

Deze les is voor alle versies van PE Design te gebruiken, de verschillen tussen de versies komen pas vanaf stadium 4 tot uiting bij het invullen van de borduurvlakken, waarbij nieuwere versies meer mogelijkheden hebben, maar de basis blijft hetzelfde.

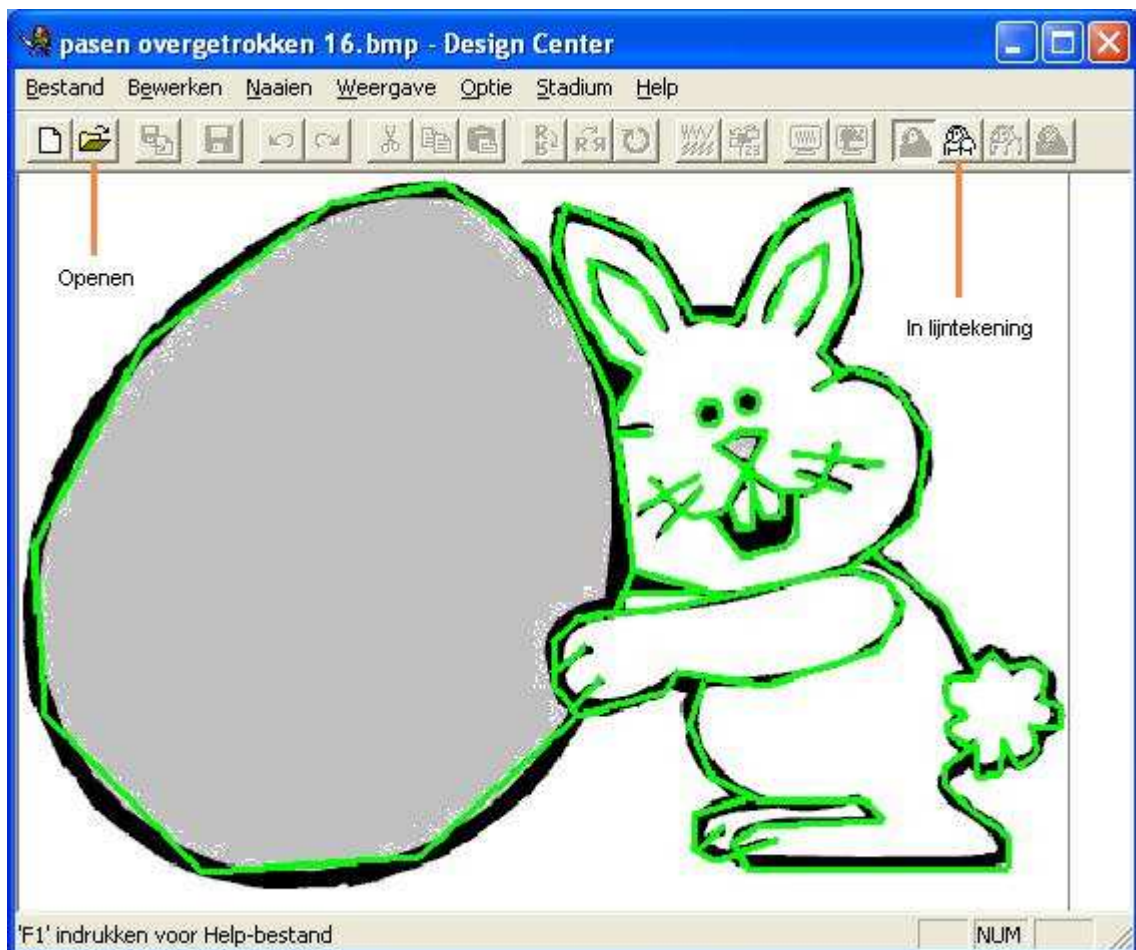
Er zijn meer mogelijkheden om bepaalde handelingen te verrichten, maar die worden in deze cursus niet allemaal genoemd, omdat dit de overzichtelijkheid niet ten goede komt.

