BasePac 10

EMBROIDERY SOFTWARE



HANDBUCH UND LERNBUCH · PUNCHEN LERNEN

BasePac 10 Handbuch

Funktionen lernen, Parameter verstehen, Material richtig wählen

ZSK Stickmaschinen GmbH · Deutsch und Englisch in einem Band

LERNEN MIT VIDEO

Dieses Handbuch hat einen großen Bruder.



Jetzt ansehen

campus.zsk.de

Auf **campus.zsk.de** lernst du BasePac Schritt für Schritt im Video: jeder Klick markiert, jedes Menü in der Nahaufnahme, in deinem Tempo und so oft du willst.

Videokurse

Vom ersten Schriftzug bis zum eigenen Logo: kurze Lektionen von etwa drei Minuten.

Parameter-Blätter

Zu jedem Kapitel dieses Handbuchs gibt es ein ausführliches Blatt mit Vergleichsbildern, Fehlerbildern, Übung und Checkliste.

Zertifikate

Schließe Kurse ab und weise dein Wissen nach.

> Dieses Handbuch fasst das Wichtigste zusammen. Alle Funktionen und Parameter werden auf dem ZSK Campus ausführlicher behandelt.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

EINSTIEG

So nutzt du dieses Handbuch

Teil 1 führt dich Schritt für Schritt durch die Funktionen von BasePac: von der Oberfläche über Punchen und Schrift bis zum Export. Jede Seite zeigt sechs Schritte mit Nahaufnahme und markierter Klickstelle. **Teil 2** erklärt die Parameter und Materialien: was sie bedeuten, wo du sie findest und mit welchen Werten du startest.

Inhalt

Lernen mit Video: der ZSK Campus 2
Die vier Versionen von BasePac 10 4
BasePac in fünf Minuten 5

Teil 1 · Funktionen lernen

1 Die Oberfläche 6
2 Neues Muster und Musterinformationen 7
3 Vorlage laden und automatisch punchen 8
4 Zeichnungsmodus 9
5 Punchen: der Grundablauf mit dem Lau … 10
6 Satinstich: Mittellinie und paarweise 11
7 Füllflächen 12
8 Parameter und Stichart nachträglich … 13
9 Textmodus: Schrift und Monogramme 14
10 Schrift gestalten: Zeilen, Bogen, Hü … 15
11 Namensvorlagen für Serien 16
12 Stichmodus: Stiche bearbeiten 17
13 Muster ändern: Größe, Teile, Farben 18
14 Prüfen vor der Produktion 19
15 Speichern, Export und Import 20
16 Drucken und Freigabebild 21
17 Effekte: Applikation, Makros, Schabl … 22
18 Eigene Schriften anlegen 23

Teil 2 · Parameter und Material

GRUNDLAGEN
1 Sticharten 24
2 Stichlänge und Bohnenstich 24
3 Stichrichtung 25
4 Dichte (Distance) 25

QUALITÄT
5 Unterleger (Underlay) 26
6 Zugausgleich (Pull compensation) 26
7 Stichteilung und Rhythmus 27
8 Verkürzte Stiche 27

ABLAUF
9 Stichfolge 28
10 Nadel- und Farbwechsel 28
11 Vernähen, Fadenschnitt und Stopp 29
12 Start- und Endpunkt 29

SCHRIFT
13 Schrifthöhe und kleine Schrift 30
14 Zeichenabstand und Verbindung 30

MATERIAL
15 Stoffe und Vlies 31
16 3D-Stickerei mit Puffy 31
17 Garnstärken und Nadeln 32

WERKZEUGE
18 Das Fenster Parameter 32
19 TrueView 33
20 Größe ändern und drehen 33

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

DIE VERSIONEN

Base, Premium, Professional, Technology

BasePac 10 gibt es in vier Versionen. Sie **bauen aufeinander auf**: Jede Version enthält alles aus der Version davor und fügt neue Werkzeuge hinzu. So kaufst du nur, was du brauchst – und kannst jederzeit erweitern, wenn deine Aufträge wachsen.

Base

Editieren · Personalisieren · Organisieren

Du arbeitest mit fertigen Stickdateien: Namen und Monogramme aus 100 Schriften, Muster bearbeiten, Maschinenbefehle einfügen, drucken und verwalten.

Für Stickereien, die gekaufte Muster sticken und personalisieren.

Premium

Kreieren · Punchen · Auto-Generieren

Du erstellst eigene Muster aus Bildern oder Vektordateien: Satin, Füllflächen, Unterleger, Bohnenstich – von Hand oder mit dem Auto-Digitizer.

Upgrade, wenn du Logos selbst punchen willst, statt sie einzukaufen.

Professional

Kreativität ohne Grenzen

Du gestaltest mit Effekten: Schablonen, Wellen-Stichrichtung, Makros mit sauberen Kanten, ineinandergreifende Flächen, Pailletten auf Linien und Flächen.

Upgrade, wenn deine Kunden besondere Optik und Effekte erwarten.

Technology

Für technische Stickerei

Du arbeitest für ZSK Maschinen der technischen Stickerei: Linien teilen, erweiterte Konturtypen, Flächen in Laufstich wandeln, Schiffli-Daten lesen und ausgeben.

Upgrade, wenn du Fasern, Drähte oder Schiffli-Muster verarbeitest.

Was ist enthalten?

	Base	Premium	Professional	Technology
Schriften, Monogramme, eigene Schriftarten	●	●	●	●
Stickdateien bearbeiten, Maschinenbefehle	●	●	●	●
Drucken, Statistik, Musterkatalog	●	●	●	●
Eigene Muster punchen (Satin, Füllfläche)	○	●	●	●
Auto-Digitizer: vom Bild zum Muster	○	●	●	●
Unterleger, Bohnenstich, Makros auf Linien	○	●	●	●
Vektorimport und Zeichenwerkzeuge	○	●	●	●
Schablonen, Wellen-Stichrichtung, Interlocking	○	○	●	●
Pailletten auf Linien und Flächen	○	○	●	●
Technische Stickerei, Schiffli	○	○	○	●

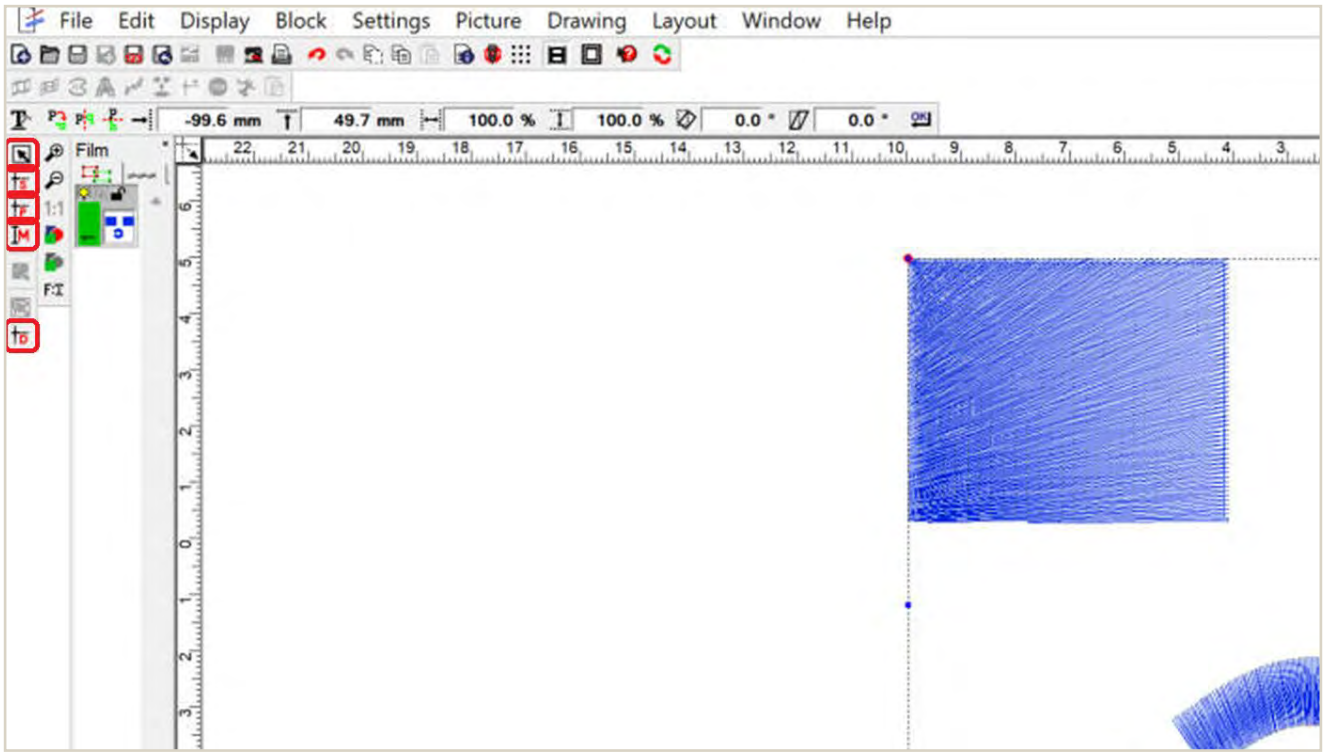
In diesem Handbuch: Die Kapitel zu Schrift, Maschinenbefehlen und Werkzeugen gelten für jede Version. Die Kapitel zum Punchen setzen mindestens Premium voraus. Welche Version du hast, steht in der Titelzeile von BasePac. Beratung zum Upgrade: software@zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

ORIENTIERUNG

BasePac in fünf Minuten

BasePac arbeitet mit **Modi**. Du wählst sie in der Leiste am linken Rand. Je nach Modus zeigt die Leiste oben andere Werkzeuge.



Modi

1. **Auswahlmodus**
   Muster anklicken, verschieben, Größe ändern.
2. **Stichmodus**
   Einzelne Stiche bearbeiten, Schnitt und Stopp einfügen.
3. **Punchmodus**
   Neue Objekte anlegen: Laufstich, Satin, Füllfläche.
4. **Textmodus**
   Schriftzüge schreiben und einstellen.
5. **Zeichenmodus**
   Hilfslinien und Formen zeichnen.

> Das Zahnrad in der oberen Leiste öffnet in fast jedem Modus die Parameter des aktiven Objekts.

Die wichtigsten Tasten

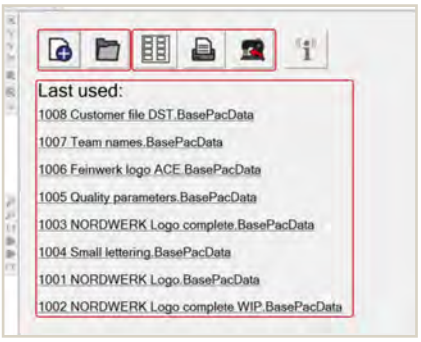
R	Laufstich
M	Satin über Mittellinie
P	Satin über Punktpaare
A	Füllfläche (Außenkontur)
H	Loch in einer Fläche
W	Stichrichtung
X	Gezeichnete Linie verwenden
Enter	Objekt berechnen
Rücktaste	Zurück in das letzte Objekt
T	Fadenschnitt
S	Stopp
E	Blockmarke (vor Nadelwechsel)
Strg + T	TrueView ein und aus
Strg + Y	Stichfolge abspielen
Strg + Z	Rückgängig

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 1

Die Oberfläche

Bevor du punchst, lohnt sich ein Rundgang. BasePac zeigt alles in **einem Fenster**: oben Menü und Werkzeugleisten, links die Modi und den Film, in der Mitte die Arbeitsfläche, unten die Statuszeile. Die obere Werkzeugleiste passt sich immer dem aktiven Modus an.



