

JANOME

DigitizerPro v2.0

ir Digitizer MB daugiaadatinei mašinai*

Vartotojo vadovas

www.Viskassiuvinimai.lt

Skyrius 1

SISTEMOS ĮDIEGIMAS

Šiame skyriuje aprašyti visi būtini žingsniai naujos DigitizerPro sistemos įdiegimui į PK (personalinį kompiuterį). Jums taip pat reikės prijungti periferinius įrenginius, būtinus darbui su DigitizerPro. Tai gali būti spausdintuvai, skeneriai ir, žinoma, jūsų siuvinėjimo mašina. Skirtingi įrenginiai gali būti diegiami skirtingais būdais – kai kurie Windows aplinkoje per Control Panel, kiti pačios DigitizerPro viduje. Prisijungiant įrenginius prie savo PK ir diegiant juos Windows aplinkoje, vadovaukitės pačių įrenginių technine dokumentacija, taip pat Microsoft Windows dokumentacija.

Įdiegimo žingsnių seka

Įdiegiant ir konfigūruojant jūsų naują DigitizerPro programą, sekite visus tam reikalingus žingsnius.

***Žingsnis 1:** Įsitikinkite, kad jūsų PK atitinka minimaliems DigitizerPro sistemos poreikiams.

***Žingsnis 2:** Prieš diegdami naują DigitizerPro ar prieš atnaujindami egzistuojančią sistemą, būtinai atidžiai perskaitykite visus įdiegimo žingsnius.

***Žingsnis 3:** Kai sistemos įdiegimas pasibaigs, jums bus nurodyta pakartotinai išjungti ir įjungti jūsų PK.

***Žingsnis 4:** Kai sistema nurodis, prijunkite jūsų saugumo raktą. Jeigu turite egzistuojančią programos versiją ir gavote naują raktą, prijunkite jūsų seną raktą taip pat. Detaliau žiūr. *Sistemos saugumas* 2 pusl.

***Žingsnis 5:** Prijunkite JANOME mašiną prie PK. Detaliau žiūr. *Palaikomų mašinų modeliai ir atminties kortelės* 4 pusl.

***Žingsnis 6:** Jeigu esate naujokas, atidžiai perskaitykite įvadinį skyrių iš vartotojo instrukcijos, pateiktos kartu su jūsų DigitizerPro įdiegimo pakuote.

***Žingsnis7:** Tiek naujiems tiek patyrusiems vartotojams reikia perskaityti visas leidinio pastabas Release Notes, kad suprasti naujas ir patobulintas šios naujos programos leidinio savybes. Šias pastabas jūs galite pasiekti per HELP meniu iš „online“ informacinės sistemos jūsų įdiegtoje DigitizerPro.

Minimalūs reikalavimai DigitizerPro

Sudedamoji dalis	Minimum	Rekomenduotina
CPU	Pentium III (800MHz)	Pentium IV arba aukščiau
Operacinė sistema	Windows 2000/XP	Windows 2000SP4, Win XP Home/Pro SP1 arba vėlesnė
Interneto naršyklė*	MS Internet Exploer 6	MS I.E 6 arba vėlesnė
Atmintinė (RAM)	128 MB	512 MB arba daugiau
Kietas diskas	8GB	20GB arba daugiau
Laisvos atminties diske	500MB	750MB
Vaizduoklis	15“ ekrano darbui	15“ arba didesnis ekranas darbui
Grafinė plokštė	High Color (16-bitų)	32Mb arba daugiau (neintegruota) arba daugiau
Ekrano skiriamoji galia	1024x768 pixelių	1280x1024 pixelių
CD-ROM įrenginys	24x	Bet kuris vėliausio modelio
Mašinos prijungimas		Esamas nuoseklus arba USB portas JANOME MemoryCraft siuvimo mašinai prijungti
Skenerio, spausdintuvo, braižytuvo prijungimas		Bet kuris su Windows suderinamas prijungimo būdas, pav. lygiagretus, USB
Saugos rakto prijungimas		Atskiras USB portas Atskiras USB portas
Pelė		Nuoseklus, PS/2 arba USB pelė PS/2 arba USB pelė
Garso plokštė		Nebūtina Rekomenduotina mokymuisi