Bedenk dat uw werkstuk tussentijds telkens moet worden opgeslagen. Als er iets mis gaat dan kunt u altijd teruggrijpen naar de laatst bewaarde versie en hoeft u niet opnieuw te beginnen.

Stadium 1 Design Center

Nu de BMP goed is voorbereid kunnen we naar PE Design en kies voor Design Center.

- Start het programma Design Center
- Open de overgetrokken BMP
Dat kunt u doen door te klikken op het knopje Openen of door in de menuregel te kiezen voor Bestand keuze Openen



- De overgetrokken BMP komt in beeld en we gaan gelijk door naar stadium 2 van het proces.

Stadium 2 Design Center

- Klik op de knop In lijntekening (tweede papegaai)
- Het scherm "Uitknippen naar lijntekening" verschijnt en hierin moeten we de overgetrokken kleur selecteren
- Zoom in op de tekening zodat we de kleur goed kunnen aanklikken; schuif het balkje onder het woord ZOOM omhoog
- Eventueel dient u de knopjes waarop zwarte pijlen staan afgebeeld aan te klikken met de linkermuisknop om het ingezoomde gedeelte te verschuiven
- De muisaanwijzer verandert in de tekening in een pipetje
- Klik op de door u overgetrokken kleur
- Aan de rechterkant kunt u zien welke kleur u heeft aangeklikt en zorg ervoor dat alleen een vinkteken staat bij de kleur van de overgetrokken lijn
- Mochten andere kleuren ook zijn "opgezogen" door het pipetje dan dient u het vinkteken voor die kleur weg te halen door op het vinkteken te klikken



- Klik op de knop OK

We krijgen onze tekening nu als lijntekening in Design Center te zien en kunnen gelijk tevreden zijn over het feit dat de lijnen overal even dik zijn (als de bewerking in Paint goed is gegaan) en dat is nu juist zo belangrijk in dit stadium.

In dit stadium kunt u lijnen:

- dunner maken
- dikker maken
- toevoegen
- wissen/weggummen

De knoppen met de pennen variëren van dun (pen 1) naar dik (pen 5).

Indien u een pen heeft aangeklikt om wijzigingen in de tekening aan te brengen dan geldt:

- Tekenen = met de linkermuisknop lijnen trekken
- Wissen/gummen = met de rechtermuisknop lijnen trekken
- SHIFT knop = als u op het toetsenbord de SHIFT knop ingedrukt houdt terwijl u lijnen trekt dan zal de lijn een rechte lijn worden.

Voorbeelden van wijzigingen:

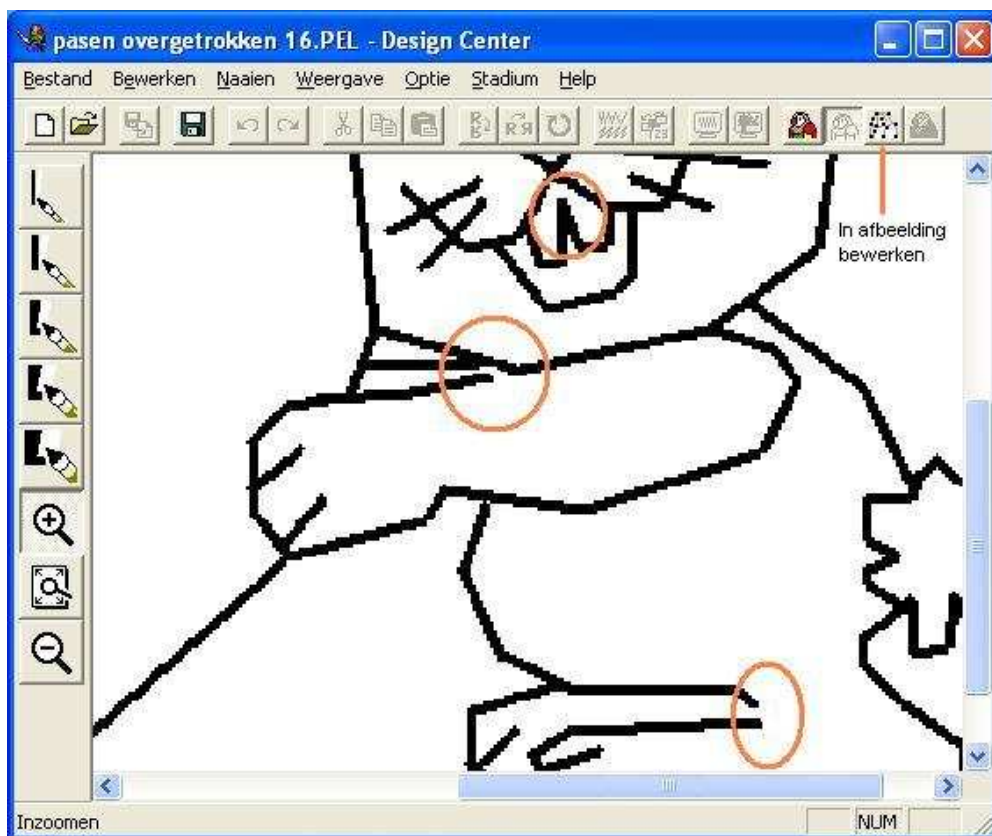
Kleine vlakjes zoals voortanden, voorpootjes, vingertjes, blaadjes enz. kunnen soms beter als één vlak worden uitgeborduurd.

