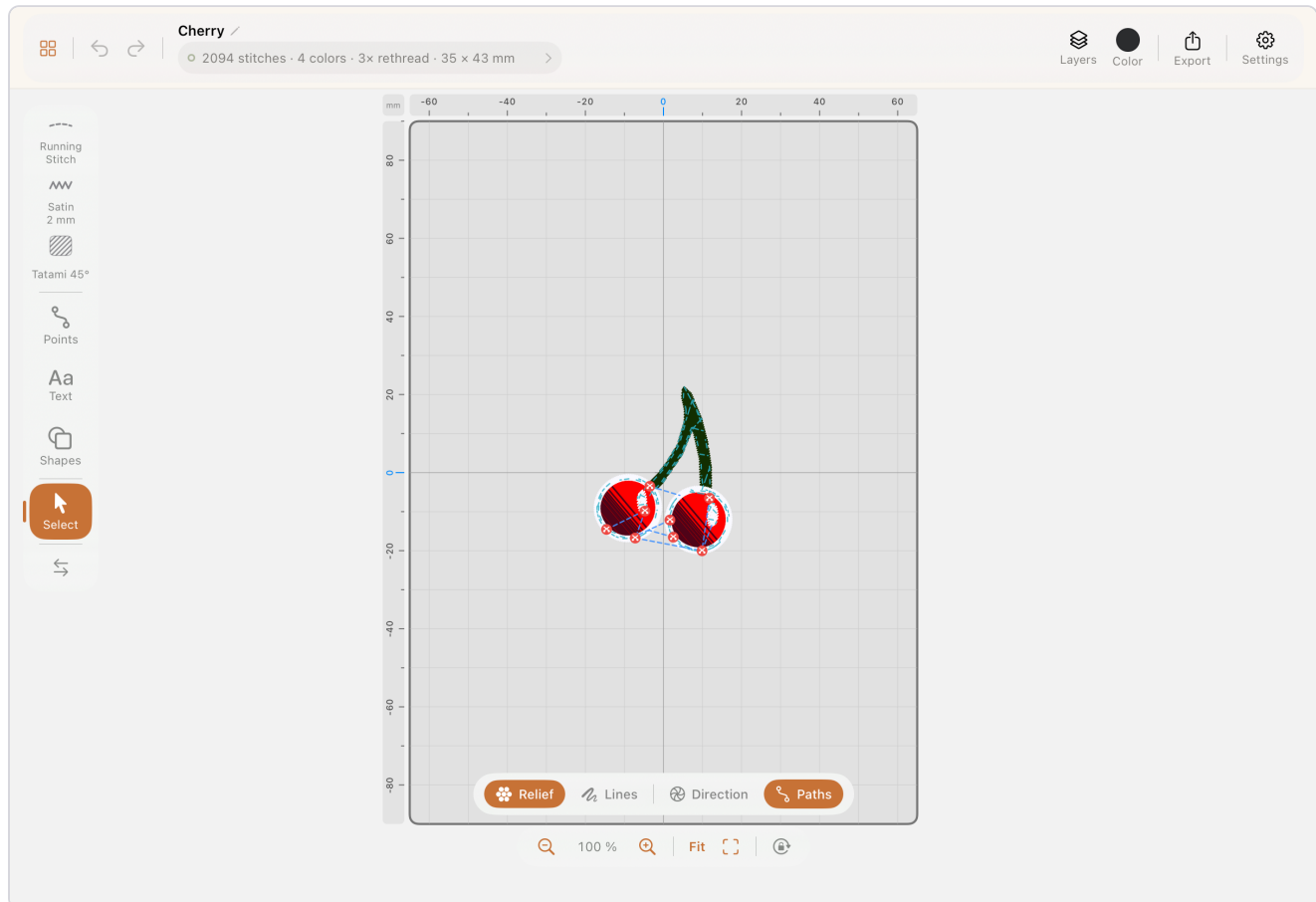
Wie komme ich zurück zur Galerie?

Tippe oben links im Editor auf das kleine Rastersymbol. Deine Änderungen werden vorher automatisch gespeichert. Einen Button „Speichern“ musst du nicht suchen.

DIE APP · KAPITEL 2

Der Editor auf einen Blick — was macht was?

Der Editor hat vier Zonen: die **obere Leiste**, die **Werkzeugleiste** an der Seite, die **Arbeitsfläche** in der Mitte und unten eine schwebende **Zoom- und Anzeigeleiste**. Auf welcher Seite die Werkzeugleiste sitzt, hängt von deiner Händigkeits-Einstellung ab. Alles Weitere gilt für beide Seiten gleich.



Der StitchPencil-Editor mit geöffnetem Projekt

Was steht in der oberen Leiste?

Von links nach rechts:

- **Raster-Symbol** — zurück zur Galerie
- **Projekttitel** — antippen, um das Projekt umzubenennen
- **Rückgängig / Wiederherstellen** — die beiden Pfeile
- **Status-Chip** — ein farbiger Punkt und eine Zeile Zusammenfassung (Stichzahl · Farbanzahl · Motivgröße). Antippen öffnet den **Design-Check**, den der nächste Abschnitt erklärt.
- **Ebenen** — öffnet das Panel für Ebenen und Stickreihenfolge
- **Farbe** — die aktuelle Zeichenfarbe als Feld; antippen öffnet den Farb-Inspektor
- **Export** — öffnet das Export-Center

- **Einstellungen** (Zahnrad) — öffnet die Projekteinstellungen für *dieses* Projekt: Stickrahmengröße, Einheiten, Raster, Stoff. Das ist nicht der app-weite Einstellungsbildschirm aus der Galerie.

Was ist der Design-Check?

Ein Bericht darüber, ob das Motiv das Sticken übersteht. Tippe auf den Status-Chip, dann öffnet er sich. Dieselbe Pille sitzt auch oben im Export-Center, kurz bevor eine Datei die App verlässt.

Der Punkt ist eine Ampel. Er zeigt immer den **schlechtesten** Fund, nie einen Durchschnitt:

- **Grün** — Dichte, Stichlängen, Schichtung und Maschinengrenzen sind in Ordnung.
- **Gelb** — es lässt sich sticken, aber etwas ist einen Blick wert.
- **Rot** — entweder sagt die Physik nein, weil sich an einer Stelle so viel Faden stapelt, dass die Nadel abgelenkt wird. Oder eine Maschinengrenze ist verletzt.

Nur die Maschinengrenzen halten einen Export wirklich auf. Diese Zeilen sind mit „**blockiert den Export**“ markiert. Alles andere ist ein Rat, und du entscheidest, ob du trotzdem exportierst.

Jede Zeile nennt ein **Maß und eine Abhilfe**. „Fill 3: dichter als eingestellt · gesetzt 0,35 mm, tatsächlich 0,24 mm“ sagt dir, was du ändern musst. Eine Punktzahl von hundert könnte das nicht. Tippe eine Zeile an, und du landest direkt an der gemeinten Stelle: Das Objekt wird ausgewählt, und die Arbeitsfläche rückt es ins Bild. Ein Fund über eine einzelne Satinsäule in einem vollen Motiv schickt dich also nicht auf die Suche.

Manche Funde betreffen eine **Stelle** statt eines Objekts. Faden stapelt sich in der Überlappung *zwischen* Objekten, und da gibt es nichts Einzelnes zum Auswählen. Auch diese Zeilen springen: Die Arbeitsfläche rückt die schlimmste Stelle ins Bild, umrandet die Stellen **dieser einen Zeile** in ihrer Farbe und hakt im Ebenen-Panel die Objekte an, die an der schlimmsten Stelle zusammentreffen. Markiert wird immer nur die angetippte Zeile. Alle Zeilen gleichzeitig zu markieren beantwortet keine Frage, es legt nur Kästchen über das Motiv. Mit **Einpassen** siehst du alle Umrandungen dieser Zeile zusammen.

Was prüft der Design-Check genau?

- **Dichte** — die Deckstiche jeder Füllung für sich, gemessen an dem Abstand, den du eingestellt hast. Unterlage und Satinkante bleiben außen vor, sonst würde jede kleine gerahmte Form als viel zu dicht gelten. Die Mitglieder eines Blends werden zusammen gezählt, sonst wirkte jedes für sich halb leer.
- **Stichlänge** — wie viel vom Motiv am ganz kurzen Ende liegt. Dort franst der Faden aus, und die Nadeln leiden.
- **Wegstrecke** — welcher Anteil des Stichplans Faden ist, der über die *Fläche* einer Form läuft, statt sie zu decken. Verbindungen, die dicht am eigenen Umriss einer Füllung entlanglaufen, zählen nicht mit: Sie stecken in den Einstichen am Reihende, sind dort nicht sichtbar und tragen nicht auf. Nur die Wege quer durch die Mitte können durch die Decklage durchscheinen, und genau darum geht es bei diesem Fund.
- **Fadenschnitte und Farbwechsel** — wie oft die Maschine anhält und wie oft du umfädeln musst. Die Schnitt-Zeile nennt auch die **Farbe** mit den meisten Schnitten und die Zahl der Einzelstriche, aus denen sie besteht. Jeder getrennte Strich endet mit einem Schnitt. Berühren sich diese Striche, schlägt

die Zeile **Verbinden** vor und nennt die Ersparnis; das prüft sie vorher an der echten Geometrie, statt es zu hoffen. Berühren sie sich nicht, sagt sie das genauso deutlich: Verbinden würde diese Schnitte nicht ersparen — der Faden erreicht den nächsten Strich nicht verdeckt, also schneidet auch eine verbundene Gruppe dort, um das Motiv zu schützen. Dauerhaft hilft nur, mit weniger und dafür längeren Strichen zu zeichnen.

- **Lange ungeschnittene Sprünge** — Faden, der über nacktem Stoff liegen bleibt. Ein Sprung, den die Maschine *vor* dem Nähen schneidet, zählt nicht mit: Der kostet einen Fadenrest zum Abschneiden, keinen Faden quer über deinem Motiv. Der Fund sagt außerdem, ob der schlimmste Sprung **zwischen** zwei Objekten liegt oder **innerhalb** eines Objekts. Zwischen zwei Objekten hilft Umsortieren. Innerhalb eines Objekts schau, wo das Objekt anfängt, und auf Unterlage oder Accordion Fading: Beide stecken in einem eigenen Durchgang und müssen zurückreisen.
- **Faden auf dem Stoff** — eine genähte Verbindung, die auf nacktem Stoff liegt und von nichts bedeckt wird. Dieser Fund fängt als einziger auch eine *Einstellung* statt nur eines Fehlers: **Faden zum nächsten Objekt** → **Run** stickt mit Absicht eine sichtbare Verbindung, bei jeder Distanz, und sonst sagt dir nichts in der App, dass sie gesetzt ist — „Stil kopieren“ nimmt sie sogar auf jedes Ziel mit. Der Check misst stattdessen den fertigen Plan und meldet dasselbe, egal ob du es so wolltest oder ob eine später gestickte Fläche von der Verbindung weggerutscht ist. Verbindungen, die sich an die eigene Kante einer Form schmiegen, zählen nicht mit, und Faden unter etwas später Gesticktem auch nicht — genau das heißt ja versteckt.
- **Sehr kleine Formen** — alles, was eher als Knoten gestickt wird denn als Form.
- **Fadenlagen** — gemessen am tatsächlichen Stichplan, nicht an Umrissen. Überlappende Formen, die am Ende verdeckt sind, sind harmlos; Nadeln bricht Faden auf Faden. Der Bericht zählt **Stellen**, nicht nur die schlimmste. So sinkt die Zahl, wenn du eine Stelle reparierst, statt dass die nächste als scheinbar neuer Fund nachrückt.

Eine Lage ist Faden, nicht Anwesenheit. Für jedes Objekt wird gemessen, wie viel Faden es an dieser Stelle wirklich ablegt. Eine Satin-Sprosse oder ein Laufstich, der nur die Ecke streift, legt einen einzelnen Faden. Das ist keine Lage, sondern Garn auf dem Weg woandershin, und es zählt auch nicht als eine. Sonst wöge ein durchziehender Faden so viel wie eine volle Tatami-Decke, und Stellen würden rot, die sich völlig in Ordnung anfühlen.

Die Zeilen sind nach **Ursache** sortiert. Eine Zahl sagt, wie schlimm es ist, aber nie, was zu tun ist:

- **Faden stapelt sich** — die rote Zeile. So viele Lagen an einer Stelle, dass man sie fühlt und die Nadel abgelenkt wird. Der Rat richtet sich danach, was dort liegt. Dieselbe Farbe über sich selbst, also ein Strich über einem vorhandenen, will gekürzt oder neu gezogen werden. Eine verdeckte Füllung darunter verschwindet mit **Überlappungen**. Kreuzen sich verschiedene Linien, kürzt du die untere so, dass sie in der Kreuzung endet — dort ist sie ohnehin verdeckt, das Bild ändert sich nicht.
- **Verdeckte Stiche** — eine Fläche landet unter später gestickten Stichen. Wähle eine der angehakten Flächen aus und tippe auf **Überlappungen**. Unter dem deckenden Objekt bleibt die Überlappungs-Marge aus den Projekteinstellungen stehen. Bündig geschnitten würden die beiden Kanten auf dem Stoff auseinanderziehen und eine Lücke aufreißen.

- **Linien treffen sich** — Umriss und Details kreuzen sich. Das ist eine **Hinweiszeile**, keine Aufgabe. Zwei Linien, die sich kreuzen, legen dort zwei Lagen übereinander, und die einzige Art, eine davon loszuwerden, wäre eine Lücke. Fürs nächste Motiv gut zu wissen: Weniger und dafür längere Umrissstriche bedeuten weniger Kreuzungen.
- **Flächen überlappen** — benachbarte Füllungen teilen sich eine Kante. Ebenfalls eine **Hinweiszeile**. Sie sollen sich leicht überlappen, sonst reißt eine Lücke auf, sobald der Stoff zieht. Die Breite dieser Marge steht in den Projekteinstellungen.

Nur die ersten beiden verlangen etwas von dir. Die anderen stehen mit einem ⓘ unter den echten Funden und färben die Lampe nie.

Der ganze Bericht folgt einer Regel: **eine Farbe heißt, es gibt etwas zu tun; ein ⓘ heißt, es gibt etwas zu wissen**. Keine Zeile trägt ein Signal und sagt dir dann, du sollst es lassen.

Jede Zeile nennt außerdem das Objekt, das an den meisten ihrer Stellen beteiligt ist. Bei einem frei gezeichneten Motiv gehen fast alle Stellen auf eine Handvoll Objekte zurück. Dieser Name ist deshalb meistens die Antwort auf die Frage, wo du anfangen sollst.

Warum meldet der Check meine Naht nicht?

Weil sie keine ist. Der Check hat zwei Toleranzen, und beide bilden ab, was auf dem Stoff wirklich passiert.

Zu wenige Lagen. Eine Fläche, die Nachbarfläche, mit der sie sich eine Naht teilt, der Rand darum und eine kreuzende Linie: Das ist der Alltagsfall. Drei davon erzeugt die App selbst, denn die Überlappungs-Marge schiebt benachbarte Füllungen absichtlich ineinander. Sonst reißt beim Spannen eine Lücke auf. Ein Bericht, der das einen Fehler nennt, erzieht dich dazu, ihn zu ignorieren. Es braucht also mehr als den Alltagsfall, bevor eine Stelle überhaupt in den Bericht kommt.

Zu klein. Eine Nadel sticht ein Loch von etwa einem halben Millimeter, und ein 40er Faden liegt keinen halben Millimeter breit. Was kleiner ist als ein paar Nadelbreiten im Quadrat, ist gar keine Stofffläche, sondern ein paar Stiche Überlappung. Wenn du deine Flächen mit etwas Versatz nach innen anlegst, damit kein Stoff durchscheint, ist genau das die Folge. Es ist gewollt, und der Check meckert es nicht an.

Eine Ausnahme: Ein echter Knoten wird in **jeder** Größe gemeldet. Wulst ist ein Flächenproblem — der Stoff wird brettsteif, und dafür braucht es Fläche. Eine abgelenkte Nadel ist ein Punktproblem: Genug Lagen an einer Stelle, und sie wandert oder der Faden reißt, egal wie klein die Stelle ist.

Warum ist der Punkt manchmal ein hohler Ring?

Weil der Check seit deiner letzten Änderung nicht gelaufen ist. Er leitet einen zweiten Stichplan ab, gegen den er misst, und läuft deshalb auf Anfrage statt fortlaufend. Statt eine grüne Lampe zu zeigen, die er sich nicht verdient hat, zeigt er einen hohlen Ring. Antippen, und er füllt sich.

Was steht auf der Werkzeugleiste?

- **Run / Satin / Füllung** — drei Schnellzugriff-Kacheln für Laufstich, Satin und Füllung. Jede Kachel trägt den Namen des *zuletzt benutzten Presets* dieser Stich-Art, zum Beispiel „Satin 8 mm“, und merkt sich ihn getrennt. Tippst du auf die bereits aktive Kachel, öffnet sich statt einer erneuten Auswahl das Popover **Stitch-Bibliothek**, siehe [Stitch-Presets & das HUD](#).

- **Punkte** — Digitalisieren Knoten für Knoten, siehe [Punkte & Knoten](#)
- **Text** — das Schriftwerkzeug, siehe [Formen & Text](#)
- **Formen** — kuratierte Startformen, gleiche Seite wie oben
- **Auswählen** — das Werkzeug zum Anordnen und Transformieren, siehe [Auswählen & Transformieren](#)
- ⇌ ganz unten — spiegelt die ganze Leiste auf die andere Seite, samt jedem Panel, das daneben andockt. Die vollständige Erklärung steht unter [Gesten](#).

Was ist die schwebende Leiste unten an der Arbeitsfläche?

Zwei Zeilen:

- **Anzeige-Segment** — **Relief** und **Linien** schließen sich gegenseitig aus. **Relief** zeigt den Faden so, wie er gestickt aussieht; **Linien** ist die flache Schema-Ansicht zum Digitalisieren. **Richtung** und **Pfade** sind unabhängige Umschalter und legen Stichrichtungspfeile beziehungsweise Maschinenwege darüber. Das betrifft nur die Vorschau auf der Arbeitsfläche, nie die exportierte Datei.
- **Zoom-Pille** — **-** und **+**, ein live mitlaufender Prozentwert, **Einpassen** (rahmt das aktuelle Motiv, bei leerem Projekt den ganzen Stickrahmen) und ein Sucher-Symbol, das immer den ganzen Stickrahmen rahmt, egal was ausgewählt ist.

Was zeigen Lineal und Raster?

Die Lineale am oberen und linken Rand zeigen Millimeter oder Zoll, je nach [Einheiten-Einstellung](#) [deines Projekts](#). Der Nullpunkt liegt in der Mitte des Stickrahmens. Das ganze Koordinatensystem von StitchPencil ist auf die Rahmenmitte zentriert, nicht auf die obere linke Ecke. Das wird wichtig, sobald du einmal rohe Koordinaten eines Motivs abliest.

DIE APP · KAPITEL 3

App-Einstellungen — Was kann ich einstellen?

Wo finde ich die App-Einstellungen?

Tippe in der **Galerie** in der oberen Leiste auf das **Zahnrad**. Das ist ein anderer Bildschirm als das kleine Zahnrad *innerhalb* eines Projekts — dort stehen die Projekteinstellungen. Alles hier gilt für die ganze App, in jedem Projekt.

Was steuert „Erscheinungsbild“?

Eine Auswahl aus System, Hell und Dunkel. **System** übernimmt die Einstellung deines iPads. **Hell** und **Dunkel** legen StitchPencil fest, unabhängig davon, was das iPad tut.

Darunter steht die **Akzentfarbe**: eine Reihe aus sechs Farben — Orange, Indigo, Petrol, Pink, Grün und Graphit. Die gewählte Farbe zieht durch die ganze App: Knöpfe, Rahmen, Hervorhebungen und die Marken auf der Arbeitsfläche. **Orange** ist der Auslieferungszustand und sieht genauso aus wie bisher. Die Auswahl ist bewusst kuratiert statt frei. Jeder der sechs Töne ist für den warmen hellen und für den dunklen Hintergrund geprüft.

Was macht „Mit dem Finger zeichnen“?

Standardmäßig **aus**. Dann zeichnet nur der Apple Pencil, und der Finger schiebt, zoomt und wählt aus. So hinterlässt die aufliegende Handfläche keinen versehentlichen Strich. Versuchst du bei ausgeschalteter Option mit dem Finger zu zeichnen, zeigt StitchPencil einmalig einen Hinweis und bietet an, sie einzuschalten. Du findest die Einstellung also auch ohne Handbuch.

Was macht die Einstellung „Seite der Werkzeugleiste“?

Sie legt die Werkzeugleiste an die linke oder rechte Bildschirmkante, samt aller Panels, die daneben andocken — für Rechts- oder Linkshänder. Dafür musst du nicht extra hierher: ganz unten an der Werkzeugleiste sitzt ein kleines ⇄-Symbol, das dasselbe tut, ohne dass du den Editor verlässt. Mehr dazu unter Gesten.

Was macht „Neue Objekte am Ende einfügen“?

Die Einstellung entscheidet, wo ein frisch gezeichnetes Objekt in der Ebenenliste landet. **Aus** ist die Voreinstellung: Das neue Objekt kommt direkt hinter die markierte Ebene und stickt als Nächstes — so wie in einem Zeichenprogramm mit Ebenen. **Ein** hängt jedes neue Objekt ans Ende der Liste. Dort stickt es zuletzt und deckt alles darunter ab. Ist nichts ausgewählt, hängen beide Einstellungen hinten an.

Zwei Dinge sind bei „aus“ gut zu wissen. Das eben gezeichnete Objekt wird zum Bezugspunkt für das nächste. Mehrere Striche hintereinander bleiben so beieinander, statt sich über die Liste zu verteilen. Und ein Objekt, das mittendrin einsortiert wird, kann von etwas verdeckt werden, das später stickt. Das ist richtig so und kein Fehler. Das Ebenen-Panel zeigt dir genau, wo das Objekt sitzt.

Wofür ist „Bildschirmaufnahme“?

Die App zeichnet damit jede Berührung sichtbar mit, sodass eine Aufnahme zeigt, was deine Hand getan hat. Eine Aufnahmekarte nimmt nur den *Bildschirm* auf, und der Bildschirm verrät nichts über die Hand. Ohne diese Einstellung ist ein Video vom Zeichnen ein Video von Formen, die von selbst erscheinen. Niemand sieht, ob gerade der Pencil zieht oder zwei Finger schieben.

Der **Apple Pencil** erscheint als kleiner lila Punkt, der mit dem Druck wächst. Das lohnt sich zu sehen, denn der Druck bestimmt beim Zeichnen die Breite einer Satinsäule. Ein **Finger** erscheint als breiterer türkiser Kreis. Beide ziehen eine kurze Spur hinter sich her. So ist ein Wischen als Wischen und ein Tippen als Tippen zu erkennen.

Letzte Eingabe halten legt fest, wie lange eine Berührung nach dem Abheben stehen bleibt, bevor sie verblasst — 0,2 bis 5 Sekunden. Ein Tippen dauert nur wenige Bilder. Ohne das Halten ist es weg, bevor der Zuschauer es gefunden hat.

Die Einstellung ist standardmäßig **aus**. Sie ist reine Anzeige und ändert nichts an deinem Motiv und nichts an der exportierten Datei.

Was ist der Assistent „Füllungen unter Satinrändern einpassen“?

Ist er eingeschaltet und zeichnest du eine Füllung *unter* einen geschlossenen Satinrand, den es schon gibt, rückt die Füllkante von selbst knapp unter diesen Rand. Aus zwei Schritten — erst den Satinummriss zeichnen, dann eine passende Füllung — wird einer. Schalte ihn aus, wenn du Füllungen lieber von Hand einpasst.

Was macht „Papierkorb nach 30 Tagen leeren“?

Gelöschte Projekte wandern in einen Papierkorb, statt sofort zu verschwinden. Ist die Option an (Standard), räumt StitchPencil beim nächsten Start alles weg, was älter als 30 Tage ist. Schalte sie aus, wenn gelöschte Projekte unbegrenzt wiederherstellbar bleiben sollen.

Was steht unter „Über“?

Version und Build-Datum, sonst nichts. Praktisch, wenn du während der Beta einen Fehler meldest.

Was macht „Werkszurücksetzung“, und ist das sicher?

Das ist eine **destruktive Aktion**. Sie sitzt mit Absicht hinter zwei Bestätigungen, damit sie sich nicht versehentlich auslösen lässt:

1. **Werkszurücksetzung ...** öffnet einen Dialog mit zwei getrennten Optionen:
 - **Zurücksetzen, Projekte behalten** — setzt jede app-weite Einstellung auf ihren Standardwert zurück: Stitch-Presets, HUD-Layout, Farbpaletten, alle Schalter darüber. Deine Projekte bleiben unberührt.
 - **Zurücksetzen UND alle Projekte löschen ...** — dasselbe Zurücksetzen, dazu jedes Projekt in der Galerie. Diese Option verlangt vor der Ausführung eine *zweite*, eigene Bestätigung.

Willst du nur die Einstellungen sauber neu aufsetzen — etwa um die eingebauten Stitch-Presets zurückzubekommen —, nimm die erste Option. Die zweite ist wirklich endgültig. Nach der Bestätigung gibt es kein Rückgängig.

DIE APP · KAPITEL 4

Projekteinstellungen — Stickrahmen, Einheit, Raster und Stoff

Wo finde ich die Projekteinstellungen?

Tippe im Editor oben rechts in der Leiste auf das **Zahnrad**. Es öffnet sich ein Fenster, das nicht mit den app-weiten App-Einstellungen aus der Galerie zu verwechseln ist. Alles hier wird **in der Projektdatei** gespeichert und reist mit ihr mit — auch dann, wenn du die `.hoop`-Datei an jemanden weitergibst.

Wo ändere ich die Stickrahmengröße?

Ganz oben in den Projekteinstellungen. Es gibt vier Vorgaben (160×260, 130×180, 100×100 und 130×80 mm) sowie Felder für Breite und Höhe mit einem Knopf **Übernehmen** für ein eigenes Maß. Dieselbe Liste erscheint, wenn du ein Projekt anlegst — hier änderst du sie nachträglich.

Wie drehe ich den Stickrahmen?

Mit dem Knopf **Stickrahmen um 90° drehen** direkt unter der Rahmengröße. Tippe ihn mehrmals an für weitere Vierteldrehungen. Der Schalter **Motiv mitdrehen** daneben entscheidet, ob sich deine Zeichnung mitdreht oder stehen bleibt, während sich nur der Rahmen um sie herum dreht.

Wo stelle ich zwischen mm und Zoll um?

Mit der Auswahl **Maßeinheit** (mm / Zoll) in den Projekteinstellungen. Sie gilt **pro Projekt** und nicht app-weit: Jedes Projekt merkt sich seine eigene Einheit. Suchst du sie also im Einstellungsfenster der Galerie, findest du sie dort nicht — sie steht hier.

Wo ist das Raster?

Im Abschnitt **Raster** sitzt die Auswahl **Rasterabstand: Aus**, 1 mm, 5 mm, 10 mm oder 25 mm. Stellt du das Projekt auf Zoll, sind es ¼, ½ und 1 Zoll. Das 1-mm-Raster ist neu.

Beim Verschieben fängt die Auswahl auf den Rasterlinien. Bezugspunkt ist die linke untere Ecke des Auswahlrahmens. Die Fangweite beträgt ein Viertel des Rasterabstands, höchstens jedoch 0,5 mm. Auf feinem Raster fängt es also feiner, damit zwischen den Linien Platz zum freien Ziehen bleibt. Ziehst du weiter, übersteuerst du den Fang immer. Auf das gestickte Ergebnis hat das Raster keinen Einfluss.

Was macht „Farbwechsel minimieren“?

Ist die Option an, bündelt StitchPencil Objekte derselben Farbe in der Stickreihenfolge der Maschine. Das geschieht nur dort, wo es gefahrlos ist — also ohne zu ändern, was sichtbar über was liegt. Das spart Fadenwechsel an der Maschine. Es ist eine Optimierung über deiner Zeichenreihenfolge, kein Ersatz dafür. Unter Ebenen & Reihenfolge steht, wie die tatsächliche Stickreihenfolge angezeigt und von Hand geändert wird.

Was macht „Faden bei Sprüngen schneiden“?

Eine Auswahl **Selten** / **Normal** / **Oft** direkt unter „Farbwechsel minimieren“. Sie legt fest, wie weit der Faden von einem Objekt zum nächsten reisen darf, bevor die Maschine schneidet, statt einen Verbindungsfaden mitzuziehen.

- **Selten** — die wenigsten Maschinenstopps, dafür längere lose Fäden, die du nach dem Ausspannen von Hand abschneidest.
- **Normal** — die Voreinstellung, und für die meisten Motive die richtige Wahl.
- **Oft** — das sauberste Stickbild, dafür mehr Stopps und mehr Fadenenden zum Sichern.

Egal, was du wählst: Verbinder, die am Ende **unter späteren Stichen verdeckt** liegen, werden nie geschnitten. Da ist nichts abzuschneiden, also gibt es keinen Grund, die Maschine anzuhalten. Schneidest du viele Fäden von Hand nach, stell die Auswahl Richtung **Oft**. Hält die Maschine ständig an, stell sie Richtung **Selten**.

Was macht „Übergänge verdecken“?

Die Vorgabe für Verbinden. Eingeschaltet laufen die Verbindungen innerhalb einer verbundenen Gruppe über bereits genähten Faden, statt geschnitten zu werden: verdeckt unter später gestickter Stickerei oder doppelt auf einer Linie. Wo das nicht geht, wird trotzdem geschnitten, denn über nackten Stoff läuft nie ein Faden.

Ausgeschaltet vernäht und schneidet die Maschine nach jedem Mitglied der Gruppe. Manche nehmen die zusätzlichen Stopps lieber in Kauf als jeden doppelt gestickten Faden.

Änderst du die Vorgabe hier, gilt sie auch für die verbundenen Gruppen, die schon im Projekt liegen. Jede Gruppe kann danach weiter für sich entscheiden: Der gleichnamige Schalter sitzt am Gruppen-Inspektor.

Was macht „Intelligente Satin-Enden“?

Die Option legt Zugausgleich genau dort an, wo zwei Satinsäulen aneinanderstoßen. So zeigt die Naht keine sichtbare Lücke und keine Überlappung, sobald der Faden beim Sticken den Stoff zusammengezogen hat.

Was ist „Kreuzunterlage“?

Standardmäßig aus. Ist sie an, legt StitchPencil einen zusätzlichen Unterlage-Balken genau dort ein, wo sich zwei Satinsäulen kreuzen. Die Kreuzung steht dann stabiler unter der oberen Stichlage.

Was macht „Überlappung unter Deckschichten“?

Eine Auswahl **Eng** / **Normal** / **Großzügig**, angesiedelt unter Zielstoff, weil sie den Stoff beschreibt und nicht eine einzelne Form.

Sie legt fest, wie viel von einer Füllung unter dem deckenden Objekt stehen bleibt, wenn du Überlappungen entfernst. Schneidest du bündig ab, ziehen sich die beiden Kanten auf dem Stoff auseinander, bis an der Naht eine Lücke sichtbar wird. Lässt du zu viel stehen, stickst du Volumen, das niemand sieht. Weic-

her, dehnbarer Stoff braucht mehr. **Normal** entspricht dem, was jedes Projekt vor Einführung dieser Auswahl hatte — es ändert sich also nichts, solange du sie nicht bewegst.

Anders als ihre Nachbarn hier berechnet diese Einstellung nichts von selbst neu. Sie wird in dem Moment gelesen, in dem du **Überlappungen** ausführst, und dieser Vorgang verändert die Form des Objekts. Sie später zu ändern, macht einen bereits erfolgten Schnitt nicht rückgängig.

Was beeinflusst „Zielstoff“?

Eine Auswahl aus Webware, Jersey / Strick und Fleece / Frottee. Sie steuert Dichte, Unterlage und Zugausgleich im ganzen Projekt: Dehnbarere Stoffe bekommen automatisch mehr Unterlage und etwas mehr Zugausgleich. Dasselbe Feld erscheint noch einmal im Export-Center, sobald du ein Maschinenformat gewählt hast. So kannst du den Stoff bestätigen oder ändern, kurz bevor die Datei an die Maschine geht.

