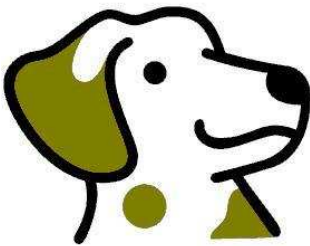


Deze beschrijving is gemaakt in PE Design versie 5, maar gelukkig zijn veel van de genoemde opties in alle versies beschikbaar; iedereen kan dus meedoen.

Het plaatje van dit hondje is een 16 kleuren bitmap; met maximaal 16 kleuren erin verwerkt. Hoe minder kleuren het plaatje heeft, hoe makkelijker het zal gaan om er in Design Center iets leuks van te maken.

De lijnen zijn overal even dik en dat maakt overtrekken, in welk programma dan ook, overbodig.



Onderstaande methode is één manier om er een borduurplaatje van te maken, maar er zijn natuurlijk nog meer manieren om het voor elkaar te krijgen. Ik beperk mij echter tot één uitleg.

### BMP bewaren en openen in Design Center

- Bewaar eerst het plaatje op een plek waar u het straks kunt terugvinden.
- Open Design Center
- En open daarin het plaatje wat u zojuist heeft bewaard.
- Dat ziet er al gezellig uit en deze fase is stadium 1 van Design Center, genaamd "in Origineel beeld".
- In dit stadium valt weinig te veranderen, dus we gaan gelijk door naar stadium 2.
- Klik op de tweede knop met de papegaai (in Lijntekening)



### Lijntekening maken in Design Center

Nu wordt gevraagd welke kleur moet worden "opgezogen" om er een lijntekening van te maken en uiteraard is dat bij ons hondje de zwarte kleur.



- Beweeg het pipet naar de neus van de hond en "zuig" de zwarte kleur op door op de linkermuisknop te klikken.
- Zorg ervoor dat alleen de zwarte kleur staat aangevinkt.  
Er kunnen meer kleuren zijn opgenomen door het pipet en die staan dan ook vermeld op bovenstaand scherm. Dat is niet erg maar er moet alleen een vinkteken voor de zwarte kleur staan.
- Klik op knop OK en we belanden in stadium 2.

In dit stadium zijn de gekleurde vlekken van de hond verdwenen, maar dat geeft niets, want die gaan we er straks zelf intekenen.

Omdat de neus van de hond niet zal worden herkend als lijn, moeten zelf een buitenlijn in de neus tekenen.

- Klik aan de linkerkant van het scherm op de tweede pen van boven, want dat is voor dit plaatje een prettige dikte om mee te werken.
- Links klikken is zwart tekenen, Rechts klikken is wit tekenen oftewel: gummen.
- Gum met de rechtermuisknop zodanig dat er een buitenlijn ontstaat bij de neus en probeer de buitenlijn even dik te maken als de overige buitenlijnen. (zie voorbeeld).



- We zijn nu alweer klaar voor stadium 3 in Design Center dus klik op de derde papegaai



- Omdat de buitenlijnen van de hond zo dik zijn, moeten we in dit scherm één ding aanpassen, namelijk het verdunningsproces.  
Door met de linkermuisknop ingedrukt te schuiven aan de knop, kunnen we het getal bij Cycli aanpassen.  
Normaal staat het getal bij Cycli op 5 en dat moeten we nu verschuiven naar 8; er moet dus veel aan de lijnen worden "verdund".



- Klik op de knop OK en we komen aan in stadium 3 van Design Center

## Buitenlijn checken

Een plaatje wordt netter uitgeborduurd als de buitenlijn uit één lijn bestaat.

Om dat te controleren, klikken we gelijk op de buitenlijn en deze buitenlijn moet dan blauw worden weergegeven.

Geen blauwe lijn???

Bij versie 5 van PE Design, waarbij men vergeten is de update naar versie 5.61 te laden, zal er geen blauwe kleur verschijnen en zult u de gratis update toch even moeten ophalen:

- o ga naar de site van Brother = [www.brother.nl](http://www.brother.nl)
- o Klik rechts bovenin op het rondje van Support
- o Klik op Software download
- o Klik op de keuze Home Fashion
- o Klik onder de regel bij PE Design V.5 op die grote knop met blauwe letters Brother Solutions Center
- o Klik bovenin op het woord Downloads
- o Klik bij Step 1 op het woordje Software
- o Klik bij Step 2 op uw Windows besturingssysteem (die is te zien als u op de knop Start drukt en het hoofd schuin houdt, de letters staan dwars)
- o even wachten.....en klik bij Step 3 op Nederlands
- o Nu is eindelijk alles ingevuld en klik onderaan op de knop Search
- o Nog even volhouden.....klik bij de regel Update Software op de tekst More Information
- o en dan verschijnt zowaar de knop Download.....grijp die knop, want we willen het hebben.....
- o maar toch moet er nog meer geklikt worden, namelijk op de tekst "I accept"
- o en dan komt het scherm tevoorschijn waar we op de knop Opslaan kunnen klikken
- o Kijk onderaan in dat scherm of er nog speciale meldingen zijn over het installeren van de update, bijvoorbeeld of het kastje moet worden losgekoppeld ja of nee.