De omlijningsdraad zal dan uiteindelijk dat ene vlak weer verdelen in meerdere vlakken, zodat ons konijntje toch weer twee voortanden krijgt of een ander voorbeeld: de vingertjes worden door de zwarte omlijningsdraad "getekend" of bij kleine blaadjes wordt het blad pas door de omlijningsdraad in tweeën verdeeld.

De borduurmachine zal het plaatje een stuk makkelijker uitborduren wanneer 'ie niet zo lang hoeft te stampen op die kleine borduurvlakjes.

In dit stadium van het borduurplaatje dienen we dan een klein stukje van een lijn weg te gummen, bijvoorbeeld bij de voortandjes of bij de voor- en achterpootjes.

- Kies een pendikte en klik met de RECHTER muisknop op het stukje lijn wat gewist moet worden.
- Vergeet niet Bestand, keuze Opslaan als.....



U slaat deze wijziging over wanneer u persé de tanden, voor- en achterpoten een verschillende steekrichting wilt geven, want dan moeten het juist wel twee aparte vlakken blijven.

Stadium 3 Design Center

We kunnen nu gelijk door naar stadium 3 om te kijken of PE Design ook tevreden is over deze lijntekening.

- Klik in Design Center op de knop "In afbeelding bewerken" om naar stadium 3 te gaan (= knop met derde papegaai)
- Het scherm "Conversie afbeeldingsobject instellen" verschijnt