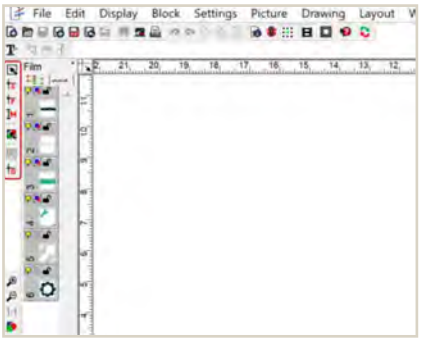
1 Die Startansicht

- Neues Muster und Muster öffnen
- Darunter: deine zuletzt benutzten Muster



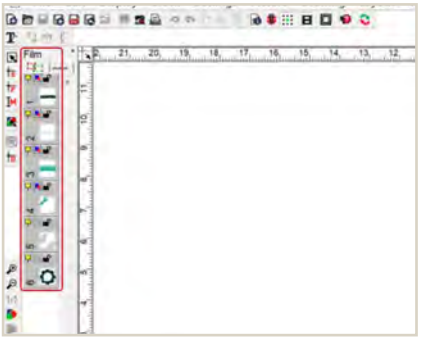
2 Der Arbeitsbereich

- Oben: Menüs und Werkzeugleisten
- Mitte: Arbeitsfläche mit Linealen in cm
- Unten: die Statuszeile



3 Die Modi

- Auswahlmodus: Teile wählen und verschieben
- Stichmodus: einzelne Stiche ändern
- Punchmodus: Formen anlegen
- Textmodus: Schrift



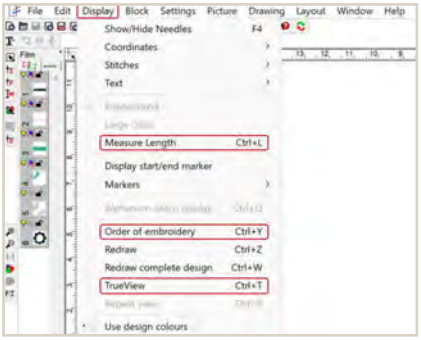
4 Der Film

- Jeder Teil des Musters ist ein Block
- Die Blöcke stehen in Stickreihenfolge
- Ein Klick wählt den Teil aus



5 Zoom und Statuszeile

- Größer, kleiner, 1:1 und Zoomfaktor
- Statuszeile: Größe in mm und Stichzahl



6 Prüfwerkzeuge

- Menü Display öffnen
- Order of embroidery, Measure Length, TrueView
- Alle haben Tastenkürzel

GUT ZU WISSEN

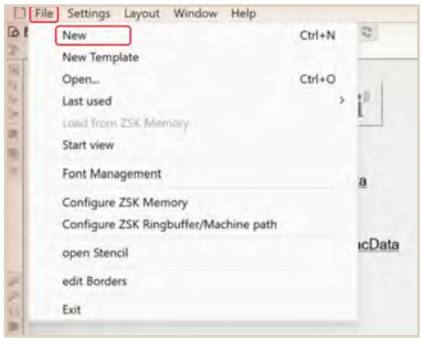
Die Statuszeile unten erklärt das aktive Werkzeug und zeigt Größe, Stichzahl, Zoom und Mausposition. Mit F1 öffnest du die Hilfe.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 2

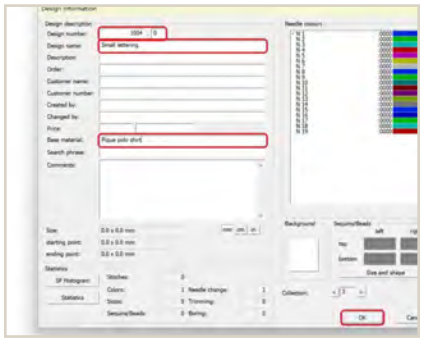
Neues Muster und Musterinformationen

Jedes Muster beginnt mit seinen **Musterinformationen**: Nummer, Name, Kunde, Stoff. Was du hier einträgst, findest du später beim Suchen, Drucken und an der Maschine wieder. Hier legst du auch fest, welche Garnfarbe auf welcher Nadel sitzt.



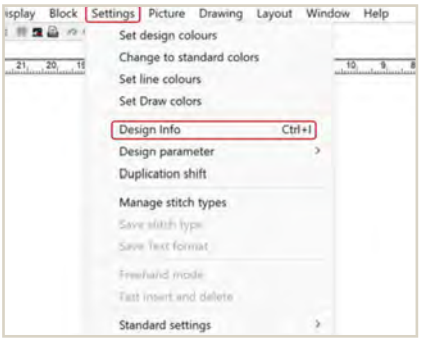
1 Neues Muster anlegen

- Menü File öffnen
- New anklicken



2 Auftrag und Stoff benennen

- Design number und Design name eintragen
- Base material: der Stickboden
- Mit OK bestätigen



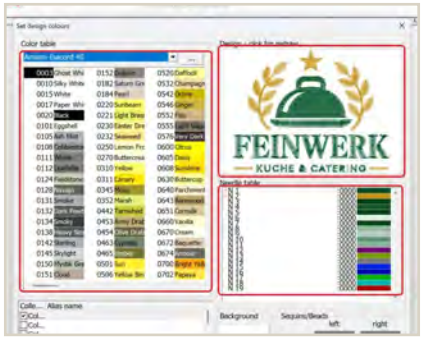
3 Musterinformationen öffnen

- Menü Settings öffnen
- Design Info anklicken
- Kürzel: Strg + I



4 Kennzahlen lesen

- Größe, Stichzahl, Farben
- Nadelwechsel und Fadenschnitte
- Statistics zeigt mehr



5 Fenster Set design colours

- Links: Farbtabelle mit Garnnummern
- Rechts: die Nadeln deines Musters
- Oben rechts: Vorschau



6 Garnfarbe zuweisen

- Nadel in der Needle table anklicken
- Farbe in der Tabelle suchen
- Doppelklick weist sie zu

GUT ZU WISSEN

Trage mindestens Musternummer, Name, Kunde und Stickboden ein. Die Musterinformationen öffnest du jederzeit mit Strg + I, die Garnfarben über Settings, Set design colours.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 3

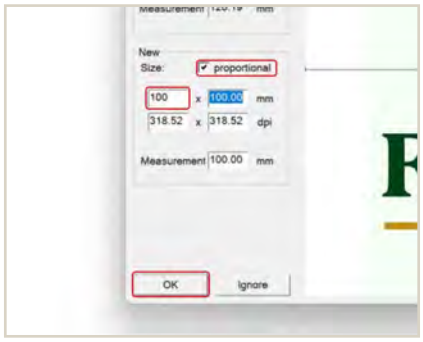
Vorlage laden und automatisch punchen

Die meisten Muster entstehen nach einer **Vorlage**: einem Bild oder einer Vektordatei. Du kannst sie von Hand nachpunchen oder den **Auto-Digitizer ACE** die Formen erkennen und füllen lassen. ACE liefert in Sekunden ein Ergebnis, das du anschließend prüfst und verbesserst.



1 Logo laden

- Neues Muster: der Bilddialog öffnet sich
- Call ACE automatically bleibt angehakt
- Logo wählen und öffnen



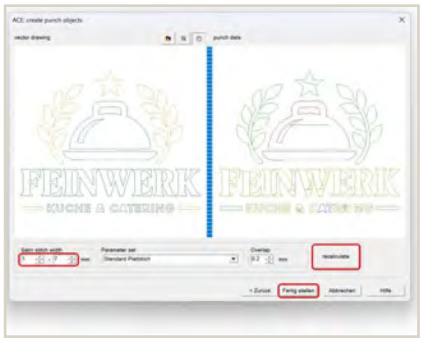
2 Echte Größe festlegen

- New size: Breite in mm eintragen
- proportional bleibt angehakt
- Mit OK bestätigen



3 Bildeinstellungen anpassen

- Clipart für flächige Logos
- Remove small areas: kleine Flecken entfernen
- recalculate, dann Weiter



4 Stiche erzeugen

- Satin für Breiten von 1 bis 7 mm
- Breitere Flächen werden Füllstich
- recalculate, dann Fertig stellen



5 Das Muster liegt auf der Arbeitsfläche

- Automatisch erzeugte Stiche
- Der Film listet jeden Teil



6 Vektordatei: Größe festlegen

- Drawing width in mm eintragen
- Die Höhe folgt proportional
- Mit OK bestätigen

GUT ZU WISSEN

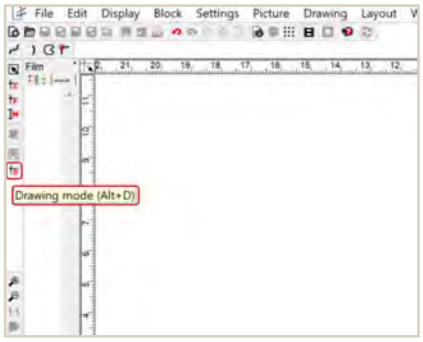
Ein sauberes Logo mit flächigen Farben ergibt das beste automatische Ergebnis. Vektordateien lädst du über File, Import vector data. DXF öffnet direkt.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 4

Zeichnungsmodus

Im Zeichnungsmodus entstehen **Hilfslinien und Formen**: Kreise, Rechtecke, freie Kurven. Sie werden nicht gestickt, sondern dienen als Vorlage. Der große Vorteil: Eine Zeichnungslinie kannst du beim Punchen direkt übernehmen, statt sie Punkt für Punkt nachzuklicken.



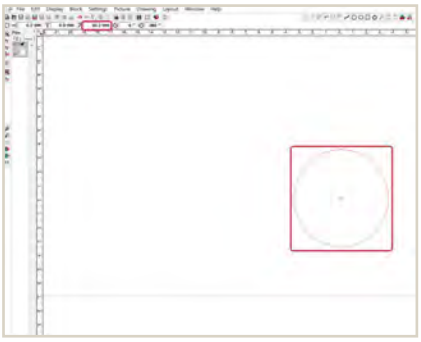
1 In den Zeichnungsmodus wechseln

- Symbol in der linken Leiste anklicken
- Oder Alt + D drücken



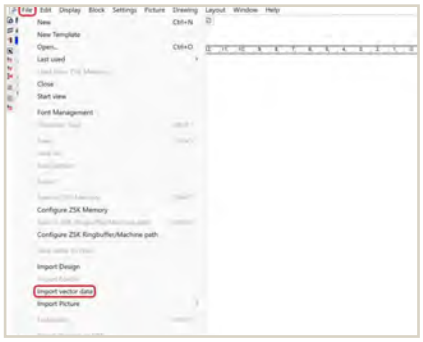
2 Kreis-Werkzeug wählen

- Die Werkzeugleiste oben zeigt die Formen
- Den Kreis anklicken



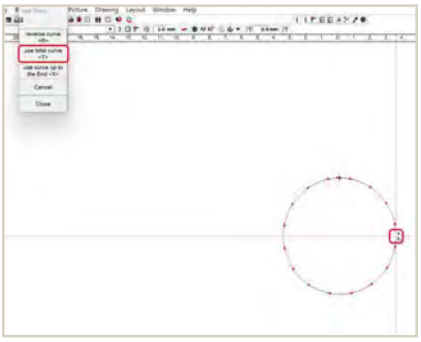
3 Kreis aufziehen

- Mittelpunkt anklicken
- Mit gedrückter Maustaste nach außen ziehen
- Beim gewünschten Radius loslassen



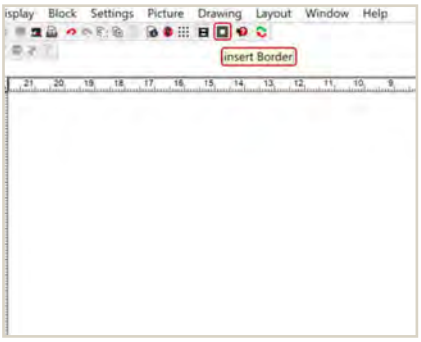
4 Vektordaten importieren

- Menü File öffnen
- Import vector data anklicken



5 Linie beim Punchen übernehmen

- Im Punchmodus X drücken
- Linie anklicken: Pfeile zeigen die Richtung
- use total curve anklicken



6 Fertige Rahmen einfügen

- Obere Werkzeugleiste
- insert Border anklicken

GUT ZU WISSEN

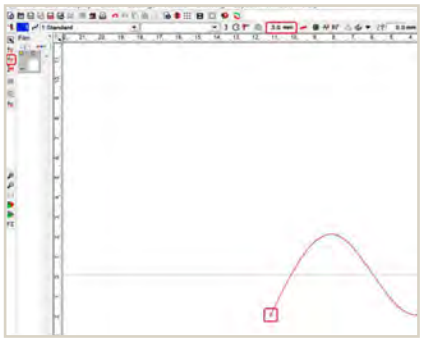
Im Punchmodus übernimmst du eine Zeichnungslinie mit der Taste X: Linie anklicken, use total curve, Enter. So nutzt du dieselbe Form mehrfach, zum Beispiel für Platzierlinie und Satinrand.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 5

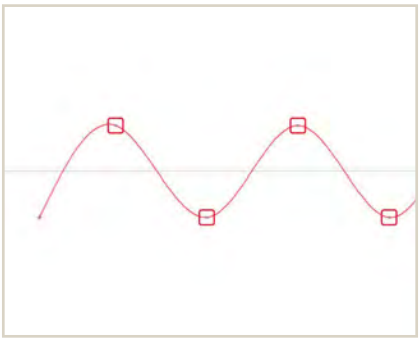
Punchen: der Grundablauf mit dem Laufstich

Jedes Objekt entsteht in denselben **drei Schritten**: von Hand anstecken, Punchprogramm mit einer Taste wählen und die Form eingeben, mit Enter berechnen. Am Laufstich (Steppstich, Taste R) lernst du diesen Ablauf am schnellsten.