*Interneto prijungimas reikalingas tam tikroms sistemos dalims taip pat, kad pasiekti informaciją apie produktą ir „online“ informacinės sistemos palaikymui

Microsoft Internet Explorer'io ir Adobe Acrobat Reader'io atnaujinimas

Kartu su DigitizerPro jums taip pat reikia įdiegti naujausias versijas Microsoft Internet Explorer ir Adobe Acrobat Reader programines įrangas į jūsų sistemą. Internet Explorer yra būtinas dėl teisingo programinės įrangos dalies Design Gallery (paveiksliukų galerėja) veikimo, o Adobe Acrobat Reader yra reikalingas jūsų sistemos dokumentų skaitymui, paieškai ir spausdinimui. Sistema paprašys jūsų įdiegti Microsoft Internet Explorer V6 ir Adobe Acrobat Reader V6 kaip normalaus įdiegimo dalies.

Perspėjimas: Windows 2000 arba XP vartotojams – jeigu jūs dirbate vienoje iš šių operacinių sistemų, tai norint įdiegti programinę įrangą, jums reikia užsiregistruoti Administratoriaus lygio teisėmis.

Sistemos saugumas

DigitizerPro kontroliuoja saugumo įtaisą arba „dongle“ (toliau „raktas“), prijungtas prie kompiuterio. Programa *neveiks* teisingai, jeigu saugos raktas ištrauktas iš kompiuterio, kai DigitizerPro atidarytas. Tokiu atveju programa gali pakibti arba sugesti ir bet kuris atidarytas failas gali būti sugadintas.

DigitizerPro pilnas komplektas pateikiamas su USB saugos raktu. Kiekvienas raktas turi unikalų serijos numerį ir atpažinimo kodą, todėl jūsų sistema gali būti atpažinta. Saugos raktas įstatomas į USB jungtį jūsų kompiuteryje. Jeigu jūsų kompiuteryje nėra USB jungties, jums reikės įmontuoti USB plokštę. Saugos raktai su lygiagrečių portų jungtimis daugiau negaminami.

Perspėjimas: Saugos raktas yra svarbiausia ir vertingiausia dalis jūsų sistemoje todėl su juo būtina elgtis atsargiai. Visuomet laikykite jį saugioje vietoje, kai nenaudojamas. JANOME garantuoja saugos rakto bedefektingą veikimą, kokybiškas panaudotas medžiagas ir kokybišką surinkimą – esant normaliai eksploatacijai ir priežiūrai ir jei teisingai sumontuotas - periode 90 dienų nuo pristatymo datos. Jeigu jis sugenda, jis gali būti pakeistas. Jeigu jis fiziškai pažeistas, jį galima siūsti į JANOME, bet pakeitimas bus apmokestintas. Tačiau jeigu raktas pameistas arba pavogtas, jums teks pirkti pilną DigitizerPro pakeitimo sistemą. Dėl šios priežasties jūs galite apdrausti savo saugos raktą.

Egzistuojančios DigitizerPro modifikavimas

Ar jūs norėsite atnaujinti savo *esantį* DigitizerPro ar norėsite jį ištrinti iš PK, jums reikia atlikti tokią pačią procedūrą. Kada jūs paleidžiate išnaujo įdiegimo programą, ji automatiškai nustato ar nėra jūsų sistemoje Janome DigitizerPro kopijos ir duoda jums pasirinkti modifikuoti, atkurti ar pašalinti ją. Tai yra apsauga, kad jūsų PK nebūtų įdiegta daugiau negu viena Janome DigitizerPro versija.

Kaip modifikuoti egzistuojančią DigitizerPro

1. Uždarykite visas Windows programas, tačiau palikite Windows veikiančią.

2. Įdėkite DigitizerPro įdiegimo diską. Jeigu DigitizerPro programa buvo įdiegta jūsų PK, pasirodys toks langas:

3. Pasirinkite jums reikalingą parinktį – Modify (modifikuoti), Repair (atkurti), Remove (pašalinti) – ir spragtelėti ant **Next**.