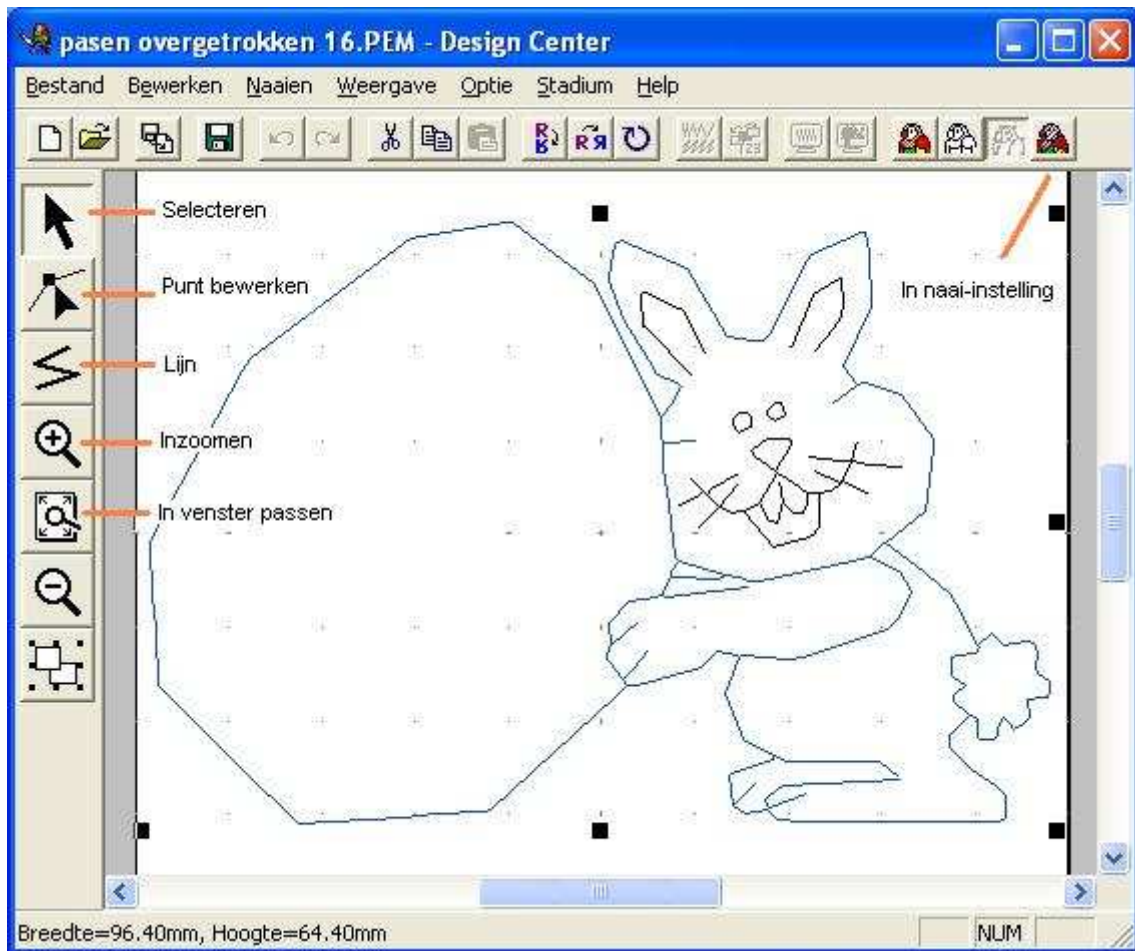
Omdat we de lijntekening zo goed hebben bewerkt in Paint hoeven we aan dit scherm niks te veranderen en houden we deze standaard instellingen aan.

- Klik op OK
- We zijn in stadium 3 belandt.

Nu krijgen we de omtreklijnen in beeld zoals ze straks daadwerkelijk zullen worden geborduurd.

In dit stadium kunnen we de volgende bewerkingen doen:

1. Objecten selecteren, vergroten, verkleinen, kopiëren, verplaatsen, verwijderen.
2. Lijnen van vorm wijzigen, verlengen, verkorten (= Punt bewerken)
3. Lijnen tekenen



Rasterlijnen weergeven

Om te kunnen zien of onze tekening in het midden staat (en dus straks ook in het midden van het borduurraam terecht komt) zetten we eerst de rasterlijnen aan.

- Klik in de menuregel op Weergave
- Kies Raster instellen
- Stel het venster in volgens onderstaand voorbeeld
- Wilt u geen stippelijnen maar dichte lijnen? Vink dan ook "met assen" aan.



Selecteren omtreklijn

Eerst controleren we of de omtreklijn van het plaatje uit één geheel bestaat, want dat geeft het beste borduurresultaat met minder wegknipdraden.



- Klik op de knop Selecteren
- Klik in de tekening met de punt van de muisaanwijzer OP de omtreklijn
- Als het goed is, wordt nu de hele omtreklijn één blauwe lijn.

Bestaat de omtreklijn niet uit één geheel?

Ga dan terug naar stadium 2 (tweede papegaai), spoor de breuk in de omtreklijn op en ga weer terug naar stadium 3 om te controleren of de omtreklijn nu wel uit één geheel bestaat.