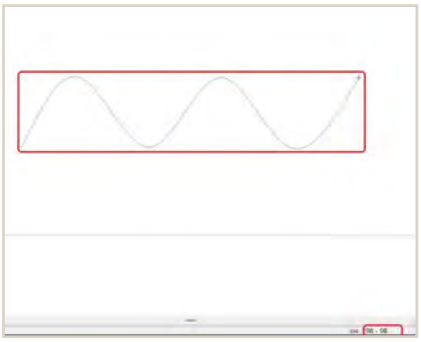
1 Linie mit R beginnen

- Punchmodus-Symbol anklicken
- Startpunkt anklicken
- R für Laufstich drücken



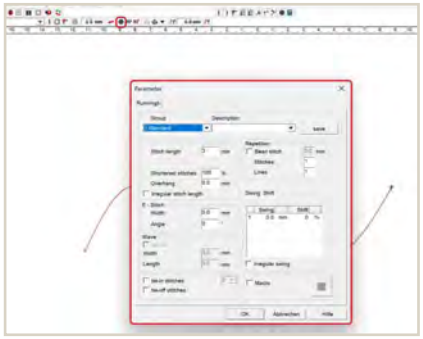
2 Entlang der Form klicken

- Punkt für Punkt klicken
- BasePac legt eine weiche Kurve durch die Punkte
- Die rote Linie ist deine Referenzlinie



3 Enter drücken

- Enter berechnet die Stiche
- BasePac kehrt zu den manuellen Stichen zurück



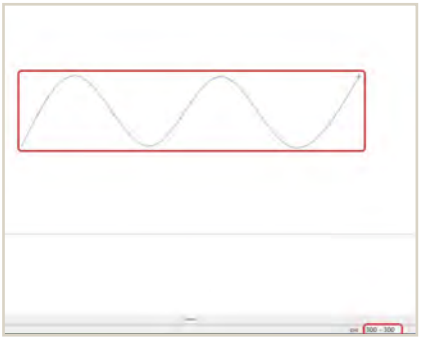
4 Zurück in das Objekt

- Rücktaste drücken
- Die Referenzlinie wird wieder rot
- Zahnrad anklicken



5 Parameter ändern

- Zum Beispiel Bean stitch anhaken
- tie-in und tie-off anhaken
- Mit OK bestätigen



6 Erneut Enter drücken

- BasePac berechnet die Linie neu
- Gleiche Form, neue Stiche

GUT ZU WISSEN

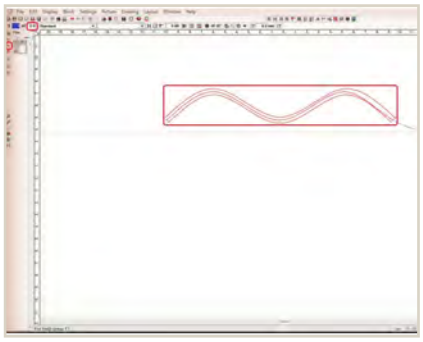
Die Vernähstiche am Anfang und Ende einer Naht setzt du von Hand. Sie sollten zwischen 0,5 und 0,7 mm lang sein. Die Länge jedes Stichs liest du in der Stichanzeige ab.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 6

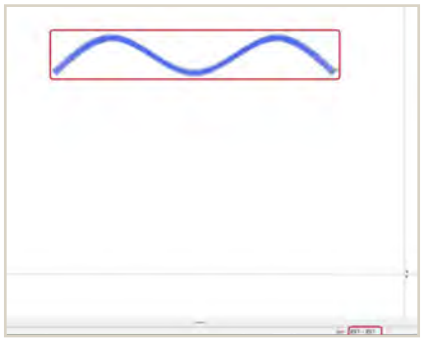
Satinstich: Mittellinie und paarweise

Für den Satinstich (Plattstich) gibt es zwei Wege. Bei der **Mittellinie** (Taste M) gibst du die Mitte ein und BasePac legt die Kanten in festem Abstand an. Bei der **paarweisen Eingabe** (Taste P) klickst du beide Kanten selbst – so kann die Breite wechseln.



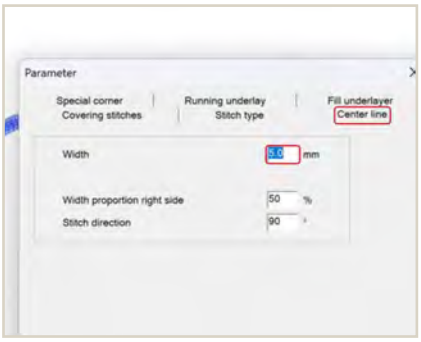
1 Mittellinie: M drücken

- Punchmodus: Startpunkt anklicken
- M drücken
- Entlang der Mitte des Bandes klicken



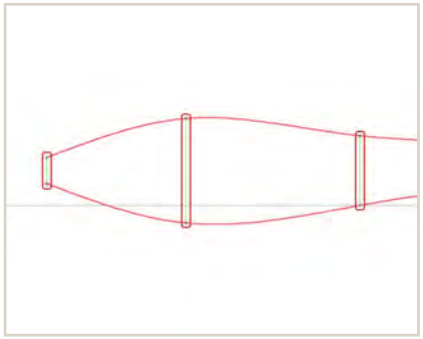
2 Enter: ein gleichmäßiger Satin

- Gleiche Breite von Anfang bis Ende
- Ideal für Umrandungen und Stiele



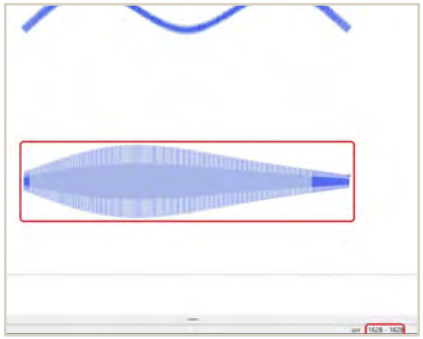
3 Wo die Breite steht

- Rücktaste, dann Zahnrad
- Reiter Center line öffnen
- Width in mm, Stichrichtung 90 Grad



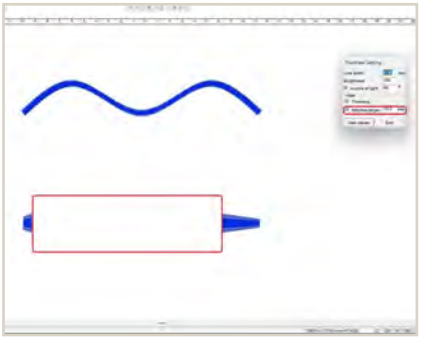
4 Paarweise: P drücken

- Schnitt setzen, Start an einer Kante anklicken
- P drücken, gegenüberliegende Kante anklicken
- Paarweise weiter: eine Kante, andere Kante



5 Enter: wechselnde Breite

- Der Satin folgt beiden Kanten
- Ideal für Blätter, Blüten und Buchstaben



6 TrueView zeigt das Problem

- Auswahlmodus, Strg + T
- Die Mitte des Blatts fehlt
- Zu lange Stiche blendet TrueView aus

GUT ZU WISSEN

Für Buchstaben, die du von Hand punchst, eignet sich das Programm „gegliedert" (Taste Y). Mit einer Bild- oder Vektorvorlage zeichnest du die Außenkonturen schnell nach.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 7

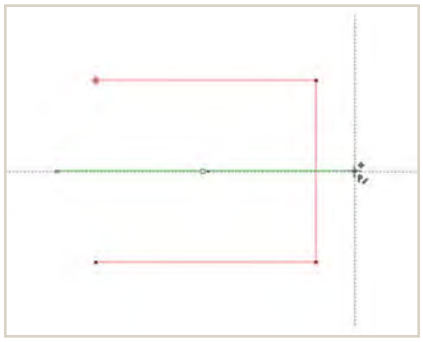
Füllflächen

Große Flächen entstehen über die **Außenkontur** (Taste A). Du klickst den Umriss, legst mit W die Stichrichtung fest und BasePac füllt die Fläche mit kurzen, versetzten Stichen – dem Füllstich, auch Tatami genannt. Mit H schneidest du Löcher in die Fläche.



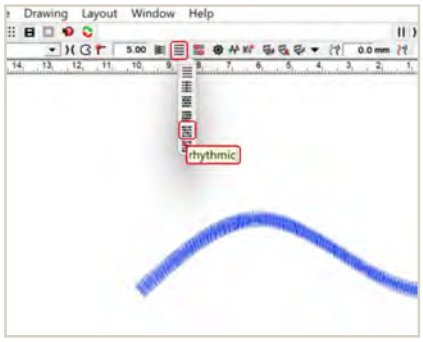
1 Fläche mit A beginnen

- Punchmodus: Startpunkt anklicken
- A für Außenkontur drücken
- Die Leiste zeigt die Einstellungen der Fläche



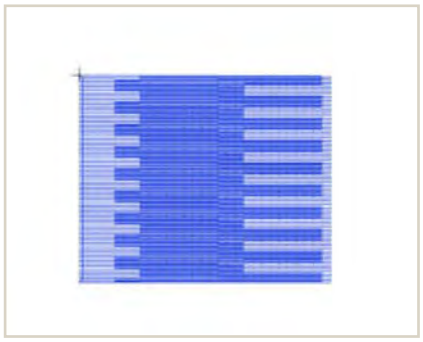
2 Kontur und Richtung eingeben

- Umriss klicken, Doppelklick für Ecken
- W drücken und zwei Punkte setzen
- Die grüne Linie ist die Stichrichtung



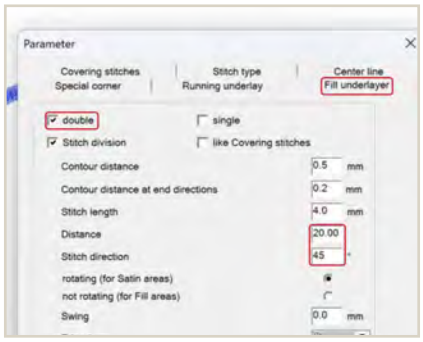
3 Stichteilung wählen

- Teilungs-Symbol anklicken
- Sechs Arten klappen auf
- Zum Beispiel rhythmic



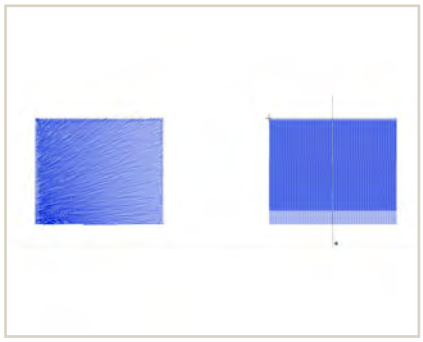
4 Enter drücken

- BasePac füllt die Fläche
- Kurze Stiche in versetzten Reihen



5 Füll-Unterleger ergänzen

- Reiter Fill underlayer
- double anhaken
- OK, dann Enter



6 Stichrichtungen vergleichen

- Links: zwei Richtungslinien
- Rechts: eine senkrechte Richtung

GUT ZU WISSEN

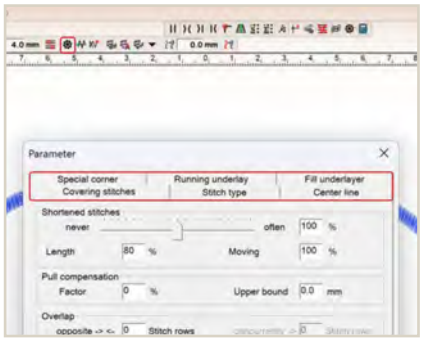
Die Kontur darf jede Form haben, sie darf sich nur nicht selbst kreuzen. Setze die Punkte der Stichrichtung knapp außerhalb der Kontur – das bleibt übersichtlich.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 8

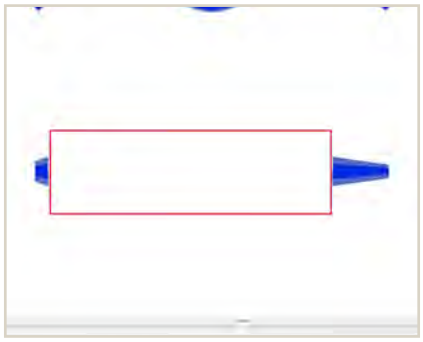
Parameter und Stichart nachträglich ändern

Ein gepunchtes Objekt bleibt veränderbar. Mit der **Rücktaste** gehst du zurück in das Objekt, über das **Zahnrad** öffnest du seine Parameter, mit **Enter** rechnet BasePac neu. Du kannst sogar die Eingabeart umwandeln, ohne neu zu punchen.