Auf Jersey und Strick rückt der Reihenabstand einer Füllung auf den Wert, der auf einem T-Shirt geschlossen sticht. Der Zugausgleich steigt etwas, und die Unterlage der Füllung wechselt zu einer, die zu dehnbarem Stoff passt. Fleece rückt noch etwas enger und behält ein vollständiges Gitter unter der Decklage, weil der Flor gehalten werden muss. Nichts davon wird in deine Objekte geschrieben: Der Ausgleich entsteht erst beim Erzeugen der Stiche. Wechselst du den Stoff zurück, stehen deine entworfenen Werte exakt wieder da. Der Fill-Inspektor zeigt den daraus folgenden Reihenabstand unter dem Dichte-Regler an. So siehst du immer, was die Maschine wirklich sticken wird.

DIE APP · KAPITEL 5

Gesten & versteckte Kniffe — was übersieht man leicht?

Manches geht in StitchPencil schneller mit einer Geste als mit einem Knopf, und an ein paar Bedienelementen läuft man leicht vorbei. Auf dieser Seite stehen sie alle zusammen.

Wie mache ich rückgängig und wiederherstellen ohne die Knöpfe oben?

Zwei-Finger-Tipp irgendwo auf der Arbeitsfläche macht rückgängig, **Drei-Finger-Tipp** stellt wieder her. Beides nur mit den Fingern: Mit dem Apple Pencil passiert dabei absichtlich nichts. Die Geste löst außerdem nicht aus, wenn sich die Finger vor dem Abheben bewegen, damit sie dem Schwenken und dem Zoomen nicht ins Gehege kommt. Seit Kurzem funktioniert der Zwei-Finger-Tipp auch im Modus **Auswählen** — vorher belegte dort schon die erste Berührung die Anordnen-Geste, und der Tipp ging verloren.

Wenn dir beim Zoomen je eine Änderung verschwindet: das war diese Geste. Von 100 % auf 50 % heraus-zuzoomen braucht mehr als einen Griff, und die kurze Zwei-Finger-Berührung *zwischen* zwei Griffen kann kurz und ruhig genug sein, um als Tipp gelesen zu werden. Eine Meldung sagt es dir dann — „Rückgängig (Zwei-Finger-Tipp)“. Abschalten kannst du die Geste unter **App-Einstellungen** → **Eingabe** → **Rückgängig und Wiederholen durch Tippen**; die Pfeile in der Leiste bleiben davon unberührt.

Was macht ein Doppeltipp mit dem Pencil?

Er wechselt zwischen **Zeichnen** und **Auswählen**. Dabei folgt er der Aktion, die du in den iPadOS-Einstellungen für den Apple-Pencil-Doppeltipp festgelegt hast. Während du Knoten bearbeitest oder ein Loch schneidest, ist er abgeschaltet, damit er keine Präzisionsarbeit unterbricht.

Wie wechsle ich die Werkzeugleiste auf die andere Seite?

Es gibt zwei Wege: die Einstellung **Seite der Werkzeugleiste** in den App-Einstellungen, oder das kleine ⇌-Feld ganz unten an der Werkzeugleiste. Tippe es an, und die ganze Leiste springt an die andere Kante, samt jedem Panel, das daneben andockt. So stellst du auf Rechts- oder Linkshand um, ohne den Editor zu verlassen.

Warum lässt sich die Arbeitsfläche mit dem Apple Pencil nicht schwenken?

Das ist Absicht. Zoomen mit zwei Fingern und Schwenken mit zwei Fingern reagieren nur auf **Finger**. Der Pencil gehört ganz dem Zeichnen und der Präzisionsarbeit und kann die Arbeitsfläche so nie mitten im Strich verschieben.

Was macht es, wenn ich den Pencil dicht über den Bildschirm halte?

Auf Geräten, die den Schwebemodus des Pencil unterstützen, zeigt StitchPencil im Punkte-Werkzeug eine mitlaufende Gummiband-Vorschau. Du siehst also, wo ein Knoten landen wird, bevor du ihn setzt.

Wie mache ich ein Stitch-Preset zum Favoriten fürs schwebende HUD?

Drücke lang auf einen Eintrag im Popover **Stitch-Bibliothek** (oder wische ihn auf) und wähle **Zum HUD hinzufügen**. Sobald mindestens ein Preset als Favorit markiert ist, erscheint ein kleiner schwebender „Puck“ auf der Arbeitsfläche. Ein Tipp darauf fächert bis zu 8 Favoriten im Ring auf. Den Puck selbst kannst du überallhin auf dem Bildschirm ziehen, seine Position bleibt gespeichert. Siehe [Stitch-Presets & das HUD](#).

Wie hefte ich eine Farbe an dieses Projekt, ohne sie einer ganzen Palette hinzuzufügen?

Drücke lang auf ein Farbfeld in einem beliebigen Katalog, dann wird es **an die Projektfarben** geheftet. Ein langer Druck auf ein bereits angeheftetes Feld im Streifen der Projektfarben nimmt es wieder heraus. Siehe [Farbe & Garn](#).

Wie ordne ich Ebenen neu an?

Drücke lang auf eine Zeile im Panel **Ebenen** und ziehe sie an ihren Platz. Einen eigenen Bearbeitungsmodus musst du dafür nicht einschalten. Siehe [Ebenen & Reihenfolge](#).

Gibt es eine Geste, um einen Blend umzuformen?

Ja. Ziehe einen Trenner auf der **Verlaufsbalken**, um neu zu verteilen, wie viel vom Verlauf jede Farbzone bekommt. Tippst du einen Trenner an, statt ihn zu ziehen, öffnet sich ein Regler für die Weichheit genau dieses Übergangs. Siehe [Blends](#).

STITCHES · KAPITEL 6

Was ist ein Stitch? — Objekte, Presets und Parameter

Was meint StitchPencil mit einem „Stitch“?

Ein **Stitch** ist die Grundeinheit in StitchPencil: ein gezeichnetes Objekt und das Rezept, das daraus echte Maschinenstiche macht. Jeder Stitch hat eine **Art** — Run, Satin oder Fill (Tatami) — und dazu die **Parameter**, die zu dieser Art gehören: Länge, Breite, Dichte, Winkel und so weiter. Die Art bestimmt, welche Parameter es überhaupt gibt. Die Parameter bestimmen, wie sich die Nadel bewegt.

Zwei verwandte, aber verschiedene Dinge heißen in der App „Stitch“. Es lohnt sich, sie auseinanderzuhalten:

- Ein **Preset** ist ein benannter Stitch zum Wiederverwenden — „Running Stitch“, „Satin 2 mm“, „Tatami 45°“ — und liegt in deiner Stitch-Bibliothek. Presets sind das, was sich die Schnellzugriff-Kacheln der Werkzeugleiste merken.
- Ein **Objekt** ist ein einzelner Stitch, den du auf die Arbeitsfläche gezeichnet hast. Im Moment des Zeichnens übernimmt es die Parameter eines Presets, ist danach aber eigenständig. Änderst du das Objekt später, ändert sich das Preset nicht. Änderst du das Preset, ändern sich die bereits gezeichneten Objekte nicht.

Wie erzeuge ich ein Stitch-Objekt?

Wähle eine Kachel auf der Werkzeugleiste — **Run**, **Satin** oder **Füllung** — und zeichne: einen Strich für Run oder Satin, eine geschlossene Form für die Füllung. Du kannst auch eine fertige Form über Formen oder Text setzen. Die Engine erzeugt den Stichplan direkt beim Zeichnen, und zwar mit dem Preset, das gerade auf der Kachel aktiv ist. Punkte ist der vierte Weg: Knoten für Knoten gesetzt statt freihand gezogen, für dieselben drei Arten.

Wie ändere ich die Einstellungen eines Stitch nachträglich?

Wechsle zu **Auswählen** und tippe das Objekt an. Sein Inspektor öffnet sich, und jeder Parameter lässt sich sofort ändern. Ziehst du an einem Regler, werden die Stiche auf der Arbeitsfläche neu erzeugt. Du siehst also immer das echte Ergebnis, keine Vorschau. Es ist derselbe Inspektor, egal ob das Objekt aus einem eingebauten Preset, aus einem eigenen oder aus freier Hand entstanden ist.

Regler sind nicht der einzige Weg. Tippe auf die Zahl neben einem Parameter, dann öffnet sich dort ein Ziffernblock. Er zeigt den aktuellen Wert, die Einheit und den erlaubten Bereich, bevor sich etwas ändert. Tippst du 3,8 ein, bleibt es 3,8 — kein Ziehen für einen Wert, den du schon kennst. Ein Wert außerhalb des Bereichs wird nicht abgelehnt, sondern auf den nächstmöglichen gesetzt. Die iPad-Tastatur fährt nie hoch, und der Regler bleibt neben dem Block sichtbar.

Was bedeuten die gemeinsamen Parameter, Art für Art?

Die drei Arten teilen sich keinen gemeinsamen Parametersatz. Jede beantwortet die Frage „wie dicht decke ich das mit Faden“ auf ihre eigene Weise:

Art	Kernparameter	Was sie steuern
<u>Laufstich</u>	Stichlänge, Durchgänge	Wie weit die Einstiche entlang der Linie auseinanderliegen; wie oft die Linie noch einmal gestickt wird (3 Durchgänge und mehr = Bean Stitch)
<u>Satin</u>	Breite, Dichte (automatisch), Zugausgleich	Wie breit die Satinsäule ist; wie eng die Zickzacks liegen (folgt automatisch der Breite); wie weit die Säule verbreitert wird, um den Zug des Stoffs auszugleichen
<u>Füllung</u> / <u>Tatami</u>	Winkel, Dichte, Stichlänge, Muster	Die Richtung der Füllreihen; der Abstand <i>zwischen</i> den Reihen; der Abstand <i>innerhalb</i> einer Reihe; das Versatzmuster der Reihen (Diagonal/Brick/Scatter/Wave/Chevron/Ring)
<u>Sashiko</u>	Motiv, Größe, Winkel, Stichlänge	Welches Gittermuster die Form bedeckt; die Zellgröße des Gitters; seine Drehung; der Abstand der Laufstiche entlang der Gitterlinien

Eines gilt für alle: **Zu dicht** verschwendet Garn, bremst die Maschine und kann leichten Stoff versteifen oder sogar zerreißen. **Zu spärlich** wirkt dünn und lässt Lücken in der Deckung. Jedes mitgelieferte Preset ist auf eine vernünftige Mitte eingestellt, damit du diese Balance nicht bei null suchen musst.

Haben alle Arten eine Unterlage, und wo ist sie?

Satin und Füllung haben eine. Ein Laufstich hat nichts zu stabilisieren und braucht deshalb keine. In beiden Fällen sitzt im Inspektor des Objekts ein Umschalter **Unterlage** mit den Stufen **Automatisch** / **Leicht** / **Standard** / **Fest** / **Benutzerdefiniert**. Die Namen sind gleich, die Durchgänge darunter nicht: Eine Satinsäule und eine Fläche brauchen unterschiedliche Stütze. Die Einzelheiten stehen auf den Seiten Satin und Füllung.

Rührst du die Einstellung nie an, richtet sich **Automatisch** nach dem Zielstoff deines Projekts. Für die meisten Arbeiten ist das die richtige Antwort.

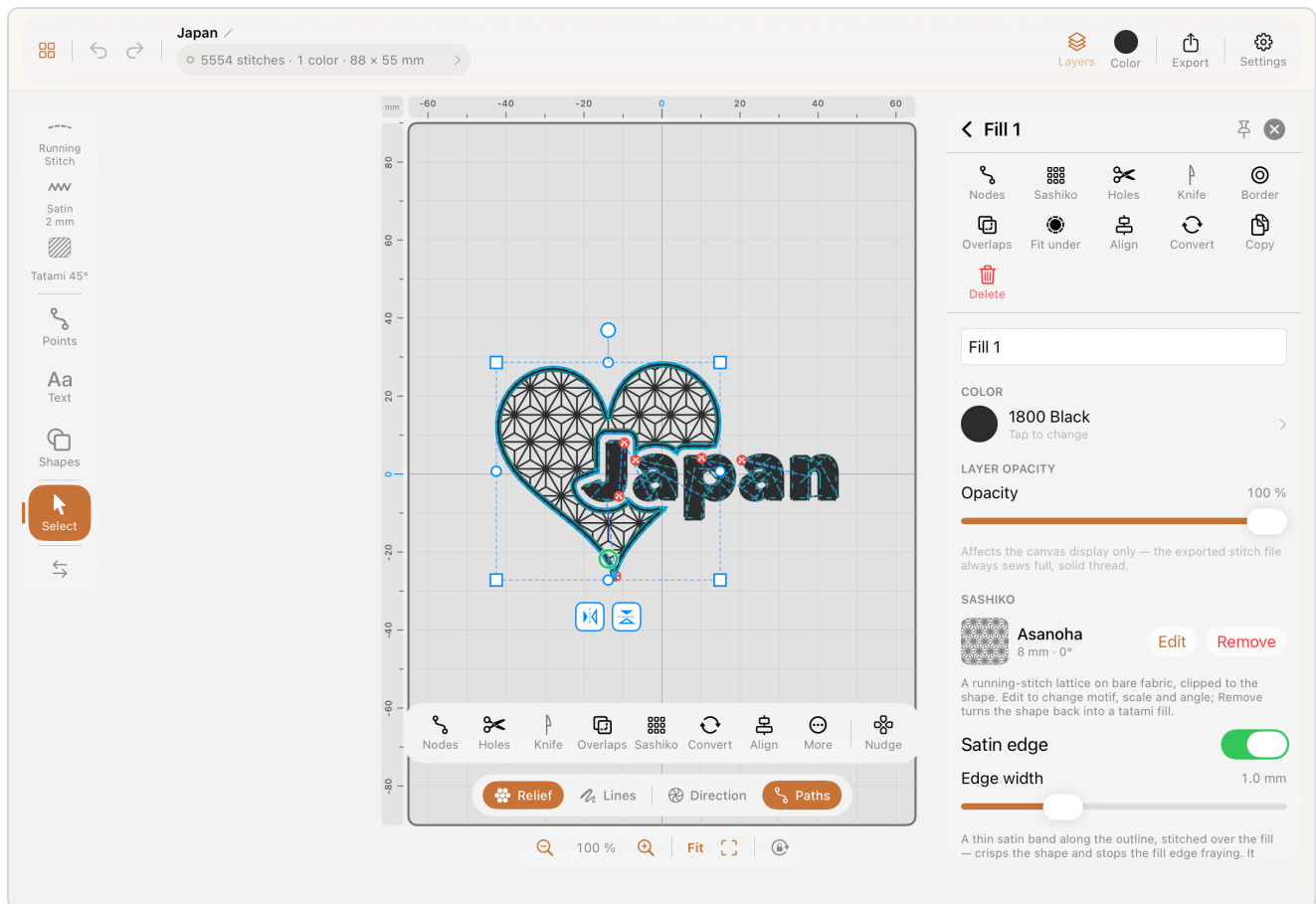
Wo fängt ein Objekt an zu sticken?

An seinem **Einstiegspunkt**, dem kleinen grünen Kreis auf dem Umriss, der erscheint, sobald das Objekt ausgewählt ist. StitchPencil wählt ihn selbst (hohler Ring), und du kannst ihn überallhin auf dem Umriss ziehen, um ihn selbst festzulegen (gefüllter Kreis). Das ist wichtig, weil er entscheidet, wo die eine sichtbare Naht des Objekts liegt. Siehe Auswählen & Transformieren.

Zählen Deckkraft oder Farbe als „Stitch“-Einstellung?

Farbe und **Ebenen-Deckkraft** gibt es bei jedem Objekt, egal welcher Art. Zum Rezept gehören sie aber nicht: Die Farbe sagt, in welchem Garn gestickt wird, und die Deckkraft dimmt nur die Vorschau auf der Arbeitsfläche. Die exportierte Datei stickt immer volles, deckendes Garn. Siehe Farbe & Garn und Ebenen & Reihenfolge.

Unten siehst du den Inspektor eines Füllungs-Objekts. Der Sashiko-Bereich, der Umschalter für die Satinkante, Farbe und Deckkraft sitzen alle im selben Panel, das oben beschrieben ist:



Inspektor eines Füllungs-Objekts mit Farbe, Ebenen-Deckkraft und Sashiko-Einstellungen

STITCHES · KAPITEL 7

Laufstich — Länge, Durchgänge und Bean Stitch

Wofür ist das Run-Werkzeug?

Es stickt eine einfache Linie aus geraden Stichen entlang deines Strichs — für Konturen, feine Details oder als Verbindung zwischen zwei Objekten. Auf der Werkzeugleiste ist es die erste Schnellzugriff-Kachel, und es merkt sich das zuletzt benutzte Laufstich-Preset.

Was macht „Stichlänge“?

Sie legt den Abstand zwischen zwei Einstichen entlang der Linie fest. Kurze Längen um 2 mm wirken dichter und feiner. Längen von 3 bis 4 mm sticken schneller und brauchen weniger Garn, wirken aus der Nähe aber größer. Eine kurze Stichlänge folgt außerdem engen Kurven genauer, weil die Linie aus mehr und kürzeren geraden Stücken zusammengesetzt wird.

Was sind „Durchgänge“, und was ist Bean Stitch?

Durchgänge legen fest, wie oft die Nadel dieselbe Linie abfährt. **1×** ist ein einfacher Laufstich. **3×** und **mehr** ist das, was als **Bean Stitch** oder Triple Run bekannt ist: Die Maschine geht über jedes Stück vor, zurück und wieder vor. Die Linie wird dadurch sichtbar dicker und kräftiger als bei einem einzelnen Durchgang. StitchPencil bietet 1, 2, 3, 5 und 7 Durchgänge an; 3 ist der klassische Wert für Bean Stitch.

Beeinflussen Pencil-Druck und Glättung einen Laufstich?

Ja, eingestellt wird beides aber nicht hier, sondern je Stitch-Preset im Abschnitt **Pencil** des Stitch-Editors. Die Glättung nimmt kleines Zittern der Hand aus deinem Strich, und der Druck kann die Linienstärke schon beim Zeichnen steuern, sofern deine Hardware das unterstützt. Wo diese Einstellungen liegen, zeigt [Stitch-Presets & das HUD](#).

Wann nehme ich Run statt Satin für eine Kontur?

Run ist richtig, wenn du eine dünne Linie mit dem Gewicht eines einzelnen Durchgangs willst. Auch für einen Verbindungsweg zwischen zwei Formen, der im fertigen Stück nicht zu sehen ist, nimmst du Run. Willst du dagegen ein kräftiges, gefülltes Band aus Stichen entlang eines Strichs, ist [Satin](#) das Werkzeug.

STITCHES · KAPITEL 8

Satin — Breite, Dichte und Kantenverhalten

Wofür ist das Satin-Werkzeug?

Eine Zickzack-Säule aus Stichen, die die Breite deines Strichs ausfüllt — der Klassiker für Buchstaben, Ränder und kräftige Umrisse. Du zeichnest einen Strich, und StitchPencil baut daraus die beiden Kanten der Satinsäule.

Satin geht auch andersherum: Du zeichnest einen geschlossenen **Umriss**, und die Form bestimmt die Breite. Das ist die Satinfläche, gedacht für Pupillen, Blätter und Blütenblätter.

Was steuert „Breite“, und ist die Dichte automatisch?

Die Breite ist die Dicke der Säule in Millimetern, gemessen von einer Kante zur anderen. Eine schmale Säule wirkt wie eine feine Linie, eine breite wie ein kräftiges, geschlossenes Band. Die Dichte — wie eng die Zickzacks entlang der Säule sitzen — folgt der Breite von selbst. Der **automatische Stichabstand** gibt einer breiteren Säule proportional mehr Abstand, damit sie nicht absurd dicht wird. In der Praxis heißt das: Du stellst die Breite ein, und die Säule wirkt dicker oder dünner, bleibt dabei aber gleichmäßig. Einen passenden Dichtewert musst du nicht dazusuchen.

Die Breite reicht von 1 bis 20 mm. Kein Maschinenformat trägt einen Stich von viel mehr als etwa 12 mm in einem Zug, und in der Praxis hängt sich ein Stich deutlich über 10 mm auf. Eine breite Säule stickt StitchPencil deshalb als gestaffelte Teilung: mehrere schmalere Durchgänge nebeneinander, deren Einstiche versetzt liegen, damit sie sich nicht als Naht abzeichnen.

Über Schaum hält die Teilung so lange wie möglich zurück, bis 12 mm. Ein Einstich mitten in einer Puff-Säule drückt die Kuppel zusammen, statt sie zu überspannen. Über 12 mm wird auch eine Schaum-Säule geteilt, und sie kommt in der Mitte platt heraus — der Design-Check warnt dich, bevor es die Maschine tut.

Was ist Zugausgleich, und warum skaliert er mit der Breite?

Sticken zieht den Stoff in Richtung des Zickzacks leicht zusammen. Die Satinsäule wirkt auf dem Stoff dann schmaler, als sie auf dem Bildschirm aussieht. Der Zugausgleich verbreitert die digitalisierte Säule ein wenig und gleicht das aus. Er wächst **proportional mit der Säulenbreite**, denn eine breite Säule zieht stärker zusammen als eine dünne.

Was bedeuten die Unterlage-Festigkeitsoptionen?

Automatisch / Leicht / Standard / Fest / Benutzerdefiniert — die Unterlage ist ein tieferliegender Durchgang. Er stabilisiert den Stoff, bevor die sichtbare Satin-Decklage darauf kommt. Festere Stufen legen mehr Unterlage-Stiche, für dehnbaren oder locker gewebten Stoff.

- **Automatisch** — schmale Säulen bekommen einen Mittellauf und einen Zickzack, breite zusätzlich einen Randlauf entlang beider Kanten. Wo diese Schwelle liegt, richtet sich nach dem Zielstoff deines Projekts.

- **Leicht** — nur Mittellauf.
- **Fest** — der volle Aufbau (Randlauf, Mittellauf, Zickzack) bei jeder Breite.
- **Benutzerdefiniert** — du wählst die einzelnen Durchgänge selbst.

Wann sollte ich Benutzerdefiniert bei der Unterlage einsetzen?

Wenn eine bestimmte Säule etwas braucht, das die Leiter nicht hergibt: eine breite Säule mit nur einem Randlauf zum Beispiel, oder einen Zickzack ohne Mittellauf darunter. **Benutzerdefiniert** öffnet Umschalter für die drei Unterlage-Typen, und zwar **schon mit dem, was die Leiter gerade für dieses Objekt gebaut hat**. Du startest also von dem, was du hast, nicht von einem leeren Blatt.

Der Aufbau stickt immer in derselben Reihenfolge, egal in welcher Reihenfolge du die Kästchen ankreuzt: Randlauf, Mittellauf, Zickzack. Sehr schmale Säulen lassen den Zickzack automatisch weg. Bei dieser Breite gäbe er nur lose Ausreißer.

Was macht der 3D-Schaum-/Puff-Modus?

Über Stickschaum zu sticken ist keine Satin-Einstellung mehr, sondern ein **Puff-Bereich**. Zu dieser Ebenengruppe gehört der Schaum mit allem, was er braucht: die Kontur zum Auflegen, der Maschinenstopp, der Heftlauf, der den Schaum perforiert, die Deckdichte und die Entscheidung an jedem offenen Ende. Wähle deine Säulen aus und nimm **Umwandeln** → **3D-Puff**.

Dafür gibt es eine eigene Seite: 3D Puff — über Schaum sticken.

Breiter Satin ohne Schaum ist eine eigene Sache: Oberhalb der normalen Schwelle bekommen breite Säulen automatisch eine gestaffelte Teilung — mehrere schmalere Durchgänge statt eines sehr breiten, damit sie stickbar bleiben.

Was ist ein Dichteverlauf (Accordion Fading)?

Eine zweite Farbe, gemacht aus Stoff statt aus Garn. Der Stichabstand wandert entlang der Säule von deiner eingestellten Dichte zu einem lockereren Wert. Die Decklage öffnet sich, und durch die Lücken zeigt sich das Material, auf dem du stickst. Ein Garn, eine Breite — nur der Rhythmus ändert sich.

Fünf Stufen im Regler **Dichteverlauf**, kein Kurven-Editor: Die Form steckt im Profil, und du wählst nur, in welche Richtung sich die Säule öffnet.

- **Aus** — eine gewöhnliche Satinsäule, unverändert.
- **Ausblenden** — öffnet sich zum Ende der Säule hin.
- **Einblenden** — öffnet sich zum Anfang hin.
- **Beide Enden** — dicht an beiden Enden, offen in der Mitte.
- **Feder** — öffnet sich in Bändern und wirkt wie Fell oder Federn.

Drei Dinge folgen automatisch, sobald ein Verlauf aktiv ist:

- **Der automatische Stichabstand tritt zurück**. Er hält die Dichte gleichmäßig, während eine Säule breiter wird. Beim Verlauf *ist* die Ungleichmäßigkeit der Effekt.

- **Die Unterlage dünnt mit der Decklage aus**, im selben Verhältnis statt um einen festen Betrag. So bleibt sie nie dicht unter einer Stelle, die sich öffnen soll.
- **Die Unterlage bleibt aus den offenen Abschnitten heraus**. Stütze, die durch die Lücken durchscheint, macht den Effekt zunichte, also bekommen die offenen Zonen keine. Ist ein verdeckter Abschnitt lang genug, um ein eigenes Garn zu lohnen, stickt ihn die Maschine als eigenen Durchgang und schneidet, bevor sie zur Decklage weiterfährt.

Weil der Stoff die halbe Arbeit übernimmt, braucht das Kontrast: Ein Verlauf über garnfarbenem Stoff zeigt nichts.

Kann der Verlauf ein ganzes Wort erfassen statt jeden einzelnen Buchstaben?

Ja — das ist der Unterschied zwischen **Dichteverlauf** auf einem einzelnen Objekt und auf einer **Gruppe**. Ein Verlauf pro Buchstabe wirkt eher wie ein Fehler als wie ein Effekt. Setzt du ihn auf der Gruppe, läuft er über die ganze Gruppe entlang ihrer längeren Seite, und die Buchstaben öffnen sich nacheinander.

Was passiert an einer engen Kurve oder scharfen Ecke?

Drei Dinge, alle automatisch.

Short-Stitch verteilt die Einstiche an der inneren Kante einer engen Kurve oder Kappe, damit sich die Stiche dort nicht übereinandertürmen.

Eine Ecke wird gehrt oder gekappt, je nachdem, wie scharf sie abbiegt — nach derselben Regel wie die großen Desktop-Programme. Am meisten fiel das auf, wenn es fehlte: Eine Satinsäule entsteht, indem man von ihrer Mittellinie aus seitlich heraustritt, und an einer Ecke muss die äußere Kante *über* den Eckpunkt hinauslaufen, damit die Spitze entsteht. Je schärfer der Winkel, desto weiter. Ohne das kommt die Ecke stumpf heraus, und die Spitze eines V, eines M, eines Sternstrahls oder eines Blatts fehlt schlicht.

- **Gehrt** — die beiden Schenkel treffen sich in einem Punkt, und das Band läuft über den gezeichneten Eckpunkt hinaus, um ihn zu bauen. Das bekommt eine mittlere Ecke, und das hält die Spitzen eines Sterns scharf.
- **Gekappt** — müsste die Spitze weiter als zwei halbe Bandbreiten über die Ecke hinausreichen, wird sie stattdessen abgeschrägt, und die Sprossen fächern um ein einzelnes inneres Knie. Genau so setzt ein Handpuncher eine Spitze — und deshalb steht eine sehr scharfe Spitze nicht als nadelbrechender Speer davon.

Einschalten musst du dafür nichts, und falsch einstellen kannst du auch nichts. Eine **Warnung** erscheint nur, wenn die Säule wirklich zu breit ist, um sich um eine so enge Kurve zu legen — die Innenkante zöge sich zu einem Stern zusammen. Sie nennt den gemessenen Radius und kann die Stelle auf der Arbeitsfläche markieren.

Warum bleibt der Breitenregler stehen, und was ist der orange Teil der Skala?

Zwei verschiedene Grenzen, mit zwei verschiedenen Bedeutungen.

Der orange Bereich ist die Randgrenze — eine Markierung, keine Wand. Dahinter umrandet ein so breites Band die Form nicht mehr, sondern deckt sie: Die Strahlen eines Sterns treffen sich in der

Mitte, und aus der Kontur wird ein Klumpen. Der Regler geht trotzdem dorthin, denn ein bewusst fettes Band ist eine legitime Entscheidung, und eine Zeile darunter sagt, was passiert — für eine wirklich massive Form ist eine Tatami-Füllung der sauberere Weg. Wo die Marke sitzt, hängt von der Form ab: Einem 40-mm-Stern geht bei etwa 6 mm der Platz aus, einem gleich großen Kreis erst weit jenseits von 30.

Der harte Anschlag ist die Eckengrenze, und dort weigert sich der Knopf tatsächlich. Die schärfste Ecke einer geschlossenen Form kann nur so viel Band tragen, bevor die Geometrie nicht mehr baubar ist — bei demselben 40-mm-Stern rund 10,7 mm. Schiebst du dagegen, bleibt der Regler stehen, und beim Loslassen erscheint einmal der Hinweis „Breite endet bei 10,7 mm — breiter können die Ecken das Band nicht tragen.“ Die Zahl von Hand einzutippen führt zur selben Antwort. Das ist auch der Grund, warum eine Form beim Weiterziehen nicht mehr zu einem undefinierten Gebilde zerfällt.

Formen ohne scharfe Ecken haben gar keinen Anschlag — die 120°-Ecken eines Sechsecks binden nie, dessen Regler läuft über den ganzen Bereich.

Wird das Band breiter, wenn ich ein Satin-Objekt skaliere?

Nein. Ein Band, dessen Breite eine **Einstellung** ist — die gleichmäßigen Bänder aus dem Formen-Werkzeug und aus gezeichneten Ringen —, behält seine Millimeter beim Skalieren. Zieh einen 3-mm-Stern von 44 mm auf 60 mm Breite, und es sind immer noch 3 mm Satin; nur die Form ist gewachsen. Das ist es, was die Maschine interessiert, und so machen es die Desktop-Programme auch.

Die Ausnahme ist ein Band, dessen Breite die **Zeichnung selbst** ist: ein mit Druck gezeichneter Strich, Breiten je Knoten aus dem Punkte-Werkzeug und Schrift. Dort gehört die Breite zum Bild und skaliert mit.

Dichte, Stichlänge und Zugausgleich sind in jedem Fall physische Millimeter und skalieren nie — die Stichzahl passt sich von selbst an.

Wie steuere ich Punkt für Punkt, wo die Kanten der Satinsäule verlaufen?

Wechsle zum Punkte-Werkzeug und nutze dort den Umschalter **Linie** / **Paare**. Mit **Paare** setzt du die beiden Kanten unabhängig voneinander, statt sie aus einem einzelnen Mittellinien-Strich abzuleiten.

Wie hängt Satin mit Sashiko zusammen?

Ein **geschlossener** Satin-Rand kann eine Sashiko-Füllung darunter in einem Zug aufnehmen. Ein *offener* Satin-Pfad kann das nicht — den müsstest du erst in eine Füllung umwandeln. Die genaue Regel steht auf der Sashiko-Seite.

Kann ich eine Satinsäule in Laufstiche entlang der Säule verwandeln?

Ja — **Umwandeln** → **Run** fragt jetzt nach der Anzahl, bis zu sechs.

1 Run (Mitte) ist das, was Umwandeln → Run immer schon getan hat: eine Linie durch die Mitte. Bei mehr verteilen sie sich gleichmäßig über die Breite des Bandes — drei liegen bei einem Sechstel, der Hälfte und fünf Sechsteln.

Die Linien folgen den Sprossen der Säule. Deshalb halten sie ihren Abstand auch in der Kurve und in einer Gehrung — wo eine versetzte Mittellinie sich an der Innenseite selbst überschlagen würde. Keine liegt gen-

au auf einer Schiene: Ein Laufstich auf der Kante einer Form liest sich als Wackeln und fällt in der Kurve zur Hälfte heraus.

Gut für einen gesteppten Eindruck, für einen Strich mit zwei oder drei Durchgängen — oder für ein Band, das für Satin zu breit ist für den Stoff, den Du hast.

STITCHES · KAPITEL 9

Fill (Tatami) — Winkel, Dichte und Füllmuster

Wofür ist das Fill-Werkzeug?

Eine geschlossene Fläche, randvoll gefüllt mit Reihen gerader Stiche — der übliche Weg, um eine größere Fläche zu decken. Zeichne eine geschlossene Form (oder nimm eine aus [Formen](#)) und wähle **Füllung** aus der Werkzeugleiste.