Overigens kunt u controleren welke versie actief is door in de menuregel op Help te klikken en te kiezen voor Info over.....

## Originele plaatje zichtbaar maken

Het hondje ziet er nu toch iets minder schattig uit, dus wordt het tijd om het originele plaatje even erbij te pakken om te kunnen spieken....

- Klik op Start
- Kies Programma's
- Kies Bureau Accessoires
- Klik op het programma Paint
- Klik in de menuregel op Bestand
- Kies Openen
- Zoek het plaatje met de hond op en open dat plaatje.

U kunt tussen de programma's wisselen door onderin op de taakbalk afwisselend te klikken op de knop **hondje.bmp** - Paint of de knop **hondje.PEM** - Design Center.

Soms is het zelfs fijner om de plaatjes gelijktijdig naast elkaar te tonen, die keuze is aan u.


- Sluit de andere programma's af en zorg dat alleen PE Design en Paint nog op de taakbalk staan
- Klik met de rechtermuisknop op een **lege** plek op de taakbalk onderin
- Er verschijnt een zogenaamd snelmenu
- Kies daarin voor "Vensters naast elkaar schikken"






- Om dit naast elkaar ongedaan te maken, klikt u weer met de rechtermuisknop op de lege plek op de taakbalk en kiest u voor "Naast elkaar ongedaan maken".

### Bestaande lijnen aanpassen

- Klik op de taakbalk op de knop hondje.PEM - Design Center
- De neus in PE Design is nogal raar opgebouwd en die gaan we wat afvlakken.
- 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.

	Punt
	Eindpunt
	Punt is geselecteerd en kan worden verschoven of verwijderd
	Punt van lijnen op een splitsing; deze kunt u niet verwijderen
	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.
- Klik op de lijn van de bolle buitenkant van de neus
- Er verschijnen blokjes in beeld
- Klik met de linkermuisknop op zo'n blokje, houdt de linkermuisknop ingedrukt en schuif het blokje naar de gewenste plek.  
(U kunt meerdere blokjes tegelijk selecteren door de CTRL toets ingedrukt te houden bij het aanklikken of u trekt een kader om de blokjes heen zodat er gelijk een hele reeks blokjes wordt geselecteerd.)
- Indien u de neus te klein vindt worden, dan dient de onderkant van de neus ook wat naar beneden verschoven te worden door de blokjes te selecteren en te verschuiven.
- Let erop dat de neus gesloten blijft, want anders kan deze straks niet worden gevuld, dus sluit alle lijnen netjes op elkaar aan mocht er door het verschuiven een opening zijn ontstaan.
- Dan moet op dezelfde wijze het oog nog wat ronder worden gemaakt, want daarin zit een deukje.
- Bij het linker- en rechteroor, onder de kin en bij de bek zitten ook nog wat rare deukjes dus die blokjes moeten ook nog even worden verschoven.  
Soms wil een deukje ook worden gecorrigeerd door simpelweg een 'fout' blokje te selecteren en met de DELETE knop weg te halen.  
Het deukje kan ook nog worden verwijderd door het rode blokje (waarbij 3 lijnen elkaar raken) te verschuiven.

Nu dient de overbodige streep in de neus nog te worden verwijderd:

- Klik op de knop Selecteren (de zwarte pijl)
- Klik op de overbodig streep in de neus
- Druk op het toetsenbord op de DELETE knop

## Grootte aanpassen

Aangezien ik het hondje de afmeting 5 x 5 cm wil geven, moeten we de gehele tekening selecteren en verkleinen.

- Klik op de knop Selecteren
- Druk op de toetsen CTRL + E of Kies in de menuregel Bewerken, keuze Alles selecteren
- Klik met de linkermuisknop op een zwart **hoek**blokje en maak met de linkermuisknop ingedrukt, de tekening kleiner.
- Links onder in beeld verschijnt de aangepaste afmeting; maak het plaatje ongeveer 45 mm breed en daarbij wordt vanzelf de hoogte aangepast tot 35 mm (omdat we een **hoek**greep hebben gekozen en geen lengte- of breedtegreep).