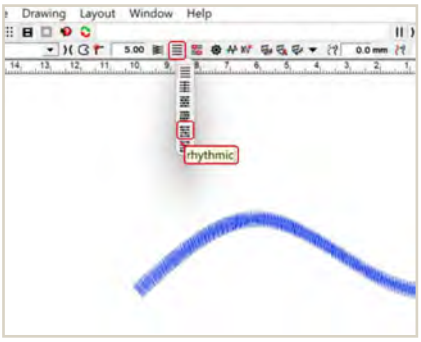
1 Parameter öffnen

- Punchmodus: Rücktaste öffnet das Objekt
- Zahnrad anklicken
- Sechs Reiter enthalten alle Einstellungen



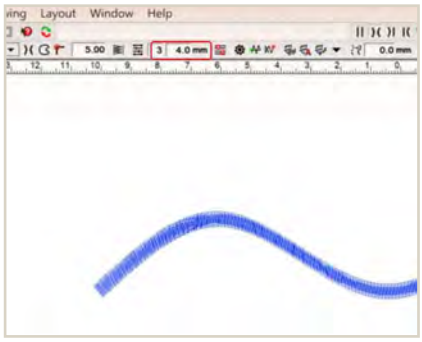
2 Das Problem: Satin zu breit

- TrueView blendet die langen Stiche aus
- Sie würden lose auf dem Stoff liegen



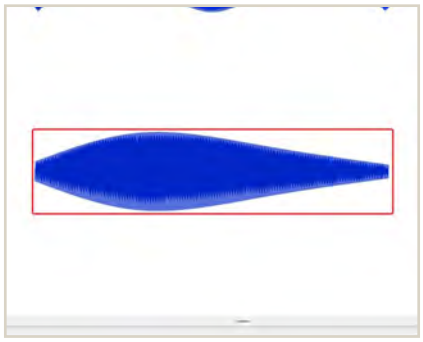
3 Stichteilung wählen

- Teilungs-Symbol anklicken
- Sechs Arten klappen auf
- rhythmic anklicken



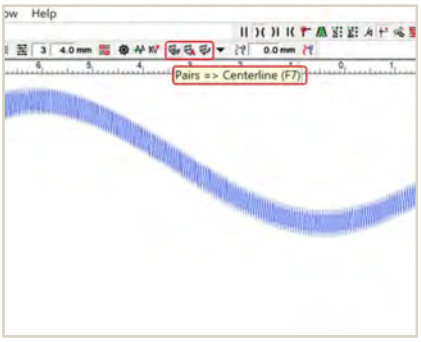
4 Rhythmus und Stichlänge

- Zwei neue Felder erscheinen
- Rhythm 3
- Stitch length 4.0 mm



5 Erneut in TrueView prüfen

- Auswahlmodus, Strg + T
- Die Fläche ist vollständig gedeckt



6 Eingabeart umwandeln

- Rechts neben dem Zahnrad
- Pairs to Centerline: F7
- Zu Structured: F8, zu Laufstich: F9

GUT ZU WISSEN

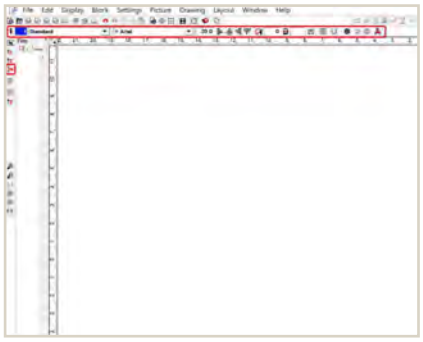
Parameter vergessen? Kein Problem: Rücktaste, Zahnrad, ändern, OK, Enter. Am besten stellst du die Parameter direkt nach dem Punchen ein. Alle Werte erklärt der Parameter-Teil dieses Handbuchs.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 9

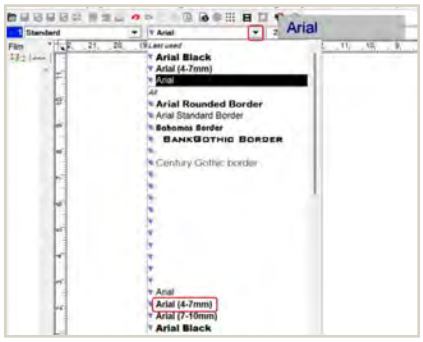
Textmodus: Schrift und Monogramme

Der Textmodus ist die Monogramm-Funktion von BasePac. Rund **100 Schriften** sind vorinstalliert und bereits gepuncht: Du tippst nur den Text und passt die Parameter an. Das funktioniert in jeder Version, auch in Base.



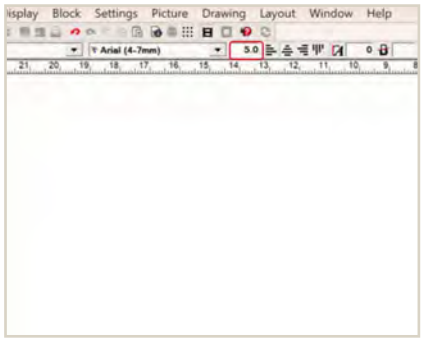
1 In den Textmodus wechseln

- Text-Symbol links anklicken
- Oben erscheint die Schriftleiste



2 Schrift wählen

- Schriftliste öffnen
- Für kleine Größen: Arial (4-7mm)



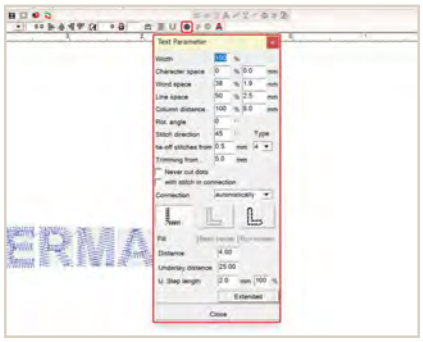
3 Buchstabenhöhe einstellen

- Höhenfeld anklicken
- Höhe in mm tippen
- Enter drücken



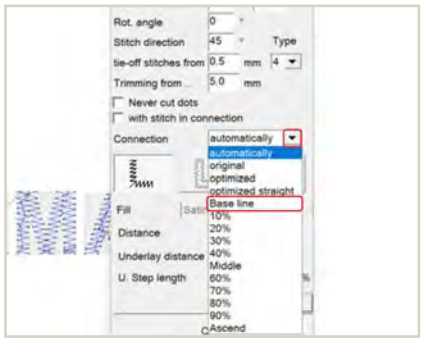
4 Text schreiben

- Auf die Arbeitsfläche klicken
- Text tippen
- BasePac berechnet die Stiche sofort



5 Text Parameter öffnen

- Strg + A markiert alle Buchstaben
- Zahnrad in der Leiste anklicken



6 Verbindungen aufräumen

- Liste Connection öffnen
- Base line wählen

GUT ZU WISSEN

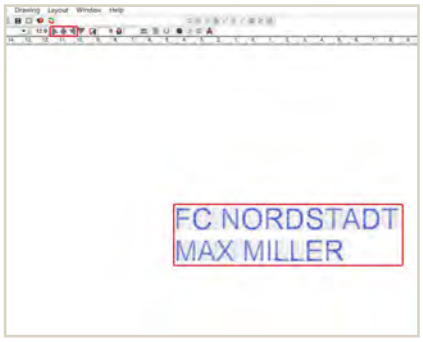
Für kleine Schrift gibt es eigene Schriften wie Arial (4-7mm). Alle Einstellungen zu Abstand, Dichte und Verbindung stehen im Fenster Text Parameter, Zugausgleich und Unterleger hinter Extended.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 10

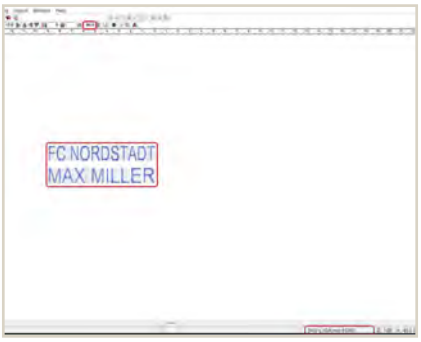
Schrift gestalten: Zeilen, Bogen, Hüllkurve

Schrift muss nicht gerade stehen. Du richtest Zeilen aus, begrenzt die **Textlänge**, stellst Schrift schräg, legst sie auf einen **Bogen** oder gibst ihr mit einer **Hüllkurve** eine Form. Die Buchstaben bleiben dabei Text und lassen sich jederzeit ändern.



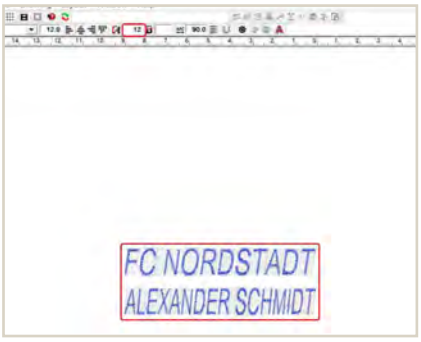
1 Zeilen ausrichten

- Strg + A markiert den Text
- Linksbündig, zentriert oder rechtsbündig



2 Textlänge begrenzen

- Max. text length einschalten
- Breite in mm eintragen, Enter
- Alle Zeilen werden gleich breit



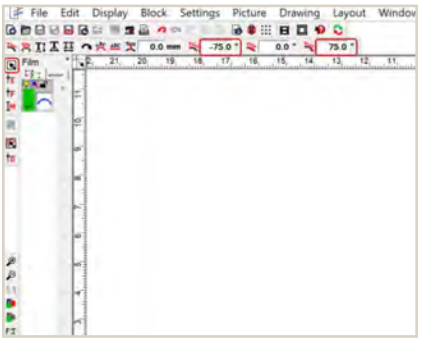
3 Schrift schräg stellen

- Strg + A
- Slant angle eintragen
- Enter drücken



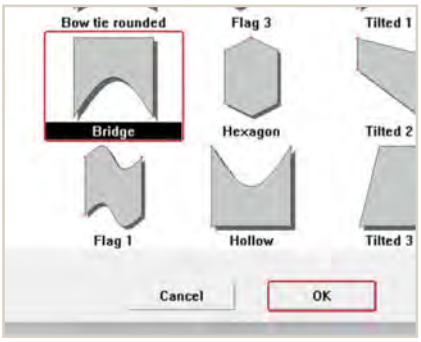
4 Text auf den Kreis schreiben

- Im Textmodus oben auf den Kreis klicken
- Text tippen
- Die Buchstaben folgen dem Kreis



5 Anfang und Ende festlegen

- Auswahlmodus: Text anklicken
- Startwinkel und Endwinkel eintragen



6 Hüllkurve wählen

- Text im Auswahlmodus anklicken, Envelope
- Eine der 19 Formen wählen
- Mit OK bestätigen

GUT ZU WISSEN

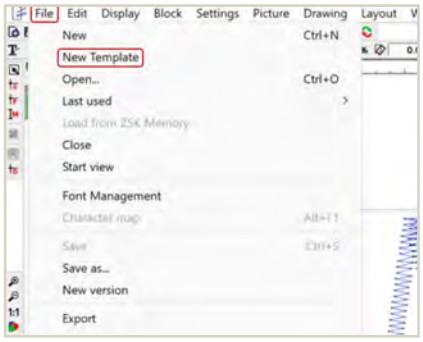
Text auf Bogen: erst im Zeichnungsmodus einen Kreis zeichnen, dann im Textmodus auf die Linie klicken und schreiben. Start- und Endwinkel stellst du im Auswahlmodus ein.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 11

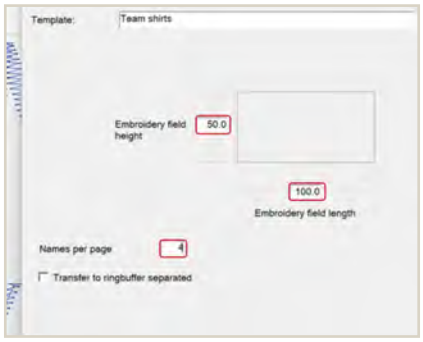
Namensvorlagen für Serien

Für Teamshirts oder Namensschilder legst du eine **Vorlage** an: Feldgröße, Schrift, Höhe und maximale Länge stehen einmal fest, danach tippst du nur noch die Namen. Lange Namen passt BasePac automatisch ein, Stopp und Schnitt nach jedem Feld setzt die Vorlage selbst.