Wie sieht es tatsächlich aus, wenn ich die Dichte erhöhe oder verringere?

Die Dichte ist der Abstand zwischen einer Stickreihe und der nächsten. Drehst du sie herunter, also auf einen kleineren Millimeterwert, rücken die Reihen enger zusammen: vollere, deckendere Fläche, mehr Garnverbrauch, und auf leichtem oder dehnbarem Stoff mehr Versteifung. Drehst du sie hoch, wird die Füllung schneller und leichter, aber ab einem bestimmten Punkt scheint der Grundstoff zwischen den Reihen durch. Einen allgemein „richtigen“ Wert gibt es nicht. Das ist eine Abwägung, die du pro Stoff und pro Motiv triffst — deshalb ist es ein Regler und keine feste Konstante.

Was ist der „Satinkante“-Umschalter, den ich bei manchen Fill-Objekten sehe?

Ein dünnes Satinband, entlang der Kontur der Füllung gestickt, im selben Garn wie die Füllung selbst. Es schärft die Kante und verhindert, dass der rohe Rand der Füllung ausfranst — ohne dass du dafür ein eigenes Rand-Objekt brauchst. Schaltest du es ein, erscheint der Regler **Kantenbreite** für die Breite dieses Bandes; üblich ist recht dünn, um 1 mm. Das ist etwas anderes als ein ausdrücklicher Rand: Die Satinkante ist ein leichter, gleichfarbiger Abschluss, der direkt im Fill-Objekt steckt.

Was macht „Winkel“, und was, wenn meine Form sich krümmt?

Er gibt jeder Reihe der Füllung eine feste Richtung. Bei einer Form, die sich krümmt — einer Banane, einem welligen Band — sieht ein einzelner Winkel auf einem Teil der Form falsch aus. Zeichne dann stattdessen eine **Flusslinie**, direkt unter dem Winkel-Regler. Die Reihen folgen dann der Krümmung statt einer geraden Kompassrichtung.

Was steuern Dichte und Stichlänge?

Die **Dichte** (Reihenabstand) legt fest, wie eng die parallelen Stickreihen beieinanderliegen. Enger heißt vollere Deckung, aber auch mehr Garn und mehr Versteifung. Die **Stichlänge** legt den Abstand der Einstiche *innerhalb* jeder Reihe fest.

Die beiden sind weniger austauschbar, als es aussieht. Die Deckung hängt **allein von der Dichte** ab: Das Garn pro Quadratmillimeter ist exakt eins geteilt durch den Reihenabstand, die Stichlänge geht da nicht ein. Die Stichlänge ändert nur, wie viele Einstiche dasselbe Garn kostet. Ein Reihenstich von 4 mm legt genauso viel Garn wie einer von 2,5 mm, mit etwa einem Drittel weniger Löchern im Stoff. Auf Jersey sieht das meist besser aus, nicht schlechter. Wirkt eine Füllung also dünn, verenge die Dichte. Den Stich zu verlängern oder zu verkürzen schließt sie nicht.

Warum scheint mein Stoff trotzdem durch — und wie hoch soll die Dichte sein?

Auf Jersey mit gewöhnlichem 40er-Garn schließt sich die Deckung bei einem Reihenabstand nahe **0,20 mm**, und der Übergang ist abrupt: 0,22 mm sprenkelt noch. Die werkseitigen Tatami-Presets starten bei **0,25 mm**, dem richtigen Wert für stabile Webware. Auf Jersey verengt die App ihn für dich — deshalb ist die Stoff-Einstellung so wichtig.

Ändert die Garnstärke die Dichte, die ich brauche?

Ja, und die App kann nicht wissen, welche Spule auf deiner Maschine sitzt. Das stellst du ein. Die Zahl auf der Konusspule (40, 60, ...) ist ein Feinheitsmaß, keine Länge: höher heißt feiner. Sie beschreibt die Masse pro Längeneinheit, und die *Breite* eines Garns — die den Stoff tatsächlich deckt — wächst mit der Quadratwurzel daraus. Ein 60er legt sich deshalb etwa 80 % so breit wie ein 40er und will etwa 80 % des Reihenabstands, um genauso zu decken.

Ausgehend von 0,20 mm für 40er ergibt das eine Faustregel. Nimm sie als Ausgangspunkt und stick eine Probe mit deinem eigenen Garn:

Garn	Reihenabstand für vergleichbare Deckung
30er (dicker)	~0,23 mm
40er	0,20 mm
50er	~0,18 mm
60er	~0,16 mm

Der Dichte-Regler geht bis 0,15 mm herunter, für feineres Garn ist also Platz. Der automatische Stoffausgleich verengt von sich aus nur bis zu einem gewissen Punkt; einen Wert, den du selbst darunter setzt, behält die App genau so. Denk an den Rest der Einrichtung: Feineres Garn will meist eine feinere Nadel, und dieselbe Fläche braucht mehr Meter davon.

Zwei Dinge folgen daraus. Wirkt deine Füllung auf einem T-Shirt offen, prüfe, ob der Stoff des Projekts auf Jersey statt Webware steht. Der Ausgleich passiert nur, wenn die App weiß, worauf sie stickt. Und ein Objekt behält die Dichte, mit der es erstellt wurde. Wirkt ein älteres Motiv dünn, setz seine Dichte ausdrücklich, oder übertrag den Stil von einem frischen Objekt.

Und das offene Ende des Reglers — wofür sind 2 oder 3 mm gut?

So weit auseinander deckt eine Füllung nicht mehr, und genau darum geht es bei zwei Dingen.

Das eine ist der **Knockdown**: ein grobes Raster, das vor dem eigentlichen Motiv gestickt wird und den Flor von Frottee, Fleece oder Plüsch platt legt. Ohne ihn sinkt das Motiv zwischen die Schlingen und wirkt danach flusig. Dafür liegt der Stitch **Knockdown** in der Fill-Liste: 2 mm Reihenabstand, 0° Winkel, keine Unterlage, kein Zugausgleich. Der Winkel steht auf 0°, weil die üblichen Füllungen auf 45° liegen — das Motiv kreuzt den Knockdown dann, statt in seine Lücken zu sinken.

So benutzt du ihn:

1. Motiv fertig bauen.
2. Stitch **Knockdown** wählen und mit Formen ein Rechteck über das Motiv legen, etwas größer als das Motiv.
3. In den Ebenen ganz nach unten schieben, damit er zuerst stickt.

Zur Farbe: In der Farbe des ersten Motivobjekts verschmelzen beide zu einem Farbblock, und du sparst einen Fadenwechsel. In Stoffton verschwindet der Rand, der übers Motiv hinaussteht — das kostet dich ein Umfädeln.

Das andere ist die **offene Fläche als Wirkung**: Zwischen 1,5 und 2,5 mm mischt sich die Stofffarbe sichtbar in den Ton, statt zugedeckt zu werden.

Der Regler geht bis 3,0 mm. Zwei Dinge treten dort zurück: Der automatische Stoffausgleich lässt so grobe Raster in Ruhe — sonst hätte ausgerechnet Frottee den Knockdown wieder zugezogen. Und der Check meldet eine offene Füllung nicht mehr, wenn später etwas darüber stickt: Dann ist sie ein Fundament und kein Gesicht.

Was sind die sechs Füllmuster, und wie wähle ich?

Zu finden im Muster-Raster des Fill-Inspektors:

- **Diagonal** — das Standardgewebe, ein gleichmäßiger Zickzack
- **Brick** — ruhiger, mit versetzten Reihen wie bei Mauerwerk
- **Scatter** — verwürfelt den Reihenversatz und versteckt so sichtbare Nahtlinien
- **Wave** — die Reihen selbst wellen sich
- **Chevron** — eine zickzackende Textur
- **Ring** — Ringe, die der eigenen Kontur der Form nach innen folgen statt einer geraden Reihenrichtung. Nützlich für organische Formen, bei denen die Textur um die Form gewickelt wirken soll. Ring ist eine massive Füllung aus echten parallelen Versätzen und keine dekorative Kurvenfamilie: Die Deckung bleibt über die ganze Form gleichmäßig, und Löcher bleiben ausgespart

Bekomme ich ein Muster in die Fläche, ohne eine zweite Farbe?

Ja — das ist die Prägung, ein Block weiter unten in genau diesem Inspektor. Du zeichnest eine Linie, und die Einstiche der Füllung reihen sich darauf: In der gestickten Fläche entsteht eine Rille, für fast keine zusätzlichen Stiche. Zehn Muster sind eingebaut.

Sind Guided Fill und Sashiko in diesem Auswahlraster?

Nein, beide sind bewusst eigene Wege. Zu Guided Fill kommst du über die Flusslinien des Objekts, wie oben beschrieben. Sashiko ist ein eigener Modus mit Motivgitter. Du findest es im Aktionsraster des Objekts, nicht in dieser Musterliste — denn es ersetzt die ganze Füllung, statt nur eine Textur für sie zu wählen.

Für die Satinfläche gilt dasselbe: Sie übernimmt die ganze Deckung und ist deshalb ein Knopf unter diesem Raster (**Mit Satin füllen (drehend)**) und kein siebtes Muster. Deine Reihen-Textur wird gemerkt und kommt zurück, wenn du den Modus verlässt.

Haben Füllungen auch eine Unterlage, und was bedeuten die Festigkeitsstufen?

Ja — und auf Jersey ist das der Unterschied zwischen einer sauberen Füllung und einer, bei der der Stoff zwischen den Reihen durchscheint. Der Fill-Inspektor hat einen eigenen **Unterlage**-Umschalter mit derselben Leiter **Automatisch** / **Leicht** / **Standard** / **Fest** / **Benutzerdefiniert** wie Satin. Die Durchgänge darunter sind aber andere:

- **Leicht** — nur Randlauf, entlang der eingezogenen Kontur. Richtig für stabile Webware und kleine Formen.
- **Standard** — Randlauf plus ein grober Querdurchgang unter der Deckstickerei.
- **Fest** — Randlauf plus ein vollständiges diagonales Gitter.
- **Automatisch** — richtet sich nach dem Zielstoff des Projekts: Jersey und Flor bekommen das Gitter automatisch.
- **Benutzerdefiniert** — du wählst die Durchgänge selbst. Wie bei Satin öffnet es sich schon mit dem, was die Leiter gerade für diese Füllung gebaut hat.

Darunter sitzen zwei Regler: **Unterlage-Abstand** (1,2–3,0 mm, wie weit die Unterlage-Reihen auseinanderliegen) und **Randeinzug** (0,2–1,0 mm, wie weit innerhalb der Kontur der Randlauf bleibt, damit er nicht unter der Decklage hervorlugt).

Was macht „Überlappungen“, und gehört das hierher?

Das ist eine eigene Aktion, im Aktionsraster des Objekts und nicht im Fill-Inspektor. Sie versteckt Füllungsstiche, die am Ende unter späteren Objekten verdeckt liegen — siehe Schneiden, kombinieren & umwandeln.

STITCHES · KAPITEL 10

Satinfläche — eine Form von Kante zu Kante mit drehendem Satin gefüllt

Was ist eine Satinfläche?

Eine geschlossene Form, von Kante zu Kante mit Satin gefüllt: lange, glänzende Stiche, quer über die Form gelegt, einer neben dem anderen. Weil jeder Stich an seiner Stelle die volle Breite überspannt, folgt die Stichrichtung dem Verlauf der Form. In einer Kurve fächern die Stiche mit, an einer Verjüngung werden sie kürzer. Genau daher kommt der Glanz einer Pupille, eines Blatts oder eines Blütenblatts: Das Licht läuft über durchgehende Fäden, statt sich an den vielen kurzen Stichen zu brechen, aus denen eine Tatami-Füllung besteht.

Es ist das Gegenstück zu unserer Satinsäule: Dort zeichnest du die **Mittellinie** und stellst eine Breite ein; hier zeichnest du den **Umriss**, und die Form *ist* die Breite.

Wie erstelle ich eine?

Zwei Wege, ein Ergebnis:

- Den Stitch **Satinfläche** wählen und eine geschlossene Form zeichnen, genau wie eine Füllung. Er steht unter der **Füllungs**-Kachel, nicht unter Satin: Füllungs-Kachel antippen, noch einmal antippen, damit die Füllstiche aufgehen, und dort die Satinfläche wählen.
- Oder eine vorhandene Füllung auswählen und im Inspektor direkt unter dem Musterwähler **Mit Satin füllen (drehend)** drücken. Deine Reihen-Textur wird gemerkt; **Zurück zu Tatami** holt sie zurück.

Dahinter steckt ein einfacher Gedanke: Der Umriss wird an seinen zwei **Enden** aufgetrennt, und die beiden Hälften werden zu den Längsseiten der Fläche. Zwischen ihnen sticht die Nadel hin und her, genau wie bei einer Satinsäule zwischen deren beiden Rändern. Deshalb kennst du auch die Einstellungen wieder: Dichte und Unterlage verhalten sich hier wie bei einer Säule.

Woher kommen die Enden?

Aus der Form. Die zwei spitzesten Stellen des Umrisses sind die Enden: die Hörner einer Sichel, die Spitzen eines Blatts. Hat eine Form nur eine Spitze, etwa ein Blütenblatt mit runder Oberkante, liegt das zweite Ende genau gegenüber. Bei solchen Formen musst du also nichts einstellen.

Ist die Form mehrdeutig, oder sollen die Stiche anders drehen, zieh die zwei Griffe auf der Arbeitsfläche — den grünen und den roten Ring, dieselben Griffe, die eine Säule für Ein- und Ausstieg nutzt. Deine Enden bleiben dann am Objekt gespeichert; **Enden zurücksetzen** gibt die Wahl an die Form zurück.

Welche Formen sind dafür falsch?

Kompakte Formen. Ein Kreis oder ein Quadrat hat keine Enden, und seine Stiche liefen 20 mm von Kante zu Kante. Über der Maschinengrenze von 10 mm wird jeder Wurf in der Mitte geteilt, es stickt also

— aber als Klumpen mit einer Nahtlinie, nicht als Band. Inspektor und Design-Check sagen es dir; nimm dort eine Tatami-Füllung.

Formen mit Löchern. Ein Stich, der quer über die Fläche läuft, müsste über das Loch hinweggehen und läge dann frei auf dem Stoff. Eine Satinfläche mit Loch stickt deshalb als Tatami-Füllung, und der Check sagt dir das. Schneide die Form so, dass jeder Teil ein einfaches Band ohne Loch ist, oder lass sie als Füllung.

Kann ich sie puffen?

Ja. Eine Satinfläche geht wie eine Satinsäule in einen 3D-Puff-Abschnitt, und der Schaum liegt unter der ganzen Fläche. Ein Unterschied, und ein guter: Die Fläche hat keine offenen Enden — ihre zwei Spitzen schließen den Schaum von selbst, also braucht es keinen Endbalken, und keiner wird gestickt. Säulen im selben Abschnitt behalten ihre Kappen, Kuppen und Spitzen genau wie bisher.

Was ist mit Dichte, Unterlage und Kappen?

Dichte ist die Satindichte (0,4 mm ist die Vorgabe der Säulen). **Unterlage** ist die Satin-Leiter — leicht, standard, fest — gemessen an der mittleren Breite der Fläche wie bei einer Säule. **Kappen** gibt es hier nicht: Die Spitzen der Form sind die Kappen, an einem Punkt der Breite null gibt es nichts zu verlängern.

STITCHES · KAPITEL 11

Flow — die Stichrichtung einer Kurve folgen lassen

Welches Problem löst Flow?

Der Winkel einer Füllung ist **eine feste Richtung für jede Reihe**. Bei einer geradkantigen Form ist das genau richtig. Bei allem, was sich krümmt, sieht man den Fehler sofort: an einer Banane, einer Welle, an Haaren, an einem geschwungenen Buchstaben. Flow ersetzt diesen einen Winkel durch eine **von Hand gezeichnete Führungslinie**, und die Stickreihen biegen sich, um ihr zu folgen, statt in eine Himmelsrichtung zu marschieren. Das ist der Unterschied zwischen Reihen, die mechanisch gleichförmig wirken, und Reihen, die aussehen, als hätte sich jemand die Form wirklich angesehen.

Der Fill-Inspektor sagt es direkt:

„Anders als der Winkel-Regler (eine feste Richtung für alle Reihen) lässt eine Flusslinie die Stickreihen der gezeichneten Kurve folgen — perfekt für geschwungene Buchstaben. Zeichne mehrere Linien, um verschiedene Bereiche zu steuern.“

Wie füge ich eine Flusslinie hinzu?

Öffne den Inspektor des Objekts, gehe zum Bereich **Flusslinien** unter dem Winkel-Regler und tippe auf **Flusslinie zeichnen**. Ziehe einen Strich über die Form, in der Richtung, der die Reihen folgen sollen. Du kannst **mehrere** Flusslinien auf dieselbe Form zeichnen. Jede steuert die Reihen in ihrem eigenen Bereich. So kann eine verwinkelte Form in verschiedenen Bereichen unterschiedlich fließen, ohne dass du sie in einzelne Objekte zerlegen musst.

Kann ich eine Flusslinie nachträglich ändern?

Ja. Eine gezeichnete Flusslinie bekommt ziehbare Griffe auf der Arbeitsfläche, wie jeder andere Pfad auch. Ziehe an einem Griff, um die Kurve umzuformen, und die Füllreihen berechnen sich live neu. Damit ist Flow ein Werkzeug zum Herantasten: Zeichne eine grobe Linie und verfeinere sie durch Ziehen, bis die Reihen so liegen, wie du sie haben willst.

Funktioniert Flow auch bei Blends?

Ja, und auf zwei Ebenen. Jede einzelne Farblage in einem Blend kann ihre eigene Flusslinie haben. Und bei einem Blend aus mehreren gruppierten Fill-Objekten lässt sich die Flusslinie **einmal für die ganze Gruppe** setzen. Dann folgt jedes Mitglied derselben Führung, und du musst nicht auf jedem Teil eine eigene Linie zeichnen und mühsam abgleichen.

Funktioniert Flow bei Text?

Erst, nachdem der Text in Konturen umgewandelt wurde. Lebender, noch editierbarer Text bietet kein Flow an. Wandle die Buchstaben zuerst in Pfade um und wende Flow dann auf die entstandenen Formen an, genau wie bei jeder anderen Füllung.

Was bedeutet es, wenn ich eine Flow-Warnung sehe?

Manchmal ergeben deine Führungslinien ein Feld, das sich irgendwo zu scharf dreht oder sich selbst widerspricht. Die Reihen müssten sich dann stärker biegen, als physisch möglich ist. In dem Fall zeigt der Inspektor einen Warnhinweis und deutet auf die Stelle. Das ist eine Diagnose und keine Sperre. Sie sagt dir, dass das Ergebnis dort angestrengt aussehen kann. Meist hilft es, genau diese Flusslinie mit einer sanfteren Kurve neu zu zeichnen.

STITCHES · KAPITEL 12

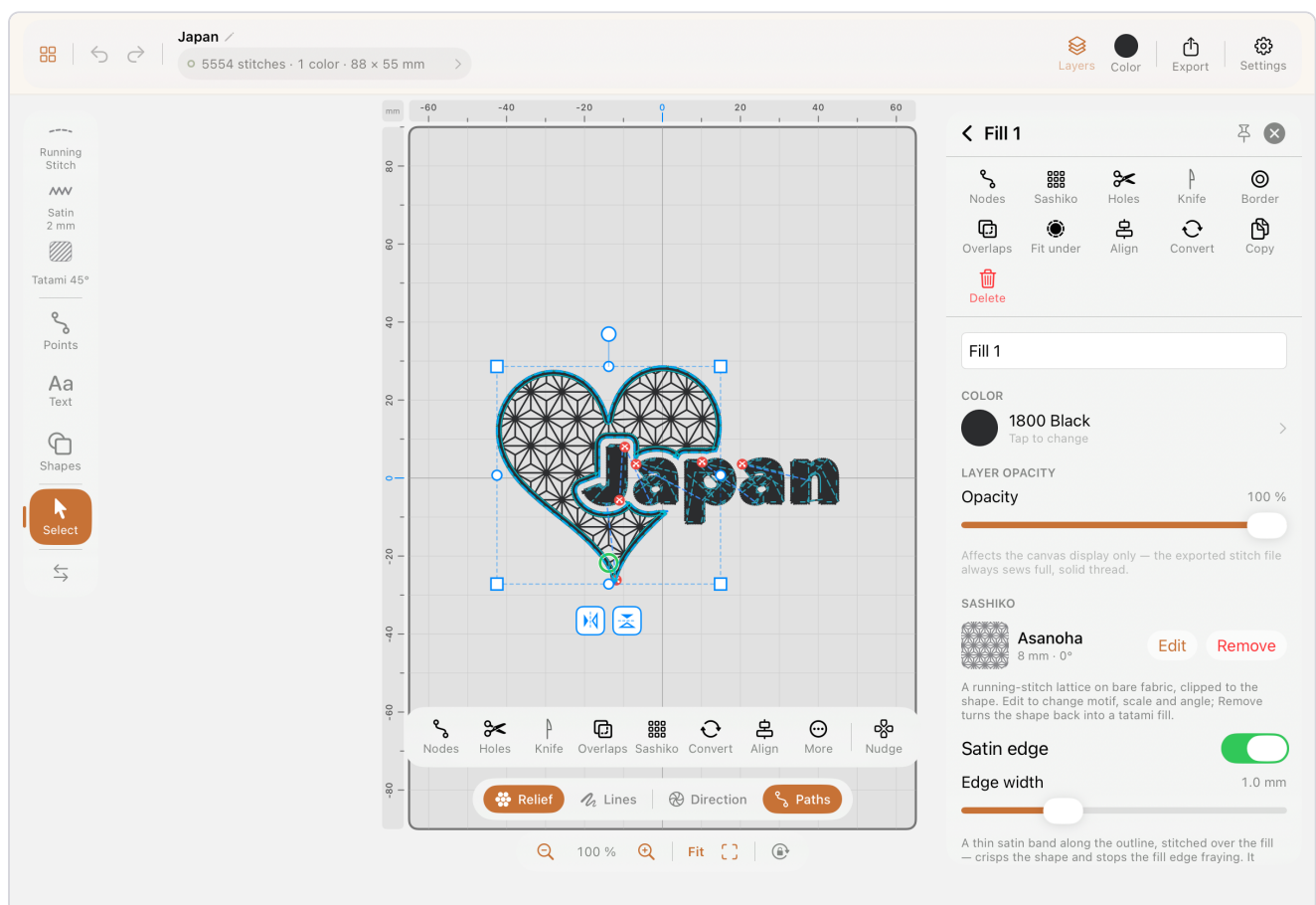
Sashiko — japanische Musterfüllungen für die Maschine

Was ist Sashiko?

Sticken im **Sashiko-Stil** (刺し子), angepasst an die Maschine. StitchPencil bedeckt eine Form mit einem von sieben traditionellen Gittermotiven und stickt sie als eine durchgehende Linie, nicht als Strich-Lücke-Strich wie beim Handsticken. Das Sashiko-Fenster beginnt mit genau diesem Hinweis, denn man erwartet leicht einen Laufstich mit echten Lücken und sieht dann etwas anderes:

„Maschinenoptimiertes Sticken im Sashiko-Stil. Die traditionelle japanische Handstich-Technik prägt das Aussehen; dieses Muster ist für Stickmaschinen angepasst.“

Ist Sashiko angewendet, zeigt der Inspektor der Füllung eine kurze Zusammenfassung — Motiv, Größe, Winkel — und einen Knopf **Bearbeiten** zurück ins volle Fenster. Er sitzt direkt neben den gewohnten Feldern für Farbe und Ebenen-Deckkraft:



Inspektor eines Fill-Objekts mit Sashiko-Zusammenfassung und dem Schalter Satinkante

Warum gibt es keine Lücke zwischen den Strichen, wie beim echten Sashiko?

Eine Maschine kann keinen Faden in der Luft hängen lassen, wie es beim Handsticken zwischen zwei Strichen geschieht. Jede Lücke bräuchte einen Fadenschnitt und einen Sprungstich. Das ist an der Maschine

langsam und sieht unordentlich aus. StitchPencil stickt das ganze Motiv deshalb als einen **durchgehenden Laufstich** und überlässt dem Gitter selbst die Musterwirkung. Darum gibt es im Fenster einen Regler für die **Stichlänge**, aber keinen für die Lücke.

Wo mache ich aus einer Form Sashiko?

Wähle das Objekt aus und tippe im Aktionsraster auf **Sashiko**. Es öffnet sich ein eigenes Fenster, nicht das Raster der Füllmuster. Sashiko ist aus diesem Raster bewusst ausgenommen, weil es die ganze Füllung ersetzt und ihr nicht nur eine Textur hinzufügt.

Was kann ich im Sashiko-Fenster wählen?

- **Motiv** — sieben Kacheln: Asanoha, Seigaiha, Amime, Tatewaku, Shippo, Kikko, Igeta. Jede Kachel ist eine echte Vorschau aus derselben Berechnung wie die Arbeitsfläche. Worauf du tippst, ist genau das, was du bekommst.

Cancel
Sashiko
Apply

Machine-optimized Sashiko-style stitching. The traditional Japanese hand-stitching technique inspires the look; this pattern is adapted for embroidery machines.

MOTIF

Asanoha

Seigaiha

Amime

Tatewaku

Shippo

Kikko

Igeta

RUN

Running Stitch
Fine Run
Bean Stitch
Heavy Bean
Basting

Scale 8 mm

Sashiko stitch length 2.5 mm

Angle 0°

829 stitches

Stitch is the spacing between needle penetrations along each line — the dots in the Asanoha tile above. The pattern looks the same on canvas either way; what changes is the stitch count, and how it sews.

A running-stitch lattice on bare fabric, clipped to the shape. One color; the motif carries the look.

Das Sashiko-Fenster mit seinen sieben Motiv-Kacheln, Tatewaku ausgewählt

- **Run** — eine Auswahl deiner eigenen Run-Presets (Running Stitch, Fine Run, Bean Stitch, Heavy Bean ...). Die Wahl setzt Stichtlänge und Durchgangszahl gemeinsam. Sashiko wird traditionell in schwerem Garn gearbeitet, und mehrere Durchgänge nach Art des Bean Stitch sind der Weg, wie eine Maschine dieses Gewicht erreicht.
- **Größe, Stichtlänge, Winkel** — drei Regler, dazu eine mitlaufende **Stichzahl**. So siehst du, was eine Einstellung kostet, bevor du dich festlegst.

Was sind die einzelnen Motive?

- **Asanoha** (Hanfblatt) — das bekannte Sechs-Punkt-Sterngitter auf einem Dreiecksraster. Das dichteste der Sammlung und das am deutlichsten sashikohafte.
- **Seigaiha** (blaue Meereswellen) — Reihen überlappender Bögen, die sich als Wellenfächer lesen.
- **Amime** (Fischernetz) — versetzte Reihen flacher Wellenbögen, ein offenes, luftiges Netz. Bei gleicher Größe deutlich leichter als Seigaiha.
- **Tatewaku** (aufsteigender Dampf) — senkrechte Linien, die in gespiegelten Paaren anschwellen und sich einschnüren. Das einzige **gerichtete** Motiv: Der Winkel-Regler dreht den Dampf. Damit ist es die natürliche Wahl, wenn das Muster der Form folgen soll und nicht nur darin liegen.
- **Shippo** (sieben Schätze) — ineinandergreifende Kreise, deren Überschneidungen Blütenblätter ausschneiden.
- **Kikko** (Schildkrötenpanzer) — die schlichte sechseckige Wabe.
- **Igeta** (Brunnenkranz) — das gewebte „#“ aus paarweisen Parallellinien.

Alle sieben Kacheln zeigen denselben Stoffausschnitt in derselben Größe. Was in der Auswahl dichter aussieht, ist auf der Form auch wirklich dichter.

Auf welche Objekte kann ich Sashiko anwenden?

Nur auf eine **Füllung** oder auf einen **geschlossenen** Satin oder Run. Das ist eine bewusste Regel und kein Fehler. Sashiko braucht eine geschlossene Fläche, über die es sein Gitter legt. Die Kontur der Füllung wird dabei zu dem Rahmen, der das Muster bis zum Rand sauber hält; bei einem geschlossenen Satin oder Run ist es dessen Kontur. Ein **offener** Satin oder Run kann das Gitter nicht tragen.

Was passiert, wenn ich Sashiko auf einen geschlossenen Satin-Ring lege?

Die Kontur bleibt, was sie ist, und das Gitter erscheint als **zweites Objekt darunter**. Der Satinrahmen stickt obenauf, das Gitter füllt die Fläche, die der Rahmen umschließt — nicht das Band des Satins selbst, sondern die Öffnung darin. Beide Zeilen tragen in der Ebenenliste ein Ketten-Symbol, dasselbe Zeichen wie eine verschweißte Gruppe.

Von da an verhalten sich die beiden wie eine Form. Ziehe, skaliere, drehe oder spiegle den Rahmen, und das Gitter kommt mit. Bearbeitest du einen Knoten an der Kontur, weil du eine Ecke vergessen hast, schneidet sich das Gitter selbst auf die neue Form zu. Du bearbeitest immer nur die Kontur, nie das Gitter für sich.

Tippst du bei derselben Kontur erneut auf **Sashiko**, bearbeitest du dieses Gitter, statt ein zweites darüberzulegen. **Entfernen** löscht es und lässt die Kontur stehen.

Ich habe einen offenen Satin-Pfad — warum lässt sich Sashiko nicht anwenden?

Wandle ihn zuerst in eine Füllung um (**Umwandeln** im Aktionsraster) und wende Sashiko dann auf diese Füllung an. Der zusätzliche Schritt ist Absicht: Ein offener Strich hat kein natürliches Innen, das das Gitter bedecken könnte. Also lässt StitchPencil dich diese Entscheidung selbst treffen, statt zu raten.

Kann ich einer Sashiko-Füllung eine saubere gestickte Kante geben?

Ja. Der Schalter **Satinkante**, den jedes Fill-Objekt hat, funktioniert auch bei einer Sashiko-Füllung. Er legt ein schmales Satinband in derselben Farbe entlang der Kontur, mit einem eigenen Regler **Kantenbreite**. Das Gitter endet dann sauber am Rand, statt einfach aufzuhören. Die allgemeine Erklärung steht unter Fill (Tatami).

Kann ich Sashiko mit einem Farbverlauf-Blend kombinieren?

Nein. Sashiko und Blend schließen sich auf demselben Objekt gegenseitig aus, in beide Richtungen gesperrt.

Funktioniert Sashiko mit Live-Text?

Nein, nur mit pfadbasierten Objekten: gezeichneten und umgewandelten Formen. Lebender, noch editierbarer Text geht nicht.

STITCHES · KAPITEL 13

Punkte & Knoten — genau digitalisieren

Wofür ist das Werkzeug „Punkte“?

Zum genauen Digitalisieren durch Antippen. Statt einen Strich freihand mit Finger oder Pencil zu ziehen, setzt du einen Knoten nach dem anderen, und StitchPencil verbindet sie. Das ist das Werkzeug der Wahl, wenn du einen Pfad genau steuern willst, oder wenn du etwas mit scharfen, bewussten Ecken nachzeichnest.

Was bedeutet der Umschalter „Linie / Paare“ bei Satin?

Setzt du Knoten für ein **Satin**-Objekt, erscheint in der unteren Leiste ein kleiner Umschalter. Bei **Linie** setzt du eine Mittellinie, und StitchPencil leitet daraus mit einer Breite die beiden Kanten der Satinsäule ab. Bei **Paare** setzt du die beiden Kanten unabhängig voneinander, Knoten für Knoten. Das hilft, wenn eine Säule sich verjüngen oder ungleichmäßig verschieben soll und eine einzelne Mittellinie mit Breite das nicht ausdrücken kann.

Macht der Pencil beim Setzen von Punkten etwas Besonderes?

Auf Apple-Pencil-Modellen mit Schwebefunktion zeigt dir das Schweben dicht über dem Bildschirm eine mitlaufende Vorschau, wo der nächste Knoten landet, bevor du ihn wirklich setzt.

Wie bearbeite ich die Knoten eines bestehenden Pfads?

Sobald ein Pfad zur Knotenbearbeitung geöffnet ist:

- **An einem Griff ziehen** bewegt einen Knoten
- **Entlang eines Segments ziehen** zwischen zwei Knoten biegt es zu einer Kurve
- **Ein Segment antippen** fügt dort einen neuen Knoten ein
- **Einen Knoten doppelt antippen** löscht ihn
- **Am orangefarbenen Griff ziehen** neben einem ausgewählten Knoten ändert, wie BREIT die Säule an dieser Stelle ist

Wie behebe ich eine Stelle, die zu breit geraten ist?