Jeigu pasirinksite *modify* arba *repair* jūsų esamai programai, pasirodys langas Select Components (komponenčių pasirinkimas)

4. Pasirinkite sudedamąsias dalis įdiegimui arba pašalinimui.:

Sudedamoji dalis	Aprašymas
Janome DigitizerPro	Pagrindinis DigitizerPro produktas
Design Gallery	Design Galery yra piešinių naršyklės programa
Online Help (operatyvi sistemos pagalba)	Kontekstui jautri pagalba – iškvietimui, naudokite funkcinį klavišą F1 arba su pele spragtelėkite ant HELP mygtuko dialogo langeliuose
User Manual (vartotojo vadovas)	Elektroninė (sistemos) Janome vartotojo vadovo kopija – pasiekama per HELP meniu
Samples (pavyzdžiai)	Siuvinėjimo piešinių pavyzdžiai ir vaizdai – įdiegta Embroidery Album (siuvinėjimo albumas) kataloge jūsų PK kietame diske.
Release Notes (Pastabos apie leidinį)	Elektroninė (sistemos) pastabų apie Janome leidinį kopija – pasiekama per HELP meniu
Extra Languages (papildomos kalbos)	Daugiakalbėje versijoje galimos papildomos kalbos. Jeigu tokiomis pačiomis kalbomis yra veikiantys sisteminiai dokumentai, čia jas galite pasirinkti – pav. Japonų – dokumentai bus įdiegti automatiškai. Jeigu sisteminių dokumentų jūsų pasirinktoje kalboje nėra, bus įdiegti angliški dokumentai. Po įdiegimo, kalbas jūs galėsite persijungti su Switch Language (kalbų mygtukas) Program kataloge

Pastaba: Automatiškai nustatoma ir parodoma bendra turima atminties apimtis. Tai atsinaujina priklausomai nuo pasirinkto punkto.

5.Spragtelėti ant **Next**.

6.Spragtelėti ant **Install** (įdiegti)

Pasirodis įdiegimo pabaigos (Installation Complete) ekranas, kurio turinys priklausys nuo įdiegimo sėkmės ir bet kurio Windows papildomo failo, reikalaujančio atnaujinimo.

7.Spragtelėti **Finish** (užbaigti)

Kompiuteris automatiškai perkraus operacinę sistemą ir jūs būsit paprašytas prijungti jūsų saugos raktą.

8.Spragtelėti **OK**.

Kai tik sistema suras naują saugos raktą, pasirodis ekranas *Setup Complete*

Janome MemoryCraft mašinos prijungimas prie jūsų PK

Sėkmingai įdiegus ir patikrinus jūsų DigitizerPro programinę įrangą, galite prie savo PK prijungti JANOME MemoryCraft mašiną. Kad prijungti palaikomą mašiną prie PK jums reikia panaudoti USB kabelį, kuris prijungtas prie jūsų PK USB jungties. Detaliau, žiūr. į JANOME MemoryCraft vadovą, kaip prijungti mašiną prie jūsų kompiuterio.

Palaikomų mašinų modeliai ir atminties kortelės

DigitizerPro palaiko tokius mašinų modelius ir atminties korteles:

Palaikomų mašinų modeliai

DigitizerPro palaiko tokius mašinų modelius:

1) Pasirinkti vieną turimų mašinų modelių grupių

*MC11000, MC10001 ir MC10000 mašinos gali būti sujungtos tiesiai kabeliu prie jūsų PK. Detaliau, žiūr. 4 pusl. *JANOME MemoryCraft mašinos prijungimas prie jūsų PK*.

*MC10000 V2,2 arba ankstesni modeliai turi būti atnaujinami paverčiant juos į versiją V2,21. Įeikite į mūsų tinklalapį <http://www.janome.com/>, kad atsisiųsti reikiamas atnaujinimo programas.