Wanneer u eenmaal wijzigingen heeft aangebracht in stadium 3 kunt u beter niet meer teruggaan naar stadium 2, want daarmee kan het borduurplaatje onbruikbaar worden gemaakt.

Punt bewerken

Met de Punt bewerken functie kunt u punten verplaatsen, invoegen of verwijderen in een omtreklijn van het patroon.

In het voorbeeld krijgt het ei een wat rondere vorm.

Het is simpelweg een keuze: of in Paint wat secuurder overtrekken of in Design Center punten toevoegen om de vorm ronder te maken.



- Klik op de knop Punt bewerken
- De vorm van de cursor verandert in
- Klik op de omtreklijn die u wilt bewerken.
- Er verschijnen vierkantjes op de lijn.

<input type="checkbox"/>	Punt
<input checked="" type="checkbox"/>	Eindpunt
<input checked="" type="checkbox"/>	Punt is geselecteerd en kan worden verschoven of verwijderd
<input type="checkbox"/>	Punt van lijnen op een splitsing; deze kunt u niet verwijderen
<input checked="" type="checkbox"/>	Punt van lijnen op een splitsing is geselecteerd; deze kunt u niet verwijderen

Toevoegen: klik op de lijn om een punt toe te voegen; meer blokjes geven een vloeiende lijn, minder blokjes geven een strakke lijn.

Verwijderen: klik op het punt dat u wilt verwijderen, het punt wordt geselecteerd en druk op de DELETE toets.

Verplaatsen: selecteer het te verplaatsen punt door erop te klikken en terwijl u de linkermuisknop ingedrukt houdt, verschuift u de muisaanwijzer naar de plek waar u het punt naartoe wilt verplaatsen. U kunt een geselecteerd punt ook verschuiven met behulp van de pijltjestoetsen op het toetsenbord.

Wilt u meer punten verwijderen of verplaatsen?

Trek dan met de linkermuisknop ingedrukt een selectiegebied om de punten heen die u wilt verwijderen of verplaatsen en druk dan op de DELETE toets of verplaats de geselecteerde punten.

Als u het scherm zo groot mogelijk vergroot kunt u op moeilijke plekken precies zien waar de punten staan en deze verschuiven, toevoegen of verwijderen.

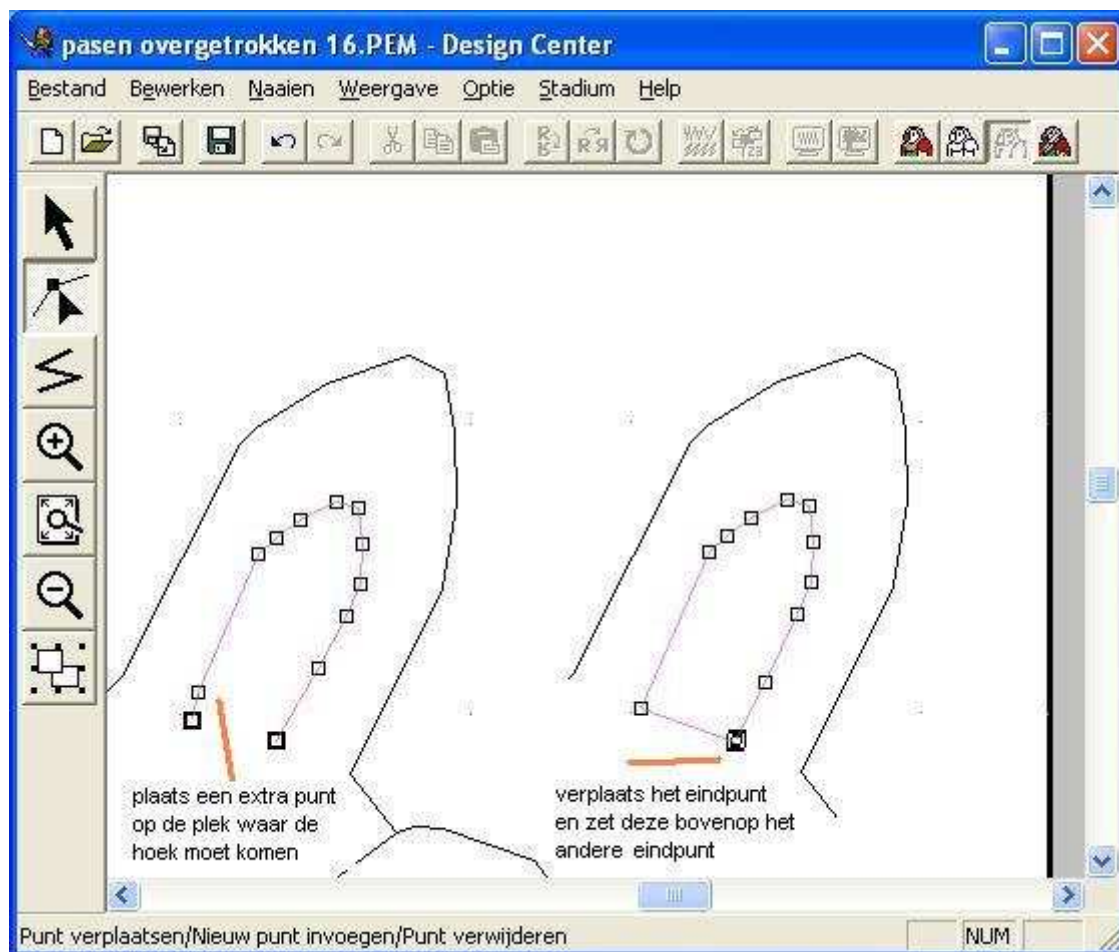
Om weer terug te gaan naar het "normale" formaat van het plaatje klikt u op de knop
In venster passen.