Ein Strich, den du mit dem Druck des Pencils gezeichnet hast, trägt seine Breite über die ganze Länge: dünn, wo du leicht warst, dick, wo du gedrückt hast. Meistens ist genau das gewollt. Sitzt die Linie aber gut und nur eine Stelle ist zu dick, ist der Regler für die Breite des Objekts das falsche Werkzeug — er bewegt alles.

Wähle den Knoten an dieser Stelle. Oder tippe den Pfad an, um dort einen **einzufoegen**: Er kommt mit der Breite, die an dieser Stelle ohnehin herrscht. Dann zieh am **orangefarbenen Griff**, der daneben erscheint. Er sitzt bei der halben Breite der Säule an dieser Stelle und hat auf der Gegenseite einen kleineren Zwilling. Die Änderung ist symmetrisch, die Mittellinie bleibt also genau dort, wo du sie abgestimmt hast.

Die Änderung läuft zu beiden Seiten hin wieder auf das aus, was vorher war. So bekommst du eine Schwellung oder eine Verjüngung statt einer Delle. Unter 1 mm wirkt die Decklage eher wie eine Linie als wie eine Säule, und breiter als 20 mm wird eine Säule nicht. Der Griff hält bei beiden Werten an. (Ab etwa 10 mm wird die Säule als gestaffelte Teilung gestickt, nicht als ein sehr breiter Stich, damit sie stickbar bleibt; siehe Satin.)

Blaue Griffe bewegen die Linie, orangefarbene ändern ihre Breite. Der Regler für die Breite des ganzen Objekts wirkt weiterhin auch auf eine Säule, die du an einzelnen Stellen geformt hast: Er skaliert das ganze Profil, sodass die dünnste Stelle auf dem Wert des Reglers landet und alles Geformte seine Verhältnisse behält.

Ein Buchstabe ist eckig geworden. Kann ich ihn nachträglich runden?

Ja, dafür gibt es **Glätten**. Öffne das Objekt zur Knotenbearbeitung, dann findest du im Inspektor einen Regler von 0 % (genau so lassen, wie gezeichnet) bis 100 %.

Er legt eine Kurve durch die Knoten, die du schon hast. Er verschiebt keinen davon, fügt keinen hinzu und entfernt keinen, und er zeichnet die Form nicht neu. Der Pfad läuft weiterhin durch jeden Knoten, er kommt nur in einer Kurve an und geht in einer Kurve weiter, statt zu knicken. Der Umriss bleibt also dort, wo du ihn gesetzt hast, und ein Strich, der als Kette kurzer Geraden herauskam, liest sich als eine durchgehende Biegung.

Ecken bleiben Ecken. Ein scharfer Knick gilt als gewollte Ecke — die Spitze eines V, die Innenseite eines L — und bleibt scharf, egal wie weit du den Regler aufziehst. Geglättet wird das Zittern, nicht der Entwurf.

Zieh am Regler, und die Stiche folgen sofort. Du hörst also da auf, wo es richtig aussieht, statt eine Zahl zu raten. Ein Zug ist ein Schritt für **Rückgängig**.

Bei einem O oder jedem geschlossenen Ring funktioniert es genauso, rundherum, auch über die Stelle hinweg, an der sich der Ring schließt. Dort ist keine Naht.

Bei einer Satinsäule folgen beide Kanten gemeinsam der geglätteten Mittellinie. Die Säule behält also an jedem Knoten die Breite, die du ihr gegeben hast. In einem Puff-Bereich ziehen der Platzierungsumriss und der Heftlauf mit, denn sie stammen aus derselben Form.

Glätten sitzt mit Absicht im Knoten-Editor und arbeitet an einem Objekt zur Zeit. Es ist eine Formänderung, und Formen werden je Objekt bearbeitet.

Verwechsle es nicht mit der Knoten-Aktion **Rundung erzeugen** / **Ecke erzeugen** weiter unten: Die schaltet einen einzelnen Knoten zwischen rundem und eckigem Übergang um. Der Regler wirkt auf die ganze Form.

Welche Befehle gibt es nur, solange ein Knoten ausgewählt ist?

Als Start setzen (bestimmt, an welchem Knoten die Maschine zu sticken beginnt), **Rundung erzeugen** / **Ecke erzeugen** (schaltet einen Knoten zwischen rundem und eckigem Übergang um), **Richtung umkehren** und **Punkte vereinfachen** (dünnt einen überfüllten Pfad auf weniger Punkte aus). Diese Befehle gibt es nur im Inspektor bei ausgewähltem Knoten, sonst nirgends.

Was verändert „Punkte vereinfachen“ tatsächlich?

Nur die Zahl der Knoten, nie die Form. Jeder Kandidat wird genau so gebaut, wie die Säule später gebaut wird, und dann an den Kanten gemessen, die das Objekt schon hat. Übernommen wird er nur, wenn keine Kante weiter als 0,35 mm wandert und kein Stich sich um mehr als 12° dreht. Eine von Hand gesetzte Säule mit 107 Knoten auf gerader Strecke fällt auf eine Handvoll zusammen. Das geschnittene Ende, das der Form ihre Ecke gibt, behält seinen Knoten — ihn wegzulassen würde die Kante verschieben.

Lässt sich nichts weglassen, ohne die Form zu ändern, geht auch nichts weg. Eine Meldung sagt das, statt dich rätseln zu lassen, ob der Knopf gewirkt hat.

Was bedeuten die farbigen Griffe an einem ausgewählten Knoten?

- **Blau** — der Knoten selbst. Ziehen bewegt ihn.
- **Orange** — die Breite der Säule an diesem Knoten, einer auf jeder Seite. Sie bewegen sich gemeinsam, der Knoten bleibt also mittig.
- **Lila**, an einer gestrichelten Linie — der Winkel der Stiche an diesem Knoten. Er erscheint nur an einem Ende, das wirklich schräg steht, also meist an einem Ende, das das Messer schräg angeschnitten hat. Ziehen richtet dieses Ende neu aus, der Rest der Säule bleibt stehen.

Ein grüner Ring markiert den ersten Stich, ein roter den letzten. Das sind Markierungen, keine Griffe.

STITCHES · KAPITEL 14

Formen & Text — Startformen und Schriftzüge

Was steckt im Popover „Formen“?

Eine ausgewählte Sammlung fertig stickbarer Startformen. Die erste Reihe ist die schlichte Geometrie — **Kreis, Rechteck, Dreieck, Herz** — also die Formen, die freihändig am schwersten sauber werden; danach folgen Stern, Sechseck und die übrigen, dazu eine größere Auswahl an Motiven im Icon-Stil (Tiere, Pflanzen, Alltagsgegenstände). Tippe auf der Werkzeugleiste auf **Formen**, um das Popover zu öffnen. Ein Tipp auf eine Form fügt sie in dem Stitch ein, den du aktiv hast: Ein Füllungs-Preset ergibt eine gefüllte Silhouette, ein Satin-Preset ein Konturband in dessen Breite, ein Laufstich-Preset eine Kontur. Die Strichzeichnungen der Sammlung (Kolibri, Büroklammer, Saturn und ähnliche) kommen immer als Laufstich: Ihre Pfade umranden Striche, statt eine Fläche zu umschließen — ein Satin-Band entlang eines solchen Pfades zeichnet beide Seiten jedes Strichs nach, und die Form verschwindet. Danach ist sie so editierbar wie alles, was du von Hand gezeichnet hättest: verschieben, skalieren, drehen, oder über Umwandeln in eine andere Stichart bringen.

Was ist das Text-Werkzeug, und worin unterscheiden sich die Schriften?

Tippe auf **Text**, um das Fenster für Schriftzüge zu öffnen und die nach Kategorien sortierte Schriftbibliothek zu durchstöbern. Die Schriften gehören zu zwei Familien, die sehr unterschiedlich sticken:

- **Strichschriften** (gekennzeichnet mit Bean, Heavy oder Satin) — einlinige Buchstabenformen, gestickt als Run oder Satin, gut für kleinere und feinere Schriftzüge
- **Füll- und Konturschriften** — immer als Tatami-Füllung gestickt, für kräftige, massive Blockschrift

Kann ich Text über mehrere Zeilen setzen?

Ja — Return im Textfeld beginnt eine neue Zeile. Ein Zeilenumbruch wurde früher durch ein Leerzeichen ersetzt, aus einem zweizeiligen Namensschild wurde also eine lange Zeile; jetzt ist es ein echter Umbruch.

Zwei Einstellungen erscheinen, sobald es eine zweite Zeile gibt, und bleiben verborgen, solange es nur eine ist:

- **Zeilenabstand** als Vielfaches der Versalhöhe, 1,0× bis 3,0×, mit dem sich ergebenden Abstand in Millimetern daneben. Ein Vielfaches statt einer festen Länge, damit die Zeilen beim Skalieren des ganzen Textes im Verhältnis bleiben.
- **Ausrichtung** — links, zentriert oder rechts — dafür, wie unterschiedlich lange Zeilen zueinander stehen.

Der Block wächst von der ersten Zeile nach unten, eine zusätzliche Zeile verschiebt also nichts von dem, was schon steht, und eine leere Zeile behält ihren Platz. Alles Übrige wirkt auf den ganzen Block: Breite und Neigung, der Stitch-Stil, Farben je Buchstabe, und eine gezeichnete Grundlinie, die die zweite Zeile parallel zur ersten mitnimmt, statt beide auf die Kurve zu drücken.

Kann ich eine Schrift schmaler, breiter oder schräg machen?

Ja — zwei Einstellungen im Textfenster, unter Höhe und Abstand.

Buchstabenbreite legt fest, wie breit die Buchstaben im Verhältnis zu ihrer Höhe gezeichnet werden, 50 % bis 200 %; 100 % ist die Breite, für die die Schrift entworfen wurde. So bringst du einen Namen in einen kleinen Rahmen, ohne die Buchstaben kleiner zu machen — oder füllst eine Jackenrückseite. Der eingestellte Abstand bleibt unangetastet: Er ist eine eigene Einstellung, schmalere Buchstaben schließen also nicht heimlich auch die Lücken.

Neigung legt die Buchstaben schräg, -30° bis $+30^\circ$, und gibt damit Schriften eine Kursive, die keine mitbringen. Geschert wird um die Grundlinie, die Buchstaben stehen also weiter auf der Linie, statt von ihr zu rutschen. Am Abstand ändert auch das nichts.

Breite und Neigung zurücksetzen erscheint, sobald du eines von beidem bewegt hast, und setzt beide auf die Werte der Schrift zurück. Beide Einstellungen gelten für Strich- wie Füllschriften, und ein Motiv, das vor ihnen gespeichert wurde, öffnet genau so, wie es war.

Kann ich Umlaute und Akzente verwenden?

Ja — ä ö ü, é è ê, ñ, å und die übrigen gängigen Akzentbuchstaben gehen in jeder Schrift, groß wie klein. Wo eine Schrift ohne sie gezeichnet wurde, wird das Zeichen zusammengesetzt: der Buchstabe plus sein eigener kleiner Strich, aufgesetzt auf die Schultern des Buchstabens. So stickt die Maschine einen Akzent ohnehin — die Nadel hebt zwischen Buchstabe und Zeichen ab.

Das ß ist die Ausnahme. Es ist ein eigener Buchstabe, kein Buchstabe mit Zeichen; eine Schrift hat es also oder hat es nicht — dreiundzwanzig der dreißig Strichschriften haben es, sieben nicht. Erfunden wird an seiner Stelle nichts: Kann die gewählte Schrift ein Zeichen nicht, erscheint unter dem Textfeld ein Hinweis, der es sagt und Schriften nennt, die es können. Schreib `ss` oder nimm eine dieser Schriften.

Kann ich Text auf eine Kurve setzen?

Ja, auf drei Wegen, alle unter **Grundlinie** im Inspektor der Textgruppe. Eine Grundlinie ist nur Führung — gestickt wird sie nie.

Bogen ist der schnellste Weg und der, den die meisten Wörter wollen. Der Regler sagt, wie viel Grad eines Kreises das Wort selbst einnimmt: zur einen Seite der Mitte wölbt es sich nach oben, zur anderen nach unten, bei o steht es gerade. Die Linie wird hier nicht gezeichnet, sie wird abgeleitet — der Bogen gehört also immer zu dem Wort, das darauf steht. Tippst du den Text neu, wechselst die Schrift oder die Größe, passt sich der Bogen um denselben Punkt herum neu an, statt die Buchstaben am Ende der gestrigen Kurve hängen zu lassen. Drehst du weit genug (ab etwa 280°), schließt sich der Bogen zum vollen Kreis: ein Wort, das einmal ganz herumläuft — genau das, was ein Abzeichen braucht.

Grundlinie zeichnen gibt dir den Pencil in die Hand: ein Strich, und das Wort landet darauf. Die Linie wird geglättet wie jeder andere Strich, den du zeichnest, und wenn du sie dorthin zurückführst, wo du angefangen hast, schließt sie sich zu einem Ring, um den das Wort läuft.

Aus einer Form nimmt die Linie von etwas, das schon im Motiv liegt — der Kreis aus der Formen-Bibliothek ist ein echter Kreis, den keine Hand zeichnet. Der Pfad wird kopiert, die Form bleibt also, was sie war: weiterhin gestickt, oder danach gelöscht, ganz wie du willst.

Eine gezeichnete oder geliehene Linie bekommt ein Bedienelement dazu. **Position** verschiebt das Wort an der Linie. Zieh den **Punkt auf der Grundlinie** mit dem Pencil, und das Wort wandert mit — das ist die ganze Geste; der Regler ist für den Fall da, dass es ein genauer Wert sein soll. So oder so sitzt die Mitte des Wortes dort, wo du sie hinstellst, und der ganze Zug ist ein einziger Widerrufen-Schritt. Punkt und gestrichelte Grundlinie erscheinen, solange das Wort mit **Auswählen** ausgewählt ist; der Punkt hat die Akzentfarbe der App. **Umdrehen** setzt den Text in einem Handgriff auf die andere Seite der Linie und dreht ihn herum; er startet schon auf der lesbaren Seite, du brauchst den Knopf also nur, wenn du absichtlich die andere willst — etwa die Unterseite eines Bogens. **Wieder gerade** nimmt die Linie — oder den Bogen — weg, die Buchstaben stehen wieder in ihrer Zeile.

Verschiebst, drehst oder skalierst du die Gruppe (an einem **Eckgriff**), geht eine gezeichnete Grundlinie mit und behält ihre Größe im Verhältnis zu den Buchstaben. Ein Bogen braucht das nicht: Er ist ein Winkel, und ein Winkel übersteht jede Größe. Ein **Kantengriff** verzerrt ungleichmäßig — das kann eine Schrift nicht, deshalb wird die Gruppe dabei in gewöhnliche Pfade umgewandelt; Widerrufen holt den Text zurück.

Die Buchstaben behalten die Form, die die Schrift gezeichnet hat: Jeder wird als Ganzes gedreht, nicht verbogen. Das liest sich auf einer engen Kurve besser — und wenn eine Kurve für die Größe zu eng ist, hilft ehrlicherweise eine sanftere Kurve oder kleinere Buchstaben, keine verzerrte Buchstabenform.

Kann ich Buchstaben bearbeiten, nachdem ich Text gesetzt habe?

Ja, mit **In Pfade umwandeln**. Der lebende Text wird zu gewöhnlichen Pfad-Objekten, ein Pfad je Buchstabe. Danach bearbeitest du einzelne Buchstabenformen Knoten für Knoten wie jede andere Form. Umgewandelter Text ist nicht mehr „live“: Neu eintippen kannst du ihn dann nicht mehr. Warte damit also, bis der Wortlaut stimmt. Im Ebenen-Panel steht danach eine Zeile pro Buchstabe, mit einem Pfeil zum Aufklappen des editierbaren Pfades.

STITCHES · KAPITEL 15

Stitch-Presets & das Favoriten-HUD

Was ist der Unterschied zwischen den Kacheln der Werkzeugleiste und der Stitch-Bibliothek?

Die Kacheln **Run** / **Satin** / **Füllung** auf der Werkzeugleiste sind der Schnellzugriff auf das Preset, das du zuletzt für diese Art benutzt hast. Tippst du auf die Kachel, die *bereits* aktiv ist, statt aus einem anderen Werkzeug dorthin zu wechseln, öffnet sich das ganze Popover **Stitch-Bibliothek**. Dort ist jedes gespeicherte Preset dieser Art aufgelistet.

Was kann ich mit einem Preset aus der Bibliothek machen?

Wische einen Eintrag auf für **Duplizieren**, **Löschen** oder **Bearbeiten**. Mit einem Wischen oder einem langen Druck kommst du außerdem an **Zum HUD hinzufügen** — ein Stern, der den Eintrag als Favorit für das HUD weiter unten markiert. Am Ende der Liste steht der Knopf **Neuer Stitch**, mit dem du eines von Grund auf anlegst.

Was kann ich im Stitch-Editor ändern?

Du öffnest ihn, indem du ein bereits aktives Preset antippst, oder über **Bearbeiten**. Änderbar sind der **Name** des Presets, eine rein kosmetische **Etikettfarbe** (sechs feste Felder — das ist nie die echte Garnfarbe, sondern nur eine Markierung), jeder Parameter dieser Stich-Art wie Länge, Breite, Dichte oder Durchgänge, und ein Abschnitt **Pencil**, den es nur bei Presets gibt:

- **Glättung** (Streamline) — gleicht das kleine Zittern der Hand in deinem Strich aus
- **Drucksensitivität + Intensität** — auf unterstützten Geräten läuft die Bandbreite beim Zeichnen live mit, gesteuert davon, wie fest du aufdrückst

Nur hier wohnen Druck und Glättung des Apple Pencil: pro Stitch-Preset, nicht als eine einzige app-weite Einstellung.

Kann ich ein mitgeliefertes Preset löschen?

Nein. Mitgelieferte Presets lassen sich bearbeiten und duplizieren, aber nicht löschen. So gibt es immer einen bewährten Stand, zu dem du zurückkehren kannst — notfalls über die Werkszurücksetzung.

Was ist das schwebende HUD, und wie bewege ich es?

Sobald du mindestens einen Stitch über **Zum HUD hinzufügen** als Favorit markiert hast, erscheint ein kleiner runder „Puck“ über der Arbeitsfläche. Tippst du ihn an, fächern sich bis zu 8 Favoriten im Ring auf, und du greifst darauf zu, ohne die Bibliothek zu öffnen. Den Puck selbst kannst du überallhin auf dem Bildschirm ziehen. StitchPencil merkt sich, wo du ihn abgelegt hast.

STITCHES · KAPITEL 16

Blends — Farbverläufe über bis zu drei Farben

Was ist ein Blend?

Ein Farbverlauf über bis zu **drei Farben** innerhalb einer Füllfläche. Du bestimmst, wo jede Farbe sitzt und wie weich die Übergänge dazwischen sind. Das ist nützlich für Schattierungen, für einen Himmel und für jede Fläche, die nicht wie eine flache Farbe wirken soll.

Wie mache ich aus einer Füllung ein Blend?

Tippe im Aktionsraster des Objekts auf **Blend**. Soll sich der Verlauf über mehrere Fill-Objekte zusammen erstrecken, tippe stattdessen im Aktionsraster der Gruppe darauf.

Was macht der Verlaufsbalken?

Er ist die Hauptbedienfläche und erscheint im Gruppen-Inspektor, sobald ein Blend existiert. **Ziehst du einen Trenner** zwischen zwei Farbzonen, verteilst du neu, wie viel Platz jede Farbe im Verlauf bekommt. **Tippst du einen Trenner an**, statt ihn zu ziehen, öffnet sich ein Regler für die Weichheit genau dieses Übergangs. So kann eine Grenze scharf sein und eine andere sehr weich, im selben Verlauf.

Was steuern die Regler je Farblage?

Jede Farblage im Blend hat eigene Regler für **Position**, **Weichheit** und **Intensität**, zusätzlich zu den gemeinsamen Trennern. Damit stimmst du ab, wie präsent eine einzelne Farbe im Verlauf ist, unabhängig von den anderen.

Was sind Flusslinien in einem Blend?

Dasselbe Flow-Werkzeug, das auch gewöhnliche Fill-Flächen nutzen. Du zeichnest eine Führungslinie über die Form, und die Stickreihen biegen sich, um ihr zu folgen, statt in eine feste Himmelsrichtung zu laufen. Das hilft, wenn ein Verlauf einer gebogenen Form folgen soll — einer Wange, einer Welle — statt einem geraden Winkel. In einem Blend lässt sich die Flusslinie einmal für die ganze Gruppe setzen, sodass jede Farblage derselben Führung folgt.

Kann ich den Winkel für eine ganze Gruppe geblendeter Füllungen ändern oder sperren?

Ja. Der Winkel lässt sich **auf Gruppenebene sperren**, sodass alle beteiligten Füllungen dieselbe Richtung teilen. Die Achse wird dabei automatisch neu abgeleitet, während du sie verstellst. Du musst den Winkel also nicht bei jedem Mitglied von Hand abgleichen.

Kann ich ein Blend-Rezept auf eine andere Füllung übertragen?

Ja. Kopiere das Rezept — Farben, Positionen, Weichheit — von einer Füllung und setze es auf einer anderen Füllfläche ein, statt denselben Verlauf jedes Mal neu aufzubauen.

Kann ich ein Blend mit Sashiko kombinieren?

Nein. Blend und Sashiko schließen sich auf demselben Objekt gegenseitig aus.

Der Check sagt, ein Übergang sei abrupt. Was misst er da?

Wie viele Stichreihen in der Überblendung liegen — nicht, wie breit sie ist.

Zwei Farben werden zu einem Verlauf, indem sich ihre Reihen abwechseln, bis das Auge sie nicht mehr einzeln auseinanderhält. Dafür braucht es Reihen zum Abwechseln. Fallen zu wenige Stichreihen in die Überlappung, liest sich das nicht mehr als Mischung, sondern als Streifen. Ganz unten stoßen die beiden Farben einfach an einer Kante aneinander, ganz ohne Überlappung.

Der Fund nennt die Stelle im Verlauf in Prozent, damit du weißt, wo du hinsehen musst. Zwei Dinge helfen: den Übergang im Verlaufsbalken verbreitern, oder die Dichte senken, damit mehr Reihen in die vorhandene Breite fallen.

Der Reihenabstand ist der Grund, warum derselbe Verlauf auf einem Motiv sitzt und auf einem anderen abrupt wirkt. In einen 4 mm breiten Übergang passen elf Reihen bei 0,35 mm und sechs bei 0,65 mm. Ein Blend, das bei einem Reihenabstand funktioniert, meldet sich also bei einem anderen — und ein kleines Motiv meldet, was dasselbe Rezept in doppelter Größe klaglos getan hat.

Das ist ein Hinweis, keine Grenze. Ein bewusst harter Farbwechsel ist eine legitime Gestaltung. Der Check stellt nur sicher, dass es die ist, die du gewählt hast.

STITCHES · KAPITEL 17

3D-Puff — über Stickschaum sticken

Was ist 3D-Puff?

Ein Streifen Stickschaum wird auf das Kleidungsstück gelegt, das Motiv wird **darüber** gestickt, und der Schaum, den kein Garn bedeckt, wird danach abgerissen. Übrig bleibt ein erhabener, gewölbter Buchstabe oder eine gewölbte Form — der Effekt, den du von Kappen und Collegejacken kennst.

Der Schaum tut von allein nichts. Alles hängt an der Stickerei. Sie muss dicht genug sein, um den Schaum zu verdecken, und breit genug, damit er darunter aufsteigen kann. Und sie muss den Schaum entlang der Kontur **perforieren**, damit der Überschuss sauber abbricht, statt sich zu dehnen und auszufransen. Genau diesen Punkt übersehen die meisten.

Warum ist das ein „Bereich“ und keine Option am einzelnen Objekt?

Weil ein Stück Schaum ein Stück Schaum ist. Seine Dichte, seine Kontur zum Auflegen, sein Maschinenstopp und sein Heftlauf gehören zu allen Satinsäulen, die darauf sitzen, nicht zu einer einzelnen davon. In StitchPencil ist diese Gruppe ein **Puff-Bereich**, eine Ebenengruppe mit eigenem Inspektor. Dort wird einmal entschieden, was der Schaum braucht.

Wie erstelle ich einen?

Zeichne deine Satinsäulen, dann hast du zwei Wege:

- **erst gruppieren** — die Zeilen auswählen, **Gruppieren**, dann auf der Gruppe **Umwandeln** → **3D-Puff**, oder
- alle Säulen direkt auswählen und **Umwandeln** → **3D-Puff** nehmen.

Mehrere Säulen auf einmal sind der Normalfall, nicht die Ausnahme: Ein F besteht aus drei Strichen, ein i aus Stamm und Punkt. Sie werden so oder so ein Bereich. Sind die Säulen bereits eine verbundene Gruppe, übernimmt der Bereich das.

Nur Satin kommt infrage. Eine Füllung kann nicht puffen. Der Schaum braucht eine Säule mit zwei Kanten, zwischen denen er aufsteigen kann, und eine Tatami-Fläche hat solche Kanten nicht.

Was tut die Maschine wirklich?

Der Bereich stickt vier Dinge, in dieser Reihenfolge:

1. **Die Kontur zum Auflegen.** Ein einfacher Laufstich um die Form, auf blankem Stoff. An dieser Linie richtest du den Stickschaum aus und siehst genau, wohin er gehört.
2. **Ein Maschinenstopp.** Die Maschine hält an. Du legst den Stickschaum auf (ein Streifen etwa 1,5 cm größer als das Motiv, mit Tape oder Sprühkleber fixiert) und startest wieder.
3. **Den Heftlauf.** Ein kurzer, dichter Bean Stitch genau auf der Kontur. Das ist die Perforation und der wichtigste einzelne Schritt für ein sauberes Ergebnis. Er hält außerdem den Schaum fest, bevor die erste Säule beginnt.

4. Die **Satinsäulen**, über den Schaum gestickt, mit Schaumdichte.

Kontur, Stopp und Heftlauf kannst du einzeln abschalten. Sie stehen als eigene Zeilen innerhalb der Gruppe in der Ebenenliste, du siehst also, wann jeder Schritt passiert. Schalte den Heftlauf ab, wenn du mit Sprühkleber arbeitest — nur weißt du dann, dass die Perforation mit weg ist.

Warum braucht ein offenes Ende eine Kappe?

Nimm eine Säule, die einfach in der Luft aufhört. Die Deckstiche laufen quer darüber, von Kante zu Kante, aber nichts läuft **entlang** ihres Endes. Dort gibt es keine Reihe von Einstichlöchern. Der Schaum unter der Spitze hat also nichts, woran er reißen kann: Er bleibt hängen und lugt als sichtbare Flocke unter dem Garn hervor.

Eine **Kappe** ist ein kurzer Satin-Riegel quer über das Ende. Sie hält die Schaumkante fest, und sie führt die Abrisslinie um die Ecke. So bricht der Überschuss entlang der Kontur ab, statt an der Spitze abrupt zu enden.

Was kann ich an einem Ende wählen?

Tippe auf der Arbeitsfläche eine Endmarkierung an, oder nimm die Liste im Inspektor des Bereichs. Es gibt fünf Antworten:

- **Endkappe** — der Riegel aus der Praxis. Er reicht auf jeder Seite ein Stück über die Säule hinaus, und genau darum funktioniert er: Durch diese Sicherheitsmarge hängt kein loser Stich über die Schaumkante. Die Nebenwirkung ist, dass er wie eine Serife wirkt und eine handgeschriebene Schrift wie Times New Roman aussehen lassen kann.
- **Abgerundet** — die letzte halbe Breite der Säule schließt sich innerhalb ihrer eigenen Breite. Nichts steht über, es sieht so aus, wie du es gezeichnet hast. Dafür fehlt die Sicherheitsmarge des Riegels, und ein hartnäckiger Schaumrest kann ganz an der Spitze überleben.
- **Verjüngt** — die Säule läuft über etwa zwei Breiten zu einer abgerundeten Spitze aus. Das ist die zweite verbreitete Lösung neben dem Riegel und die natürliche Wahl für Schreibschrift und Pinselschrift.
- **Offen** — bewusst keine Kappe. Für Stellen, an denen die Schaumkante zu sehen sein soll, oder an denen etwas anderes sie deckt.
- **Manuell** — siehe unten.

Abgerundet und Verjüngt ändern die **Geometrie**, nicht nur die Decklage: Kontur und Heftlauf folgen der neuen Form, damit die Abrisslinie sich mit ihr schließt. Das ist wichtig. Eine verjüngte Decklage über einer eckigen Abrisslinie ließe Schaumecken stehen, die nichts abreißen kann.

Was du auch wählst: Der Design-Check fragt weiter, bis jedes offene Ende eine Antwort hat. Das ist Absicht, denn ein unentschiedenes Ende ist das Ende, das an der Maschine schiefeht.

Was passiert, wenn ich eine Puff-Säule breiter mache?

Aufhalten wird dich nichts, der Export bleibt bei jeder Breite offen. Aber zwei Dinge passieren, und der Design-Check benennt beide.

Über 8 mm beginnt die Decklage, über der Kuppel zu schweben, statt sie zu greifen. Rechne den Zugausgleich dazu, den eine Decklage auf Schaum braucht, und der Faden legt mehr Weg zurück, als der Schaum hält.

Ab einer gewissen Breite ist es keine Geschmacksfrage mehr. In einen Wurf passen muss der STICH, und der Zugausgleich einer Decklage auf Schaum kommt auf die Breite noch obendrauf. Die Säule wirft damit einen längeren Stich, als sie breit ist. Kein Maschinenformat trägt viel mehr als etwa 12 mm in einem Wurf, deshalb teilt StitchPencil den Stich, und die zusätzlichen Einstiche landen mitten in der Säule. Bei flachem Satin ist diese Teilung unsichtbar und richtig. Auf Schaum ist sie eine Reihe Nadellöcher genau über dem Scheitel der Kuppel: Der Puff kommt dort platt heraus, wo er am höchsten sein sollte, und das reparieren hinterher weder Fadenspannung noch Stickvlies.

Der Design-Check nennt die genaue Stelle und ihre Länge — „wird auf 4,1 mm Länge bis zu 11,8 mm breit“. Tippe den Fund an, und die Arbeitsfläche rückt die Stelle mit einem orangefarbenen Ring ins Bild. Du siehst dann, welchen Knoten du schmaler ziehen musst.

Gezählt werden nur Strecken, die sich auswirken. Das Auslaufen am Ende eines Strichs ist kein Fund, und ein Ende, das du selbst gebaut hast, auch nicht: Diese Entscheidung steht schon im Bereich, und der Check respektiert sie.

Abhilfe schafft eine schmalere Säule, oder du zeichnest sie als zwei nebeneinanderliegende Säulen mit eigenen Kuppeln.

Was ist mit den Stellen, an denen sich zwei Säulen treffen?

Das sind keine Enden. Ein F hat sechs Säulenenden, aber nur **drei** davon liegen frei. Die anderen drei sind **Stöße**: Der obere Balken läuft in den Stamm, der mittlere stößt an dessen Seite.

StitchPencil findet sie von allein und behandelt sie entsprechend:

- Dort wird **keine Kappe** gestickt, und du wirst auch nicht danach gefragt.
- Einen kleinen **Überstand**, den ein von Hand gezeichneter Strich über die Ecke hinaus gemacht hat, schneidet die App zurück. Die Spitze endet dann knapp unter der Decklage der Nachbarin. Alles darüber gilt als gewollte Form: Ein Strich, den du bewusst durch die Nachbarsäule hindurch und darüber hinaus gezogen hast, bleibt genau so lang, wie du ihn gezeichnet hast.
- Die **Stickreihenfolge** wird so gesetzt, dass die Säule zuerst kommt, die in eine andere endet. Die deckende Säule kommt danach obenauf und begräbt die Naht.

Stöße sind auf der Arbeitsfläche mit einem kleinen Kettensymbol markiert und im Inspektor des Bereichs gelistet. So siehst du, dass sie erkannt wurden.

Warum gibt es ein Breitenband statt einer Breite?

Schaum braucht etwa 6 mm Säulenbreite, um darin aufzusteigen. Darunter entsteht eine dichte Kordel, keine Kuppel. Würde die App aber jede Säule auf 6 mm setzen, verlöre ein mit Pencil-Druck gezeichneter Strich genau das, wofür er gezeichnet wurde.