*Mašinos MC9700, MC9500, MC300E ir MC350E nepalaikomos tiesioginiu sujungimu su PK, tačiau jos gerai nuskaito ATA PK korteles.

*MB-4 mašinos palaikomos tiesioginiu sujungimu. Jūs galite persiųsti piešinius į mašinos vidinę atmintį arba į ATA kortelę arba į USB diską prijungtą prie mašinos. Tačiau tiesioginis sujungimas MB-4 mašinos su PK įmanomas tiksliai JANOME DigitizerPro MB sistemoje daugiaadattinių gaminių lygiui.

Palaikomos atminties kortelės

Be USB sujungimo, jūs galite piešinių programas įrašyti į ATA PC kortelę – „Flash Memory“ – panašiai, kaip jūs išsaugojate informaciją lanksčiame diskelyje. ATA PC kortelės yra PCMCIA standarto PK atminties kortelė, kuri naudojama kaip piešinių laikmena JEF formate skaitymui /įrašymui į JANOME MemoryCraft mašiną. ATA PC kortelės sukurtos taip, kad jos gali jūsų PK tarnauti kietu disku su pavadinimu E: arba F: arba kita kokia raide. Įrašius jūsų piešinį, jūs paprasčiausiai įdedate kortelę į ATA PC kortelės dėklą jūsų mašinoje ir nuskaitote piešinį.

USB atminties lazdelės

Naujausios JANOME MemoryCraft mašinos gali nuskaityti /rašyti iš/į USB atminties lazdeles. Tai yra labai patogus mažų gabaritų atminties įtaisas, kuriame galima laikyti didelius kiekius duomenų.

Ryšys su jūsų PK USB kabeliu

Visos Windows operacinės sistemos palaiko USB kabelinį sujungimą PK tiesiogiai su palaikoma mašina, su sąlyga, kad jūsų PK turi įmontuotą USB portą.

Kad prisijungti prie jūsų PK su USB kabeliu

- 1.Įjunkite savo PK ir JANOME MemoryCraft mašiną
- 2.Tipo A jungtį sujungti su PK, o tipo B su siuvimo mašina.

Pastaba: Neišjunkite PK arba siuvimo mašinos, kol nesibaigs sistemos nustatymas

3.Instaliuokite USB valdiklį JANOME MemoryCraft mašinai.

Pastaba:Šita nustatymo procedūra būtina tiksliai pirmam kartui. Kabelį galima atjungti kai maitinimas įjungtas arba išjungtas

USB valdiklių įdiegimas tiesioginiam jungimui

USB valdikliai sistemoms 2000/XP yra ant jūsų DigitizerPro Installation kompaktinio disko. Jums reikia juos įdiegti, prijungiant jūsų mašiną prie PK. Hardware Wizard (įrenginių meistras) automatiškai ieško tinkamų valdiklių ir nukreipia jus per visą procesą.

Kad įdiegti USB valdiklį tiesioginiam sujungimui

1Sujunkite mašiną ir kompiuterį su USB kabeliu ir įjunkite abu.

Kompiuteris pradės ieškoti naujo įrenginio ir nurodis jums įdiegti įrenginio valdiklį.

2. Pasirinkite *Ne windows* atnaujinimui ir spragtelėkite **Next**

3. Pasirinkite automatinio įdiegimo parinktį, įdėkite Janome įdiegimo CD diską į CD ROM diskasukį ir spragtelėkite ant **Next**.

Įdiegimo programa pradės ieškoti tinkamo įrenginio valdiklio ir, jeigu ji suras jūsų sistemoje daugiau negu vieną kopiją, nurodis jums kurią pasirinkti.

Pastaba: MC11000 (Įrenginys Jsmc860) valdikliai nukopijuojami į standųjį diską, programinės įrangos diegimo metu, todėl nereikia naudoti CD disko.

MC10001 mašina pareikalauja CD diegimo, tuo metu, kai paleidžiamas įrangos meistras (Wizard), kad įdiegti valdiklius (įrenginys Jsmc850).