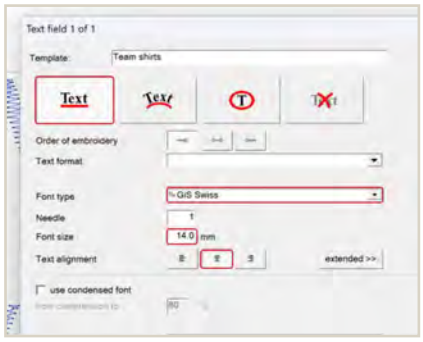
1 New Template öffnen

- Menü File öffnen
- New Template anklicken



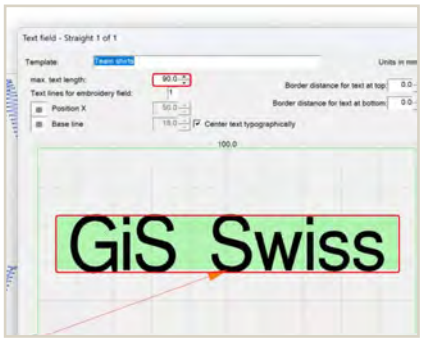
2 Stickfeld festlegen

- Höhe und Länge des Feldes in mm
- Anzahl der Namen pro Seite
- Weiter anklicken



3 Text festlegen

- Schrift und Nadel wählen
- Schriftgröße in mm, zentriert



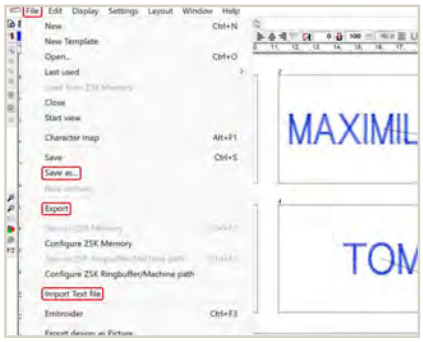
4 Textlänge begrenzen

- Max. text length in mm
- Eine Textzeile pro Feld
- Weiter anklicken



5 Namen tippen

- Name tippen und Enter drücken
- Der Cursor springt ins nächste Feld
- Lange Namen werden eingepasst



6 Speichern, exportieren, Liste einlesen

- Save as behält die gefüllte Vorlage
- Export erzeugt die Maschinendatei
- Import Text file liest eine Namensliste

GUT ZU WISSEN

Eine ganze Namensliste liest du über Import Text file ein. Speichere die leere Vorlage: Sie ist beim nächsten Auftrag sofort wieder einsatzbereit.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 12

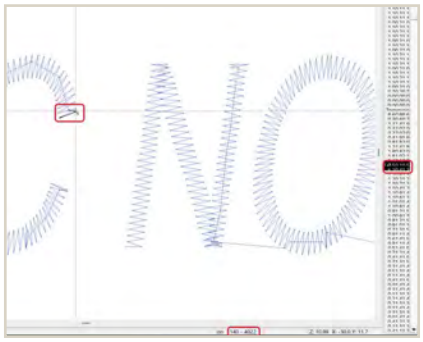
Stichmodus: Stiche bearbeiten

Im Stichmodus arbeitest du an **einzelnen Stichen**. Das brauchst du für fremde Stickdateien ohne Objekte, für kleine Reparaturen und um Maschinenbefehle wie Fadenschnitt oder Stopp einzufügen. Außerdem gehst du hier Stich für Stich durch das Muster und prüfst die Reihenfolge.



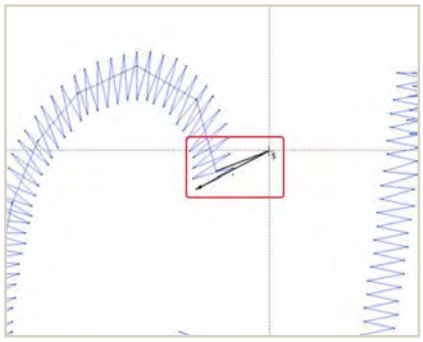
1 In den Stichmodus wechseln

- Symbol in der linken Leiste anklicken
- Oder Alt + S drücken
- Rechts öffnet sich die Stichanzeige



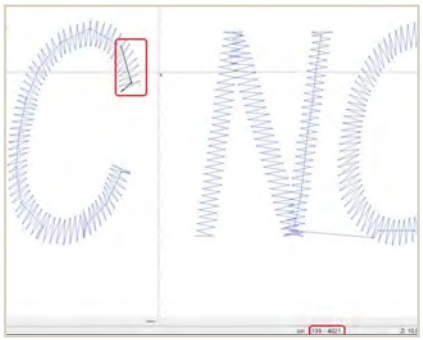
2 Einen Stich wählen

- Auf den Endpunkt eines Stichs klicken
- Der Stich wird schwarz
- Statuszeile: Stich x von y



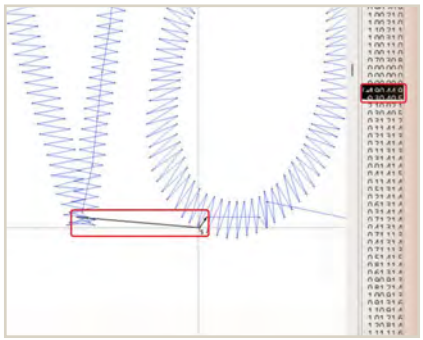
3 Stich verschieben

- Maustaste auf dem Punkt gedrückt halten
- An die neue Position ziehen
- Loslassen



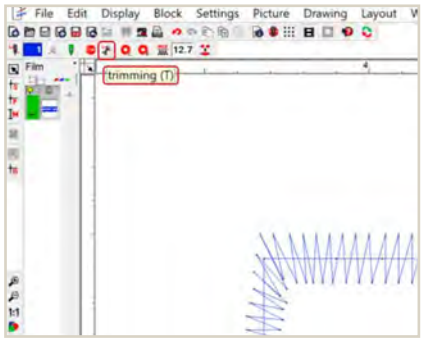
4 Stich löschen

- Stich wählen
- Entf drücken
- Die Stichzahl sinkt um eins



5 Durch das Muster gehen

- Einen Stich anklicken
- Pfeiltasten gehen vor und zurück



6 Fadenschnitt nachträglich einfügen

- Zum letzten Stich vor dem Sprung gehen
- Schnitt-Symbol anklicken
- Oder T drücken

GUT ZU WISSEN

Fadenschnitt vergessen? Zum letzten Stich vor dem Sprung gehen und T drücken. Stiche bearbeiten ist für feine Reparaturen gedacht. Größere Änderungen punchst du besser als Objekt neu.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 13

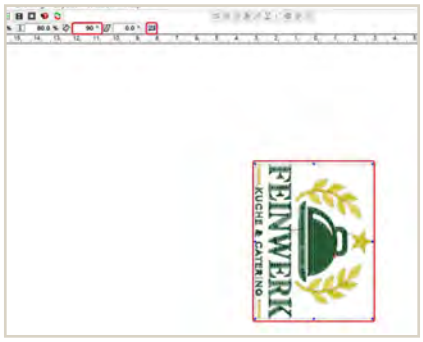
Muster ändern: Größe, Teile, Farben

Ein fertiges Muster lässt sich anpassen, ohne neu zu punchen: **Größe und Drehung** des ganzen Musters, einzelne Teile nach dem **Auflösen der Gruppe**, und die Zuordnung der **Nadeln**, wenn ein Muster mehr Farbabschnitte hat als nötig.



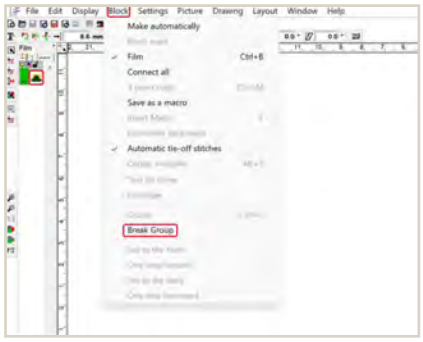
1 Neue Größe eintragen

- Muster im Auswahlmodus wählen
- Width und Height in % eintragen
- OK am Ende der Leiste anklicken



2 Muster drehen

- Angle: Winkel eintragen
- OK anklicken



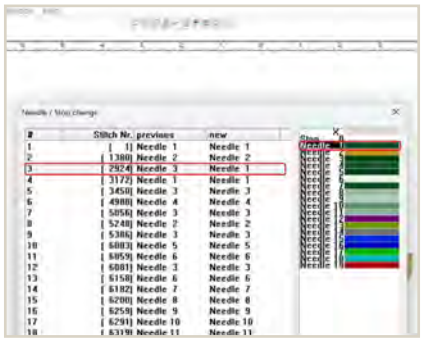
3 Gruppe auflösen

- Block im Film anklicken
- Menü Block öffnen
- Break Group anklicken



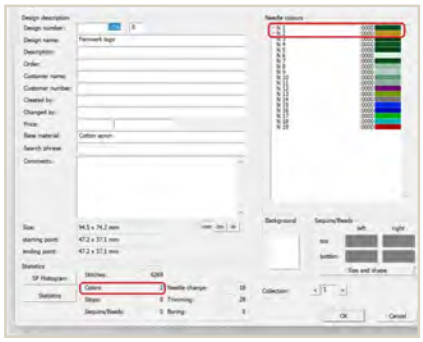
4 Einen Teil ändern

- Teil auf der Arbeitsfläche anklicken
- Größe in % ändern
- An die neue Stelle ziehen



5 Farbabschnitt auf andere Nadel legen

- Edit, Needle / Stop change
- Zeile in der Liste anklicken
- Nadel in der Palette anklicken



6 Ergebnis prüfen

- Strg + I öffnet die Musterinformationen
- Colors zeigt die neue Anzahl

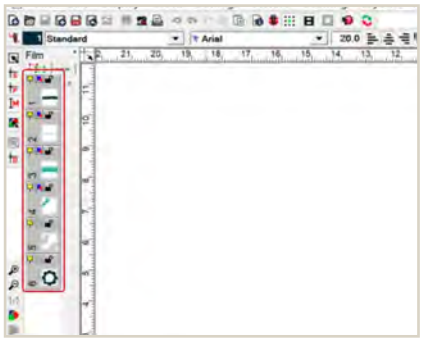
> **GUT ZU WISSEN**
>
> Speichere vor jeder Änderung eine Kopie über File, Save as. So bleibt das Original unberührt. Nach dem Skalieren immer in TrueView prüfen, besonders kleine Schrift.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 14

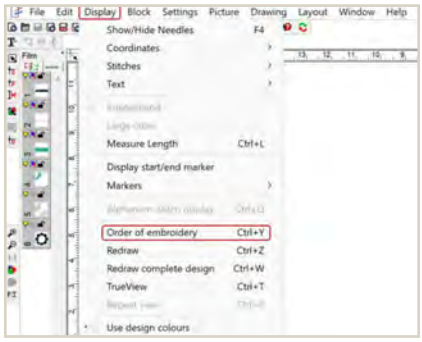
Prüfen vor der Produktion

Bevor ein Muster an die Maschine geht, prüfst du es am Bildschirm: **Reihenfolge**, **Maße**, **Nadelwechsel**, **Start- und Endpunkt** und das Stickbild in **TrueView**. Fünf Minuten Kontrolle sparen einen verdorbenen Probestick.



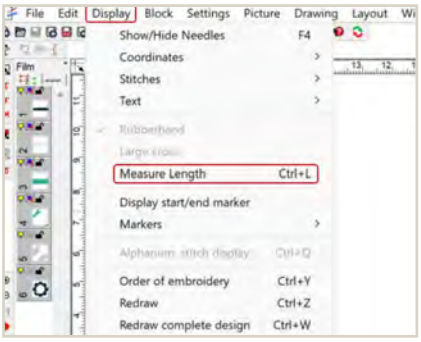
1 Der Film

- Der Film zeigt das Muster in Blöcken
- Von oben nach unten: die Stickreihenfolge



2 Stichfolge abspielen

- Menü Display öffnen
- Order of embroidery anklicken
- Kürzel: Strg + Y



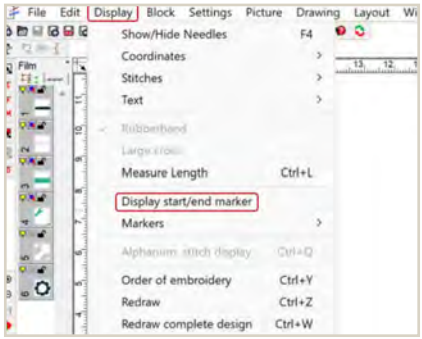
3 Im Muster messen

- Maus auf den Startpunkt stellen
- Display, Measure Length
- Kürzel: Strg + L



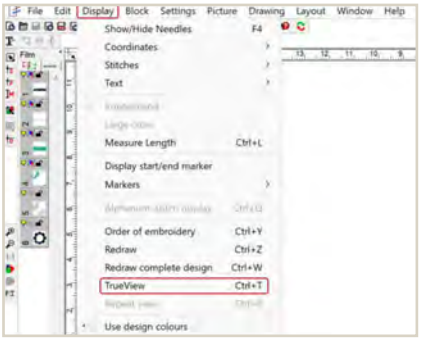
4 Farbfolge prüfen

- Menü Edit öffnen
- Needle / Stop change anklicken



5 Start- und Endpunkt anzeigen

- Menü Display öffnen
- Display start/end marker anklicken



6 TrueView öffnen

- Menü Display öffnen
- TrueView anklicken
- Kürzel: Strg + T

GUT ZU WISSEN

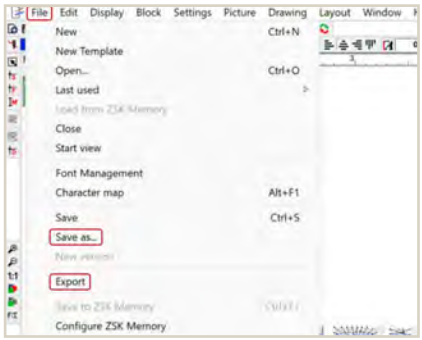
Gewöhne dir eine feste Reihenfolge an: abspielen, messen, Farben prüfen, Start und Ende prüfen, TrueView. Danach einen Probestick auf dem Originalmaterial.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 15

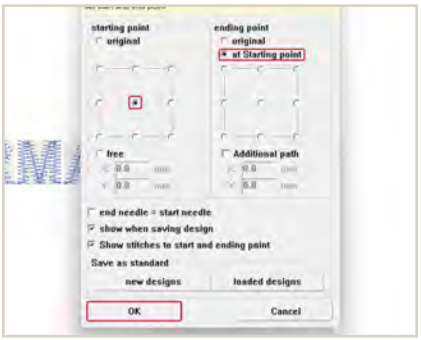
Speichern, Export und Import

BasePac kennt zwei Arten von Dateien. Das **BasePac-Format** speichert dein Muster mit allen Objekten und Parametern – nur darin kannst du später Text und Formen ändern. Der **Export** erzeugt die Stichdatei, die die Maschine liest. Für ZSK Maschinen ist das der ZSK Transportcode (*.Z00).