Deshalb hat der Bereich ein Band, ab Werk 6 mm am dünnen und 10 mm am dicken Ende. Eine gezeichnete Säule wird darin eingepasst und behält ihre eigene Schwellung. Das dicke Ende ist keine Ges-

chmacksfrage: Kein Format trägt einen Stich von viel mehr als etwa 12 mm in einem Wurf, über Schaum willst du genau einen Wurf, der Zugausgleich der Decklage kommt darauf noch obendrauf, und ab einer gewissen Breite schwebt die Decklage über der Kuppel, statt sie zu greifen.

Pass auf, wenn du einen fertigen Bereich **skalierst**. Die Breiten skalieren mit, und ein Buchstabe, den du auf den Stickrahmen verkleinerst, kann das Band still und leise verlassen. StitchPencil sagt Bescheid, wenn das passiert; mit den Reglern des Bandes passt du ihn wieder ein.

Was entscheidet der Bereich für mich?

Auf Schaum wandern vier Einstellungen vom Objekt zum Bereich, und das Satin-Panel des Objekts zeigt sie nicht mehr:

- **Deckdichte** — auf Schaum für dich gesetzt, dichter als gewöhnlicher Satin, weil die Decklage den Schaum verdecken *und* perforieren muss.
- **Endkappen** — je Ende, wie oben beschrieben.
- **Unterlage** — aus. Die Unterlage hat die eine Aufgabe, den Stoff vor der Decklage zu verdichten. Unter Schaum quetscht sie nur die Kuppel platt.
- **Kurze Stiche** — aus. Auf Stoff verhindern sie, dass sich Garn an der Innenseite einer Kurve stapelt. Auf Schaum graben sie eine Lochreihe genau dort, wo die Kuppel heil bleiben soll.

Zugausgleich bleibt deiner, hat auf Schaum aber immer einen Mindestwert. Die Decklage muss *um* die Kuppel herumreichen, statt obenauf zu sitzen. Ein höherer Wert gewinnt.

Wofür ist der manuelle Modus?

Manchmal willst du ein Ende selbst bauen: eine Form, die die drei Voreinstellungen nicht abdecken, eine dekorative Kappe, ein verjüngtes Ende mit einem bestimmten Winkel. Setze dieses Ende auf **Manuell**, und die App nimmt die Hände weg. Dort wird nichts gestickt, nichts gefragt, und der Design-Check bleibt still.

Du zeichnest dann deinen eigenen Satin und legst ihn in den Bereich. Ab diesem Moment ist er vollwertiges Mitglied: Er sitzt auf demselben Schaum, ist in Kontur und Heftlauf enthalten, seine eigenen Enden nehmen an der Erkennung der Stöße teil, und er bekommt seinen Platz in der Stickreihenfolge. Alles im Bereich liegt auf dem Schaum — diese Regel macht das Verhalten vorhersehbar.

Die Endmarkierung auf der Arbeitsfläche wird zu einem Bleistiftsymbol. So siehst du auch einen Monat später, welche Enden du selbst übernommen hast.

Was sagt der Design-Check zu einem Puff-Bereich?

- **Offene Enden ohne Entscheidung** — wie viele es sind, bis du jedes einzelne beantwortet hast.
- **Säule zu schmal**. Zwischen 4 und 6 mm liegt die Kordelzone: Es stickt sich, kommt aber eher als dichte Kordel heraus denn als Kuppel.
- **Säule zu breit** — breit genug, dass die Decklage über der Kuppel zu schweben beginnt und der Zugausgleich den Stich über das hinauschiebt, was die Maschine in einem Zickzack sticht.

- **Decklagen kreuzen sich** — zwei Säulen überlappen sich abseits ihrer Enden. Der Schaum wird dort plattgedrückt, und die Abrisslinie ist unterbrochen. Stöße werden nicht gemeldet, denn ein gewolltes Treffen ist kein Fehler.

Zurück umwandeln

Solange etwas auf Schaum sitzt, bietet **Umwandeln** genau eine Sache an: den Weg wieder herunter. Unter der Überschrift **Satin (vom Schaum herunter)** wählst du, zu welchem Satin-Preset die Säulen zurückkehren. Die Presets stehen direkt dort, ohne Untermenü.

Auch eine Satinfläche kann auf Schaum, und sie braucht dort gar keine Endentscheidung: Ihre zwei Spitzen verschließen den Schaum von selbst, ein Balken wird nicht gestickt.

Run und Füllung werden dort bewusst nicht angeboten. Sie würden die Objekte *im* Bereich zurücklassen: Die Kontur zum Auflegen zählt nur Satinsäulen. Der Schaum wäre also für eine Form ausgelegt, die keine Kontur mehr hat, während das Objekt weiter mit Schaumdichte stickt, ohne Abrisslinie darum. Der Weg zu einer Füllung bleibt offen, er ist nur ehrlich: erst die Säule vom Schaum herunternehmen, dann über das gewöhnliche Menü umwandeln.

Die Breite kommt relativ zurück. Die Säule behält ihre Dynamik, und nur ihre dünnste Stelle wird neu bezogen: auf die Breite, mit der sie ursprünglich gezeichnet wurde und an die sich der Bereich erinnert, oder auf die Breite des Presets, wenn er sie nicht kennt.

Dichte und Unterlage kommen vom gewählten Preset, nicht von den Schaumwerten. Sonst lief eine flache Säule mit der doppelten Dichte weiter, die sie gar nicht braucht.

Praktische Hinweise für die Maschine

Das sind keine Einstellungen in der App, aber sie entscheiden, ob das Ergebnis sauber wird:

- **Schaumfarbe nah an der Garnfarbe.** Nie ein Kontrast. Was die Decklage auch tut, an Rand und Spitzen zeigen sich winzige Punkte. Passender Schaum macht sie unsichtbar.
- **2 oder 3 mm Stickschaum** für die meisten Arbeiten. Dickerer gibt mehr Höhe und verzeiht weniger.
- **Langsamer sticken** — etwa 500 Stiche pro Minute ist der übliche Rat, mit etwas strafferer Ober- und Unterfadenspannung.
- **Den Überschuss von Hand abreißen**, danach mit einer Heißluftpistole auf niedrigster Stufe oder einem heißen Föhn über das Stück gehen. Das zieht die letzten Fasern an den Spitzen zusammen. Dieser Schritt macht den Unterschied zwischen „gut“ und „sauber“.
- **Nichts für Kleidung, die oft in die Wäsche geht.** Schaum verträgt wiederholtes heißes Waschen, den Trockner und chemische Reinigung schlecht. Kappen, Jacken und Taschen sind sein Zuhause.
- **Erst alles sticken, was kein Puff ist.** Der Schaum kommt zuletzt drauf, über die fertige flache Stickerei.

STITCHES · KAPITEL 18

Trapunto — erhabene Flächen aus einem Umriss

Was ist Trapunto?

Eine erhabene Fläche, bei der das Vlies unter dem Stoff eingeschlossen wird. 3D-Puff baut die Höhe mit Schaum *unter einer Satinsäule* auf, Trapunto baut sie mit Volumenvlies *innerhalb einer Form*: Der Umriss wird zweimal gestickt, und dazwischen kommt das Vlies.

Der Ablauf an der Maschine: den Umriss ins Volumenvlies sticken, das Vlies entlang dieser Linie entfernen, den Oberstoff darüberlegen, denselben Umriss noch einmal sticken. Es bleibt ein weiches, gestepptes Relief mit sauberer Kante — die Anmutung eines von Hand gequilteten Monogramms, nicht die eines aufgeblasenen Buchstabens.

Warum ist es ein „Bereich“ und keine Einstellung am Objekt?

Weil beide Durchgänge **dieselbe** Linie sein müssen. Wären es zwei von Hand bearbeitete Objekte, brächte eine einzige Kurvenänderung sie außer Deckung, und das Vlies würde an der Kante hervorschauen. In einem Trapunto-Bereich stammen beide Durchgänge aus einer Geometrie und können deshalb nicht auseinanderlaufen.

Es ist dieselbe Idee wie beim Puff-Bereich: Maschinenstopps, Marken und Zusatzdurchgänge gehören zur Form als Ganzes und leben deshalb auf einer Ebenengruppe mit eigenem Inspektor.

Wie lege ich einen an?

Zeichne den Umriss mit dem **Laufstich**, wähle ihn aus und wähle **Trapunto**. Du findest es:

- in der Auswahlleiste, wenn eine Gruppenzeile ausgewählt ist (die Schere), oder
- im Menü **Umwandeln** — aus dem Objekt-Inspektor, dem Gruppen-Inspektor oder einer Mehrfachauswahl.

Mehrere Umrisse können in einen Bereich. Die neue Gruppe heißt **Trapunto** und ist danach ausgewählt.

Nur ein Laufstich kommt infrage. Eine Satinsäule oder eine Füllung kann nicht zu Trapunto werden — die Technik braucht eine Linie, die zweimal gestickt wird, keine gedeckte Fläche. Der Eintrag wird für sie deshalb gar nicht angeboten.

Was macht die Maschine tatsächlich?

Mit den Voreinstellungen, in dieser Reihenfolge:

1. **Positionsmarke 1** und **Positionsmarke 2** — zwei L-förmige Ecken, oben links und unten rechts der Form, auf das blanke Stickvlies gestickt.
2. **Maschinenstopp** — Volumenvlies auflegen und festkleben.
3. **Formlauf** — der Umriss, ins Volumenvlies gestickt. Das ist die Linie, an der du das Vlies entfernst.
4. **Maschinenstopp** — Vlies entfernen und den Oberstoff darüberlegen.

5. Dein Umriss — derselbe Pfad ein zweites Mal, jetzt durch den Stoff.

Alles läuft in einer Fadenfarbe, und die Stopps sind reine Maschinenstopps, keine Farbwechsel.

Der Bereich **heftet das Vlies nicht** fest. Weiches Vlies reißt, wenn man einen Heftfaden herauszieht. Das Material wird stattdessen geklebt — das ist deine Aufgabe an der Maschine und der eine Schritt, den die Datei dir nicht abnehmen kann.

Wozu dienen die Positionsmarken?

Sie sind ein Ziel, an das du das Vlies anlegst. Die Maschine stickt sie vor allem anderen auf das leere Stickvlies. So richtest du ein Stück Volumenvlies aus, ohne zu raten, wo die Form landen wird.

Zwei Einstellungen steuern sie, im Gruppen-Inspektor unter **Positionsmarken**:

- **Abstand zur Form** — wie weit außerhalb der Form die Ecken sitzen. 0 bis 50 mm, voreingestellt 10 mm.
- **Schenkellänge** — wie lang jeder Arm des L ist. 2 bis 30 mm, voreingestellt 8 mm.

Die Marken verlassen den Stickrahmen nie. Würde der gewünschte Abstand sie hinausdrücken, sitzen sie so weit außen, wie sie noch passen; die Bildunterschrift unter den Reglern sagt das dann auch.

Schaltest du **Positionsmarken sticken** aus, verschwinden sie, und mit ihnen der erste Maschinenstopp — denn diese Pause hängt an der letzten Marke. Du bekommst dann einen Stopp statt zwei und legst das Vlies vor dem Start auf.

Kann ich die Pausen abschalten?

Ja — **Für die Handarbeit anhalten** im Gruppen-Inspektor. Aus bedeutet: Die Datei läuft durch, und du stoppst die Maschine selbst im richtigen Moment. Lass es an, solange du keinen Grund dagegen hast. Genau die Stopps sind es, die die Technik bis zur Handarbeit unbeaufsichtigt laufen lassen.

Wie komme ich wieder heraus?

- **Einfacher Laufstich** (im Umwandeln-Menü, mit ausgewählten Objektzeilen) gibt dir den blanken Umriss zurück, unverändert.
- **In Ebenen auflösen** (Gruppen-Inspektor) macht aus jedem erzeugten Schritt eine gewöhnliche, bearbeitbare Ebene und entfernt das Rezept. Nimm das, wenn du einen der Durchgänge von Hand nachziehen willst. Danach sind es getrennte Objekte, und sie in Deckung zu halten ist deine Sache.

Mehr Umwandlungen bietet ein Trapunto-Bereich nicht an: Satin und Fläche verschwinden aus dem Menü, solange er existiert. Verbreiterst du den Umriss zu einem Band oder flutest ihn zu einer Fläche, hat die Form keine Linie mehr, an der das Vlies zurückgeschnitten wird. Der Bereich würde seine Marken, seine Stopps und den Formlauf aber weiterhin sticken.

Was ist der Heft-Pinsel, und gehört er dazu?

Nein — er ist ein eigenes Stitch-Preset, bei Trapunto nützlich, aber unabhängig davon. Wähle **Heften** in der Laufstich-Bibliothek und zeichne. Du bekommst eine Linie mit langen Stichen, 8 mm, ein Durchgang,

ohne Vernähen am Anfang und am Ende, damit sie sich sauber wieder herausziehen lässt. Damit hältst du eine Applikation oder ein Stück Stoff fest, während der Rest stickt.

Eine Heftlinie ist als solche gekennzeichnet: ein türkises Abzeichen in der Ebenenzeile, eine gestrichelte türkise Linie auf der Arbeitsfläche und ein Stichlängenbereich von 4 bis 12 mm statt des üblichen Laufstich-Bereichs. Sie stickt immer einen Durchgang — eine doppelte Linie ist Faden, den du nicht mehr herausziehst.

Der Design-Check achtet auf den einen Fehler, der das zunichtemacht: Stickt ein anderes Objekt über deine Heftung, bevor der nächste Maschinenstopp kommt, warnt er dich. Sobald Faden quer darüberliegt, bekommst du die Heftung nicht mehr heraus.

Wie unterscheidet sich Trapunto von 3D-Puff?

	3D-Puff	Trapunto
Gebaut aus	Satinsäulen	Laufstich-Umrissen
Material	Stickschaum, unter den Stichen	Volumenvlies, unter dem Stoff
Die Form stickt	einmal, dicht, über den Schaum	zweimal, aus einer Geometrie
Ergebnis	ein festes, gewölbtes Relief	ein weiches, gestepptes Relief
Handarbeit	Schaum danach abreißen	einlegen, entfernen, überdecken

Beide legen die Stickreihenfolge im ganzen Motiv fest, solange sie existieren, damit der Farb-Optimierer die Phasen nicht umsortieren kann.

STITCHES · KAPITEL 19

Applikation — ein Stück Stoff unter einem Satin-Rand

Was ist eine Applikation?

Ein Stück Stoff, das von Stichen gehalten wird statt von Faden allein. Eine Füllung deckt eine Fläche mit Faden, die Applikation deckt sie mit **Stoff** und stickt nur die Kante. Das sind viel weniger Stiche, ein weicher Griff — und die Möglichkeit, ein Muster oder eine Struktur einzubringen, die Faden nicht hergibt.

StitchPencil baut sie als **Bereich**, dieselbe Idee wie bei 3D Puff und Trapunto: Die Maschinenstopps, die Hilfslinien und die Handarbeit gehören zur Form als Ganzes, also leben sie auf einer Ebenengruppe mit eigenem Inspektor.

Wie erzeuge ich eine?

Zeichne einen **geschlossenen Satin-Ring** — eine Satinsäule, deren Pfad dorthin zurückkommt, wo er begonnen hat. Wähle ihn aus und wähle **Applikation**. Du findest sie:

- in der Auswahlleiste, für ein Objekt, eine Gruppenzeile oder eine Mehrfachauswahl, und
- im Menü **Umwandeln** des Objekt- und des Gruppen-Inspektors.

Mehrere Ringe können in einen Bereich: Das ist *ein* Stück Stoff mit mehreren Öffnungen, nicht mehrere Flicker.

Nur ein geschlossener Satin-Ring kommt infrage. Der Ring *ist* der Deckrand, und seine Breite ist die Deckbreite. Ein Laufstich hat keine Kante zum Decken, und eine offene Säule ließe den Flicker an beiden Enden unfertig — deshalb wird der Eintrag dafür nicht angeboten.

Was macht die Maschine genau?

Mit den Vorgaben, und in dieser Reihenfolge:

1. **Platzierungslinie** — die Kontur des Rings als schlichter Laufstich auf dem blanken Stoff. Sie zeigt genau, wohin der Flicker kommt.
2. **Maschinenstopp** — den Applikationsstoff über die markierte Fläche legen und fixieren (Sprühkleber, eine Nadel, ein Stück Klebeband — StitchPencil schreibt keine Methode vor).
3. **Fixierlinie** — dieselbe Kontur noch einmal, durch den Stoff gestickt, damit er hält.
4. **Maschinenstopp** — den überstehenden Stoff bis an die Fixierlinie zurückschneiden.
5. **Dein Satin-Ring** — der Deckrand, zuletzt gestickt. Er begräbt beide Hilfslinien unter sich.

Schritt 1 und 3 folgen der Kontur des Rings, also landet der Deckrand konstruktionsbedingt darauf: Keine Hilfslinie bleibt je sichtbar auf blankem Stoff.

Was kann ich einstellen?

Der Inspektor des Bereichs hat drei Regler:

- **Fixierlinie — Laufstich** (ein Doppellauf, 2 mm) oder **Zickzack** (ein offener Zickzack, immer schmäler als der Deckrand, damit er nicht hervorlugen kann). Laufstich ist die Vorgabe: unsichtbar unter dem Deckrand und schnell. Zickzack fasst einen ausfransenden Stoff besser.
- **Vorgeschnittenes Teil** — für einen Flicken, den du vorab zuschneidest, von Hand oder auf einem Schneideplotter. Der Schnitt-Stopp entfällt, weil nichts mehr zurückzuschneiden ist.
- **Maschinenstopps** — standardmäßig an. Ausgeschaltet bleiben die Linien, aber nicht die Pausen: für eine Maschine, die du selbst anhältst.

Bekomme ich die Stopps zurück, wenn ich sie lösche?

Ja. Die Pausen erscheinen als eigene Zeilen im Ebenen-Panel, und eine Zeile zu löschen ist dasselbe, wie ihre Option auszuschalten. Löscht du den Schnitt-Stopp, wird der Bereich zu einem vorgeschnittenen. Der Inspektor zeigt denselben Zustand, egal auf welchem Weg du dort hingekommen bist.

Was steht im Arbeitsblatt?

Jeder Stopp wird mit der Handarbeit benannt, um die er bittet, und mit dem Material, das er braucht: *Applikationsstoff auflegen, vorgeschnittenes Teil platzieren, Stoff zurückschneiden*. Das Arbeitsblatt druckt sie in der Reihenfolge, in der die Maschine sie erreicht. So kann die Person an der Maschine mitgehen, ohne das Motiv zu kennen.

Wie werde ich sie wieder los?

Einfacher Satin-Ring, im selben Umwandeln-Menü. Der Bereich löst sich auf, Hilfslinien und Stopps gehen mit, und dein Ring bleibt genau so zurück, wie er war — gleicher Pfad, gleiche Breite.

Gibt es eine Schnittdatei für den Flicken?

Noch nicht. Den Stoff vorab zuzuschneiden und StitchPencil das mit **Vorgeschnittenes Teil** zu sagen, funktioniert heute. Die Kontur für einen Plotter oder eine Schneidemaschine zu exportieren, steht noch auf der Liste.

STITCHES · KAPITEL 20

Prägung — Relief in einer einzigen Farbe

Was ist Prägung?

Eine Linie, die du in eine Füllung zeichnest und auf der sich deren **Einstiche aufreihen**. Es wird nichts in einer zweiten Farbe gestickt, und fast gar nichts zusätzlich: Die Reihen, die ohnehin genäht werden, setzen einen ihrer Einstiche genau auf deine Linie. Wo genug Löcher in einer Reihe sitzen, teilt sich das Garn ein wenig, und die Oberfläche liest sich als **Rille** — Relief in einer Farbe, für den Preis einer Handvoll Stiche.

Das ist die ganze Idee, und zugleich ihre Grenze. Prägung kann nicht in einer zweiten Farbe zeichnen, und sie kann keine Spur setzen, wo es keine Reihen gibt, von denen sie sich Löcher borgt.

Wo finde ich das?

Wähle eine **Füllung** aus und scrolle im Inspektor zum Abschnitt **Prägung**, unterhalb des Füllmusters und oberhalb der Unterlage. Es ist bewusst nur für Füllungen da: Satinsäulen, Laufstiche und Sashiko-Füllungen haben keinen Prägung-Abschnitt, weil dort kein Reihenfeld existiert, in dem sich Löcher aufreihen könnten.

Wie zeichne ich eine Prägelinie?

Tippe auf **Prägelinie zeichnen** (später heißt der Knopf **Neues Motiv**) und zeichne mit dem Pencil auf der Form. Solange der Stift scharf ist, steht auf dem Knopf **Wird gezeichnet ...**, und ein Banner sagt: „Prägelinie zeichnen — die Einstiche reihen sich darauf“.

Zeichne weiter, und jeder weitere Strich gehört zum **selben Motiv** — ein Kreuz braucht drei Striche und wiederholt sich trotzdem als ein Kreuz. Die Pille unten zählt „N Striche in diesem Motiv“; **Fertig** legt den Stift weg. Ein Abbrechen gibt es nicht, weil jeder Strich für sich ein Widerruf-Schritt ist.

Löschen nimmt alle Motive vom Objekt; der Papierkorb in einer Motivzeile nur dieses eine.

Warum ist meine Linie kaum zu sehen?

Weil sie **längs** der Füllreihen läuft statt quer dazu. Eine Reihe kann nur dort ein Loch abgeben, wo sie deine Linie trifft. Eine Linie, die die Reihen im rechten Winkel kreuzt, sammelt also etwa alle Viertelmillimeter ein Loch ein; eine Linie, die parallel zu ihnen liegt, bekommt eines pro Reihenabstand — rund viermal weniger. Das ist keine Einstellung, das ist die Geometrie einer Tatami-Füllung.

StitchPencil misst das und sagt es: Läuft ein nennenswertes Stück deiner Linie mit den Reihen, erscheint ein Warnkasten, der nennt, wie viel davon schwach bleibt, und **Füllung auf N° drehen** anbietet — ein Tipp, und die Reihen kreuzen die Linie überall. Stattdessen das Motiv zu drehen (siehe **Drehung**) erledigt dieselbe Aufgabe von der anderen Seite.

Was machen Drehung und Größe?

Drehung dreht das Motiv an Ort und Stelle, -180° bis $+180^\circ$. **Größe** skaliert es von 25 % auf 400 % dessen, was du gezeichnet hast. Beides wirkt auf das ganze Motiv, und beides ist die schnelle Abhilfe für ein Muster, das sich mit dem Füllwinkel beißt.

Was macht „Über die Fläche wiederholen“?

Es kachelt das Motiv über die ganze Form, statt es dort zu lassen, wo du es gezeichnet hast.

- **Abstand** ist die Lücke zwischen den Kopien, Kante zu Kante, 0 bis 40 mm.
- **Jede zweite Reihe versetzen** verschiebt die Reihen gegeneinander, damit die Wiederholung nicht wie Karopapier wirkt.

Jeder Strich wiederholt sich **für sich**. Ein weiterer Strich ergänzt das Muster also, statt es umzustellen. Was du gezeichnet hast, bleibt, wo du es gezeichnet hast; die Kopien treten von dort nach außen.

Was steckt in der Motiv-Bibliothek?

Aus Bibliothek öffnet ein Blatt mit zwei Abschnitten. **Muster** enthält zehn eingebaute Kacheln, **Deine Motive** das, was du gesichert hast — anfangs mit dem Hinweis „Motive, die du speicherst, landen hier — zeichne eins und tippe auf die Diskette.“

Tippst du ein eingebautes Muster an, landet es mittig auf der Form, und Abstand und Versatz werden auf die Werte gesetzt, für die diese Kachel entworfen wurde. Eines deiner eigenen wird ebenfalls mittig eingesetzt, in der Größe, in der du es gezeichnet hast, und lässt den Abstand unangetastet.

Zum Sichern tippst du auf die **Diskette** in der Motivzeile, gibst einen Namen ein und tippst auf **Sichern** — ein so gesichertes Motiv lässt sich später in jede Füllung setzen. Zum Löschen hältst du seine Kachel in der Bibliothek gedrückt und wählst **Entfernen**.

Welche Muster sind eingebaut?

Zehn Texturen, alle aus Linien statt aus gefüllten Formen, und so bemessen, dass ein normales Motiv sechs bis zehn Wiederholungen zeigt statt drei:

- **Wellen** — eine laufende Welle, das schlichteste der Reihe.
- **Bogenreihe** — eine Reihe Bögen, versetzt.
- **Schuppen** — überlappende Rundbögen, versetzt.
- **Flechtband** — vier kurze Linien in drei Richtungen, verwoben.
- **Raute** — eine geschlossene Raute, das eine geometrische Gitter.
- **Netz** — zwei sich kreuzende Diagonalen, ein offenes Geflecht.
- **Ziegel** — versetzte Striche mit engem 1,2-mm-Abstand, damit sich die Lagen als Mauer lesen.
- **Mäander** — ein durchgehender griechischer Schlüssel.
- **Federbogen** — ein Kiel mit vier Fahnenpaaren.
- **Spirale** — gut zwei Windungen, versetzt.

Sashiko-Motive sind bewusst nicht dabei — Sashiko ist eine eigene gestickte Füllung, keine Rille.

Kann ich die Form eines Motivs nachträglich bearbeiten?

Ja — **Knoten** in der Motivzeile öffnet den gewöhnlichen Knoteneditor darauf. Der freihändige Strich wird vorher auf eine Kurve gefittet, du bekommst also echte Anfasser statt hundert Abtastpunkte.

Es werden die Knoten **aller** Striche des Motivs gleichzeitig gezeigt, und ziehst du einen, der zu einem anderen Strich gehört, übernimmt einfach dieser Strich — kein Herumtippen, um erst einen auszuwählen. Die Zahl unter dem Panel ist die Summe des Motivs, also das, was du auf dem Bildschirm siehst. **Glätten** bügelt alle Striche mit demselben Radius, **Punkte vereinfachen** dünnt alle mit einer gemeinsamen Toleranz aus und meldet „Vereinfacht: A → B Knoten“ — oder sagt geradeheraus, dass jeder Knoten gebraucht wird.

Tippe auf den Pfad, um einen Knoten einzufügen, **ziehe** am Pfad, um ihn zu einer Kurve zu biegen. Ein Prägestrich hat weder Anfang noch Ende, auf die es ankäme — es gibt also kein Umkehren der Richtung, und Schließen wird nie angeboten.

Sieht man die Prägung im Stitch-Player?

Ja. Der Stitch-Player markiert jeden Einstich, der auf einer Prägeline gelandet ist, mit einem eingefärbten Punkt — dunkler als das Garn auf einer hellen Farbe, heller auf einer dunklen —, und die Markierungen erscheinen, wenn diese Stelle gestickt wird, nicht ab Stich o. Mit zwei Fingern zoomst du bis 8× heran und ziehst den Ausschnitt, und genau das brauchst du meist, um zu beurteilen, ob eine Rille wirklich trägt.

Diese Ansicht ist auch die ehrliche: Wo deine Linie längs der Reihen läuft, siehst du die Punkte ausdünnen.

Wie viele Stiche kostet Prägung?

Fast keine. Eine geprägte Reihe bekommt einen Einstich auf die Linie verschoben, keinen zusätzlichen Durchgang über die Form — die Stichzahl bewegt sich also kaum. Wer die Zahl für sein eigenes Motiv genau will, liest sie vorher und nachher in der Statusanzeige ab.

WERKZEUGE · KAPITEL 21

Auswählen & Verändern — Objekte verschieben, skalieren und spiegeln

Wie wähle ich ein Objekt aus?

Wechsle in der Werkzeugleiste zu **Auswählen** und tippe ein Objekt auf der Arbeitsfläche an. Sein Inspektor öffnet sich von selbst — je nach Art für Run, Satin, Füllung oder Blend —, und rund um das Objekt erscheinen Griffe.

Wie wähle ich mehr als ein Objekt aus?

Zieh einen **Auswahlrahmen** über die Arbeitsfläche auf. Die Auswahl richtet sich nach der Form, nicht nur nach dem Rechteck, das sie umschließt. Ein Rahmen, der nur die leere Mitte eines „O“ streift, zieht den Ring deshalb nicht versehentlich mit hinein.

Was kann ich mit den Griffen auf der Arbeitsfläche tun?

- **Innerhalb der Form ziehen** — verschiebt sie
- **Am Eck-Griff ziehen** — skaliert gleichmäßig
- **Am Kanten-Griff ziehen** — streckt nur in einer Achse (bei Füllung, Run und Satin)
- **Dreh-Griff** — dreht frei, mit Rastpunkten alle 15°
- **Spiegeln** — spiegelt die Auswahl waagrecht oder senkrecht, ebenfalls über die Griffe

Nichts davon ist ein Regler in einem Panel. Du fasst direkt auf der Arbeitsfläche an. Deshalb gibt es auch kein eigenes Menü zum Verändern, das du erst suchen müsstest.

Ändern sich meine Stich-Einstellungen, wenn ich etwas skaliere?

Nein — die Geometrie skaliert, der Stichplan wird neu erzeugt. Dichte, Stichlänge und Zugausgleich bleiben die physischen Millimeter, die du eingestellt hast, und die Stichzahl passt sich von selbst an.

Auch ein Satinband behält seine Breite, solange diese Breite eine Einstellung ist und nicht die Zeichnung: Skalierst du einen 3-mm-Stern um die Hälfte hoch, sind es immer noch 3 mm Band um einen größeren Stern. Die Ausnahme sind Bänder, deren Breite das Bild selbst ist — ein mit Druck gezeichneter Strich, Breiten je Knoten aus dem Punkte-Werkzeug und Schrift; dort skaliert die Breite mit. Siehe [Satin](#).

Ein Punkt zum Mitdenken: Skalierst du einen **3D-Schaum**-Bereich, können seine Säulen aus dem Schaumband fallen, für das er eingerichtet wurde. Die App sagt das in einem Hinweis und nennt die Breite, die der Bereich jetzt verlangt.

Wie bekomme ich etwas wieder gerade?

Der Dreh-Griff misst die **vorherrschende Kantenrichtung** deiner Auswahl. Bei einem Rechteck sind sich alle vier Kanten einig. Die Rastpunkte liegen dort, wo diese Richtung auf ein Vielfaches von 15° trifft,

das Lot eingeschlossen. Ein 3° schief gezeichnetes Rechteck rastet also bei -3° gerade ein, nicht bei irgendeinem Vielfachen des Winkels, bei dem du zufällig zu ziehen begonnen hast.

Während du ziehst, zeigt eine Anzeige am Griff die **Abweichung vom Lot**, nicht den bisher gedrehten Winkel. Zieh, bis dort 0 steht; am Lot-Stopp steht **Waage**. Dieser eine Stopp fängt stärker als seine Nachbarn ($\pm 4^\circ$ gegen $\pm 2,5^\circ$), weil er der gesuchte ist. Ziehst du weiter, setzt du dich über jeden Rastpunkt hinweg. Die Rastung verzeiht knappe Treffer, sie besteht nicht darauf.

Drei weitere Wege, alle unter **Ausrichten**:

- **Begradigen** — ein Tipp, mit der gemessenen Schiefelage im Eintrag („Begradigen ($-3,2^\circ$)“). Derselbe Befehl liegt auf dem **Doppeltipp auf den Dreh-Griff**, und dort kommt ein Ziffernblock für einen genauen Winkel dazu.
- **Begradigen nach „Name“** — erscheint, wenn in einer Mehrfachauswahl die Teile *unterschiedlich* schief stehen. Es dreht die **ganze Auswahl starr** um die Schiefelage des genannten Teils. Ein Motiv, das in ein Rechteck gestanzt ist, dreht sich so mit seinem Rechteck mit und bleibt deckungsgleich. Du bestimmst das Lot, das gilt; StitchPencil mittelt nicht.
- **Einzelne begradigen** — die Gegenwahl in derselben Lage: jedes Teil auf sein eigenes Lot, jeweils um seinen eigenen Mittelpunkt. So verrutscht nichts. Eine Gruppe zählt als ein Teil, ein Wort wird also nie zerlegt.

Hat die Auswahl keine gemeinsame Richtung, verspricht der Griff auch keine: keine absoluten Rastpunkte, keine Anzeige **Waage**. Ein Kreis hat überhaupt keine Kantenrichtung und zählt so oder so nicht mit.

Kann ich einen exakten Winkel eingeben?

