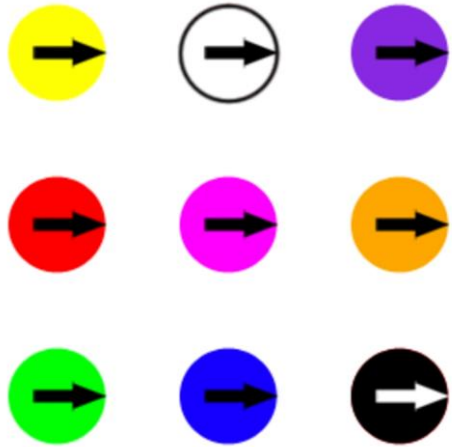


Stick-Objekte erstellen



BASIC



Ein Stick-Objekt repräsentiert eine Ebene der **Nadel** der Stickmaschine.

Mehrere Stick-Objekte werden nacheinander gestickt. Das ermöglicht es verschiedene **Farben** zu verwenden.

Stick-Bausteine

- Stich
- Starte Laufstich mit Länge 10
- Starte Zickzack Stich mit Länge 2
und Breite 10
- Starte Dreifachstich mit Länge 10
- Beende aktuellen Stich

BASIC

1

Der **Stich** lässt die Stickmaschine **einmal** in den Stoff sticken.

Stich



Beispiel

Üblicherweise kombiniert man den **Stich** mit einer **Schleife** und einem **Verschiebe-Baustein**.
Damit erzeugt man eine Naht:



Folgendes Skript **sticht** in den Stoff und **verschiebt** dann den Nadelkopf um 10 Schritte. Dies wird 20 mal **wiederholt**.

```
Wenn Szene startet
Wiederhole 20 mal
  Stich
  Verschiebe um 10 Schritte
Ende der Schleife
```

2

Der **Laufstich** lässt die Stickmaschine **“laufend”** mit einer variablen Länge sticken.

Starte Laufstich mit Länge 10



Beispiel

Der Laufstich vereinfacht das Stickgen einer Naht indem **keine Schleife** mehr benötigt wird.



Folgendes Skript erzeugt dieselbe Naht wie das Beispiel links.

```
Wenn Szene startet
  Starte Laufstich mit Länge 10
  Verschiebe um 200 Schritte
```

Im Beispiel startet die Maschine also einen Laufstich der alle **10 Schritte sticht**.

Dann wird **200 Schritte** verschoben.
Das ergibt gesamt 20 Stiche.
10 Schritte ergeben 2 mm Naht, 200 Schritte also 4 cm.

Umdrehen