4. Pasirinkite parinktį ir spragtelėkite ant **Next**, prasidėtų įdiegimas.

Pasibaigus įdiegimui pasirodo toks langas

5. Spragtelėkite ant **Finish**, kad išeiti ir perkrauti jūsų kompiuterį.

Skenerių prijungimas

Skenerių prijungimui naudokite Scanner Setup (Image meniu).

DigitizerPro palaiko TWAIN suderinamuosius skenerius.

Pastaba: Periferinius įrenginius prie jūsų kompiuterio galima prijungti per nuoseklius portus, lygiagrečius portus, specializuotą tinklo plokštę arba interneto tinklą.

Kad prijungti skenerius

1. Sujungti skenerį su PK pagal palydinčias instrukcijas

2. Nustatykite jį į Windows panaudojant palydinčias instrukcijas ir/arba Microsoft Windows dokumentaciją.

3. Paleiskite DigitizerPro.

4. Pasirinkite *Image>Scanner Setup*.

Atsidaręs *Select Source* dialogas parodis jūsų kompiuteryje esančių skenerių valdiklių sąrašą.

5. Pasirinkite skanavimo valdiklį ir spragtelėkite ant **Select**.

Pastaba: Jeigu po pakartotinio DigitizerPro paleidimo turėtumėte problemų su skenavimu, tai galėtų būti dėl konflikto su anksčiau veikusiu skenavimo valdikliu. Iš naujo įdiekite DigitizerPro ir patikrinkite skenerį. Jeigu pasirinkto skenerio valdiklis programoje DigitizerPro neveikia, tai iš sąrašo pasirinkite kitą valdiklį. Paprastai kiekvienam skeneriui diegiami du valdikliai.

Vaizduoklio kalibravimas

Jums reikia sukalibruoti savo vaizduoklį, kad jūsų piešiniai masteliu 1:1 atitiktų realų piešinio dydį. Atlikite tai pirmą kartą diegiant EasyDesign arba visuomet keičiant vaizduoklį.

Kad sukalibruoti vaizduoklį

1. Pasirinkti *Setup>Screen Calibration*

Pasirodis dialogo langas Screen Calibration.

2. Išmatuokite dialogo lango aukštį ir plotį.

3. Įveskite matavimo rezultatus į atitinkamus laukus *Width (plotis)* ir *Height (aukštis)*.

4. Spragtelėkite **OK**, kad patvirtinti.

www.Viskassiuvinmui.it

2 Skyrius

IVADAS

Sveiki atvykę į DigitizerPro, taikomųjų programų lyderę buitinio siuvinėjimo srityje. DigitizerPro programinė įranga veikia Windows aplinkoje ir apima daugelį įprastų dalykų, su kuriais daugelis PK vartotojų yra gerai susipažinę.

Jeigu jūs esate naujokas DigitizerPro programoje, jūs patirsite malonumą dirbant su lankstaus elektroninio piešinių projektavimo galimybėmis, jūs lengvai su ja galėsite sukurti ir redaguoti piešinius, ir įsitikinsite, kaip lengva pridėti arba sukurti savo paties užrašus. Tačiau prieš pradėdami dirbti su produktu, perskaitykite skyrių *Įvadas į elektroninių siuvinėjimo piešinių projektavimą* puslapyje 15. Šiame skyriuje pateikta darbo su DigitizerPro pagrindų apžvalga ir svarbūs nurodymai, kaip naudotis programa, kad pasiekti geriausių rezultatų.

Jums taip pat reikia gerai susipažinti su *Pagrindinėmis Procedūromis* 23 puslapyje. Čia jūs sužinosite, kaip pradėti dirbti su programa, išmoksite atidaryti piešinį, atspausdinti jį ir panaudoti kai kuriuos pagrindinius įrankius ir savybes, kurias suteikia DigitizerPro.

Pastaba: Panaudokite procedūrą, apie kurią užsiminta skyriuje *Sistemos įdiegimas*, kad įdiegti DigitizerPro sistemą jūsų kompiuteryje kaip naują. Detaliau žiūr. *Egzistuojančios DigitizerPro modifikavimas* 3 puslapyje.