## Plaatje in het midden plaatsen

Het is nog niet nodig om het plaatje in het midden van het scherm te plaatsen, maar mocht u dat toch nu al willen, dan zijn dit de stappen en het is daarbij handiger om de rasterlijnen aan te zetten:

- Klik in de menuregel op Weergave
- Kies Raster instellen
- Stel het scherm zoals hieronder aangegeven



- Klik op OK
- Zorg dat het hele borduurplaatje is geselecteerd (CTRL + E)
- Druk op de pijltjestoetsen, net zolang totdat de zwarte middenblokjes op de grove stippellijn staat.

## Nieuwe lijnen toevoegen

De tekening heeft een open onderkant en dat betekent dat we het hondje geen kleur kunnen geven. We gaan dus nu een onderkant tekenen die niet mag worden geborduurd.



- Klik op de knop Lijn
- En teken een lijn aan de onderkant van de hond
- Geef er eventueel zelf een rondere vorm aan door in het midden van opening in de hals te klikken.
- Dubbelklik op de linkermuisknop als de lijn klaar is
- De afbeelding is nu gesloten en kan straks worden gevuld met borduursteken.
- Op dezelfde wijze tekent u een lijn bij het linkeroor en aan de rechterkant van de hals hoort ook nog een vlek te worden getekend.
- Vindt u de lijnen te hoekig? Klik dan op de knop Punt bewerken, klik op de lijn die u wilt bewerken en plaats er extra blokjes bij om de lijn ronder te maken.

## Vorm kopiëren en grootte aanpassen

In de originele BMP zit op de hals ook een ronde vlek en om netjes rond te kunnen tekenen in Design Center, dat valt niet mee.

Gelukkig bestaat er al een ronde vorm in de tekening, namelijk het oog.

Die gaan we dus kopiëren en in de hals plakken.

- Klik op de knop Selecteren
- Klik op de lijn van het oog
- Kies in de menuregel Bewerken, keuze Dupliceren of druk gelijk op de toetsen CTRL + D
- Het gekopieerde object is nog geselecteerd dus dat kunnen we gelijk met de linkermuisknop ingedrukt naar de hals verschuiven.
- Helaas is het rondje te klein, maar door met de muisaanwijzer op een hoekgreep te gaan staan en met de linkermuisknop ingedrukt het rondje groter te maken, hebben we toch een leuke cirkel gekregen.
- Misschien is het nog nodig om met Punt Selecteren wat blokjes te verschuiven om de ronde vorm netjes te maken, want door het vergroten kan de cirkel wat vervormd zijn geraakt.

### PEM bestand bewaren

Het wordt nu echt tijd om het PEM bestand te bewaren.

Bij een zelfgemaakt plaatje is het heel belangrijk om zeer zuinig te zijn op het PEM bestand, want later kunt u dan makkelijker wijzigingen aanbrengen in het borduurplaatje (zoals steken en grootte).

- Kies in de menuregel Bestand
- Kies Opslaan als.....(want dan houden we de controle over waar het bewaard moet worden)
- Zoek de juiste map op
- En klik op de knop Opslaan

Dan kunnen we nu doorschuiven naar stadium 4 van Design Center.

- Klik op de vierde knop met de papegaai



### Lijnen aanpassen

- We gaan eerst de lijnen die we niet willen borduren, uitschakelen.

- Klik op de knop Lijn (alle)



- Klik links bovenin op de knop Lijn naaien, zodat de knop niet meer ingedrukt staat, en dus niet meer actief is.



- Klik op de in het vorige stadium zelf getekende lijnen zoals:

- De vlek in het linkeroor
- De ronde plek op de hals
- De vlek onder de bek.

- In dit stadium moeten we ook kiezen of we een rijgsteek of een zigzagsteek als buitenlijn willen hebben; standaard staat "Rijgsteek" geselecteerd; dus als u een zigzaglijn wilt hebben, dan dient u nog even deze stappen uit te voeren:

- Klik op de knop Lijn (alle)
- In het vak Naaietype lijn wijzigt u "Rijgsteek" in "Zigzagsteek"
- Klik op de buitenlijn en de lijn wordt flink wat dikker
- Vindt u het toch niks? Druk dan gelijk op de toetsen CTRL + Z om terug te gaan naar de vorige situatie.

De neus ziet er nu toch wel een beetje raar uit met overal die zigzaglijn; we houden de buitenlijn een zigzag, maar de binnenlijn onder de neus moet nu toch echt een rijgsteek worden.

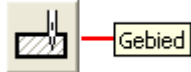
- Klik op de knop Lijn (deel)



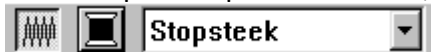
- Klik in het vak Naatype lijn en zorg dat daar Rijgsteek is geselecteerd
- Klik op de onderste lijn van de neus en de dikke lijn wordt weer een dunne lijn
- Vindt u het niks??? Druk na deze wijziging direct op de toetsen CTRL + Z om de wijziging ongedaan te maken.