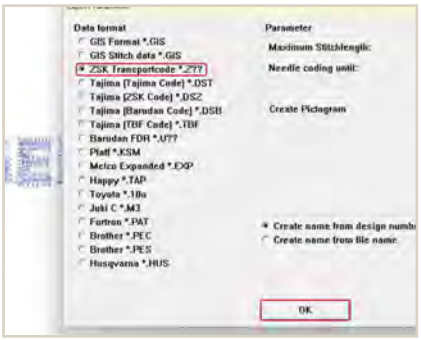
1 Speichern und exportieren

- Menü File öffnen
- Save as: behält das bearbeitbare Muster
- Export: erzeugt die Maschinendatei



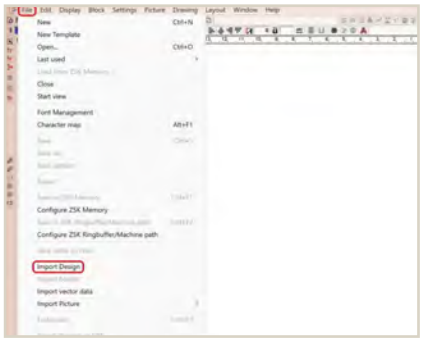
2 Start und Ende in die Mitte

- Starting point: Mitte
- Ending point: at Starting point
- Mit OK bestätigen



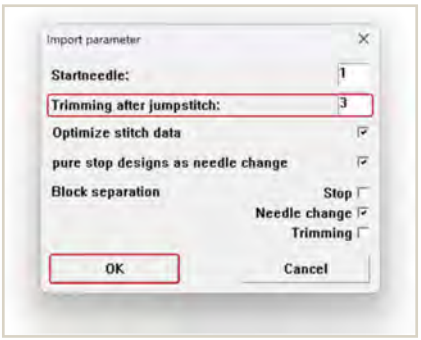
3 ZSK Transportcode wählen

- ZSK Transportcode *.Z?? wählen
- Mit OK bestätigen
- Datei speichern



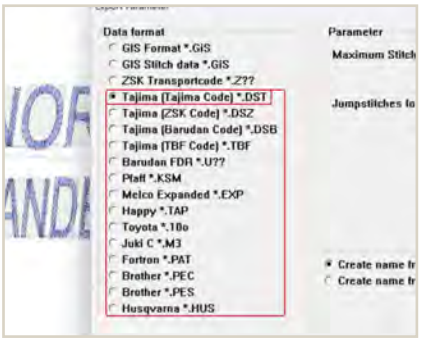
4 Stickdatei importieren

- Neues Muster anlegen
- Menü File öffnen
- Import Design anklicken



5 Sprünge in Schnitte wandeln

- Trimming after jumpstitch: 3
- Optimize stitch data bleibt angehakt
- Mit OK bestätigen



6 Für andere Maschinen exportieren

- Dasselbe Fenster bietet alle Formate
- Tajima DST, Barudan, Brother PES und mehr

GUT ZU WISSEN

Bewahre immer das BasePac-Muster auf, nicht nur die Maschinendatei. Lege eine sinnvolle Ordnerstruktur an und sichere deine Daten regelmäßig. Eine neue Fassung speicherst du über File, New version.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 16

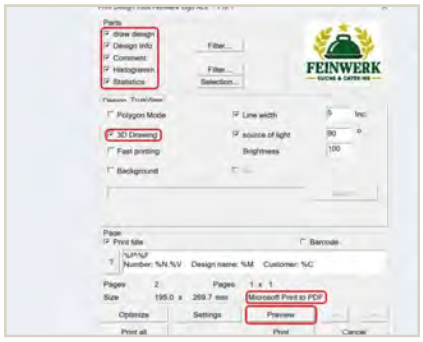
Drucken und Freigabebild

Ein Ausdruck begleitet das Muster in die Produktion: Bild in Originalgröße, Nadelfolge, Garnnummern und Garnverbrauch. Für die **Freigabe durch den Kunden** exportierst du das Muster zusätzlich als Bild, das den Faden wie gestickt zeigt.



1 Druckdialog öffnen

- Menü File öffnen
- Print anklicken



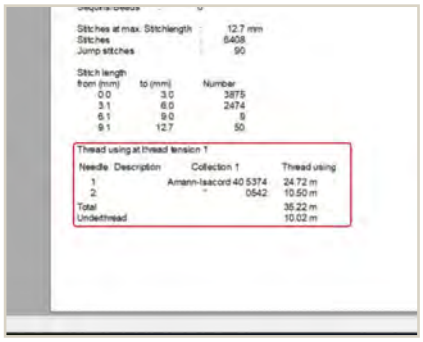
2 Inhalt des Blatts wählen

- Design, Design Info, Statistics anhaken
- 3D Drawing druckt die realistische Ansicht
- Preview anklicken



3 Seite 1: das Muster

- Nadelfarben mit Garnnummern
- Das Muster in Originalgröße
- Gestrichelte Linien markieren die Mitte



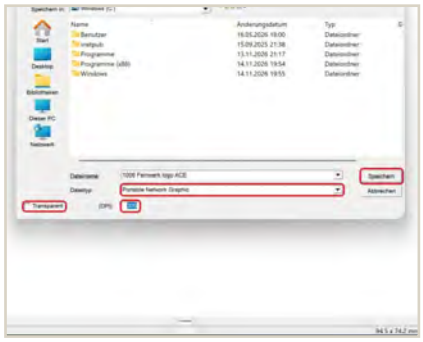
4 Garnverbrauch

- Garn je Nadel in Metern
- Auch der Unterfaden wird berechnet



5 Muster als Bild exportieren

- Menü File öffnen
- Export design as Picture anklicken



6 Format und Auflösung

- Dateityp PNG
- Auflösung 300 DPI
- Ordner wählen und speichern

GUT ZU WISSEN

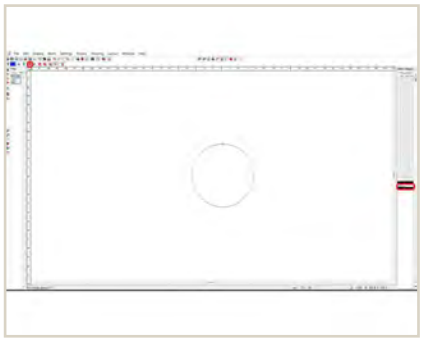
Schicke dem Kunden Bild und Eckdaten zusammen: Größe, Stichzahl und Garnnummern aus den Musterinformationen. So gibt es bei der Freigabe keine Missverständnisse.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 17

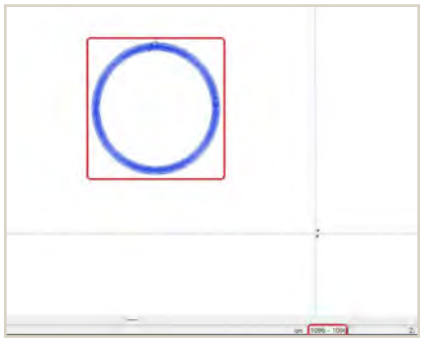
Effekte: Applikation, Makros, Schablonen

Mit wenigen Handgriffen entstehen besondere Effekte. Eine **Applikation** ersetzt große Stickflächen durch Stoff. Ein **Makro** setzt kleine Motive entlang einer Linie. Eine **Schablone** gibt einer Fläche eine Struktur, ohne Garn oder Farbe zu wechseln.



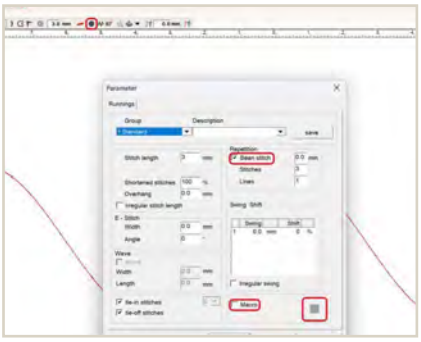
1 Applikation: Stopp einfügen

- Nach der Platzierlinie das Stopp-Symbol anklicken
- Oder S drücken
- An der Maschine: Stoff auflegen



2 Kante mit Satin abdecken

- M für Satin über Mittellinie
- X drücken und den Kreis anklicken
- use total curve, Enter



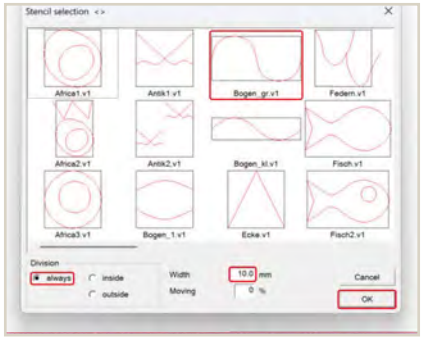
3 Makro: Parameter der Linie öffnen

- Rücktaste öffnet die Linie
- Zahnrad anklicken
- Macro anhaken



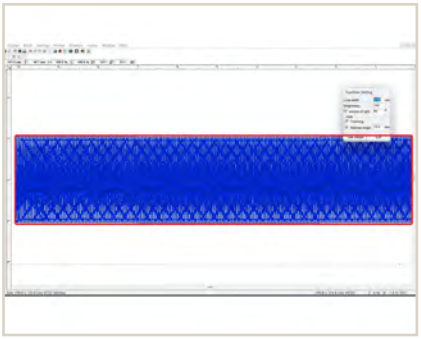
4 Motiv wählen

- Schaltfläche neben Macro öffnet die Bibliothek
- Motiv anklicken
- Zweimal mit OK bestätigen, Enter



5 Schablone wählen

- Fläche mit Rücktaste öffnen, stencil anklicken
- Schablone und Breite wählen
- OK, dann Enter



6 Struktur in TrueView ansehen

- Zoomen und Strg + T drücken
- Gleiches Garn, gleiche Farbe: nur die Struktur ändert sich

GUT ZU WISSEN

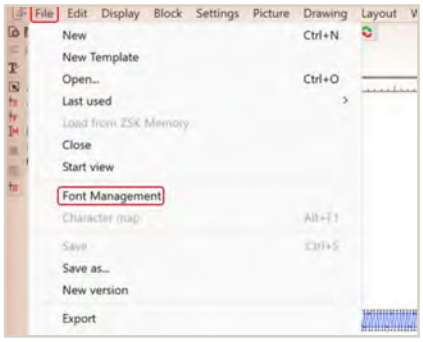
Applikation in drei Durchgängen: Platzierlinie, Stopp, Heftlinie, Stopp, Satinrand. Bohnenstich und Makros auf Linien gibt es ab Premium, Schablonen ab Professional.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 1 · FUNKTIONEN LERNEN · KAPITEL 18

Eigene Schriften anlegen

Reichen die mitgelieferten Schriften nicht, wandelst du jede **TrueType-Schrift** in eine Stickschrift um. BasePac puncht die Buchstaben automatisch, danach steht die Schrift im Textmodus wie jede andere zur Verfügung.