Apie DigitizerPro

Programinė įranga susideda iš dviejų dalių: EasyDesign ir EasyEdit. Jos aprašytos žemiau:

Easy Design (projektavimo programa)

EasyDesign naudoja orientuotų objektų priartinimą prie siuvinėjimo piešinių, išsaugojant figūras, kaip kontūrus, kurie automatiškai gali generuoti dygšnius, susijusius su iš anksto užduoto objekto detalėmis. Siuvinėjimo objektus galima padidinti ar sumažinti, pakeisti jų formą ir transformuoti juos į atskirus elementus atskirame piešinyje, automatiškai išnaujo generuojant dygšnius po kiekvieno pakeitimo.

EasyDesign leidžia jums sukurti naujus piešinius iš eskizų, sujungti egzistuojančius piešinius ir greitai konvertuoti bitmap vaizdus į piešinio projektą. Jis taip pat aprūpina visa eile fontų ir leidžia kurti užrašus, kad pridėti monogramas ir išradings užrašus į jūsų piešinių projektus. Su EasyDesign jūs galite:

- *Sukurti naują piešinį
- *Sukurti siuvinėjimo objektus, panaudojant elektroninius įrankius
- *Automatiškai sukurti siuvinėjimo objektus, panaudojant Click-to-Design ir Click-to-Stitch.
- *Panaudoti vaizdo paruošimo įrankius, kurie padeda paruošti bitmap vaizdus gatavais šablonais.
- *Pridėti užrašus ir sukurti monogramas, naudojant įvairius fontus ir išradings efektus.
- *Įterpti arba nuskenuoti vaizdą, iš kurio sukurti naują siuvinėjimo piešinį.
- *Sumažinti arba padidinti, pakeisti formą, išgauti veidrodinį vaizdą ir pasukti atskirus objektus piešinyje.
- *Praeiti per visą piešinį, peržiūrėti siuvimo seką.
- *Peržiūrėti arba atspausdinti informacinius lapus apie jūsų piešinį, nurodant dygšnių skaičių ir spalvas, kurios panaudotos piešinyje.
- *Sukurti specialius efektus, kaip aplikacijų objektus su skylutėmis ir plunksnomis papuoštus kraštus.
- *Pasirinkti skirtingo tipo dygšnius piešinio užpildymui arba figūros formavimui.
- *Nustatyti ir pakeisti objekto reikšmes
- *Pakeisti siuvimo kampą
- *Pakeisti siuvimo seką
- *Užkrauti ir stebėti piešinius iš jūsų standaus disko, CD ROM arba lankstaus disko. Jie gali būti sukurti kitoje siuvinėjimo programinės įrangos aplinkoje.
- *Išsaugoti failus daugelyje failų formatų, įskaitant ir standartinį JAN formatą.

EasyEdit (redagavimo programa)

EasyEdit yra pagrįstas tradiciniu siuvinėjimo formatu, kuriame visas piešinys yra vienetinis objektas, sudarytas iš atskirų dygšnių. EasyEdit leidžia jums paimti iš dygšnių sudarytą elektroninį piešinį ir pakeisti jo dydį arba transformuoti jį visą arba modifikuoti atskirus dygšnius, kasd įvesti subtilius pakeitimus arba švelniai paderinti.

Su EasyEdit galima atlikti:

- *Atidaryti egzistuojantį piešinį
- *Pasirinkti ir redaguoti individualius dygšnius
- *Išskirstyti dygšnius į blokus, kad atskirti piešinio dalis
- *Ištrinti, kopijuoti, dubliuoti ir įterpti dygšnių blokus
- *Pakeisti dygšnių blokų matmenis, gauti jų veidrodinį vaizdą ir pasukioti.
- *Prakeliauti per piešinį, kad peržiūrėti dygšnių seką.
- *Įkrauti ir peržiūrėti piešinius iš jūsų standaus disko, CD-ROM arba lankstaus disko. Jie gali būti sukurti kitoje siuvinėjimo programinės įrangos aplinkoje.
- *Išsaugoti failus daugelyje failų formatų, įskaitant ir standartinius JEF ir SEW formatus.

