

Deze omschrijving is bruikbaar voor alle versies van PE Design, de verschillen tussen de versies zijn voornamelijk te vinden vanaf stadium 4: het invullen van de borduurvlakken.

Het belangrijkste om een borduurplaatje te creëren is het maken van een duidelijke BMP.

Mocht u reeds een kleuren plaatje hebben uitgekozen, dan kunt u gelijk doorgaan naar stap 4 B plaatje overtrekken.

Er zijn op internet heel wat zwart/wit kleurplaten te vinden en indien daar het gewenste plaatje niet bij zit, dan kan men altijd op een andere site zoeken naar een (kleuren)plaatje en dat plaatje gebruiken als basis.

Uiteraard kunt u ook een plaatje scannen (bijvoorbeeld vanaf een geboortekaartje, folder, boek).

Welk plaatje u ook kiest, er zal vrijwel altijd nog een aanpassing moeten worden gedaan om straks in PE Design (of ander borduurprogramma) een beter resultaat te kunnen krijgen.

De bewerking van een plaatje kan plaatsvinden in één van de volgende programma's:

- Paint
- Coral Draw
- Paint Shop Pro
- PRE Design
- Aan de computer gekoppelde tekenpen
- en er zullen er nog veel meer zijn, die ik niet heb genoemd.

In deze uitleg wordt uitgegaan van het gratis programma Paint om het plaatje te bewerken.

### STAP 1 - Uitzoeken plaatje

Kies een plaatje vanaf bijvoorbeeld deze sites:

<http://kleurplaat.klikwijzer.nl/>

<http://kleurplaat.pagina.nl/>

<http://www.speelzolder.com/kleurplaten/index.htm>

[http://www.hossa.net/window%20color/disney/window\\_color\\_disney.htm](http://www.hossa.net/window%20color/disney/window_color_disney.htm)

<http://www.clipartsservice.com/>

of als u op zoek bent naar logo's, kijk dan eens hier:

[http://www.logotypes.ru/default\\_e.asp](http://www.logotypes.ru/default_e.asp)

Bij deze Russische site dient u op keuze Preview te klikken.

Het logo wordt dan op het beeldscherm getoond.

Ook hier vindt u logo's: <http://www.brandsoftheworld.com/catalogue/>

Uiteraard kunt u ook een plaatje zelf scannen.

## STAP 2 - Plaatje bewaren als BMP

Sommige kleurplaten kunnen direct als BMP, JPG of GIF worden bewaard door in de menuregel te kiezen voor Bestand, keuze Opslaan als..... of door met de rechtermuisknop te kiezen voor Afbeelding opslaan als.....maar soms lukt dat niet en moet er een andere truc worden uitgehaald om het plaatje op de computer te bewaren.

- Zet het plaatje mooi in het midden van het beeld, voor zover dat nog niet het geval is
- Druk op de toetsen ALT + PRINT SCREEN  
(nu wordt het actieve Windows venster als plaatje gekopieerd naar een tijdelijk geheugen)
- Start het programma PAINT  
(dat zit onder Start, Programma's, Bureau accessoires)
- Druk in dat programma op de toetsen CTRL + V  
(om het plaatje uit het tijdelijk geheugen te halen)
- Het plaatje komt in beeld, maar er staat meer op dan we willen zien; dus moeten we een selectie maken van hetgeen we willen gebruiken
- Klik op de knop Selecteren en trek (met de linkermuisknop ingedrukt) een vierkant of rechthoek om het gedeelte wat we als BMP (of ander formaat) willen bewaren.  
(Als de knop Selecteren niet in beeld is, druk dan op de toetsen CTRL + T en dan komt de werkset in beeld.)
- Druk weer op de toetsen CTRL + C om de selectie in het tijdelijke geheugen te plaatsen
- Kies in PAINT voor een nieuw en leeg document, onder de keuze Bestand, Nieuw  
(De vraag Bewaren Ja/Nee kunt u rustig met Nee beantwoorden en een vraag over vergroten gebied Ja/Nee mag met Ja worden beantwoord)
- Druk dan op de toetsen CTRL + V om de selectie uit het tijdelijk geheugen te halen
- Bewaar het plaatje als 16 kleuren bitmap (BMP)
- U kunt proberen om nu al het resultaat te bekijken in PE Design, maar meestal vergt het plaatje nog enige aanpassing in Paint.