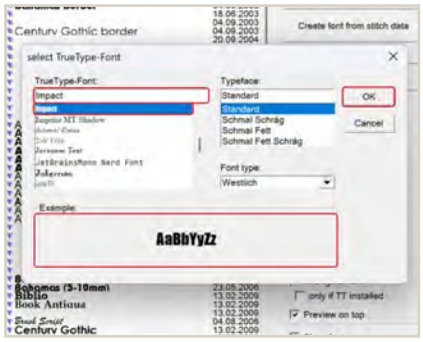
1 Font Management öffnen

- Menü File öffnen
- Font Management anklicken



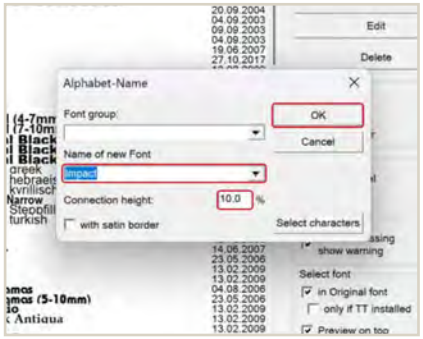
2 TrueType-Schrift umwandeln

- Die Liste zeigt alle Stickschriften
- Convert Windows TrueType font anklicken



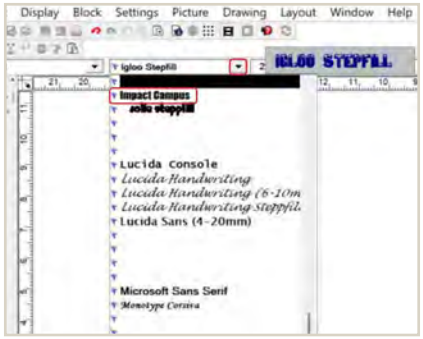
3 Schrift wählen

- Die ersten Buchstaben des Namens tippen
- Schrift anklicken
- Beispiel prüfen und OK



4 Stickschrift benennen

- Namen eintragen
- Connection height bleibt bei 10 %
- OK anklicken



5 Schrift in der Liste finden

- Neues Muster, Textmodus
- Schriftliste öffnen
- Die neue Schrift anklicken



6 Wie gewohnt schreiben

- Auf die Arbeitsfläche klicken
- Text tippen

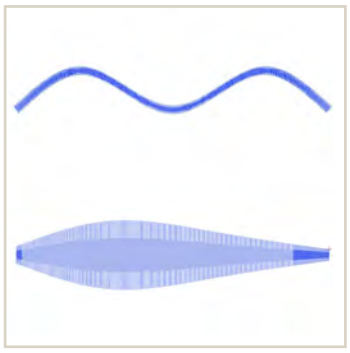
GUT ZU WISSEN

Die Schrift muss in Windows installiert sein, sonst erscheint sie nicht in der Liste. Prüfe eine neue Stickschrift immer in TrueView und mit einem Probestick, bevor du sie für Aufträge verwendest.

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 1 · GRUNDLAGEN

Sticharten



Fast jede Stickerei besteht aus nur drei Sticharten. Der **Laufstich** ist eine Linie aus einzelnen Stichen. Der **Satinstich** (Plattstich) pendelt im Zickzack von Kante zu Kante und ergibt eine glänzende Säule. Der **Füllstich** füllt große Flächen mit vielen kurzen, versetzten Stichen. Welche Stichart passt, entscheidet vor allem die **Breite der Form**.

Wo finde ich das? In den Punchmodus wechseln › Stichart mit der Taste wählen › Form eingeben, Enter

Welche Stichart nehme ich wann?

Feine Linien, Konturen unter 1 mm	**Laufstich (R)**
Kräftige Linie, Ziernaht	**Laufstich mit Bean stitch**
Schrift, Umrandungen, 1 bis 7 mm	**Satin (M oder P)**
Gleichmäßig breite Bänder	**Satin über Mittellinie (M)**

MERKSATZ

Linie = Laufstich. **Schmale Form** von 1 bis 7 mm = Satin. **Breite Fläche** = Füllstich.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 05 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 2 · GRUNDLAGEN

Stichlänge und Bohnenstich



Die Stichlänge ist der Abstand von einem Einstich zum nächsten. Beim Laufstich bestimmt sie, wie **rund eine Kurve** und wie fein eine Linie wirkt. Mit der **Wiederholung** (Repetition) wird jeder Stich mehrfach gestickt: Aus der dünnen Linie wird ein kräftiger **Bohnenstich** (Bean stitch).

Wo finde ich das? Fenster Parameter öffnen › Stitch length › Repetition

Welche Stichlänge nehme ich wann?

Kleine Details, enge Kurven	**1.5 bis 2.0 mm**
Konturen, normale Linien	**2.5 bis 3.0 mm**
Gerade Strecken, Heftlinien	**3.0 bis 4.0 mm**
Platzierlinie bei Applikationen	**3.0 mm**

MERKSATZ

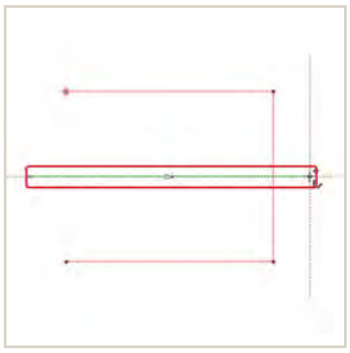
Enge Kurven brauchen kurze Stiche, **gerade Strecken** vertragen lange. Soll die Linie kräftiger werden: Bohnenstich statt dickerem Garn.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 06 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 3 · GRUNDLAGEN

Stichrichtung



Die Stichrichtung (auch Stichlage) legt fest, **in welchem Winkel die Stiche in einer Fläche liegen**. Sie bestimmt, wie das Garn das Licht reflektiert, in welche Richtung sich der Stoff zusammenzieht und wie plastisch eine Fläche wirkt. Zwei Flächen in derselben Farbe sehen mit unterschiedlicher Stichrichtung wie zwei Farbtöne aus.

Wo finde ich das? Kontur eingeben › W drücken, zwei Punkte setzen › Enter

Welche Stichrichtung nehme ich wann?

Satinsäulen, Buchstabenbalken	**quer zur Säule**
Große Füllflächen	**45°**
Zwei Flächen nebeneinander	**um 45° bis 90° versetzt**
Dehnbare Stoffe (Piqué, Strick)	**nicht in Dehnrichtung**

MERKSATZ

Die Stiche liegen **quer zur schmalen Seite** der Form. Benachbarte Flächen bekommen **unterschiedliche** Richtungen – so heben sie sich voneinander ab.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 10 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 4 · GRUNDLAGEN

Dichte (Distance)



Die Dichte legt fest, **wie weit zwei nebeneinander liegende Fäden voneinander entfernt sind**. Sie entscheidet darüber, ob eine Fläche den Stoff sauber deckt, wie viele Stiche dein Muster hat und wie weich oder hart die Stickerei wird. In BasePac heißt das Feld **Distance** (Abstand).

Wo finde ich das? Bei Schriften › Beim Punchen › Nachträglich ändern

Welchen Wert nehme ich wann?

Garn Nr. 40 (Standard) auf festem Stoff	**4.00**
Feines Garn Nr. 60, kleine Schrift	**3.00 – 3.50**
Kräftiges Garn Nr. 30	**5.00 – 5.50**
Sehr dickes Garn Nr. 12 (Ziereffekt)	**7.00 – 8.00**

MERKSATZ

Der ideale Abstand ist **etwa doppelt so groß wie der Faden dick ist**. Ein Standardgarn Nr. 40 ist rund 0,2 mm dick – daher der Standardwert **4.00**.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 01 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 5 · QUALITÄT

Unterleger (Underlay)



Der Unterleger sind Stiche, die **zuerst und unter** den sichtbaren Deckstichen gestickt werden. Er verbindet Stoff und Vlies, hält den Stoff ruhig und hebt die Deckstiche an, damit sie nicht im Material versinken. BasePac kennt zwei Arten: den **Laufstich-Unterleger** (Running underlay) und den **Füll-Unterleger** (Fill underlayer).

Wo finde ich das? Fenster Parameter öffnen › Reiter Running underlay › Reiter Fill underlayer

Welchen Unterleger nehme ich wann?

Kleine Schrift, schmaler Satin unter 2 mm	**Running: on center line**
Satin 2 bis 5 mm	**Running: at contour**
Breiter Satin über 5 mm	**at contour + Fill single**
Füllflächen, große Logos	**at contour + Fill double**

MERKSATZ

Je **breiter** die Fläche und je **weicher** der Stoff, desto mehr Unterleger. Der Unterleger bringt Deckung – nicht eine höhere Dichte.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 02 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 6 · QUALITÄT

Zugausgleich (Pull compensation)



Jeder Stich zieht den Stoff ein wenig zusammen. Eine Satinsäule wird dadurch **schmaler gestickt, als sie am Bildschirm aussieht**: Buchstaben wirken dünn, zwischen zwei Flächen entstehen Lücken. Der Zugausgleich macht die Stiche an beiden Enden etwas länger und gleicht das aus.

Wo finde ich das? Fenster Parameter öffnen › Reiter Covering stitches › Werte eintragen

Welche Werte nehme ich wann?

Fester Webstoff (Köper, Canvas)	**10 % / 0.2 mm**
Piqué, Poloshirts	**15 % / 0.3 mm**
Strick, Jersey, Sweat	**15 bis 20 % / 0.4 mm**
Fleece, Frottee	**20 % / 0.4 bis 0.5 mm**

MERKSATZ

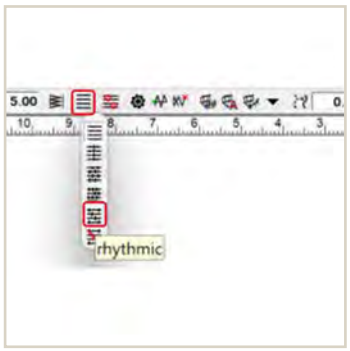
Je **dehnbarer** der Stoff und je **länger** der Stich, desto mehr zieht sich die Form zusammen – und desto mehr Zugausgleich brauchst du.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 03 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 7 · QUALITÄT

Stichteilung und Rhythmus



Ein Satinstich läuft von Kante zu Kante. Wird die Form breit, wird der Stich **zu lang**: Er liegt lose auf, bleibt hängen und kann von der Maschine nicht mehr als normaler Stich gestickt werden. Die Stichteilung setzt **Einstiche in der Fläche** und zerlegt den langen Stich in mehrere kurze. Der **Rhythmus** legt fest, wie diese Einstiche von Reihe zu Reihe versetzt werden.

Wo finde ich das? Objekt öffnen › Teilungs-Symbol anklicken › Art wählen, Enter

Welche Teilung nehme ich wann?

Satin bis etwa 7 mm Breite	**no division**
Satin 7 bis 10 mm	**once**
Breite Flächen, ruhiges Bild	**regular / rhythmic, 4.0 mm**
Fläche soll lebendig wirken	**irregular**

> **MERKSATZ**
> Ab etwa **7 mm Stichlänge** teilen. Kurze Teilstiche machen die Fläche flach und haltbar, lange Stiche glänzen stärker.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 04 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 8 · QUALITÄT

Verkürzte Stiche



In einer Kurve ist die Außenkante einer Satinsäule länger als die Innenkante. Außen stimmt der Stichabstand – innen **drängen sich die Einstiche**, das Garn baut sich auf, die Nadel sticht immer wieder in dieselbe Stelle. Verkürzte Stiche lösen das: Einzelne Stiche enden schon vor der Innenkante.

Wo finde ich das? Fenster Parameter öffnen › Reiter Covering stitches › Werte eintragen

Welche Einstellung nehme ich wann?

Gerade Säulen, weite Bögen	**100 % (Standard)**
Enge Kurven, Buchstaben wie S, C, O	**100 bis 150 %**
Sehr breiter Satin in der Kurve	**150 bis 200 %**
Dünnes Garn (Stärke 60)	**80 bis 100 %**

> **MERKSATZ**
> Je **enger die Kurve** und je **breiter der Satin**, desto wichtiger sind verkürzte Stiche. In geraden Säulen greifen sie nicht ein.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 11 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 9 · ABLAUF

Stichfolge



Die Maschine stickt ein Muster **genau in der Reihenfolge, in der es gepuncht wurde**: Objekt für Objekt, Stich für Stich. Diese Reihenfolge entscheidet, wie oft der Faden geschnitten wird, wie oft die Nadel wechselt und ob sich der Stoff verzieht. Eine gute Stichfolge spart Zeit an der Maschine und macht das Stickbild sauberer.

Wo finde ich das? Strg + Y drücken › Abspielen und anhalten › from here

Wie plane ich die Reihenfolge?