Spausdinta dokumentacija

DigitizerPro užtikrina jums visą eilę būdų, kaip pasiekti informaciją apie programinę įrangą ir kaip ją panaudoti. Kartu su DigitizerPro įdiegimo CD disku jūs gausite tokią spausdintą dokumentaciją:

Pastabos apie leidinį (Release Notes)

Atspausdintas **Release Notes** komplekto (tikrai Upgrade Kit) suteikia jums informaciją apie sistemos reikalavimus įdiegiant DigitizerPro, naujų savybių detales ir apie svarbesnius bei smulkesnius programinės įrangos leidinio patobulinimus, taip pat apie žinomus apribojimus ir darbą.

Vartotojo vadovas

Atspausdintas DigitizerPro vartotojo vadovas (tikrai pilnas komplektas) susideda iš šimtų žingsnis- po – žingsnio instrukcijų, papildytų pavyzdžiais ir ekrano vaizdais. Tai yra skirta susipažinimui, bet ne mokymui. Vadovo dokumentai susideda iš tokių produktų:

EasyDesign, EasyEdit ir Design Gallery

Perspėjimas: Ekrano iliustracijos, esančios vartotojo dokumentacijoje, yra skirtos tikrai pavaizdavimui, jos nėra tikslios ekrano, kurias generuoja programa, kopija.

Procedūrų aprašymai gali nežymiai skirtis priklausomai nuo ypatingų programos diegimo atvejų, kada buvo pritaikyti kitokie sistemos nustatymo parametrai pagal nutylėjimą.

Sisteminė informacija tinkle

Sisteminė dokumentacija pateikta dvejuose formatuose – HTML Online Help (sisteminė pagalba tinkle) ir Adobe Acrobat

Release Notes

Pastabos apie leidinį yra kaip programinės įrangos diegimo dalis ir yra pasiekiami per Help meniu. Yra užtikrinti tiesioginiai ryšiai į atitinkamas sisteminio vadovo (Online Manual) dalis.

Online Manual (tinklinis sisteminis vadovas)

Vartotojo vadovas (sisteminis vadovas) taip pat yra programos diegimo dalimi ir pasiekiamas per Help meniu.

Online Help (sisteminė tinklinė pagalba)

Sisteminė tinklo pagalba leidžia greitai pasiekti bendrą informaciją apie EasyDesign ir EasyEdit savybes ir žingsnis – po-žingsnio instrukcijas. Dialogų metu galima kontekstui jautri pagalba, paspaudus klavišą F1.

Sisteminės informacijos apžvalga

Sisteminę informaciją galima pasiekti iš DigitizerPro programų aplanko arba iš Help meniu, esant DigitizerPro programoje. Ją galite skaityti su Adobe Acrobat Reader programa, kuri įeina į DigitizerPro programinės įrangos diegimo paketą. Greitai informacijos paieškai jums reikia pasinaudoti standartinės programos Adobe Acrobat Reader galimybėmis.

Kad peržiūrėti sisteminę informaciją

1. Iš Windows Start eiti į *Programs>Janome EasyDesign* aplanką.
Čia rasite tokius dokumentus:
*DigitizerPro vartotojo vadovą
* DigitizerPro pastabas apie leidinį
2. Du kartus spragtelėjus, dokumentas atsidaro Adobe Reader formate.

Pabandykite tai! Jūs galite atidaryti savo sistemos dokumentą tiesiogiai iš DigitizerPro. Įeikite į Help meniu ir pasirinkite norimą dokumentą iš išskleisto žemyn sąrašo.

3. Pasirinkite norimą punktą, spragtelėję ant „Žymeklio“

4. Pasikeiskite vaizdo padidinimą bet kuriuo iš būdų:

*Spragtelėkite ant *Actual Size* arba *Fit in Windows* arba *Fit Width* mygtukų.

*Pasirinkite *Zoom in* įrankį, tada spragtelėkite bet kurioje puslapio vietoje- su kiekvienu spragtelėjimu vaizdas didėja.