### Borduurgebied vullen

- Klik op de knop Gebied



- Klik dan op de knop Gebiedskleur (het klosje garen)



- Selecteer de kleur waarmee u de vlekken wilt borduren door op de juiste kleur te klikken in het keuzescherf
- En klik op de knop Sluiten om terug te gaan naar het borduurgebied
- Klik met die vlekkenkleur op de gekleurde gedeeltes van de hond, begin van boven naar beneden. Door te beginnen met de vlekken borduren, verdwijnt straks vanzelf de sprongsteek (het draadje naar de volgende vlek) wanneer wit als tweede kleur wordt geborduurd.
- Klik weer op de knop Gebiedskleur en kies de kleur van de hond, bijvoorbeeld wit of crème
- Klik op de kop van de hond om het gebied te vullen met de gekozen kleur.
- Nu moet het oog nog worden gevuld, maar daar kiezen we een kleur voor die nog niet voorkomt in het plaatje, bijvoorbeeld roze.
- Klik weer op de knop Gebiedskleur en kies een roze kleur
- Klik op het oog  
Het hondje ziet er nu niet uit, maar het komt allemaal goed.
- Als allerlaatste dient de zwarte kleur te worden gekozen, zodat er geen kleur meer hoeft te worden gewisseld om de buitenrand te borduren.
- Klik dus weer op de knop Gebiedskleur en kies de zwarte kleur.
- Klik op de neus.

Wanneer het niet lukt om een gebied te vullen met een kleur, dan staat het gebied nog in verbinding met de "buitenlucht". U dient terug te gaan naar stadium 3 (de knop met de derde papegaai); u krijgt een waarschuwing, klik daar op OK en vergroot het plaatje zodanig dat u het gaatje in de buitenlijn kunt opsporen en dichtmaken (dan wel eerst op knop Punt bewerken klikken) door een punt te verschuiven. Ga daarna weer naar stadium 4 en kijk of het gebied nu wel kan worden gevuld.

Normaal worden eerst alle vlakken van dezelfde kleur geborduurd in de volgorde die u heeft aangeklikt en dan springt de naald weer terug om de omlijning van die vlakken te doen en dat geeft extra sprongsteken en die willen we niet.... Indien u de vlakken een andere kleur geeft inclusief de omlijning (zoals bij het oog), dan wordt er niet meer heen en weer gesprongen met de naald: het vlak wordt gevuld en direct wordt de omlijning gedaan. Later kunt u in Layout & Editing de kleur weer op zwart zetten zodat het hondje er toch nog leuk uit gaat zien op het scherm.

## Kleur lijn aanpassen

- Klik op de knop Lijn (alle)

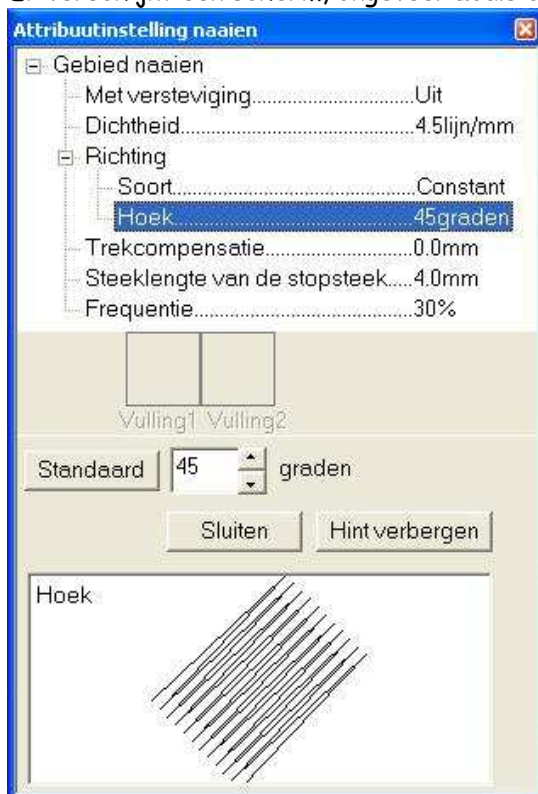


- Klik op de knop Lijnkleur (het klosje garen)
- Klik op dezelfde kleur roze als die we voor het oog hadden gekozen
- Klik op de knop OK
- Klik op de omlijning van het oog en nu is het hele oog plus omlijning roze.