Flächen und Konturen	**erst Fläche, dann Kontur**
Hintergrund und Vordergrund	**erst hinten, dann vorne**
Mehrere Farben	**gleiche Farben zusammenfassen**
Große Muster	**von der Mitte nach außen**

MERKSATZ

Von hinten nach vorne, von innen nach außen, Farbe für Farbe. Was unten liegt, wird zuerst gestickt – Konturen und Schrift kommen zum Schluss.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 12 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 10 · ABLAUF

Nadel- und Farbwechsel



Eine Mehrnadelmaschine hat für jede Farbe eine eigene Nadel. Im Muster steht deshalb keine Farbe, sondern eine **Nadelnummer**. Wechselt das Muster von Nadel 1 auf Nadel 4, schneidet die Maschine den Faden, fährt den Kopf auf die neue Nadel und stickt weiter. Welche Garnfarbe auf welcher Nadel sitzt, legst du an der Maschine fest.

Wo finde ich das? Ersten Stich des neuen Objekts setzen › Nadel-Symbol anklicken › Nadel einmal anklicken

Wie gehe ich mit Farben um?

Logo mit 2 bis 3 Farben	**je Farbe eine Nadel**
Dieselbe Farbe an mehreren Stellen	**zusammenfassen**
Hell und Dunkel überlappen	**erst hell, dann dunkel**
Kundenlogo mit festen Farben	**Nadelbelegung notieren**

MERKSATZ

So wenige Nadelwechsel wie möglich. Jeder Wechsel bedeutet vernähen, schneiden und neu ansticken – das kostet bei jedem Teil Zeit.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 13 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 11 · ABLAUF

Vernähen, Fadenschnitt und Stopp



Ein Stickmuster besteht nicht nur aus Stichen. Dazwischen stehen **Befehle an die Maschine**. **Vernähstiche** (tie-in und tie-off) sichern den Faden am Anfang und Ende eines Objekts. Der **Fadenschnitt** (Trimming) schneidet den Faden vor einem Sprung. Der **Stopp** hält die Maschine an, zum Beispiel um bei einer Applikation Stoff aufzulegen.

Wo finde ich das? Vernähstiche › Schnitt und Stopp › Automatik bei Schrift

Welchen Befehl setze ich wann?

Anfang eines Objekts nach einem Schnitt	**tie-in stitches**
Ende eines Objekts vor einem Schnitt	**tie-off stitches**
Sprung zum nächsten Objekt über 5 mm	**Schnitt (T)**
Sprung unter 2 bis 3 mm	**kein Schnitt**

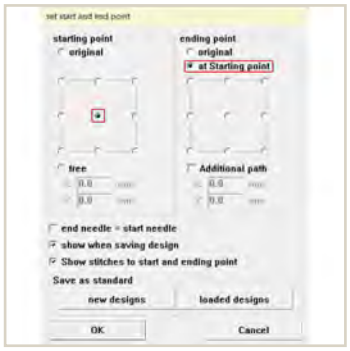
MERKSATZ

Vor jedem Schnitt vernähen. Springt der Faden weiter als etwa 5 mm, wird geschnitten – kürzere Wege lieber mit einem Laufstich verbinden.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 08 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 12 · ABLAUF

Start- und Endpunkt



Der **Startpunkt** ist die Stelle, an der die Nadel steht, wenn die Maschine beginnt. Der **Endpunkt** ist die Stelle, an der sie nach dem letzten Stich stehen bleibt. Beide gehören zum Muster und werden mit exportiert. Liegt der Start in der **Mitte**, lässt sich das Muster im Rahmen einfach und immer gleich ausrichten.

Wo finde ich das? Muster exportieren › Starting point wählen › Ending point wählen

Start- und Endpunkt nach Auftrag

Logos auf Brust, Rücken, Kappe	**Start Mitte, Ende at Starting point**
Serien mit vielen gleichen Teilen	**Ende at Starting point**
Schriftzug, der links bündig sitzen soll	**Start links Mitte**
Muster an einer Kante oder Naht	**Start an der passenden Kante**

MERKSATZ

Start in der Mitte, Ende am Start. So stimmt die Position bei jedem Teil, und die Maschine steht für das nächste Teil sofort richtig.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 09 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 13 · SCHRIFT

Schrifthöhe und kleine Schrift



Ein Stickfaden hat eine feste Dicke. Wird eine Schrift kleiner, werden die Balken der Buchstaben schmaler – bis der **Satin nur noch so breit ist wie der Faden selbst**. Dann laufen die Öffnungen in a, e und o zu, und Verbindungsfäden fallen stärker auf als die Buchstaben. Die Schrifthöhe ist deshalb die erste Entscheidung bei jedem Schriftzug.

Wo finde ich das? Textmodus öffnen › Schriftart wählen › Höhe eintragen

Welche Höhe mit welchem Garn?

Unter 4 mm	**vermeiden**
4 bis 5 mm	**Garn 60, Nadel 65**
5 bis 6 mm	**Garn 40 möglich, besser 60**
6 bis 10 mm	**Garn 40, Nadel 75**

MERKSATZ

Unter 5 mm wird es kritisch. Kleine Schrift braucht eine einfache, serifenlose Schriftart, dünneres Garn und mehr Abstand zwischen den Buchstaben.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 14 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 14 · SCHRIFT

Zeichenabstand und Verbindung



Bei Schriften entscheiden zwei Einstellungen über das Ergebnis. Der **Zeichenabstand** (Character space) legt fest, wie viel Luft zwischen den Buchstaben bleibt. Die **Verbindung** (Connection) legt fest, wo der Faden von einem Buchstaben zum nächsten läuft – und damit, ob man diesen Faden später sieht.

Wo finde ich das? Textmodus, Zahnrad › Character space › Connection

Welche Einstellung nehme ich wann?

Schrift 4 bis 6 mm hoch	**Character space 6 bis 10 %**
Schrift 8 bis 15 mm hoch	**Character space 0 bis 5 %**
Große Schrift über 20 mm	**0 % oder leicht negativ**
Buchstabenpaare wie „Ta“ oder „AV“	**Abstand verringern**

MERKSATZ

Je kleiner die Schrift, desto mehr Luft zwischen den Buchstaben. Verbindungen gehören an die Grundlinie – dort fallen sie am wenigsten auf.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 07 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 15 · MATERIAL

Stoffe und Vlies



Tausende Stiche ziehen und schieben am Stoff. Ohne Unterlage verzieht er sich, die Stickerei wellt sich und Konturen treffen nicht mehr. Das **Stickvlies** liegt unter dem Stoff, nimmt diese Kräfte auf und hält das Stickbild in Form. Welches Vlies passt, hängt vom Stoff ab: Je dehnbarer der Stoff, desto dauerhafter muss das Vlies stützen. Bei ZSK heißt das Vlies **Würker**.

So wählst du das Vlies Stoff bestimmen › Typ wählen › Grammatur und Farbe wählen

Welches Vlies für welchen Stoff?

T-Shirt, Polo, Babykleidung	**Schneidvlies 65 g**
Sweat, Hoodie, Strick	**Schneidvlies 80 g**
Workwear, Jacke	**Reißvlies Soft 80 g**
Tasche, Rucksack, Patch	**Reißvlies Hard 80 g**

MERKSATZ

Dehnbarer Stoff: Schneidvlies. Stabiler Stoff: Reißvlies. Kappe: Kappenvlies. Hoher Flor bekommt zusätzlich eine auswaschbare Folie obenauf.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 15 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 16 · MATERIAL

3D-Stickerei mit Puffy



Puffy ist ein **Stickschaum**, der auf den Stoff gelegt und mit dichtem Satin überstickt wird. Die Nadel perforiert den Schaum an der Kante, der Rest lässt sich abziehen – übrig bleibt ein erhabenes, plastisches Motiv. Am häufigsten wird Puffy auf Kappen gestickt. **Würker 3D Puffy** ist ein geschlossenzelliger Schaum: leicht, fest und sauber zu perforieren.

So arbeitest du mit Puffy Schaum in Garnfarbe wählen › Auflegen und übersticken › Schaum abziehen

Wie punche ich für Puffy?

Stichart	**Satin**
Breite der Säule	**3 bis 10 mm**
Dichte (Distance)	**2.00 bis 2.50**
Unterleger	**unter dem Schaum keiner**

MERKSATZ

Flaches zuerst, Puffy zuletzt. Erst alle flachen Teile sticken, dann ein Stopp, Schaum auflegen und die 3D-Teile sticken.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 16 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 17 · MATERIAL

Garnstärken und Nadeln



Das Garn muss frei durch das Nadelöhr laufen, und die Nadel muss ein Loch stechen, das zum Garn passt. Ist die Nadel zu dünn, reißt der Faden. Ist sie zu dick, bleiben sichtbare Löcher. Die **Garnstärke** bestimmt deshalb die **Nadelstärke**, der **Stoff** bestimmt die **Spitze**. Bei der Garnnummer gilt: Je höher die Zahl, desto feiner das Garn.

So wählst du die Nadel Garnstärke ablesen › Stoff bestimmen › Besonderheiten prüfen

Welche Nadel zu welchem Garn?

60er (fein)	**65/9 bis 70/10**
40er (Standard)	**75/11**
30er (dick)	**80/12 bis 90/14**
Metallic	**80/12 bis 90/14**

MERKSATZ

Das Garn bestimmt die Stärke, der Stoff bestimmt die Spitze. Die Zahl 75/11 bedeutet 0,75 mm Durchmesser – je dicker Garn und Stoff, desto größer die Zahl.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 17 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 18 · WERKZEUGE

Das Fenster Parameter



Fast jede Qualitätseinstellung eines gepunchten Objekts steht in einem einzigen Fenster: **Parameter**. Es hat sechs Reiter in zwei Reihen. Wer weiß, was hinter welchem Reiter steckt, findet jede Einstellung in Sekunden. Dieses Blatt ist die Landkarte dazu.

Wo finde ich das? In das Objekt gehen › Zahnrad anklicken › Reiter wählen

Welcher Reiter für welche Aufgabe?

Covering stitches	**Verkürzte Stiche, Zugausgleich, Vernähen**
Stitch type	**Dichte, Stichteilung, Wiederholung**
Center line	**Breite des Satins, Stichrichtung**
Special corner	**Ecken auf Gehrung**

MERKSATZ

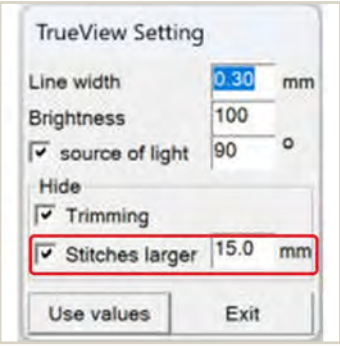
Covering stitches für die Deckstiche, **Stitch type** für Dichte und Teilung, **Center line** für die Breite, die beiden **Underlay**-Reiter für das Fundament.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 18 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH

TEIL 2 · KAPITEL 19 · WERKZEUGE

TrueView



In der normalen Ansicht siehst du dünne Linien von Einstich zu Einstich. **TrueView** zeigt dieselben Stiche als **Faden mit echter Dicke**, mit Licht und Schatten. So erkennst du schon am Bildschirm, ob eine Fläche deckt, ob kleine Schrift zuläuft und wo Verbindungsfäden stören. TrueView ist die schnellste Qualitätskontrolle vor dem Probestick.

Wo finde ich das? Strg + T drücken › Werte einstellen › Hide

Was stelle ich in TrueView ein?

Line width	**0.30 mm**
Brightness	**100**
source of light	**90°**
Hide: Trimming	**angehakt**

> MERKSATZ
> **Erst TrueView, dann die Maschine.** Was am Bildschirm zuläuft oder Lücken zeigt, wird auf dem Stoff nicht besser.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 19 auf campus.zsk.de

TEIL 2 · KAPITEL 20 · WERKZEUGE

Größe ändern und drehen



Ein Stickmuster ist kein Bild. Wird es einfach vergrößert, rücken die Stiche auseinander und die Fläche deckt nicht mehr. Wird es verkleinert, rücken sie zusammen und das Muster wird hart. Im Fenster **Stretch and Rotate** änderst du Größe, Drehung und Position – und mit **automatic density adjustment** passt BasePac die Dichte dabei an.

Wo finde ich das? Muster auswählen › Stretch and Rotate öffnen › Werte eintragen

Wie gehe ich vor?

Logo etwas größer oder kleiner	**Width in %, Schloss geschlossen**
Genaue Zielgröße, z. B. 90 mm breit	**Width in mm eintragen**
Größe ändert sich	**automatic density adjustment anhaken**
Muster schräg oder gedreht	**Rot. angle**

> MERKSATZ
> **Beim Skalieren immer die Dichte mitnehmen.** Ändert sich die Größe um mehr als etwa 10 bis 20 %, auch Unterleger, Stichart und kleine Schrift prüfen.

Ausführlich mit Übung und Checkliste: Parameter-Blatt 20 auf campus.zsk.de

© 2026 ZSK Stickmaschinen GmbH