Tippe den Dreh-Griff doppelt an. Direkt am Griff öffnet sich ein kleines Feld: ein Ziffernblock für die Gradzahl, um die gedreht wird. Ein Vorzeichen ist erlaubt, $-7,5$ dreht also andersherum. Darüber sitzt ein Knopf **Begradigen** mit der gemessenen Schiefelage, sofern die Auswahl eine Richtung hat. Es ist derselbe Ziffernblock wie an den Reglern: Was du eintippst, bekommst du auch.

Macht das Raster etwas, oder ist es nur gezeichnet?

Ist das Raster eingeschaltet (Einstellungen → Projekt), fängt eine **verschobene** Auswahl an den Rasterlinien. Die Kanten des Rahmens und seine Mitte rasten ein, sobald sie näher als einen halben Millimeter herankommen, jede Achse für sich. Ziehst du weiter, gleitest du darüber hinweg. Ohne Raster ist das Raster wieder reine Anzeige.

Wie verschiebe ich etwas um einen exakten Betrag?

Verschieben — in der Auswahlleiste und im Aktionsraster des Objekts. Es öffnet ein kleines Pfeelfeld, das beim Arbeiten an seinem Platz bleibt: vier Richtungen, die Schrittweite in der Mitte, darunter die bisher zurückgelegte Strecke.

- **Tippe auf die Mitte, um die Schrittweite zu wechseln:** 0,1 / 1 / 5 mm (0,01 / 0,05 / 0,25 Zoll in einem Zoll-Projekt). 0,1 mm ist mit Absicht die feinste Stufe. Auf diesem Raster werden Maschinendateien geschrieben, es ist also die kleinste Bewegung, die den Export übersteht.
- **Halte einen Pfeil gedrückt, um zu wiederholen,** statt dreißigmal zu tippen.

- **Die ganze Sitzung ist ein einziger Schritt.** Zwölfmal verschieben, einmal **Rückgängig**, und das Objekt liegt wieder da, wo es angefangen hat. Machst du kurz Pause, beginnt die nächste Verschiebung einen neuen Schritt. So kannst du auch stufenweise zurückgehen.

Das Feld wirkt auf das, was auch ein Ziehen bewegen würde: ein einzelnes Objekt, ein Mitglied einer geöffneten Gruppe, eine ganze Gruppe, eine Mehrfachauswahl oder ein Referenzbild.

Wie zentriere ich ein Objekt?

Ausrichten, an denselben beiden Stellen. Die ersten drei Einträge zentrieren die Auswahl im Stickrahmen: beide Achsen zusammen oder eine nach der anderen.

Liegt die Auswahl auf etwas anderem, folgt darunter ein Eintrag für jedes Objekt darunter, jeweils mit **Namen**: „Auf „Fill 1“ zentrieren“. StitchPencil wählt keins für dich aus. Eine Vermutung über die Lage müsstest du jedes Mal nachprüfen; also nennt das Menü das gemeinte Objekt, und du entscheidest. Liegt nichts darunter, fehlt dieser Teil des Menüs.

Zentriert wird nach dem **umschließenden Rechteck** des Objekts — derselbe Rahmen, dessen Griffe du auf der Arbeitsfläche siehst. Was du anfasst, wird also auch zentriert. Bei einer stark unsymmetrischen Form (Mondsichel, Komma) ist das nicht dasselbe wie ihr optischer Schwerpunkt. Es ist aber das, was jedes Zeichenprogramm unter „Mitte“ versteht, und damit vorhersehbar.

Was, wenn das Objekt, das ich zentriere, größer ist als das darunter?

Es zentriert trotzdem. StitchPencil sagt es danach, denn das Objekt, an dem du dich ausgerichtet hast, ist gerade unter dem verschwunden, das du bewegt hast. Eine kurze Meldung nennt es, und **Rückgängig** liegt gleich daneben, falls das nicht gewollt war. Bei Objekten gleicher Größe kommt die Meldung nicht (Blend-Lagen sind Kopien voneinander, „größer“ wäre für sie also nicht wahr).

Was ist der kleine grüne Kreis auf meinem ausgewählten Objekt?

Das ist der **Einstiegspunkt** — die Stelle, an der die Maschine dieses Objekt zu sticken beginnt, und damit die Stelle, an der seine eine sichtbare Naht liegt. Er erscheint auf jedem ausgewählten Objekt, direkt auf dem Umriss.

- Ein **hohler Ring** heißt: StitchPencil hat die Stelle für dich gewählt. Er zielt auf den kürzesten sinnvollen Weg von dort, wo das vorige Objekt aufgehört hat.
- Ein **gefüllter Kreis** heißt: Du hast sie selbst festgelegt.

Wie verschiebe ich, wo ein Objekt zu sticken beginnt?

Zieh den grünen Kreis am Umriss entlang. Er rastet auf dem nächsten Punkt der Form ein, auch auf der Kante eines Lochs, wenn du ihn dorthin ziehst, und bleibt liegen, wo du loslässt. Der ganze Zug ist ein einziger Schritt für **Rückgängig**.

Am wichtigsten ist das bei **geschlossenen Formen**. Ein Sechseck, ein Ring oder ein O hat keinen natürlichen Anfang. Die Naht landet dort, wo die Geometrie zufällig beginnt — oft in einer Ecke, also genau dort, wo sie auffällt. Zieh den Einstieg in die Mitte einer Kante oder an eine Stelle, die später ein anderes Objekt deckt. Dann verschwindet die Naht im Motiv.

Wie bekomme ich den automatischen Einstiegspunkt zurück?

Wähle das Objekt aus, öffne **Mehr** in der Auswahlleiste und tippe auf **Einstiegspunkt zurücksetzen**. Der Eintrag erscheint nur, solange wirklich ein Einstieg festgelegt ist. Danach wird der Kreis wieder hohl, und StitchPencil wählt die Stelle wieder für dich, wie zuvor.

Was steht in der Auswahlleiste?

Eine kleine schwebende Leiste neben deiner Auswahl. Sie trägt das, wonach die Hand beim Zeichnen greift: **Knoten**, **Messer**, **Umwandeln**, **Ausrichten**, **Mehr** und hinter dem Trennstrich **Verschieben**. Bei einem einzelnen Objekt sind es immer diese sechs, ganz gleich was du ausgewählt hast — die Leiste ändert ihre Länge nicht unter deiner Hand.

Alles, was du einmal pro Motiv entscheidest, liegt unter **Mehr**, nach Abschnitten geordnet: Löcher schneiden und Zonen, dann Blend, Sashiko und Kontur, dann Überlappungen, dann Stil kopieren und einfügen, Einstiegspunkt zurücksetzen und Löschen. Gruppen und Mehrfachauswahlen haben eigene Leisten, dort stehen unter anderem Verbinden, Verschmelzen und Rand.

Nichts davon gibt es nur in der Leiste: Das Aktionsraster im Objekt-Inspektor zeigt jede dieser Aktionen als Kachel. Dort schaust du besser nach, wenn du etwas *suchst*, statt danach zu greifen. Was jede Aktion tut, steht unter Schneiden, kombinieren & umwandeln.

WERKZEUGE · KAPITEL 22

Schneiden, kombinieren & umwandeln — Messer, Punch, Rand, Kontur, Verbinden, Verschmelzen

Diese Aktionen liegen im Aktionsraster, das du siehst, sobald ein Objekt oder eine Gruppe ausgewählt ist (siehe Auswählen & Verändern).

Was macht das Messer?

Das **Messer** teilt ein Objekt aus Run, Satin oder Füllung entlang einer Linie, die du darüber zeichnest, in zwei eigenständige Objekte. Es ist das Gegenstück zur Schere, nur vor dem Sticken: Danach hast du zwei Objekte, die du getrennt bearbeiten kannst.

Bei einer **Satinsäule** behält der Schnitt den Winkel, den du gezeichnet hast. Das Messer schneidet beide Kanten der Säule dort, wo deine Linie sie kreuzt. Das neue Ende verläuft also *entlang deiner Linie* und nicht quer zur Säule. Genau so baust du von Hand eine scharfe Ecke: zwei Säulen im passenden Winkel anschneiden und die beiden Schnittflächen aneinandersetzen, wie bei einem auf Gehrung geschnittenen Bilderrahmen. Der Rest der Säule bleibt unangetastet, nur das angeschnittene Ende ändert sich.

Das geschnittene Ende behält seinen Winkel durch alles Weitere: Punkte vereinfachen, den Regler für die Breite und Verschmelzen. In der Knotenbearbeitung erscheint dieser Winkel als lila Griff neben dem Knoten. Zieh daran, um die Stiche an diesem Ende neu auszurichten.

Was macht Punch?

Punch nutzt das ausgewählte Objekt als Schablone und stanzt seine Form in jede Füllung darunter. Diese Füllungen sticken danach *um* die gestanzte Form herum, statt sie massiv zu bedecken. Du kannst einen **Versatz** angeben, die Schablone vor dem Stanzen also etwas schrumpfen oder wachsen lassen, und du legst fest, ob das stanzende Objekt danach bleibt oder dabei verbraucht wird. Es funktioniert auch über eine Mehrfachauswahl oder eine ganze Gruppe auf einmal.

Was macht Rand?

Rand legt einen Umriss um die ausgewählte Form. Du wählst dazu die Lage: **Auf der Kante**, **Außen** oder **Innen**. Das ist der Weg zu einer sauberen Satinkante an einer Füllung, und es gibt Unter Satinrand einpassen etwas, worauf die Füllung einrasten kann.

Es geht auch auf eine **Gruppe**, und dort verdient der Rand seinen Namen: gefüllte Schrift mit Satinumriss ist ein Tipp auf das ganze Wort — jeder Buchstabe und jede Innenfläche (das Loch im a, beide Löcher im B) bekommt seinen Ring, im Faden deiner Wahl, gestickt nach den Buchstaben und damit obenauf.

Um **lebenden Text** bleibt der Umriss lebendig. Tippst du das Wort neu, wechselst die Schrift oder die Größe, biegst die Grundlinie — der Umriss wird aus den Buchstaben gemacht, die jetzt dastehen. Wort und Kante können nicht auseinanderlaufen. Die Umriss-Objekte von Hand zu bearbeiten geht, aber die nächste Änderung am Text ersetzt sie; mach also erst das Wort fertig und kleide es danach ein. Einen Umr-

iss in der Farbe der Buchstaben selbst brauchst du gar nicht als eigene Objekte: dafür gibt es **Satinkante** im Tatami-Abschnitt der Gruppe.

Was macht Kontur?

Kontur zeichnet eine Linie in einem Abstand, den du festlegst, **um** die Auswahl herum: eine Echo-Linie, ein Rand mit Abstand, eine Umrandung um Schrift. Versetzt werden *Flächen*. Es funktioniert deshalb bei einer Füllung, bei einer Satinsäule (das Band zwischen ihren beiden Kanten ist eine Fläche, ein offener Strich geht also auch) und bei einem Laufstich, dessen Strich sich zum Ring schließt. Eine offene Linie hat kein Innen und kann keine Kontur bekommen; das Fenster sagt es, statt sie stillschweigend wegzulassen.

Im Fenster stellst du ein: den **Abstand** (Vorgabe 2,0 mm, Regler ziehen oder auf die Zahl tippen und eintippen), **Außen / Innen / Beide**, die Zahl der Linien (bis zu fünf, gleichmäßig verteilt) und den **Stitch**, mit dem sie gestickt werden — erst Run oder Satin, dann die Presets dieser Art. Eine gestrichelte Vorschau auf der Arbeitsfläche folgt dem Regler. Du siehst also, wo die Linie landet, bevor es sie gibt.

Formen, die sich **berühren**, werden immer gemeinsam umrandet. Zwei überlappende Buchstaben bekommen nie eine Linie durch ihre eigene Naht. Was **getrennte** Formen bedeuten sollen, kann die Geometrie nicht beantworten. Also fragt das Fenster, sobald die Auswahl mehr als eine Fläche abdeckt:

- **Je Form** — eine Linie um jede. Der Rand jedes Teils: Echo-Linien, eine Einfassung je Buchstabe.
- **Um alles** — eine Linie um das Ganze. Lücken werden mit einer weichen Rundung überbrückt, die den Formen folgt, statt die Bucht dazwischen abzuschneiden; was zwischen den Teilen liegt, bleibt innen. Das ist der Umriss eines Aufnähers, die Platzierungslinie einer Applikation.

Bei einer Mehrfachauswahl ist **Um alles** vorausgewählt, denn das ist meistens gemeint, wenn man mehrere Dinge markiert und *eine* Kontur verlangt. Teile, die weit auseinanderliegen, bekommen dazwischen einen volleren Bauch. Die gestrichelte Vorschau zeigt das, bevor etwas entsteht.

Gemessen wird ab der Kante der Form, und jede Linie geht vom Original aus: Drei Linien mit 2 mm liegen bei 2, 4 und 6 mm. Bei **Je Form** kommen Löcher mit, im gleichen Abstand zum Material — der Innenraum eines „o“ bekommt seine eigene Linie. Bei **Um alles** nicht, denn dort geht es um außen.

Heraus kommen gewöhnliche Objekte, direkt hinter ihrer Quelle eingefügt, in derselben Farbe. Sie wandern nicht mit, wenn du die Form später änderst: erst die Form ändern, dann neu umranden.

Kontur und Rand überschneiden sich. Rand ist der Klassiker nur für Füllungen (auf der Kante, oder eine halbe Randbreite außen oder innen, Löcher inbegriffen). Kontur ist das allgemeine Werkzeug mit freiem Abstand, mehreren Linien und beliebigen geschlossenen Objekten.

Was macht der Umschalter „Ecken“?

Er legt fest, was an den Ecken passiert, an denen die Konturlinie spitz wird. Nach außen sind das nur die **Innenecken**: das V zwischen zwei Blättern, die Taille, die eine Brücke zwischen zwei Teilen lässt. Die Außenecken sind ohnehin Bögen, denn der Abstand selbst biegt sie — eine Blattspitze rundet die Linie also von allein.

- **Wie gezeichnet** — die spitzen Ecken bleiben spitz. Das ist das bisherige Verhalten.

- **Abgerundet** — sie werden mit einem Bogen gefüllt. Eine Kerbe, die schmaler ist als der doppelte Radius, wächst dabei ganz zu.

Verschluckt das eine ganze Linie — etwa die im Inneren eines kleinen Lochs —, sagt das Fenster es. Du bekommst nie stillschweigend eine Linie weniger. Bei **Je Form** rundet jede Form für sich ab. Ein großer Radius kann also nie zwei Konturen zu einer verschweißen.

Bei **Abgerundet** erscheint darunter der Regler **Eckenradius**, von 1 bis 10 mm, Startwert 3 mm. Beides wirkt sofort in der gestrichelten Vorschau.

Nach **innen** ist es spiegelbildlich: Dort sind die Außenecken die spitzen. So oder so schiebt die Abrundung die Linie nur **weg** vom Material. Der eingestellte Abstand bleibt damit ein Mindestabstand und wird nie zum Mittelwert.

Eine Form, die für den eingestellten Radius zu klein ist, behält ihre scharfe Linie. Sie verschwindet nicht.

Warum kommen bei „Je Form“ manchmal weniger Linien heraus, als ich Formen ausgewählt habe?

Weil Formen, die sich berühren oder überlappen, zu **einer Fläche** vereinigt werden. Sonst liefe die Konturlinie mitten durch die Naht zwischen ihnen. Das Fenster nennt dazu die Zahlen, zum Beispiel „7 Formen ergeben hier 4 Flächen“.

Was macht Verbinden?

Verbinden lässt mehrere Objekte **in einem Zug stecken** — und jedes bleibt dabei sein eigenes Objekt, bearbeitbar und umkehrbar (Gruppierung auflösen, und alles ist wie vorher). Es ist überall dieselbe Aktion: an einer losen Mehrfachauswahl, die die Objekte zuerst gruppiert, und an einer Gruppe, die du schon gebildet hast. Und es gilt für jede Stichart — Satinsäulen, Linien, Füllungen.

Verbinden tut zwei Dinge. Erstens bringt es die Mitglieder in die eine Stickreihenfolge, die eine verzweigte Figur braucht: Sich berührende Satinsäulen (ein T, ein Y, ein Stern — die meisten Schriftzüge) sortieren sich so, dass jede Decklage über dem landet, was vorher kam; Linien sortieren sich zu einem Durchgang; Füllungen behalten deine gezeichnete Reihenfolge. Zweitens behandelt es die Strecken *zwischen* den Mitgliedern als Verbinder, nach einer Regel: Wo der Faden zurücklaufen muss, läuft er **verdeckt** unter einem später gestickten Stück oder doppelt auf einer Linie, die er zurückverfolgt — nie über nackten Stoff. Und wo nie etwas darüberkommt, wird stattdessen **geschnitten**. Die Ebenenzeile berichtet, was dabei herausgekommen ist, gemessen am Stichplan: *Verbunden · 3 × Satin · 2 verdeckte Übergänge*.

Zwei Dinge bleiben danach in deiner Hand:

- **Ein- und Ausstieg** jedes Mitglieds bleiben die grünen Griffe, die sie immer waren. Die Automatik wählt den kürzesten Übergang — jedes Stück beginnt an dem Ende, das dem Ausstieg des Vorgängers am nächsten liegt — und ein gezogener Griff übersticht sie.
- **Übergänge verdecken**, der Schalter an der verbundenen Gruppe, aus: *Stattdessen schneiden*. Ausgeschaltet vernäht und schneidet die Gruppe nach jedem Mitglied — manche nehmen die zusätzlichen Stopps lieber als jeden doppelten Faden. Die Vorgabe für neue Verbindungen steht in den Projekteinstellungen neben der Schneideregeln; änderst du sie dort, gilt sie auch für die verbundenen Gruppen, die schon im Projekt sind. Jede Gruppe kann danach weiter selbst entscheiden.

Eine verbundene Gruppe bekommt im **Ebenen-Panel** ein grünes Kettensymbol. So ist später auf einen Blick klar, welche Objekte eigentlich eine Einheit sind. Und nichts muss neu gemacht werden: Gruppen, die in früheren Versionen verbunden wurden, bekommen die verbesserten Verbinder automatisch, sobald das Projekt seine Stiche das nächste Mal erzeugt.

Was macht Verschmelzen?

Das zerstörende Geschwister von Verbinden: Aus den Mitgliedern wird **ein Objekt**, und die Teile sind weg — kein Auflösen bringt sie zurück (Widerrufen schon). Was dabei herauskommt, hängt von der Stichart ab:

- **Füllung** — eine echte Vereinigung der Formen. Löcher bleiben erhalten, Teile ohne Überlappung bleiben gruppiert.
- **Laufstich** — ein durchgehender Pfad. Sich berührende oder kreuzende Linien werden ein Durchgang mit minimaler Doppelung.
- **Satinsäulen, die eine Kette bilden** — eine Säule. Ihre Sprossen werden genau so übernommen, wie sie gezeichnet sind: Ein geschnittenes Ende behält seinen Winkel, ein mit Druck gezeichneter Breitenverlauf bleibt erhalten. Satin mit *Verzweigung* weigert sich — ein T oder ein Stern hat keine einzelne Mittellinie, und eine hindurchzuschweißen würde ein fettes Satinband quer über das Motiv legen. Genau dieser Fall ist Sache von Verbinden, und die Meldung sagt das auch.

Bei der Kette werden Enden, die leicht auseinanderliegen, zusammengezogen. Die Toleranz wächst mit der Säule: von 1,5 mm bei einer schmalen bis 3 mm bei einer breiten. Beide Seiten teilen sich die Korrektur, damit keine Säule allein gezerrt wird. Enden, die weiter auseinanderliegen, bleiben exakt dort, wo du sie gezeichnet hast, und die Meldung sagt das auch. Das ist dann keine Zeichengenauigkeit mehr, und stilles Schließen würde Stiche verschieben, die du mit Absicht gesetzt hast.

Treffen zwei Enden **im Winkel** aufeinander, baut Verschmelzen eine echte Ecke: Beide Kanten laufen bis zu ihrem Kreuzungspunkt weiter, die Spitze sitzt also dort, wo du sie gezeichnet hast. Die Sprosse über diese Drehung ist die Gehrungslinie — und die beiden Säulen werden daran abgesägt, wie bei einem Bilderrahmen: Jeder Arm behält bis zum Schnitt seine eigene Stichrichtung. Bleibt sie eine lange Sprosse, wird sie zum Trichter: Jeder Stich in der Nähe der Drehung zielt in diese eine Linie, und der Faden staut sich — bei einer 8-mm-Säule im rechten Winkel etwa dreimal so viel Faden in der Ecke wie sonst irgendwo. Abgesägt trägt die Ecke so viel wie der Rest der Säule, die äußere Spitze bewegt sich nicht, und es geht keine Deckung verloren. Wo die Sprossen die Gehrungslinie nicht erreichen — eine von Hand gezeichnete Säule, deren Stiche schräg zur Drehung liegen —, behält die Ecke ihre lange Sprosse, denn ein Schnitt würde dort den Keil dahinter nackt lassen.

Was macht Umwandeln?

Umwandeln ändert die Stichart eines Objekts — Run, Satin und Füllung untereinander. Eine Matrix regelt, was in was umgewandelt werden darf. Nicht jede Kombination ist sinnvoll; manche Wege sind mit einer Erklärung gesperrt, statt still zu scheitern. Wandelst du **Text** in einen Pfad um, ist der Buchstabe die geometrische Einheit. Bei einer Form mit innerem Ausschnitt bleibt dieser als echter Loch-Ring erhalten und wird nicht plattgedrückt.

Was macht „Überlappungen entfernen“?

Überlappungen versteckt Stiche, die am Ende vollständig unter später gestickten Objekten liegen. So verschwendet die Maschine weder Zeit noch Garn für eine Lage, die niemand sieht. Es meldet, wie viel es genommen hat. Ein Schnitt, der den größten Teil eines Objekts gefressen hat, heißt meist: Die Ebenenreihenfolge stimmt nicht — und nicht, dass du viel Garn gespart hast.

Es arbeitet auf einer **Füllung** und, seit der Applikation, ebenso auf einer **Satinsäule**: Ein Rand, der unter einem späteren Stück durchläuft, ist dieselbe Frage. Geschnitten wird aber unterschiedlich. Eine Füllung verliert einfach die verdeckte Fläche. Aus einer Säule lässt sich keine Kerbe herausbeißen, deshalb wird die verdeckte Strecke von Kante zu Kante herausgetrennt, und was bleibt, kommt als eigene Säulen zurück, durchnummeriert nach dem Original; eine Säule, die auf ganzer Länge verdeckt ist, wird ganz gelöscht. Säulen derselben Gruppe kürzen einander nie — die Teile eines Applikations-Buchstabens bleiben also heil.

Eine **Applikation** ist der Sonderfall in die andere Richtung: Was die Lage darunter verdeckt, ist nicht nur das 2 mm breite Satinband, sondern der Stoff darin. Alles unter diesem Buchstaben ist verborgen, nicht nur, was unter seiner Kante läuft.

Wähle genau ein Objekt aus — eine Variante für Gruppen oder Mehrfachauswahl gibt es nicht. Deckt nichts Späteres das Objekt, bekommst du das gesagt, statt dass nichts passiert.

Es schneidet **nicht** bündig an der Kante des deckenden Objekts, sondern lässt einen Rand darunter eingeschoben. Auf dem Stoff ziehen sich die beiden Kanten leicht auseinander, und sonst entstünde eine Lücke entlang der Naht. Wie breit dieser Rand ist, kommt von **Überlappung unter Deckschichten** in den Projekteinstellungen. Weicher, dehnbarer Stoff braucht mehr davon.

Diese Aktion ändert die Form des Objekts. Sie ist also keine Anzeige-Einstellung, die du hin- und herschalten kannst: Änderst du den Rand nachträglich, wird nicht neu geschnitten, was schon geschnitten ist. Mach es rückgängig und führe es erneut aus.

Was macht „Unter Satinrand einpassen“?

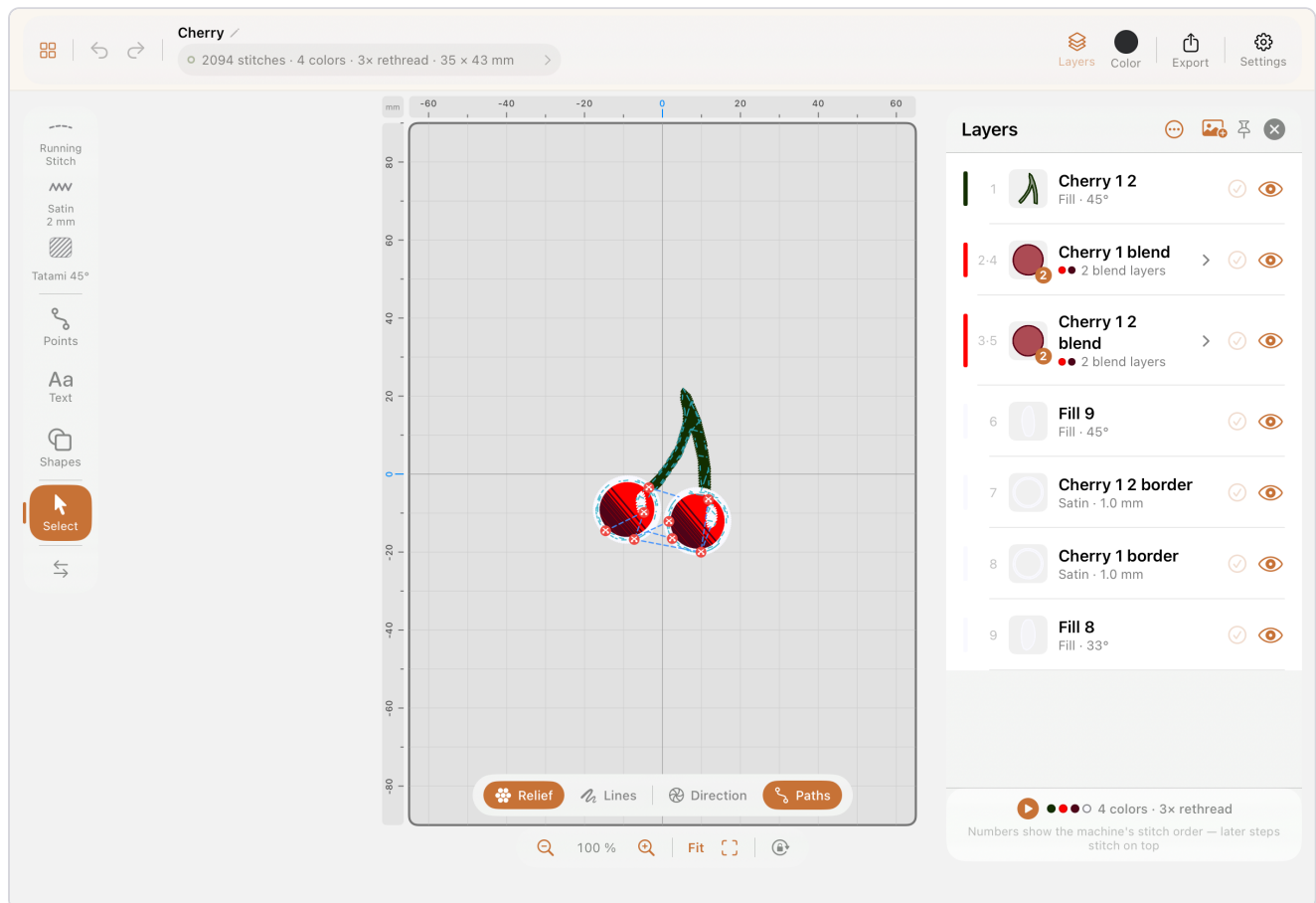
Unter Satinrand einpassen rastet die Kante einer Füllung so ein, dass sie knapp innerhalb eines passenden geschlossenen Satinrands liegt, der darüber gezeichnet ist. So schaut die Füllung nicht über den Rand hinaus und lässt auch keine sichtbare Lücke. Es ist der Befehl von Hand für dasselbe Verhalten, das der Assistent für die ganze App auch von selbst übernimmt.

EBENEN & FARBE · KAPITEL 23

Ebenen & Reihenfolge — Stickreihenfolge und Aufbau

Wie öffne ich das Ebenen-Panel?

Tippe in der oberen Leiste auf **Ebenen**. Das Panel ist so hoch wie der Bildschirm und bleibt neben der Arbeitsfläche offen. Du kannst also weiterarbeiten, ohne es zu schließen.



Ebenen-Panel mit einem Füllung-Objekt und einer Gruppe aus fünf Füllungen

Was bedeuten die Zahlen neben jeder Zeile?

Sie zeigen die **echte Stickreihenfolge der Maschine**, nicht die Position der Zeile in der Liste. Eine Gruppe von Objekten mit derselben Farbe kann zum Beispiel „2·4“ zeigen. Der Inhalt dieser Zeile wird dann an Position 2 und an Position 4 gestickt, mit etwas anderem dazwischen. Zeichenreihenfolge und Stickreihenfolge sind eben nicht immer dasselbe, sobald Farbwechsel minimieren die Objekte für weniger Garnwechsel umsortiert hat.

Schickt eine Zeile die Maschine **zurück** zu einem früheren Schritt, ist ihre Zahl hervorgehoben. Unter der Liste steht dann ein kurzer Hinweis dazu. Das passiert immer dann, wenn ein ganzer Farbblock aus der Listenreihenfolge herausgehoben wird. Die Liste zeigt weiterhin, wo ein Objekt im Motiv liegt, die Zahl sagt dir, wann die Maschine es wirklich stickt. Am häufigsten entsteht das so: Du zeichnest ein Objekt in

einer Farbe, die es im Motiv noch nicht gibt. Die neue Farbe wird zu einem eigenen Block, und dieser Block wird am Stück gestickt.

Wie ordne ich Ebenen neu an?

Halte eine Zeile gedrückt und **zieh sie an ihren Platz**. Einen eigenen Bearbeitungsmodus gibt es nicht. Wischst du eine Zeile nach links, erscheinen **Löschen** und **Duplizieren**.

Mehrere Zeilen auf einmal: Setze rechts die Häkchen und zieh dann *eine der angehakten Zeilen*. Alle wandern gemeinsam mit und liegen danach nebeneinander an der Stelle, an der du loslässt. Ihre Reihenfolge untereinander bleibt dabei erhalten. Ziehst du eine Zeile ohne Häkchen, bewegt sich weiterhin nur diese eine. So kommen dir die Häkchen bei einer kleinen Korrektur nicht in die Quere. Ein Maschinenstopp wandert immer mit seinem Objekt mit.

Einzelne Zeilen zu ziehen ist gut für „diese eine nach oben“. Sollen mehrere Objekte in einer bestimmten Reihenfolge gestickt werden, nimm besser **Reihenfolge per Antippen** (siehe unten).

Wie schütze ich eine Ebene, mit der ich fertig bin?

Über das Schloss in der Zeile, zwischen Haken und Auge. Gesperrt bleibt die Ebene auf der Arbeitsfläche sichtbar und wird weiterhin gestickt — die Arbeitsfläche bekommt sie nur nicht mehr zu fassen: Sie reagiert nicht auf Tippen, ein Auswahlrahmen geht an ihr vorbei, sie bekommt keine Griffe zum Verschieben, Skalieren oder Drehen, und ihre Punkte lassen sich nicht bearbeiten. Die Zeile selbst bleibt voll bedienbar: Du kannst sie in der Reihenfolge verschieben, umbenennen, umfärben oder im Inspektor öffnen.

Sperre, was schon stimmt, und zeichne darüber weiter, ohne es versehentlich zu verrücken. Ein zweiter Tipp aufs Schloss gibt sie wieder frei. Ein Sashiko-Gitter wird zusammen mit seiner Kontur gesperrt — die beiden sind ein Stück und lassen sich nicht getrennt sperren.

Wie lege ich die Stickreihenfolge für mehrere Objekte auf einmal fest?

Über „...“ → **Reihenfolge per Antippen**. Tippe danach die Objekte **auf der Arbeitsfläche** an, und zwar in der Reihenfolge, in der sie gestickt werden sollen. Auf jedem Objekt erscheint dabei eine Zahl. Tippst du ein nummeriertes Objekt noch einmal an, fällt es wieder heraus, und der Rest wird neu durchnummeriert. **Reihenfolge übernehmen** wendet sie an, **Abbrechen** lässt alles so, wie es war.

Du arbeitest am Motiv selbst statt an einer Liste von Namen. Genau das ist der Sinn der Sache: Auf der Arbeitsfläche siehst du, was du gerade sortierst.