## Borduurgebied aanpassen met steekrichting

Bij het hondje lopen nu alle steken dezelfde kant uit. Ik vind dat in dit plaatje heel acceptabel, omdat bij een echte (niet ruwharige) hond de haren ook dezelfde kant uitgroeien, maar er kleven toch wat nadelen aan om overal dezelfde steekrichting te nemen:

- De stof kan gaan schuiven bij het borduren
- Zo'n plaatje waarbij de steekrichting overal hetzelfde is, ziet er uit als een plaatje van een beginner.....en die fase zijn we nu toch wel voorbij????
- Het plaatje ziet er een beetje "doods" uit met dezelfde steekrichtingen.
- Dus hup.....aan de slag voor een beetje variatie in steekrichting
- Klik op de knop Gebied
- Klik met de **rechtermuisknop** op het gebied waarvan we de steekrichting willen wijzigen
- Er verschijnt een scherm, ongeveer zoals dit:



- Klik in het vak waar 45 graden staat en wijzig dit getal in bijvoorbeeld 130, of wat u maar wilt
- Druk op toets ENTER om het resultaat te zien in dit scherm
- Klik op de knop Sluiten
- Klik met de **linkermuisknop** in het gebied waarmee we bezig waren en de nieuwe steekrichting is van toepassing.
- Bij de hogere versies (vanaf versie 4) van PE Design kunt u met de knop Realistisch Voorbeeld kijken of u het eens bent met de gekozen steekrichting (klik dan nog een keer op die knop om het Realistisch voorbeeld weer uit te schakelen.)



## Overlapping van 2 kleurgebieden

Bij bijvoorbeeld oogjes is het mogelijk om onder de oogjes de "hoofdkleur" door te laten borduren. Daarmee worden oogjes wat boller en bovendien; mocht het borduurwerk wat verschuiven, dan hebben we daar bij de oogjes geen hinder van want er is immers geen gat opengelaten voor het oog.

Dit kan alleen als het hele gebied wordt omgeven met de hoofdkleur; in ons voorbeeld lukt het dus niet met de vlekken die aan de buitenlijn vastzitten.

Gebruik altijd een tegenovergestelde steekrichting voor de hoofdkleur en het oogje, want anders piept de hoofdkleur door het oogje heen.

Nadat alle kleuren zijn ingevuld:

- Klik op de knop Overlapping van 2 kleurgebieden




- De muisaanwijzer verandert van vorm
- Klik dan op de kop van de hond
- Er verschijnt een apart schermje met daarin verkleind weergegeven de kop met de "gaten" erin, in ons voorbeeld het oog en de ronde vlek in de hals.
- Klik in het gat van het oog en deze zal worden opgevuld met de hoofdkleur. Omdat we de vlekken als eerste borduren (weet u nog wel?), heeft het geen zin om het gat onder de ronde vlek op te vullen.

Mocht u nu nog kleuren willen wijzigen, dan zal dat niet helemaal netjes verlopen, want het programma raakt nu wat in de war van de kleurwisseling achteraf. U zult dan eerst de Overlapping van 2 kleurgebieden uit moeten zetten (op dezelfde wijze als aan zetten), dan de kleurwijziging invoeren en weer de Overlapping 2 kleurgebieden aan zetten.

## Borduurvolgorde wijzigen in Design Center

We moeten bij een plaatje altijd controleren of de gekozen borduurvolgorde wel de beste is.

- Klik op de knop Naaivolgorde 
- Het scherm Naaivolgorde verschijnt:



- De functie van de knoppen spreekt voor zich (of kijk in de Help functie voor uitleg) U krijgt zogenaamde Knopinfo te zien wanneer u de muisaanwijzer laat rusten op de knop.
- Eerst controleert u of de kleuren in de juiste volgorde worden geborduurd.
- Klik op het tabblad "Deel" wanneer u de naaivolgorde van de gebieden binnen de gekozen kleur wilt controleren.

Indien u gebieden heeft met dezelfde kleur, werk dan van boven naar beneden met die ene kleur. Dat scheelt weer wat extra draden wegknippen na afloop, omdat de Brother machine uit zichzelf een vlak in tweeën verdeelt en begint te borduren op het laagste punt van een vlak en daar ook weer eindigt. Wanneer

u onder aan de tekening begint met gebieden vullen dan gaat de draad dus over het geborduurde gebied naar de onderkant van het volgende gebied; dus werk van boven naar beneden.


### **PEM bestand bewaren**

Het is belangrijk om deze versie van het borduurplaatje goed te bewaren. De PEM versie heeft u steeds nodig indien u naderhand nog iets wilt aanpassen, dus sla het bestand op waar u het terug kunt vinden:

**Bestand, keuze Opslaan als.....**

### **Borduurplaatje overbrengen naar Layout & Editing**

Nu de gebieden naar tevredenheid zijn gevuld, kunnen we naar het laatste onderdeel: het plaatje overbrengen naar Layout & Editing.