## STAP 3 - Plaatje vergroten

Deze stap kunt u overslaan indien het plaatje groot genoeg is.

Als u een kleurplaat heeft bewaard op de computer dan hoeft u het plaatje veelal niet meer te vergroten, maar indien u toch een klein plaatje heeft uitgezocht, is het aan te raden om het plaatje te vergroten voordat u het gaat overtrekken.

Dit is een mogelijkheid om het plaatje te vergroten:

- Start het tekstverwerkingsprogramma Word
- Kies in de menuregel voor Invoegen, keuze Figuur, keuze Uit Bestand
- Voeg de bewaarde BMP in het Word document
- Klik met linkermuisknop op het plaatje zodat er "grepen" om het plaatje heen verschijnen
- Pak een **hoekgreep** en trek met de linkermuisknop ingedrukt het plaatje groter
- Kijk of het plaatje nog steeds is geselecteerd door te controleren of de "grepen" nog zichtbaar zijn (zo niet: klik één keer op het plaatje)
- Druk dan op de toetsen CTRL + C (= plaatje kopiëren)

- Start het programma Paint
- Druk op de toetsen CTRL + V (= plaatje plakken)
- Nu is het plaatje in Paint groter geworden en is het makkelijker om over te trekken.

#### STAP 4 A - ZWART/WIT plaatje aanpassen

Veel gescande plaatjes of kleurplaten van zijn niet helemaal zwart/wit (het zijn grijstinten) en dat is toch nodig als men het plaatje in PE Design gaat bewerken.

- Start het programma Paint  
(knop Start, keuze Programma's, keuze Bureau Accessoires, kies Paint)
- Kies Bestand, Openen
- Open de BMP, JPG, GIF of ander formaat
- Kies voor Bestand, Opslaan als.....
- Tik in het vak Bestandsnaam een andere naam, bijvoorbeeld "logo-zwart"
- Klik in het scherm dat verschijnt op de regel "Opslaan als type" en
- Kies uit de lijst die verschijnt voor "**Monochrome bitmap (\*.bmp,\*.dib)**"
- Klik op de knop Opslaan
- Er verschijnt een waarschuwing met de tekst: "Als u in dit formaat opslaat, kunnen kleurgegevens verloren gaan. Wilt u toch doorgaan?"
- Ja, we willen doorgaan (als het niks wordt dan kunnen we altijd weer teruggrijpen naar de originele BMP).

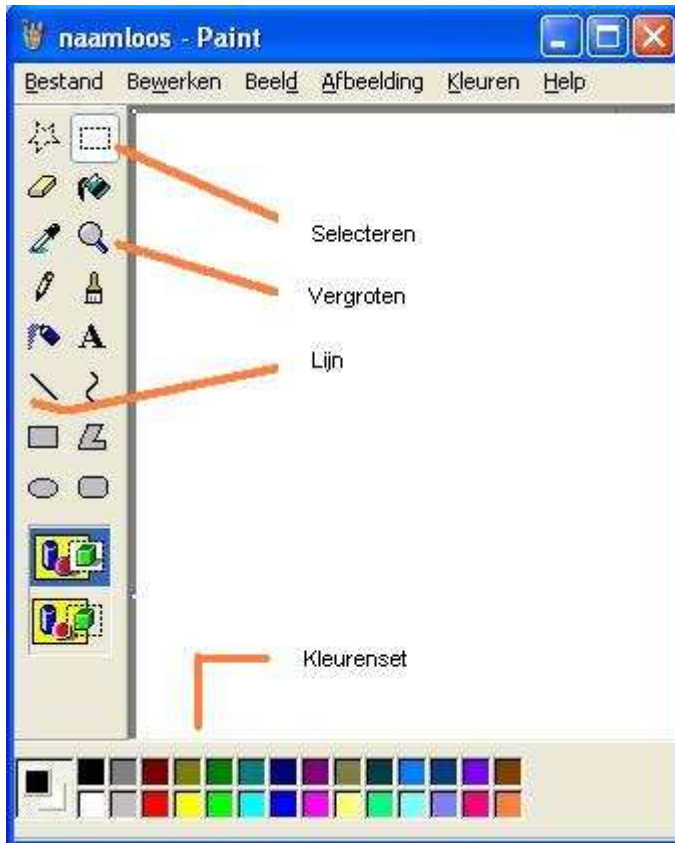
De kleurplaat is nu echt een zwart/wit plaatje geworden en kan direct in PE Design worden geopend om te kijken of u ermee aan de slag kunt.