Wellicht wilt u het binnenste gedeelte van het konijneoor roze maken in plaats van dezelfde kleur als de kop. Dat zal nu niet lukken omdat het binnenstuk van het oor geen afgesloten borduurvlak is.

U kunt dan in dit stadium de lijn verlengen en de hoek om te buigen om het binnenste gedeelte van het oor af te sluiten van de rest zodat u het vlak in het volgende stadium apart kunt inkleuren.

Ook hier is het een kwestie van kijken waar uw voorkeur naar uitgaat: in Paint de lijn tekenen, of in stadium 2 de lijn trekken met de pen, of in stadium 3 met Punt bewerken de lijn verlengen en ombuigen.



- Kies Bestand, keuze Opslaan als..... 

Objecten selecteren en vergroten of verkleinen

- Klik op de knop Selecteren
- Klik op de lijn van het object dat u wilt vergroten of verkleinen
- De omtreklijnen worden blauw en er verschijnen "grepen" om het object
- Klik op een hoekgreep , houd de linkermuisknop ingedrukt en trek het object groter of kleiner


Zo kunt u bijvoorbeeld oogjes wat groter maken.

Als u de bewerking ongedaan wilt maken, druk dan op de toetsen CTRL + Z (deze tip geldt voor heel veel programma's).

Wilt u de hele lijntekening vergroten?

- Klik op de knop Selecteren
- Kies in de menuregel voor Bewerken
- Kies Alles selecteren
- Vergroot het object

Objecten verplaatsen

- Klik op de knop Selecteren
- Klik op de lijn van het object dat u wilt verplaatsen of selecteer de hele tekening met Bewerken, keuze Alles selecteren
- Plaats de muisaanwijzer op de lijn van het geselecteerde object
- De muisaanwijzer verandert in  en alleen met de muisaanwijzer in deze vorm kunt u verplaatsen
- Schuif met de linkermuisknop ingedrukt het object naar de gewenste plek of druk op het toetsenbord op de pijltjestoetsen. Wanneer u de CTRL toets blijft indrukken terwijl u eveneens op een pijltjestoets drukt, wordt het object met hele kleine stapjes verplaatst en kunt het precies op de plek zetten waar u het wilt hebben.

Als alle lijnen naar tevredenheid zijn aangepast kunnen we naar stadium 4: het invullen van de borduurvlakken.

- Kies Bestand, keuze Opslaan als..... 