Zwei Dinge solltest du wissen:

- **Objekte, die du nicht antippst, bleiben, wo sie sind.** Die nummerierten Objekte werden nur auf die Plätze verteilt, die sie untereinander vorher schon hatten. Alles andere behält seine Position in der Reihenfolge. Auf die Frage „was hat sich geändert?“ lautet die Antwort also immer: die Objekte, die ich angefasst habe.
- **Würde die neue Reihenfolge das Motiv anders aussehen lassen, sagt StitchPencil vorher Bescheid.** Stickreihenfolge ist auch Schichtung. Zwei Objekte, die sich überlappen, sehen unterschiedlich aus, je nachdem, welches zuletzt gestickt wird. Wenn deine Reihenfolge so ein Paar vertauscht

chen würde, nennt ein Dialog beide Objekte und fragt nach. Objekte ohne Überlappung umzusortieren ändert nur den Weg der Maschine, nie das Bild. Das wird ohne Nachfrage übernommen.

Weißt du nicht, welche Reihenfolge die beste ist, probiere zuerst **Reihenfolge optimieren**. Die App sucht dann selbst eine sparsame Reihenfolge. Reihenfolge per Antippen ist für den Fall, dass du sie schon kennst.

Wie gruppiere oder verbinde ich Objekte?

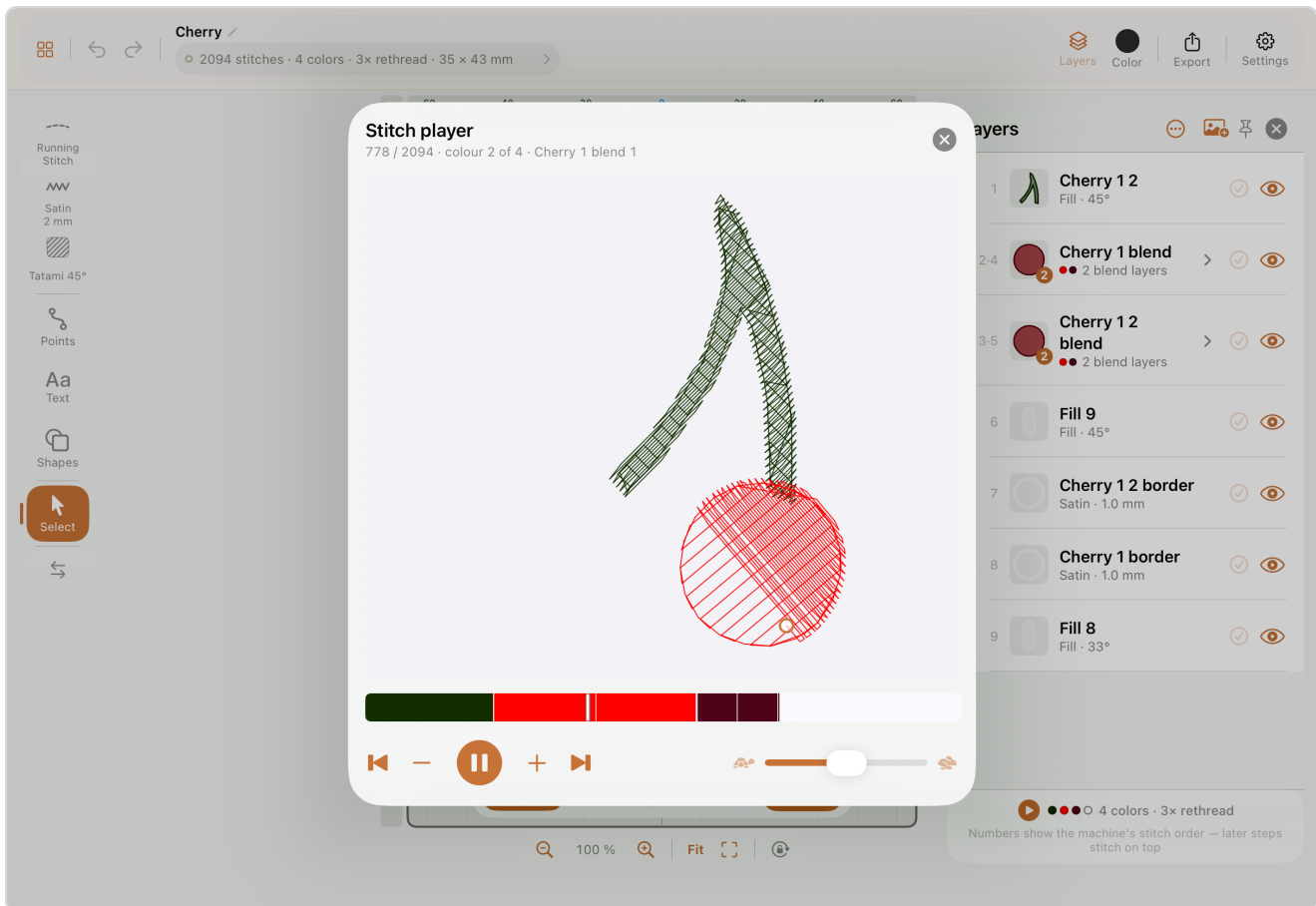
Hake zwei oder mehr Zeilen an. Unten erscheint eine Leiste mit **Gruppieren, Verbinden, Verschmelzen, Stil einfügen** und **Löschen**. Verbinden und Verschmelzen werden nur angeboten, wenn alle ausgewählten Objekte dieselbe Stich-Art haben — den Unterschied erklärt Schneiden, kombinieren & umwandeln.

Was steht im „...“-Menü?

- **Reihenfolge optimieren** — sortiert die Stickerei für weniger Fadenschnitte und Farbwechsel um. Würde das Umsortieren so weit gehen, dass sich das gestickte Bild sichtbar ändert und nicht nur der Weg der Maschine, fragt vorher ein Dialog nach.
- **Reihenfolge per Antippen** — du legst die Reihenfolge selbst fest, indem du Objekte auf der Arbeitsfläche antippst (siehe oben).
- **Maschinenstopp hinzufügen** — setzt eine verschiebbare Befehlszeile in die Reihenfolge, etwa für eine Pause zum Einlegen von Material.
- **Deckkraft zurücksetzen** — stellt alle Objekte wieder auf volle Deckkraft, die du nur für die Ansicht abgedunkelt hattest.

Kann ich mir das Motiv vorher ansehen, wie es sticken wird, bevor ich es an die Maschine schicke?

Ja. Der Knopf **Player** unten im Ebenen-Panel, in derselben Zeile wie die Farbübersicht, öffnet den **Stitch-Player**. Er bleibt dort stehen, egal was du ausgewählt hast — du musst also nichts abwählen, um hinzukommen.



Der Stitch-Player mitten im Motiv, mit Nadelmarkierung und Farbbalken

Er beantwortet die Fragen, die ein Standbild offenlässt: wo die Nadel unnötig weit reist, wie oft du zur Maschine musst und ob am Ende etwas in der falschen Reihenfolge überstickt wird. Nichts davon verändert dein Motiv — der Player liest nur den fertigen Stichplan.

Die Kopfzeile zeigt dir, wo du gerade bist: **die bisher gestickten Stiche von der Gesamtzahl** (dieselbe Zahl wie in der oberen Leiste, Sprungstiche zählen an beiden Stellen nicht mit), die aktuelle Farbe, wenn es mehr als eine gibt, und den **Namen des Objekts, das gerade unter der Nadel liegt**. Den Namen könnte dir eine Maschinendatei nie sagen. StitchPencil kennt ihn, weil es den Stichplan selbst erzeugt hat.

Wie lese ich den Farbbalken des Players?

Der Balken unter der Vorschau ist kein Fortschrittsbalken. Seine **Blöcke sind die Farbblöcke deines Motivs, und ihre Breite zeigt, wie viele Stiche jeder Block braucht**. Auf einen Blick siehst du also, dass ein Block den größten Teil der Stickzeit frisst, während der schmale Streifen daneben ein komplettes Umfädeln für achtzig Stiche bedeutet. Meist ist das der Moment, in dem du noch einmal über Farbwechsel minimieren oder über die Reihenfolge nachdenkst.

Dünne helle Striche quer über den Balken sind **Fadenschnitte**, also die Stellen, an denen die Maschine den Faden kappt. Zieh irgendwo auf dem Balken, um durch das Motiv zu fahren. Die Vorschau springt auf diese Stelle, und der kleine Ring zeigt, wo die Nadel steht.

Kann ich im Player hineinzoomen?

Ja — mit zwei Fingern bis 8×, und ziehen verschiebt den Ausschnitt; eine Marke in der Ecke zeigt den Faktor und setzt ihn beim Antippen auf 1× zurück. Die Vorschau wird *in* dieser Vergrößerung neu gezeichnet, nicht aufgeblasen. Deshalb kommen dabei wirklich Details heraus: einzelne Einstiche, die Spitzen einer Satin-Ecke und die eingefärbten Punkte einer Prägung.

Was tun die Bedienelemente des Players?

Von links nach rechts: **zurück zum Anfang, einen Stich zurück, Abspielen/Pause, einen Stich vor** und **zum nächsten Farbwechsel springen**. Den letzten wirst du am häufigsten brauchen. Niemand sucht Stich 12.273, man sucht den nächsten Stopp.

Rechts sitzt der Regler für die **Geschwindigkeit**, von Schildkröte bis Hase, in fünf Stufen ohne Zahlenangabe. Stufe zwei entspricht ungefähr einer echten Maschine (etwa 800 Stiche pro Minute) und ist langsam genug, um einer einzelnen Naht beim Entstehen zuzusehen. Darüber sagt die genaue Zahl nichts mehr aus, deshalb wird auch keine angezeigt. Dann geht es nur noch darum, durch das Motiv zu kommen.

Merkt sich der Player, wo ich war?

Ungefähr, ja. Schließe ihn, ändere etwas, öffne ihn wieder — du landest in der Nähe derselben Stelle. Gespeichert wird das absichtlich als *Position im Motiv* und nicht als Stichnummer. Nach einer Änderung würde Stich 4.000 an einer ganz anderen Stelle liegen, „etwa 70 % durch“ dagegen meint weiterhin das, was du gemeint hast.

Wie sehen Referenzbilder in der Ebenenliste aus?

Sie sind oben im Panel angeheftet. Das Augensymbol neben einer Referenz-Zeile ist der **einzige** Weg, das Bild auszuwählen und auf der Arbeitsfläche zum Verschieben, Skalieren und Drehen freizugeben. Solange es gesperrt ist, und das ist die Voreinstellung, bleibt es dir aus dem Weg. So ziehst du nicht versehentlich deine Bildvorlage statt deines Stich-Objekts.

Eine Referenz liegt **unter** den Stichen. Das ist richtig, solange du eine Kontur nachzeichnest, und falsch in dem Moment, in dem eine fertige Fläche genau den Teil verdeckt, auf den du Details setzen willst. Statt die Fläche zu dimmen, öffnest du die Referenz und schaltest **Über den Stichen zeigen** ein: Das Bild liegt jetzt mit seiner eigenen Deckkraft obenauf, die Stiche scheinen durch, und die Zeile sagt es („Referenz · 50 % · über den Stichen“). Ausschalten legt es wieder darunter. So oder so ist es eine Führung — nie gestickt, nie exportiert.

Wozu ist das Bildsymbol mit dem Plus in der Kopfzeile?

Es holt Grafik herein — und zwar jede: SVG-Dateien und Fotos. Es fragt nur, woher, **Fotomediathek** oder **Dateien**. Aus einer Vektordatei wird der Import-Assistent, aus einem Pixelbild eine Zeichenvorlage. Mehr dazu unter Import.

Wie erscheint umgewandelter Text in den Ebenen?

Nach In Konturen umwandeln bekommt jeder Buchstabe seine eigene Zeile. Ein kleiner Pfeil daneben klappt den Pfad auf, den du danach Punkt für Punkt bearbeiten kannst. Man übersieht ihn leicht, wenn man nicht weiß, dass er da ist.

Was beeinflusst die Ebenen-Deckkraft wirklich?

Sie ist **nur eine Anzeige-Einstellung der Arbeitsfläche**, und ein Hinweis im Inspektor sagt das auch so. Sie ändert nie, was tatsächlich gestickt wird. Die exportierte Stickdatei stickt immer mit vollem, deckendem Garn, egal welche Deckkraft du für die Ansicht eingestellt hast.

Was ist „Faden zum nächsten Objekt“?

Eine Einstellung pro Objekt mit den Werten Automatisch, Schnitt, Sprung und Run. Sie legt fest, wie die Maschine vom Ende dieses Objekts zum Anfang des nächsten kommt: den Faden schneiden, ohne Schnitt hinüberspringen oder einen verbindenden Laufstich legen. Bei „Automatisch“ entscheidet StitchPencil nach Abstand und Farbe.

EBENEN & FARBE · KAPITEL 24

Farbe & Garn — Paletten, Garnkataloge und ColorDrop

Wo öffne ich den Farb-Inspektor?

Tippe in der oberen Leiste auf das Farbfeld. Es zeigt deine aktuelle Zeichenfarbe und öffnet den Inspektor **Farbe**. Dort landet auch jede Farbe, die du einer Auswahl zuweist.

Was ist das Quellenmenü oben im Farb-Inspektor?

Ein Menü mit vier Quellen:

- **Meine Paletten** — deine eigenen Sammlungen, die du gespeichert hast (siehe [Paletten verwalten](#) weiter unten)
- **Alle Marken — suchen** — eine Suche über alle Garnmarken hinweg, die StitchPencil kennt
- **Kataloge** — die offiziellen Farbkarten von acht Garnherstellern: Madeira Polyneon, Madeira Polyneon 60, Sulky Rayon 40, Brother PE-Design, Isacord Polyester 40, Gunold Poly 40, Robison-Anton Rayon 40, Floriani Poly 40 und Smart-Thread Multitalent 40. Der Wähler öffnet sich wieder mit dem Katalog, den du zuletzt offen hattest
- **Benutzerdefiniert (RGB / Hex)** — jede beliebige Farbe direkt wählen, ohne Bezug zu einer echten Garnmarke

Was ist der Streifen „Projektfarben“?

Eine Reihe zum schnellen Zugriff, gleich unter dem Quellenmenü. Sie zeigt die Farben, die im aktuellen Projekt schon benutzt oder angeheftet wurden. Tippe eine an, und deine Zeichenfarbe wechselt sofort dorthin.

Hältst du ein Farbfeld im Katalog gedrückt, heftest du es **an die Projektfarben** an. Hältst du ein bereits angeheftetes Feld gedrückt, **nimmst du es wieder heraus**. Beides übersieht man leicht, denn es geht nur über langes Drücken und nicht über einen Knopf.

Wie erstelle ich meine eigenen Garnpaletten?

Öffne **Verwalten ...**. Dort legst du eigene Paletten an, benennst sie um oder löschst sie. Zum Befüllen nutzt du den Modus „**Farben hinzufügen**“: Das Katalograster verhält sich dann so, dass jedes angetippte Farbfeld in die Palette wandert. Du siehst also dieselben vertrauten Farbfelder durch und sammelst sie ein, statt nur eine auszuwählen.

Wie funktioniert die benutzerdefinierte Palette?

Neben den 32 eingebauten Klassikfarben tippst du auf +. Damit öffnet sich der Farbwähler des Systems, und du legst ein eigenes Farbfeld an. Jedes selbst angelegte Farbfeld entfernst du wieder, indem du es gedrückt hältst.

Was ist ColorDrop?

Zieh ein beliebiges Farbfeld mit dem Pencil direkt auf ein Objekt auf der Arbeitsfläche — aus einem Katalog, aus deiner Palette oder aus den Projektfarben. Das Objekt bekommt die Farbe sofort. Du musst es also nicht erst auswählen und dann sein Farbfeld öffnen.

Wenn ich eine Auswahl habe, färbt eine neue Farbe die immer um?

Das entscheidet der kleine Schalter **Gilt für**. Ist eine Auswahl aktiv, legst du damit fest, ob eine neue Farbe diese Auswahl umfärbt oder ob sie nur die Farbe für alles Kommende setzt, ohne das Ausgewählte anzurühren.

GALERIE & PROJEKTE · KAPITEL 25

Galerie — Deine Projekte, Suche und Papierkorb

Was zeigt jede Projektkarte in der Galerie?

Eine Miniatur, die immer auf dem aktuellen Stand ist, das Abzeichen mit der Rahmengröße (z. B. *130 × 180*), den Projekttitel, eine Reihe mit den benutzten Farben, die Gesamtstichzahl und das Datum der letzten Bearbeitung.

Wie lege ich ein neues Projekt an?

Tippe oben in der Leiste auf + **Neu**. Das ganze Fenster „Neues Projekt“ beschreibt Erster Start — mit Name, Rahmen-Voreinstellungen und eigener Größe.

Kann ich ein Projekt einbringen, das mir jemand geschickt hat?

Ja. Tippe oben in der Leiste auf **Importieren**, für eine `.hoop`-Datei oder für eine `.vemb`-Datei aus Boldbobbins. Was dabei mitkommt und was die Warnungen bedeuten, steht unter Dateien aus anderen Apps öffnen.

Wie benenne ich ein Projekt um?

Öffne es und tippe im Editor oben in der Leiste auf den Titel. Es ist dieselbe Bedienung, die der Überblick über die Oberfläche beschreibt.

Gibt es eine Suche?

Ja. Ein Suchfeld oben in der Leiste der Galerie filtert deine Projekte beim Tippen nach Namen.

Was passiert, wenn ich ein Projekt lösche?

Es verschwindet nicht sofort, sondern wandert in den Papierkorb. Von dort kannst du es wiederherstellen, solange er nicht geleert ist. Ob er nach 30 Tagen von selbst geleert wird oder nur, wenn du ihn von Hand leerst, steuert **Papierkorb nach 30 Tagen leeren** in den App-Einstellungen.

GALERIE & PROJEKTE · KAPITEL 26

Dateien aus anderen Apps öffnen

Welche Dateien kann die Galerie öffnen?

Tippe in der Leiste der Galerie oben auf **Import**. Das Menü hat zwei Einträge:

- **Projekt ...** — die eigenen `.hoop`-Projekte von StitchPencil und `.vemb`-Projekte aus Boldbobbin. Die kommen als das zurück, was sie sind: Formen, Einstellungen, alles.
- **Stickdatei (Beta) ...** — eine Maschinendatei: Brother `.pes`, Tajima `.dst` oder Melco `.exp`. Die kommen als *Stiche* zurück, und das ist etwas anderes — siehe unten.

Andere Maschinenformate (JEF, VP3) lassen sich noch nicht öffnen. Grafik kommt über den [SVG-Import](#) herein.

Was bekomme ich beim Stickdatei-Import wirklich?

Das Motiv als Stiche, die du bearbeiten kannst — an jedem Fadenschnitt, jedem Sprung und jedem Farbwechsel in Abschnitte geteilt, mit den Garnfarben aus der Datei.

Du kannst einen Abschnitt verschieben, umfärben, ausblenden, in der Stickreihenfolge verschieben, löschen und das Ergebnis in jedes Format exportieren, das StitchPencil schreibt. Was zurückkommt, ist originalgetreu: Die Nadelpositionen aus der Datei sind die Nadelpositionen in deinem Projekt.

Was **nicht** zurückkommt, ist der Aufbau. Umrisse, Säulenbreiten, Reihenabstände, Unterlagen, Objektnamen — davon steht nichts in einer Stickdatei. Stand da nie. Eine `.pes` enthält Nadelpositionen, ein Sprung-Kennzeichen und einen Farbindex, sonst nichts — in jeder Version, von der ältesten bis zur neuesten. Eine `.dst` und eine `.exp` enthalten noch weniger: Sie benennen die Garne überhaupt nicht.

Das ist also das Werkzeug für »ich habe nur noch den Export«. Es ist kein Weg, das Projekt zurückzubekommen, das du digitalisiert hast.

Kann ich eine importierte Stickdatei skalieren?

Nur wenig. Stiche zu skalieren ändert ihren Abstand nicht: Deutlich größer reißt Lücken zwischen die Reihen, deutlich kleiner presst sie zu einem harten Klumpen zusammen, an dem der Faden bricht. Ein paar Prozent sind unkritisch, das Doppelte nicht.

Das liegt an der Stickdatei, nicht an StitchPencil — dieselbe Grenze gilt in jedem Programm.

Warum kam meine DST oder EXP in Farben an, die sie nie hatte?

Beide Formate speichern keine Garnfarben, sondern nur die Stellen, an denen gewechselt wird. Der Import gibt deshalb jedem Block einen eigenen Platzhalter — bewusst gedeckt, nur damit Du die Blöcke in den Ebenen auseinanderhalten kannst. Die echten Garne stellst Du im Farb-Inspektor ein.

Eine `.pes` führt ihre Garne mit, die kommen unverändert an.

Bekomme ich die Formen zurück — eine Satinsäule statt Stichen?

Bei einer Satinsäule oft ja. Wähle einen importierten Abschnitt aus, dann **Umwandeln** → **Als Satinsäule lesen**.

Was dabei passiert: Der Zickzack wird gesucht, seine beiden Seiten werden die Schienen der Säule, Breite und Abstand kommen aus den Stichen selbst — heraus kommt ein echtes Satinobjekt mit Breite-Regler und bearbeitbaren Knoten. Stiche, die der Zickzack nicht beansprucht — in den meisten Dateien die Unterlage —, bleiben als eigenes Objekt davor stehen. Es geht nichts verloren.

Bevor Du sie bekommst, wird die Säule neu genäht und gegen die Stiche gehalten, aus denen sie stammt. Trifft sie den ursprünglichen Faden nicht, wird sie abgelehnt und Deine Stiche bleiben unangetastet. An der Schrift, an der es gebaut wurde, blieb der genähte Verlauf innerhalb von 0,15 mm am Original.

Es lehnt öfter ab, als Du erwartest, und das ist Absicht. Gefüllte Formen werden noch gar nicht angeboten: Die Reihen einer Tatami laufen genauso hin und her wie ein Zickzack, nur die Form der Sprossen unterscheidet die beiden — und eine Fläche mit Satinkante enthält tatsächlich eine perfekte Säule, die nicht das Objekt ist. Sie zu lesen ließe Dir eine Kontur, wo eine gefüllte Form war.

Ändert das Lesen einer Säule mein Motiv?

Ja — und nur dann. Der Import selbst ist originalgetreu: Die Nadelpositionen aus der Datei sind die Nadelpositionen in Deinem Projekt. Eine gelesene Säule wird danach **neu erzeugt**, ihre Einstiche verschieben sich also etwas und ihre Anzahl ändert sich.

Das ist ein fairer Tausch, wenn Du die Säule bearbeiten willst. Es ist ein überflüssiger, wenn Du nur umfärben wolltest — deshalb passiert es auf Zuruf und nie von selbst.

Warum steht da »47 Stiche kürzer als 0,4 mm wurden entfernt«?

Viele Digitalisier-Programme hinterlassen Nadelwege, die so kurz sind, dass die Maschine zweimal in dasselbe Loch sticht. StitchPencil entfernt sie beim Import, aus demselben Grund, aus dem es selbst keine erzeugt: Bei Geschwindigkeit reißt daran der Faden.

Sie sind unter 0,4 mm — kleiner als das, was du hinterher auf dem Stoff wiederfindest.

Warum ist mein Import einfarbig, obwohl die Datei mehrere Farben hat?

Manche Programme führen mehrere Garne in der Farbtabelle der Datei, markieren in den Stichen aber keinen Farbwechsel. Dann gibt es nichts, woran man schneiden könnte, und alles kommt im ersten Garn an. Färbe die Abschnitte im Farb-Inspektor von Hand um.

Was passiert mit der Originaldatei?

Nichts. Ein Import legt immer ein **neues Projekt** in deiner Bibliothek an, gespeichert als `.hoop`. Eine `.vemb` wird nur gelesen. StitchPencil schreibt dieses Format nie, es gibt also nichts zurückzuschreiben und keine Möglichkeit, das Original zu beschädigen.

Was kommt aus einer .vemb mit herüber?

Formen, Farben, Gruppen, der Stickrahmen und die Stich-Einstellungen jedes Objekts:

- **Füllungen** — Reihenabstand, Winkel, Stichlänge, Unterlage ein oder aus
- **Satinsäulen** — Abstand sowie ihre Mittel- und Kontur-Unterlage
- **Laufstiche** — Stichlänge; ein Bean Run kommt als Run mit drei Durchgängen an

Objekte, die du benannt hast, behalten ihren Namen. Gelöschte Objekte bleiben gelöscht, und alles, was du in der anderen App rückgängig gemacht hast, bleibt rückgängig gemacht.

Warum unterscheidet sich die Stichzahl von der Originalapp?

Weil die Stiche neu erzeugt und nicht übernommen werden. StitchPencil behält nur das bearbeitbare Motiv und leitet jeden Stich daraus ab. Genau deshalb kannst du eine Form ändern, und sie sticht sich selbst neu.

Eine Folge davon solltest du kennen: Die importierten Abstände kommen als deine **entworfenen** Werte an. Der Zielstoff des Projekts wirkt also noch obendrauf. Eine Füllung sticht auf Jersey enger als auf Webware. Wirkt der Import dichter als erwartet, liegt es daran, und ein Zurückschalten des Stoffs stellt die entworfenen Zahlen genau wieder her.

Was bedeutet „3 Bearbeitungen, von denen diese App nicht wusste, dass sie übersprungen wurden“?

Für manche Bearbeitungen aus einer .vemb gibt es in StitchPencil keine Entsprechung. Sie stillschweigend zu überspringen würde dir ein Motiv geben, das durchaus plausibel aussieht und trotzdem falsch ist. Denn die fehlende Bearbeitung könnte genau die sein, die etwas verschoben, gelöscht oder umgeformt hat. Deshalb werden sie gezählt und benannt.

Siehst du diese Meldung, vergleiche den Import mit dem Original, bevor du ihn stickst. Die Namen sagen dir, um welche Art von Bearbeitung es geht. Keine Meldung heißt: Es ist alles angekommen.

Was bedeutet „12 Kurvenpunkte kamen ohne Kontrollgriffe an“?

Manchen Kurvenpunkten fehlt beim Einlesen die Angabe, die ihnen ihre Rundung gibt. Sie kommen dann als einfache Ecken herein, und ein runder Umriss kann dadurch begradigt wirken.

Du kannst ihn bei den Punkten von Hand wieder abrunden.

Was bedeutet „Die Stickrahmengröße konnte nicht aus der Datei gelesen werden“?

Nicht jede .vemb enthält eine Stickrahmengröße, die sich zurücklesen lässt. Fehlt sie, nimmt das Projekt einen Standardrahmen und sagt dir das. Trage die richtige Größe in den Projekteinstellungen nach.

Der Import wurde abgelehnt — warum?

- **„Diese .vemb wurde von einer neueren Version geschrieben“** — eine Datei aus einer neueren Version kann Dinge enthalten, die StitchPencil nicht verlässlich liest. Raten ist genau der Weg, auf

dem ein Motiv unbemerkt falsch herauskommt. Deshalb lehnt die App lieber ab.

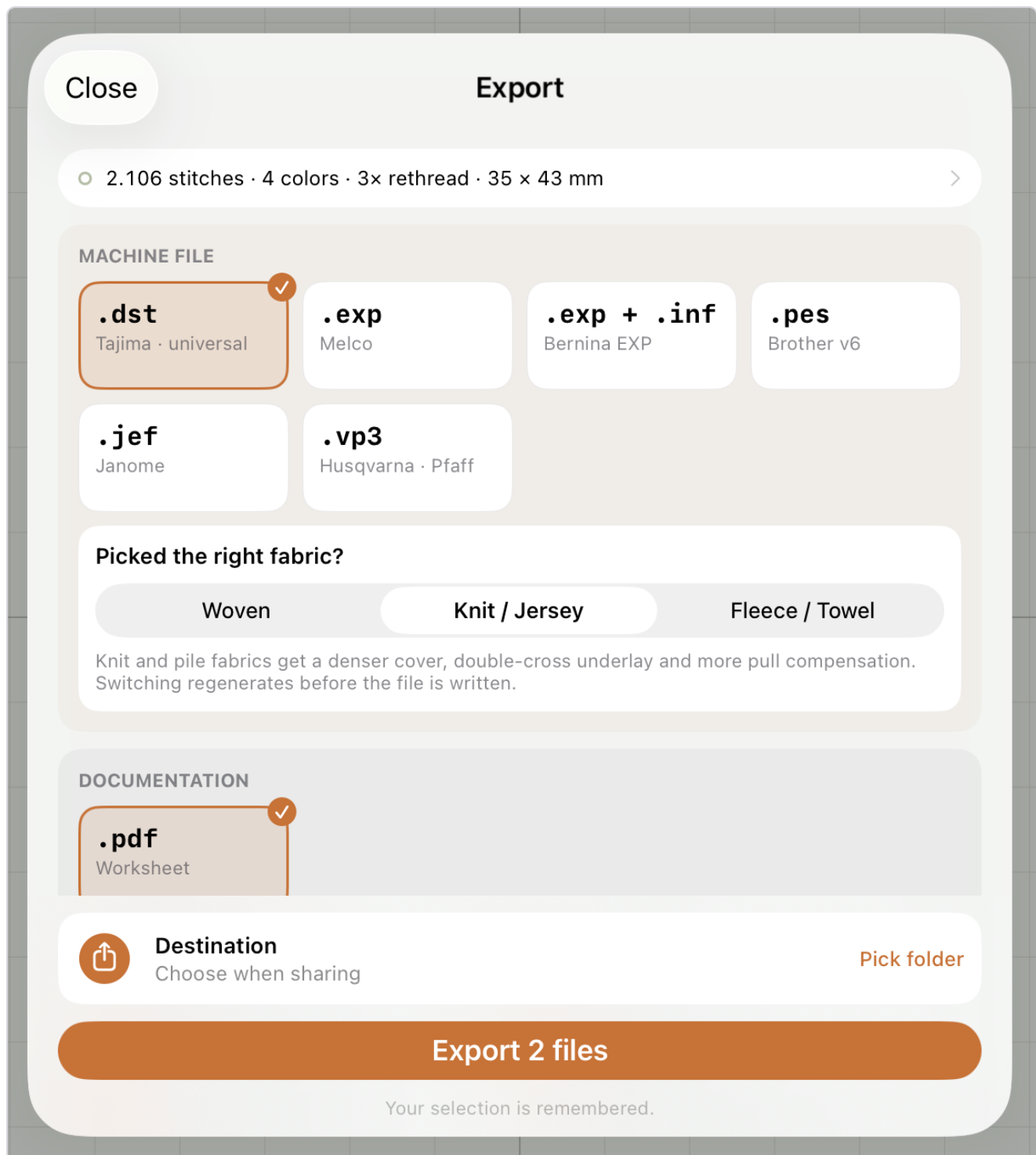
- **„Diese .vemb hat keine Formen zum Importieren“** — die Datei wurde richtig gelesen, enthielt aber nichts Stickbares.
- **„Keine lesbare Projektdatei“** — die Datei ist weder eine `.hoop` noch eine `.vemb`, oder sie ist beschädigt.

IMPORT & EXPORT · KAPITEL 27

Export — Maschinendateien, Vorschauen, Grafik und Arbeitsblätter

Wo exportiere ich?

Das **Export**-Symbol in der oberen Leiste, das Quadrat mit dem Pfeil, öffnet das **Export-Center**. Hier läuft alles zusammen, was die App verlässt. Tippe jedes Format an, das du brauchst, zum Beispiel eine Maschinendatei *und* das Arbeitsblatt *und* ein Video. Ein Tipp auf **Exportieren** genügt dann: Alles wird als ein Stapel erzeugt.



Das Export-Center mit den Maschinenformaten, der Stoff-Frage und der Arbeitsblatt-Kachel

Deine Auswahl bleibt gemerkt. Der nächste Export beginnt dort, wo der letzte aufgehört hat.

Welche Maschinendateiformate gibt es?

- **DST (Tajima)** — das universelle Format. Weißt du nicht, was deine Maschine lesen kann, ist DST die sichere Wahl. Es enthält Stiche und Befehle, aber keine Farbinformation.
- **EXP (Melco)** oder **EXP + INF (Bernina)** — Bernina-Maschinen erwarten diese beiden Dateien nebeneinander auf dem Stick, damit die Anzeige der Maschine deine echten Garnfarben zeigt und nicht

eine Standardpalette. Du wählst entweder das eine oder das andere: Das Bernina-Paar enthält die Mel-co-Datei schon, deshalb schaltet die eine Kachel die andere ab.