- Druk op toets F5 of kies in de menuregel Optie keuze Layout & Editing
- Het programma Layout & Editing wordt gestart
- Klik op de knop Importeren uit Design Center  

- Het scherm Importgrootte verschijnt en daarin wijzigen we niets
- Klik op de knop Importeren
- Het plaatje komt in beeld.

### **Plaatje centreren in Layout & Editing**

In Layout & Editing is er een handige manier om het plaatje te centreren:

- Klik in de menuregel op Bewerken
- Kies Alles selecteren
- Klik weer in de menuregel op Bewerken
- Kies Centreren

### **Kleuren aanpassen in Layout & Editing**

We kunnen hier nog eventueel het oog met de vreemde kleur omzetten in een zwart oog. U kunt het ook zo laten en onthouden dat als de machine aangeeft dat er roze moet worden ingeregen, dat u dan zwart moet inrijgen.

- Klik op het knopje Naai volgorde controleren  
 (of druk op toets F10)
- Klik in het vakje van het oog
- Houd de CTRL-toets ingedrukt en
- Klik in het vakje van de omlijning van het oog
- Klik op het kleurenklosje
- Klik op de kleur zwart
- Klik op de knop OK

### **Verstevinging maken in Layout & Editing**

Omdat Design Center nogaleens weigert met het borduren van de verstevingingssteek, gaat mijn voorkeur uit naar het maken van een verstevingingssteek in Layout & Editing. Deze tekenen we onder het gehele plaatje en daarmee fixeren we gelijk de stof waarop we gaan borduren.

- Klik op de knop met het vergrootglas

- Kies de knop "Alles zoomen"



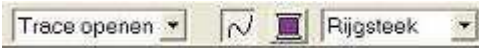
Nu staat alles zo groot mogelijk in beeld terwijl we toch alles blijven zien.

- Klik op de knop Contour

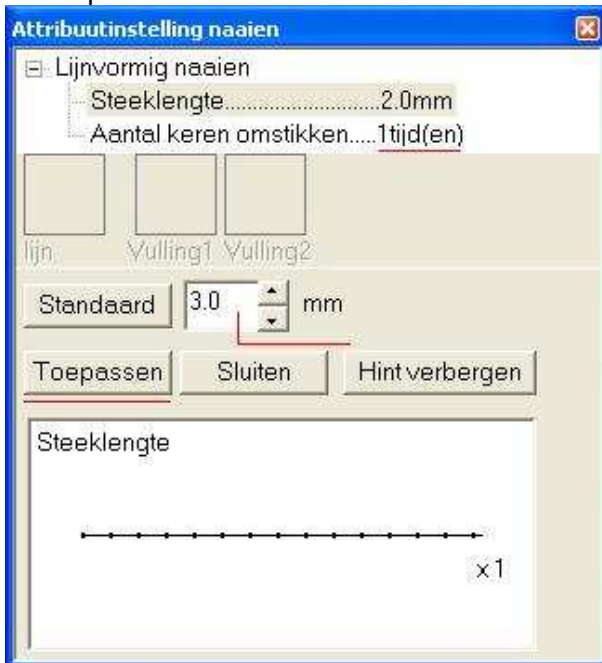


(In oudere versies van PE Design is het ook de derde knop van onderen, maar dan heeft de knop een andere naam: Rechte lijnen tekenen)

- Kies Rechte lijn
- Kies in het vak Trace vorm voor "Trace openen"



- In het vak Naaitype lijn kiest u de Rijgsteek
- Klik op het borduurlusje om een kleur te selecteren. De kleur maakt niet zo heel veel uit; u kunt bijvoorbeeld de kleur kiezen van de stof waarop u gaat borduren.
- Druk op de toetsen CTRL + W om de naai instelling te controleren

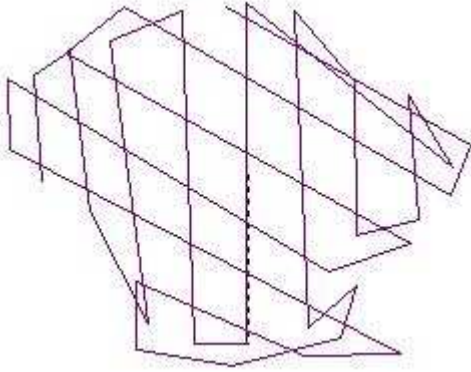


- De steeklengte mag wat groter worden gezet
- De lijn moet 1 keer worden geborduurd
- Klik op de knop Toepassen
- Klik op Sluiten om terug te gaan naar het normale scherm
- Trek dan, al klikkend op de **linkermuisknop** lengte- en breedte lijnen over het borduurplaatje heen.

Zorg ervoor dat de lijnen die u tekent niet gelijk lopen met de steekrichting, want anders helpt de versteviging niet meer.