Mocht u echter constateren dat de lijnen na deze zwart/wit aanpassing toch wel erg dik zijn geworden of dat de lijnen bestaan uit dikke en dunne gedeeltes, dan kunt u beter de tekening overtrekken in Paint.

Ga terug naar het originele BMP plaatje en lees verder onder Stap 4 B - Plaatje overtrekken.

## STAP 4 B - Plaatje overtrekken

Een gekleurd plaatje dient vaak toch wel te worden overgetrokken in een bijzondere kleur die niet in het plaatje voorkomt, zodat PE Design er beter mee overweg kan.



- Start het programma Paint (Start, Programma's, Bureau Accessoires, Paint)
- Open de BMP, JPG, GIF of ander formaat
- Kies in de menuregel voor Bestand, keuze Opslaan als.....
- Tik in het vak Bestandsnaam een andere naam, bijvoorbeeld "overgetrokken.bmp"
- Klik op de regel "Opslaan als type" en
- Kies uit de lijst die verschijnt voor **16-kleuren bitmap (\*.bmp; \*.dib)**
- Klik op de knop Opslaan
- Er verschijnt een waarschuwing met de tekst:  
"Als u in deze indeling opslaat, kunnen kleurgegevens verloren gaan. Wilt u toch doorgaan?"

Ja, we willen doorgaan

(als het niks wordt dan kunnen we altijd weer teruggrijpen naar de originele plaatje).

Het is in dit stadium heel belangrijk dat de overgetrokken tekening niet meer als JPG wordt bewaard, het moet een plaatje worden waar maar heel weinig kleuren in voorkomen, zodat PE Design zich zo min mogelijk kan vergissen in de omtreklijnen!!!!

- Het plaatje ziet er niet meer uit, maar gelukkig zien we de contouren nog.
- Bekijk welke kleur beslist NIET voorkomt in de tekening, bijvoorbeeld knalgroen.

- Vergroot de tekening met de optie Beeld optie In-/Uitzoomen optie Groot formaat (of klik op het vergrootglas en kies onderin hoeveel keer uitvergroot u het plaatje wilt hebben.)
- Klik dan op de knop Lijn
- Klik onderin in de Kleurensset op een kleur die beslist NIET in de tekening voorkomt
- Kies daarna een lijndikte die redelijk overeenkomt met de lijnen van de oorspronkelijke tekening.
- Vervolgens trekt u, al klikkend op de linkermuisknop, de hele tekening over.
- Links klikken is tekenen, rechts klikken is wissen, CTRL + Z is zojuist getrokken lijn wissen.
- Voor het tekenen van een rechte lijn, kunt u de SHIFT knop ingedrukt houden tijdens het tekenen en voor het tekenen van echt ronde cirkels geldt die truc ook
- Nu zijn in de tekening alle lijnen even dik en bestaan de lijnen uit één kleur zodat het borduurprogramma het wat makkelijker zal krijgen om de lijnen te herkennen.
- Bewaar het plaatje tussentijds ook even....
- De cirkels van de stippen op zijn/haar rug, de wangen, aan de voelsprietten hoeven niet te worden overgetrokken, die kunnen worden getekend met de knop Ovaal en houdt dan de SHIFT toets ingedrukt om van de ovaal een cirkel te maken.