- **PES (Brother)** — enthält die Farben und den Motivnamen für die Maschinenanzeige. Dazu kommen Segmentblöcke, mit denen eine Sticksoftware am Rechner das Motiv wieder als Objekte öffnen kann und nicht als lose Stichmasse.
- **JEF (Janome)** — siehe [weiter unten](#).
- **VP3 (Husqvarna Viking / Pfaff)** — echte RGB-Garnfarben samt Katalogangaben, ein Farbblock je Garnabschnitt. Die Maschine zeigt damit die Farben an, mit denen das Motiv entworfen wurde.

Eine Maschinendatei lässt sich erst exportieren, wenn das Motiv die Prüfung besteht. Der [Design-Check](#) nennt dir alles, was den Export blockiert.

Sollte ich den Design-Check vor dem Export laufen lassen?

Genau dafür ist er da. Die **Statusanzeige** aus der oberen Leiste — Lampe, Stichzahl, Farben, Zahl der Einfädelvorgänge und Größe — sitzt auch oben im Export-Center. Denn hier schaust du nach, bevor eine Datei die App verlässt. Ein Tipp öffnet den Check. Schließt du ihn, bist du sofort wieder im Export-Center, und deine Auswahl steht unverändert da.

Was er prüft und was die drei Farben bedeuten, steht unter [Design-Check](#). Kurz gesagt: Rote Zeilen mit dem Vermerk „**blockiert Export**“ sind Grenzen der Maschine und halten die Datei wirklich auf. Alles andere ist ein Ratschlag, und du entscheidest.

Was sollte ich über JEF (Janome) wissen?

Zwei Dinge, und beide ergeben sich daraus, wie das Format aufgebaut ist.

Farben sind Palettenplätze, kein RGB. Eine JEF-Datei speichert nicht deine Garnfarben, sondern Nummern aus Janomes eigener Palette mit 79 Farben. Beim Export bekommt jede Farbe deines Motivs den nächstgelegenen Platz, den Janome anbietet. Das Farbfeld auf deiner Maschine ist also ein naher Nachbar deiner Wahl und nicht die genaue Farbe. Gestickt wird ohnehin das Garn, das du einfädelst. Es geht nur um die Anzeige. Gut zu wissen ist es trotzdem, bevor du einen Farbfehler suchst, der keiner ist.

Die Datei nennt einen Stickrahmen. JEF vermerkt, in welchen Rahmen das Motiv gehört. StitchPencil misst das Motiv selbst und trägt den kleinsten Janome-Standardrahmen ein, in den es passt (50 × 50, 110 × 110, 140 × 200, 200 × 280 mm). Der Rahmen aus deinen [Projekteinstellungen](#) spielt dabei keine Rolle, denn er kann eine beliebige Größe haben. Ein Motiv, das selbst in den größten Standardrahmen nicht passt, wird trotzdem exportiert, dann eben mit diesem größten Rahmen. Widersprechen wird dann die Maschine.

Was ist die Stoff-Frage unter den Maschinenformaten?

Sobald du eine Maschinendatei ausgewählt hast, klappt direkt unter den Kacheln die Frage „**Den richtigen Stoff ausgewählt?**“ auf. Sie zeigt den **Zielstoff** des Projekts, so wie er dort eingestellt ist — sichtbar, statt dass jemand nachfragt. Jersey und Stoffe mit Flor bekommen eine dichtere Deckung, eine Doppelkreuz-Unterlage und mehr Zugausgleich. Änderst du den Stoff, wird das Motiv neu berechnet, bevor

endeine Datei geschrieben wird. Es gibt diese Frage wegen eines echten Stickversuchs: ein Jersey-Projekt, das unbemerkt auf Webware stand.

Was sind die Bild- & Video-Exporte?

Ein **Bild (PNG)** mit transparentem Hintergrund oder ein **Video (MOV)**, das dein Motiv sticken zeigt. Wählst du eines davon, klappen die Optionen gleich darunter auf: **Hintergrund** (transparent oder eine Farbe deiner Wahl), **Dauer** (5 bis 15 Sekunden, nur beim Video) und **Format** (1:1 quadratisch, 4:3 klassisch, 16:9 quer, 9:16 hoch). Praktisch, um eine Vorschau zu zeigen, ohne die Stickdatei selbst aus der Hand zu geben.

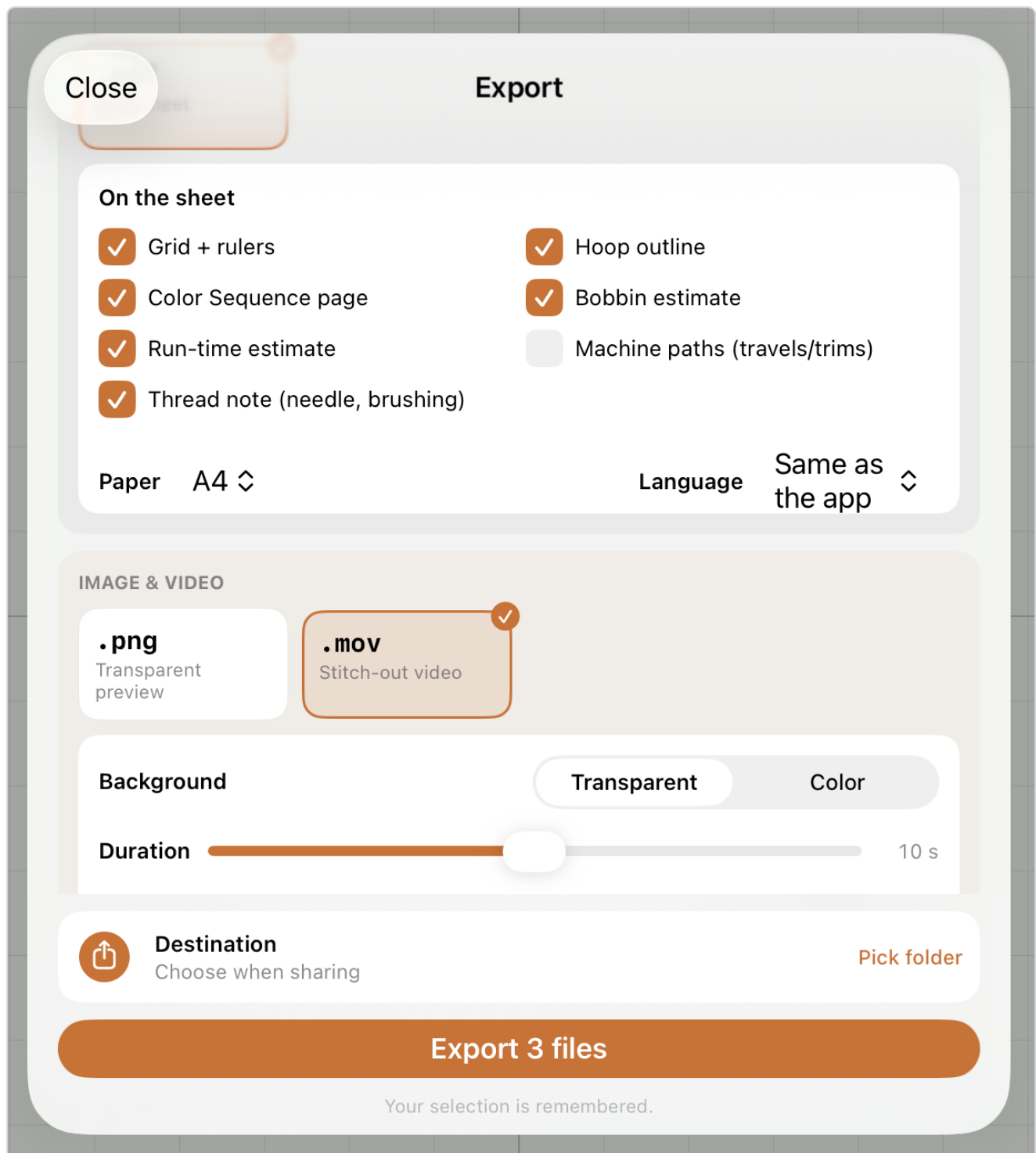
Was ist der Grafik-Export?

SVG oder **EPS**. Damit gibst du die Formen deines Motivs an ein Vektorprogramm am Rechner weiter, statt sie an eine Stickmaschine zu schicken.

In der Datei steht die Form so, wie sie gestickt wird, samt Glättung. Ein Objekt, das du abgerundet hast, kommt auch rund am Rechner an und nicht in der kantigen Fassung, die du von Hand nicht reparieren konntest. Eine Blend-Gruppe wird immer als Ganzes geglättet oder gar nicht. Ihre Mitglieder sind deckungsgleiche Kopien derselben Fläche. Würde man eines abrunden und seine Geschwister nicht, liefen die Umrisse um bis zu einen Millimeter auseinander, und der Verlauf risse entlang der Naht auf.

Was ist der Dokumentations-Export?

Ein **Produktions-Arbeitsblatt als PDF**. Seine Optionen klappen auf, sobald du die Kachel auswählst: Kästchen für den Inhalt (Raster und Lineale, Umriss des Stickrahmens, Seite mit der Farbreihenfolge, Schätzung des Unterfadens, Schätzung der Stickzeit, Wege der Maschine und der Garn-Hinweis) sowie Menüs für **Papier** (A4 oder US Letter) und die **Sprache** des Blatts.



Die Kästchen für das Arbeitsblatt und die Video-Optionen im Export-Center

Die Formatzeile auf dem Blatt richtet sich nach der Maschinendatei, die du im selben Stapel ausgewählt hast. Exportierst du JEF und PDF zusammen, steht Janome JEF auf dem Blatt und kein Standardwert.

Deckt das Arbeitsblatt Trapunto und 3D-Puff ab?

Ja, und das ist der Teil, den du vor dem Sticken lesen solltest. Ein Motiv mit einem Bereich in Trapunto oder 3D-Puff hält die Maschine für Handarbeit an. Deshalb druckt das Blatt auf Seite 1 ein Feld **Handarbeit**: erst, was bereitliegen sollte (Volumenvlies oder Stickschaum), dann jeder Stopp der Reihe nach —

nummeriert, mit der Arbeit, die ansteht, und mit dem Detail, an dem es hängt, etwa das Vlies außerhalb der Kontur zu entfernen. Wie du das Material im Rahmen fixierst, bleibt dir überlassen. Das Blatt verlangt nur, *dass* fixiert wird, und schreibt keine Methode vor.

Die Ablauf-Seite zeigt danach **einen Rahmen je Ereignis**, in der Reihenfolge des Stickens: was gestickt wird, dann der Stopp als eigenes oranges Feld mit der ganzen Anweisung darin, dann der nächste Abschnitt. Die Nummern der Stopps sind dieselben wie auf Seite 1. Ein Stopp, den du selbst auf ein Objekt gesetzt hast, steht ebenfalls in der Liste, und zwar als schlichter Maschinenstopp. Das Blatt sagt, dass pausiert wird, und erfindet keinen Grund dazu.

Kann das Arbeitsblatt in einer anderen Sprache sein als die App?

Ja. Unter **Sprache** stehen *Wie die App*, *Deutsch* und *English*. Die Wahl reist mit dem Motiv, nicht mit dir: Du digitalisierst auf Deutsch und gibst einem englischsprachigen Betrieb ein englisches Blatt mit. Sie stellt das ganze Blatt um — Überschriften, Beschriftungen, die Farbliste und das Datum — und auch die Zahlen. Ein deutsches Blatt schreibt 1.234,5 mm, ein englisches 1,234.5 mm.

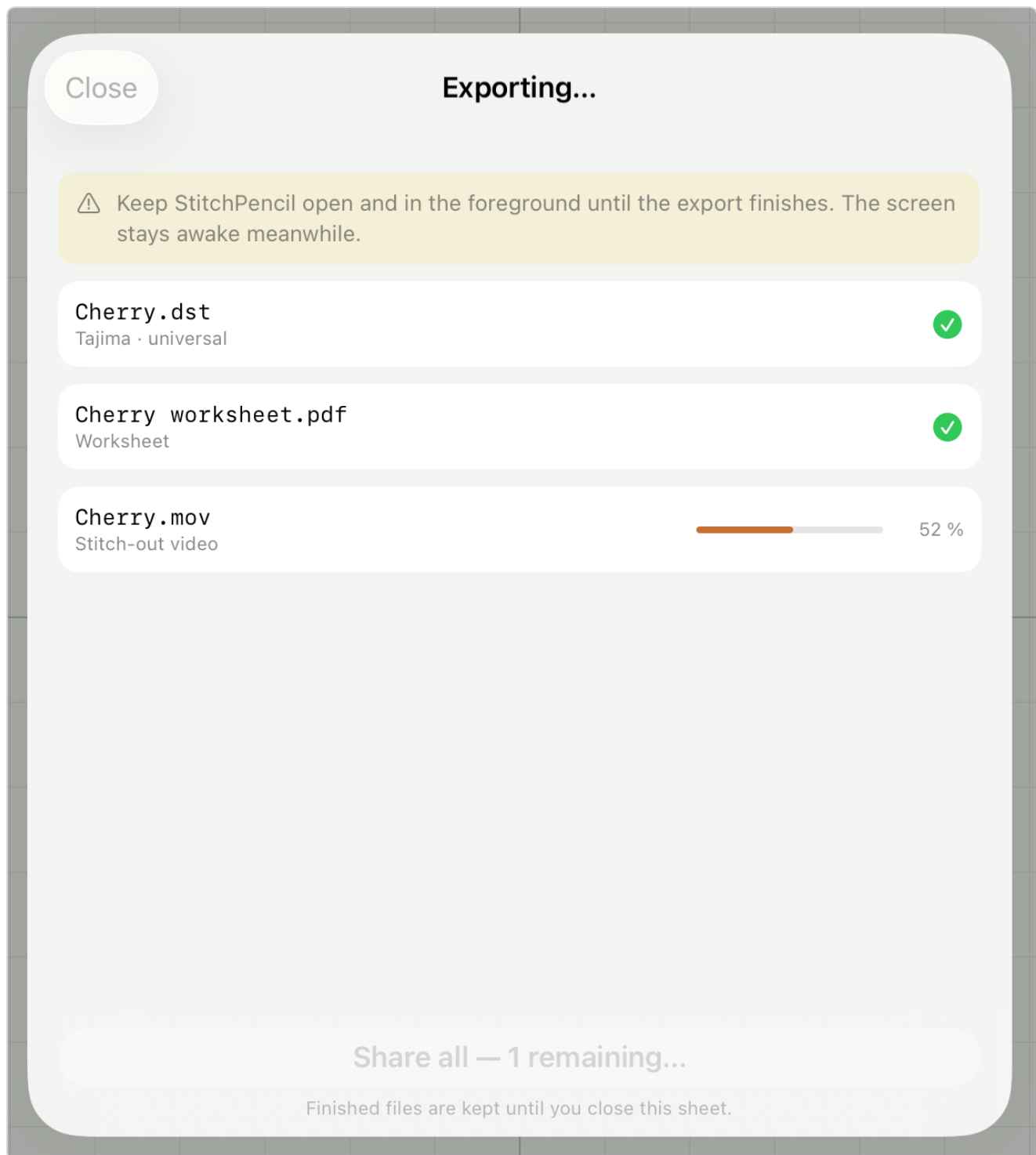
Die Sprache wird zusammen mit den übrigen Einstellungen des Blatts gemerkt. Das nächste Arbeitsblatt kommt also genauso heraus, ohne dass du alles neu einstellst.

Was ist der Projekt-Export?

Er sichert oder teilt die **.hoop**-Projektdatei selbst. Dieser Export wird nie von der Prüfung blockiert, denn es ist deine Arbeitsdatei und kein fertiger Stickablauf.

Was passiert, nachdem ich auf Exportieren tippe?

Das Fenster wird zur **Warteschlange**: Jede Datei bekommt eine Zeile, die schnellen Dateien sammeln zuerst ihre grünen Haken, und beim Video läuft der Fortschritt in Prozent mit. Ein Stapel exportiert immer das Motiv in dem Zustand, den es beim Tipp auf Exportieren hatte, ganz gleich, was währenddessen auf der Arbeitsfläche geschieht.



Die Warteschlange mit zwei fertigen Dateien und dem Video bei 52 %

Solange gerechnet wird, bittet ein Hinweis darum, StitchPencil geöffnet und im Vordergrund zu lassen. Der Bildschirm bleibt in dieser Zeit wach. Ist die Warteschlange leer, verschwindet der Hinweis, und du musst nicht rätseln, ob alles fertig ist. Eine fehlgeschlagene Zeile bietet dir einen neuen Versuch an.

Wohin gehen die Dateien? Es gibt zwei Wege, und du wählst sie unten im Fenster. **Ordner wählen** schreibt jede fertige Datei direkt in einen Ordner deiner Wahl, und dieser Ordner bleibt für die nächsten Exporte gemerkt. Oder du lässt es bei *Beim Teilen wählen* und gibst am Ende mit **Alle teilen** den ganzen Stapel an das Teilen-Menü des Systems weiter.

Sind Exporte gerade kostenlos?

Ja. Während der Beta ist jedes Exportformat freigeschaltet und kostenlos. Nichts, was du jetzt exportierst, hört später auf zu funktionieren, und diese Seite wird aktualisiert, sobald sich daran etwas ändert.

IMPORT & EXPORT · KAPITEL 28

Import — SVG-Grafik und Referenzbilder

Kann ich eine Projektdatei aus einer anderen App öffnen?

Projekte als `.hoop` und Boldbobbin-Dateien als `.vemb` öffnest du aus der Galerie, und eine Maschinen-datei (PES, DST, EXP) öffnet sich dort ebenfalls — als bearbeitbare Stiche. Siehe [Dateien aus anderen Apps öffnen](#). Auf dieser Seite geht es um *Grafik*: um Vektordateien und Fotos, die du in ein bereits geöff-netes Projekt auf die Arbeitsfläche holst.

Wo finde ich den Import?

Im **Ebenen-Panel**. Tipp oben in der Leiste auf **Ebenen**, dann in der Kopfzeile des Panels auf das **Bild-symbol mit dem Plus**. Es fragt nur nach der Quelle — **Fotomediathek** oder **Dateien** —, alles Weitere entscheidet der Inhalt der Datei.

Das ist der Einstieg für *jede* Grafik: Vektordateien und Fotos nehmen denselben Knopf.

Wie importiere ich eine SVG?

Über den Knopf oben, oder schneller: zieh die SVG-Datei aus einer anderen App direkt auf die Arbeitsflä-che. Beide Wege öffnen den **SVG-Import-Assistenten** mit einer Vorschau in deinem Stickrahmen.

Welche Wahlmöglichkeiten gibt mir der Import-Assistent?

- **Importieren als** — Stitch-Objekte (jedes Element wird ein editierbares Objekt als Run, Satin oder Füllung) oder Zeichenvorlage (ein gesperrtes Referenzbild, über das du von Hand zeichnest)
- **Größe** — ein Prozentfeld, dazu die Kurzwahlen An Stickrahmen anpassen und 100 %
- **Zuordnung je Element** — jeder Strich bekommt Automatisch, Run 1×, Run 2×, Bean 3×, Satin oder Überspringen, mit der Preset-Auswahl daneben; jede Fläche bekommt Tatami oder Überspringen
- **Garnzuordnung je Farbe** — jeder Farbe aus der Datei weist du ein echtes Garn zu

Was passiert, wenn ich statt einer SVG ein Foto hineinziehe?

Daraus wird ein **Referenzbild zum Nachzeichnen**, keine Stitch-Objekte. Du bekommst einen Regler für die Deckkraft und kannst das Bild auf der Arbeitsfläche verschieben, skalieren und drehen. Ein Regler **Begradigen** richtet ein Foto aus, das leicht schief aufgenommen wurde. Gedacht ist das Bild zum Über-malen mit den gewöhnlichen Stitch-Werkzeugen, nicht zur automatischen Umwandlung.

Gibt es eine vollautomatische Funktion „Foto zu Stichen“?

Nein. In StitchPencil zeichnest du über ein Referenzbild von Hand nach, oder du importierst strukturierte Vektorgrafik als SVG und ordnest sie mit den Reglern oben zu.

PROBLEMBEHANDLUNG · KAPITEL 29

Problembehandlung — häufige Fragen und Lösungen

Was ist der farbige Punkt in der oberen Leiste?

Das ist die Lampe des **Design-Checks**, und das Feld, in dem sie sitzt, ist ein Knopf. Tippe ihn jederzeit an, um den Bericht zu öffnen. Was die drei Farben bedeuten und was der Check alles prüft, steht unter Design-Check.

Ist der Punkt ein **hohler Ring** statt eines gefüllten Kreises, wurde das Motiv seit deiner letzten Änderung nicht geprüft. Der Check läuft nur auf Anfrage. Statt dir eine grüne Lampe zu zeigen, die er sich nicht verdient hat, zeigt er dir keine.

Warum ist mein Export ausgegraut oder blockiert?

Das Motiv muss zuerst die Prüfung bestehen. Meist liegt ein Objekt außerhalb des Stickrahmens, oder eine Form ist für das gewählte Format nicht gültig. Öffne den Design-Check: Blockierende Probleme stehen oben und sind mit „**blockiert Export**“ gekennzeichnet, jedes mit dem genauen Grund und dem, was dagegen hilft.

Ich habe eine .hoop-Datei kopiert oder erhalten, und sie lässt sich nicht öffnen — warum?

Die interne Projekt-ID einer `.hoop`-Datei muss zu ihrem Speicherort passen. Wurde eine Datei so umbenannt oder verschoben, dass diese Verbindung bricht, meldet StitchPencil, dass es die erwartete Datei nicht findet. Importiere in dem Fall das unbenannte Original noch einmal — über die Dateien-App oder per AirDrop statt durch händisches Kopieren.

Meine Einheiten sehen anders aus als erwartet

Die Maßeinheit (mm oder Zoll) wird **pro Projekt** gesetzt, nicht app-weit — siehe Projekteinstellungen. Wirkt ein Projekt, als stünde es in der falschen Einheit, schau in die Einstellung dieses Projekts und nicht nach einer app-weiten Voreinstellung.

Ich möchte meine Einstellungen zurücksetzen — ist das sicher?

Ja, solange du die richtige Option wählst. **Werkszurücksetzung** → **Zurücksetzen, Projekte behalten** stellt jede app-weite Einstellung wieder her und fasst deine gespeicherten Motive nicht an. Die zweite Option löscht zusätzlich jedes Projekt und verlangt dafür eine weitere Bestätigung. Lies dazu die App-Einstellungen, bevor du sie benutzt.

Etwas auf der Arbeitsfläche wirkt festgeklemmt oder überlappt seltsam

Prüfe, ob **Überlappungen** im Aktionsraster des Objekts hilft. Die Funktion entfernt Füllstiche, die von später gestickten Objekten vollständig verdeckt werden. Ohne sie sieht die Kontur- und Linienansicht schnell nach Durcheinander aus, obwohl davon auf dem Stoff nie etwas zu sehen wäre.

FAQ · KAPITEL 30

FAQ

Ist StitchPencil gerade kostenlos?

Ja. Während der Beta ist jede Funktion und jedes Exportformat freigeschaltet. Sollte sich das ändern, steht es hier. Was du bereits exportiert hast, funktioniert in jedem Fall weiter.

In welche Maschinenformate exportiert StitchPencil?

DST, **EXP** (auf Wunsch mit der Bernina-Begleitdatei **.INF** für die Farben), **PES** und **JEF** zum Stickten an der Maschine. Dazu **SVG/EPS** für die Weitergabe als Vektorgrafik an den Rechner und ein **PDF** als Produktionsblatt zum Nachschlagen. Siehe [Export](#).

Wie bekomme ich ein Motiv auf meine Stickmaschine?

StitchPencil schreibt die Maschinendatei. Sie zur Maschine zu bringen, ist ein Dateitransfer. Drei Wege funktionieren heute. Nimm den, der zu deiner Ausstattung passt.

Einen Stick direkt ans iPad stecken. Der kürzeste Weg und der, den ich empfehle. Ein iPad mit USB-C liest USB-C-Sticks direkt, USB-A-Sticks über einen Adapter. Exportiere die Maschinendatei, wähle im Teilen-Menü **In Dateien sichern** und dann unter **Orte** den Stick. Kein Rechner dazwischen.

Auf ein anderes Gerät teilen. Exportiere die Datei und schicke sie per **AirDrop** an einen Mac oder ein anderes Apple-Gerät. Von dort kopierst du sie auf Stick oder Speicherkarte. Das hilft, wenn deine Maschine eine Karte will, die das iPad gar nicht aufnehmen kann.

Über einen Cloud-Ordner gehen. Exportiere die Datei, wähle **In Dateien sichern** und lege sie in iCloud Drive, Dropbox oder einen Ordner, den auch dein Rechner sieht. Am Rechner kopierst du sie dann auf den Stick. Das dauert länger als die anderen beiden Wege, geht dafür von überall — und du hast nebenbei eine Sicherung.

Zwei Dinge prüfst du vor dem Export, egal welchen Weg du nimmst: **welches Format** deine Maschine liest (siehe [Export](#)) und **wo auf dem Stick** sie die Datei erwartet. Manche Maschinen schauen nur in einen bestimmten Ordner, andere nur in die oberste Ebene. Das steht im Handbuch deiner Maschine.

Geht es auch drahtlos — direkt vom iPad an die Maschine?

Heute nicht. Zur Maschine führt einer der drei Wege oben.

Ist StitchPencil nur für iPad?

Ja. Die App ist für das iPad mit Apple Pencil gebaut, ab iPadOS 26. Eine Version für iPhone oder Mac gibt es nicht.

Wo importiere ich ein Bild oder eine SVG?

Im **Ebenen-Panel**: oben auf **Ebenen** tippen, dann auf das Bildsymbol mit dem Plus in der Kopfzeile. Eine SVG kannst du auch einfach auf die Arbeitsfläche ziehen. Siehe [Import](#).

Ist meine Garnmarke dabei?

Acht Hersteller liegen der App bei: Madeira, Sulky, Brother, Isacord, Gunold, Robison-Anton, Floriani und Smart-Thread. Ist deine nicht dabei, such über alle Marken hinweg nach der farblich nächsten Spule oder gib deine Farben als RGB- oder Hex-Wert ein — beides im [Farb-Inspektor](#).

Warum sieht Sashiko nicht wie echte handgestickte Striche aus?

Weil eine Maschine keinen Faden zwischen zwei Strichen in der Luft hängen lassen kann, wie es beim Handsticken geht. StitchPencil stickt das ganze Motiv deshalb als einen durchgehenden Laufstich und überlässt dem Gitter selbst die Musterwirkung. Die ganze Erklärung steht unter [Sashiko](#).

Kann ich auf Frottee oder Kuschelstoff sticken?

Ja, mit einem Knockdown: ein grobes Raster, das vor dem Motiv gestickt wird und den Flor platt legt. Der Stitch **Knockdown** liegt fertig in der Fill-Liste — siehe [Fill \(Tatami\)](#).

Warum kann ich Sashiko nicht auf meine Satin-Form anwenden?

Infrage kommen nur Füllungen sowie **geschlossene** Satin- und Run-Objekte. Ein offener Satin-Pfad hat kein natürliches Innen, das das Gitter füllen könnte. Wandle ihn zuerst in eine Füllung um und wende Sashiko dann an. Die Einzelheiten stehen auf [der Sashiko-Seite](#).

Gibt es eine deutsche Version der App?

Ja. Die Oberfläche folgt der Sprache deines iPads. Stell es auf Deutsch, und StitchPencil spricht durchgehend Deutsch: Menüs, Inspektoren, der Design-Check, jede Meldung und jede Fehlermeldung, und auch das Produktionsblatt als PDF. Die Zahlen folgen ebenfalls der Ländereinstellung, Längen stehen also als 0,4 mm statt 0.4 mm. Jede andere Systemsprache fällt auf Englisch zurück.

Kann ich StitchPencil linkshändig benutzen?

Ja. Stelle **Seite der Werkzeugleiste** in den [App-Einstellungen](#) um, oder tippe unten an der Werkzeugleiste auf das ⇌-Symbol. Beides spiegelt das ganze Layout an die andere Bildschirmkante.

Wogegen schützt „Mit dem Finger zeichnen“ eigentlich?

Ist die Einstellung aus (Standard), zeichnet nur der Apple Pencil. Deine Handfläche kann beim Skizzieren also keinen versehentlichen Strich hinterlassen. Schalte sie in den [App-Einstellungen](#) ein, wenn du auch mit dem Finger zeichnen willst.

Ich habe einen Fehler gefunden — was sollte ich beim Melden angeben?

Version und Build-Datum aus **App-Einstellungen** → **Über**, dazu die `.hoop`-Datei des Projekts, falls du sie weitergeben kannst. Geht es um ein Export-Problem, nenne außerdem das Format und das, was der Design-Check dazu gesagt hat.

Register

Die immer aktuelle Fassung dieses Handbuchs steht auf docs.stitchpencil.app

3		Export	85
3D-Puff (Schaum)	50	Maschinenformate	86
Kappen an offenen Enden	51	JEF (Janome)	87
Maschinenstopp	50	Arbeitsblatt	88
Breitenband	52	Grafik (SVG)	88
		Vorschau (Bild/Video)	88
A		F	
App-Einstellungen	11	Fadenschnitt und Sprungstich	15
Werkzurücksetzung	12	Fading (Accordion)	24
Mit dem Finger zeichnen	11	Farbverlauf (Blend)	48
Auswählen & Transformieren	63	Verlaufsbalken	48
Griffe auf der Arbeitsfläche	63	Rezept übertragen	48
zentrieren	65	Farbwechsel	14
		<i>siehe auch Stickreihenfolge</i>	
B		Flow	34
Bild zu Stichen	93	Linie nachbearbeiten	34
Border (Rand)	67	Warnung	35
Füllung einpassen	71	Formen (Shapes)	44
		Füllung (Tatami)	28
C		Füllmuster	30
ColorDrop	79	Guided Fill (Konturfüllung)	30
		Überlappungen entfernen	31
D		G	
Design-Check	7	Galerie	80
was geprüft wird	7	Papierkorb	80
Toleranzen	9	Garnpaletten	78
Dichte	28	Katalog	78
Stoff scheint durch	29	benutzerdefinierte Palette	78
Garnstärke	29	Gesten	17
Digitalisieren	19	Gruppe	74
E		H	
Ebene	72	Heften	56
Deckkraft	77		
umsortieren	73	J	
Einstiegspunkt	65	Join (verschweißen)	69

K

Kontur (Contour)	68
<i>siehe auch Border (Rand)</i>	

L

Laufstich (Run)	22
Bean Stitch	22
Durchgänge	22
statt Satin für Umrisse	22

M

Messer (Knife)	67
----------------	----

O

Objekt	19
Einstellungen nachträglich ändern	19
Startpunkt	20

P

Prägung	60
Prägelinie zeichnen	60
längs der Reihen wird schwach	60
Muster und Bibliothek	61
über die Fläche wiederholen	61
Projektdatei (.hoop)	81
Projekteinstellungen	14
Maßeinheit (mm/Zoll)	14
Raster und Lineale	14
Projektfarben	78
Punch	67
Punkte & Knoten	41
Glätten	42
Breite an einer Stelle korrigieren	41

R

Referenzbild	93
--------------	----

S

Sashiko	36
geeignete Objekte	39
kein Strich-Lücke-Muster	36

Satin	23
Satinbreite	23
Kurzstiche, Gehrung und Kappen	25
Breitengrenzen am Regler	25
Breite beim Skalieren	26
Rails punktgenau setzen	26
Satinkante an Füllungen	28

Satinfläche	32
Enden und Griffe	32
falsche Formen	32
Puff darauf	33

Stich-Player	74
--------------	----

Stichlänge	22
------------	----

Stickrahmen	14
drehen	14

Stickreihenfolge	72
------------------	----

Reihenfolge per Antippen	73
--------------------------	----

siehe auch Farbwechsel

Stitch-Presets	47
----------------	----

Stitch-Editor	47
---------------	----

schwebendes HUD	47
-----------------	----

Stoff	16
-------	----

Stoff-Frage (Export)	87
----------------------	----

siehe auch Unterlage, Dichte

SVG-Import	93
------------	----

Import-Assistent	93
------------------	----

T

Text	44
------	----

Buchstaben nachbearbeiten	46
---------------------------	----

Trapunto	55
----------	----

Positionsmarken	56
-----------------	----

Formlauf	55
----------	----

U

Umwandeln (Convert)	70
---------------------	----

Unterlage	23
-----------	----

benutzerdefiniert	24
-------------------	----

bei Füllungen	31
---------------	----

Kreuzunterlage	15
----------------	----

siehe auch Stoff

W

Winkel	28
--------	----

siehe auch Flow

Z

Zugausgleich 23