Gebruik de **rechtermuisknop** om een "foute" klik te verwijderen.

- Als het getekende raamwerk klaar is dubbelklikt u op de **linkermuisknop**.
- Er is nu over het borduurplaatje heen een raamwerk getekend, maar die moet uiteraard wel als eerste worden geborduurd. Het programma gaat er standaard van uit dat hetgeen u als laatste tekent, ook als laatste moet worden geborduurd en dat is in dit geval niet zo'n goed plan.




(In bovenstaand voorbeeld heb ik voor de duidelijkheid het originele borduurplaatje verwijderd, zodat u het getekende raamwerk goed kunt zien.)

### Naaivolgorde controleren in Layout & Editing

- Klik op het knopje Naaivolgorde controleren  (of druk op toets F10)
- In de nieuwere versies van PE Design (vanaf versie 4) komen alle borduurgebieden gelijk in beeld
- Selecteer het zojuist getekende raamwerk (In de oudere versies zult u op de pijlknoppen moeten klikken om het getekende raamwerk te kunnen selecteren).
- Klik op het knopje "Eerst naaien".
- Klik op de knop OK
- Dat wat we als laatste hebben getekend, zal nu als eerste worden geborduurd en dat is helemaal de bedoeling.

Eigenlijk is het plaatje nu klaar en kunt u het borduren, maar u kunt ook nog even verder lezen en vanalles uitproberen met teksten.

### Tekst toevoegen in Layout & Editing

- Klik op de knop Tekst 
- De naai eigenschappen balk verschijnt en stel dit in zoals u de letters wenst 
- Klik op de plek waar u de tekst wilt borduren
- Het scherm "Tekst bewerken" komt in beeld
- Tik op het toetsenbord de letters die u wilt borduren of dubbelklik op de letter in het scherm
- Klik op de knop OK

LET OP: U kunt in de nieuwere versies van PE Design (vanaf versie 4) ook lettertypes kiezen die u in de tekstverwerker kunt gebruiken. Dat noemt men True Type lettertypes (herkenbaar aan de letters TT voor de keuze), maar niet alle letters van dit type worden even mooi geborduurd.

U kunt achteraf nog wijzigingen in de tekst aanbrengen:

- Klik op de knop Object Selecteren
- Klik op een letter, zodat er een frame om de letters heen wordt geplaatst
- Nu kunt u de opmaak van de tekst aanpassen door in de naai eigenschappen balk wijzigingen aan te brengen.

- Wilt u de getypte tekst aanpassen?  
Selecteer het tekstobject en druk op de toetsen CTRL + L  
(of kies na de selectie in de menuregel Tekst keuze Tekst bewerken letters)

### Tekst in ronding plaatsen in Layout & Editing

Er zijn verschillende manieren om de getypte tekst in een ronding te plaatsen: een makkelijke waarbij de grootte van de letters kan variëren en een wat moeilijker methode waarbij u zeker weet dat de letters overal even hoog en breed blijven. Aan u de keuze.....probeer maar lekker uit.

#### Makkelijke methode

- Tik de tekst
- Klik op de knop Object Selecteren
- Klik op de zojuist getypte tekst
- Klik in de menuregel op de keuze Tekst
- Kies in het menu "Tekst omvormen"



- Maak uw keuze door erop te klikken
- Klik dan op de knop OK

#### Moeilijker methode

- Tik de tekst
- Klik op de knop Cirkel of Boog



- De cirkel moet niet worden geborduurd, dus klik op de knop Lijn naaien en op de knop Gebied naaien om deze uit te schakelen.



- Teken met de linkermuisknop ingedrukt de cirkel of het ovaal en laat de linkermuisknop los als de vorm naar uw wens is.
- Klik op de knop Object selecteren
- Klik op de getypte tekst
- Druk op het toetsenbord op de CTRL toets en houd deze ingedrukt
- Klik met ingedrukte CTRL toets op de cirkel
- Nu zijn beide objecten geselecteerd en mag u de CTRL toets loslaten
- Klik in de menuregel op de keuze Tekst

- Kies Instelling tekst op Trace zetten



- De instellingen staan goed dus klik op OK
- En nu staat de tekst keurig aan de bovenkant van de cirkel in een ronding.