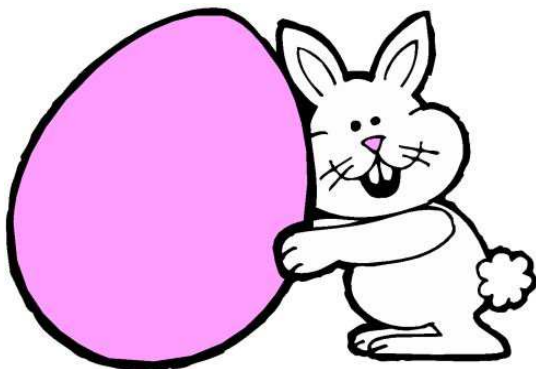
Tijdens het overtrekken in Paint kan alvast worden nagedacht over het vullen van de vulvlakken.

Indien u het armpje in dezelfde steekrichting wilt maken als het lijf of de kop, dan kunt u de groene lijn tussen arm en kop of lijf open gummen zodat het borduurprogramma het als één borduurvlak zal herkennen. Bij het borduren zal dat dan weer een sprongsteek schelen.

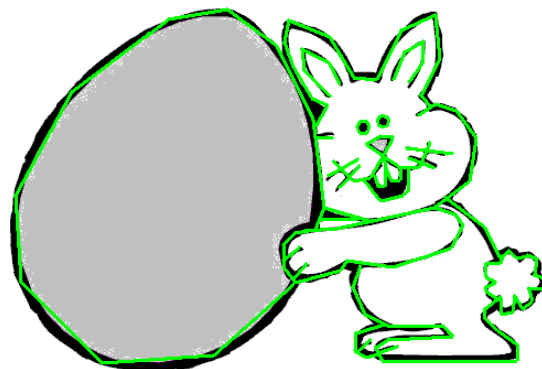
Ook de tanden kunt u als één vlak maken, zodat de omlijning van die ene brede tand er twee voortanden van "tekent". Ook dat scheelt weer een wegknipdraad in het wit.

Als u aan het overtrekken bent kunt u bij de voeten ook alvast bedenken of beide voeten dezelfde steekrichting moet krijgen. Zo ja: gum een lijn weg, zodat de voeten en het lijf als één vlak worden geborduurd.

Het zijn dingen waar u in dit stadium alvast over kunt nadenken, maar u krijgt de wegstufkans ook nog in PE Design.



Hierboven ziet u het originele JPG plaatje in onbewerkte vorm, afkomstig van een internet site.



Dit plaatje is overgetrokken in Paint en is bewaard als 16 kleuren bitmap.

## STAP 5 - Controleren of het overtrekken is gelukt

- Open Design Center en open de BMP
- Dat is de stadium 1 van het plaatje
- Ga nu naar stadium 2: het maken van de lijntekening en klik op het twee papegaaitje
- Nu wordt gevraagd welke kleur lijn er moet worden geselecteerd
- Zoom eventueel in op de tekening om de door u gekozen kleur goed aan te kunnen klikken
- Klik op de door u overgetrokken lijn in de door u gekozen kleur, en in het kader Kleuren Selecteren dient u te zorgen dat alleen die ene kleur is aangevinkt.
- Klik op de knop OK
- Nu is de BMP een PEL tekening geworden in stadium 2
- We gaan gelijk naar stadium 3 om te controleren of het echt is goed gegaan
- Klik op de derde papegaai ("in afbeelding bewerken")
- In het volgende scherm kunt u gelijk op OK klikken om te kijken of dat resultaat al acceptabel is
- Klik in stadium 3 (de PEM tekening) op het plaatje en als alle omtreklijnen er goed uitzien en als één geheel blauw worden, dan is ons eerste doel bereikt en zal de zwarte omlijningsdraad niet heen en weer springen bij het borduren.

Uiteraard hoeven oogjes en neuzen niet als één geheel met de buitenranden blauw te worden.

Mocht u niet tevreden zijn over het resultaat, dan kunt u in de overgetrokken BMP in Paint nog wat lijnen aanpassen. Dikke plekken in lijnen moeten worden vermeden en puntige vormen, zoals bijvoorbeeld blaadjes moeten wat minder puntig worden overgetrokken.

Blijf bij het opslaan erop letten dat het plaatje als **16 kleuren bitmap** wordt bewaard!

Caroline van Langeveld  
[www.cvanlangeveld.nl](http://www.cvanlangeveld.nl)