Misschien wilt u de tekst aan de onderkant van de cirkel in een ronding hebben, maar dan aan de buitenkant van de cirkel..... het is ietsje meer werk, maar wel mogelijk:

- Teken de cirkel en typ de tekst
- Selecteer cirkel en tekst
- Maak het scherm "Instelling Tekst op Trace zetten" zichtbaar, bijvoorbeeld met
  - toetsen CTRL + T of
  - menuregel Tekst, keuze "Instelling Tekst op Trace zetten" of
  - Klik op de knop Tekst instellen op Trace (de knop met ABC wordt alleen zichtbaar wanneer tekst en cirkel zijn geselecteerd)
- Klik in het vakje "Afdrukstand tekst" de onderste optie aan (diegene met **onder** de streep de letters ABC en met de zwarte pijl naar **boven** toe gericht)
- Klik op OK
- De tekst wordt nu aan de bovenkant in de binnenkant van de cirkel geplaatst
- Plaats nu de muisaanwijzer op het **bovenste**, middelste zwarte blokje van de cirkel
- De muisaanwijzer moet eruit zien als een dubbele zwarte pijl
- Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep het zwarte blokje naar **beneden** toe (je keert dus eigenlijk de cirkel ondersteboven)
- Nu staat de tekst aan de buitenrand van de onderkant van de cirkel, waarbij alle letters dezelfde grootte behouden.

### Grootte borduurraam instellen in Layout & Editing

Soms is het nodig om een ander borduurraam te kiezen:

- Klik in de menuregel op Optie
- Kies Eigenschappen Ontwerppagina
- Klik op het zwarte pijltje op de regel Grootte
- Kies borduurraam 100 x 100 mm of het formaat dat u wenst.
- Klik op OK

### Laatste check in Layout & Editing

Bekijk met de knop Realistisch voorbeeld of u tevreden bent en probeer met de knop Steeksimulator eens uit of de borduurmachine ook alles in de volgorde gaat borduren zoals u heeft besteld.

De oudere versies van PE Design hebben die knoppen niet, maar met de knop Voorbeeld krijgt u toch een redelijke indruk van het geheel.

## **PES bestand bewaren in Layout & Editing**

Dan wordt het tijd om het borduurplaatje op uw computer te bewaren.

- Kies in de menuregel Bestand
- Kies Opslaan als.....
- Zoek de map op waarin u het bestand wilt bewaren en
- Klik op de knop Opslaan
- Nu is het een PES bestand geworden en deze kan door de borduurmachine worden gelezen.

## **Borduurplaatje op borduurkaart bewaren in Layout & Editing**

Het plaatje kan nu op de borduurkaart worden bewaard en is klaar om te borduren.

- Klik op de knop Naar kaart schrijven
- Er verschijnt een waarschuwing dat alle originele kaartgegevens zullen worden gewist
- Als u zeker weet dat deze borduurkaart kan worden overschreven, klikt u op de knop OK
- PE Design geeft nog een melding dat het schrijven naar de kaart is voltooid en
- Klik op OK.

## **HELP functie**

Brother heeft een zeer uitgebreide Help functie in PE Design gemaakt.

- Klik in de menuregel op Help en kies Inhoud of druk op toets F1
- U kunt op verschillende manieren informatie opzoeken
- Bekijk alle tabbladen en bepaal zelf wat u het prettigst vindt om in te zoeken.
- Wanneer het HELP scherm veel te klein wordt getoond dan kunt het vergroten door 2 x te klikken op de blauwe titelbalk of u klikt rechtsbovenin op het middelste knopje (die met dat vierkantje) van de drie.

Caroline van Langeveld

[www.cvanlangeveld.nl](http://www.cvanlangeveld.nl)

## Inhoudsopgave:

BMP bewaren en openen in Design Center .....	1
Lijntekening maken in Design Center .....	1
Buitenlijn checken .....	3
Originele plaatje zichtbaar maken .....	3
Bestaande lijnen aanpassen .....	4
Grootte aanpassen .....	5
Plaatje in het midden plaatsen .....	5
Nieuwe lijnen toevoegen .....	5
Vorm kopiëren en grootte aanpassen .....	5
PEM bestand bewaren .....	6
Lijnen aanpassen .....	6
Borduurgebied vullen .....	7
Kleur lijn aanpassen .....	8
Borduurgebied aanpassen met steekrichting .....	8
Overlapping van 2 kleurgebieden .....	9
Borduurvolgorde wijzigen in Design Center .....	9
PEM bestand bewaren .....	10
Borduurplaatje overbrengen naar Layout & Editing .....	10
Plaatje centreren in Layout & Editing .....	10
Kleuren aanpassen in Layout & Editing .....	10
Versteving maken in Layout & Editing .....	10
Naaivolgorde controleren in Layout & Editing .....	12
Tekst toevoegen in Layout & Editing .....	12
Tekst in ronding plaatsen in Layout & Editing .....	13
Makkelijke methode .....	13
Moeilijker methode .....	13
Grootte borduurraam instellen in Layout & Editing .....	14
Laatste check in Layout & Editing .....	14
PES bestand bewaren in Layout & Editing .....	15
Borduurplaatje op borduurkaart bewaren in Layout & Editing .....	15
HELP functie .....	15