*Spragtelėkite ant *Reader Zoom* skleistinės ir pasirinkite didinimą – pabandykite 200%, jeigu pageidaujate iš arti apžiūrėti ekranų diagramas.

5. Naudokite puslapių vartymo mygtukus apačioje, eiti per knygą pirmyn ir atgal arba sugrįžti prie ankstesnių vaizdų.

Pabandykite tai! Reader ekrano viršuje pasirinkite *Help>Reader Guide (Reader vadovas)*, kad gauti lažią informaciją apie Reader panaudojimą.

Sisteminės pagalbos panaudojimas

Sisteminę pagalbą galima pasiekti iš Help meniu, esant DigitizerPro programoje.

Kad panaudoti sisteminę pagalbą

1. Pasirinkite *Help>Help Topics* (Help'o tematika)
Atsidarys EasyDesign Help langas
2. Spragtelėkite ant **Contents**, kad pamatyti pagrindinį temų sąrašą.

Temos sugrupuotos po aukštesnio lygio antraštėmis su knygos piktogramomis.

3. Du kartus spragtelėkite ant knygos, kad pamatyti temų sąrašą, tada du kartus spragtelėkite ant temos.

Arba kitu būdu, spragtelėkite ant **Find** (surasti) ir įvesti raktinius žodžius, kad atlikti nurodyto dalyko paiešką.

Pastaba: Dialoguose galima kontekstui jautri pagalba. Atidarę dialogo langą, paspauskite klavišą F1, kad iškviešti pagalbą pagal dialogo temą.

Ryšys su JANOME tinklalapiu

Būdami programoje jūs lengvai galite pasiekti pardavimų ir palaikymo informaciją apie gaminius.

Kad susisiekti su JANOME tinklalapiu

*Pasirinkite *Help>JANOME Web Page*.

Jūs tiesiogiai susijungsite su JANOME svetaine pagal adresą <http://www.janome.com/>

Pastaba: Jūs turite teisingai konfigūruoti interneto naršyklę savo sistemoje kartu su išėjimu į internetą.

Sutartiniai konventai naudojami vadove

Šiame vadove taikomi tokie konventai:

Komandos

Komandos į submenu susideda iš submenu pavadinimo ir komandos pavadinimo. Pavyzdžiui, pasirinkti komandą *Select All* iš Edit menu, reikš kaip: *Edit>Select All*.

Dialogų langai

Dialogų langai reiškia „dialogus“, kurie parodomi vadove tiksliai jeigu jie teikia svarbią informaciją apie DigitizerPro panaudojimą. Vaizdai ekranuose skirti tiksliai susipažinimui ir nėra tikslios kopijos tų ekranų, kuriuos generuoja programa.

Pelės konventai

Instrukcija	Simbolis	Veiksmas
Spragtelėjimas		Spragtelėti kairį pelės mygtuką
Dešinys spragtelėjimas		Spragtelėti dešinį pelės mygtuką
Dvigubas spragtelėjimas		Spustelėti pelės mygtuką du kartus, nejudinant pelės
Shift-spragtelėjimas		Laikyti paspaustą Shift klavišą ir spragtelėti pelės mygtuku
Spragtelėti OK		Spragtelėti OK su pele arba paspausti klavišą Enter ant klaviatūros, užbaigiant veiksmą.

Klaviatūros konventai

Nuoroda

Ctrl+S

Aprašymas

Laikant paspaustą Ctrl klavišą, paspausti mažosios S klavišą

Ctrl+Shift+H

Laikant paspaustą Ctrl klavišą, paspausti Shift ir H klavišus

Pilną klaviatūros klavišų nuorodų sąrašą galima surasti greitame nuorodų žinyne - Quick Reference Guide.

I Dalis

PAGRINDAI

Piešiniai sukurti su EasyDesign susideda iš „siuvinėjimo objektų“. Jie vadinami „objektais“, kadangi tai yra pavieniai elementai, kuriais galima manipuluoti nepriklausomai vienas nuo kito. Kiekvienas elementas turi tam tikras apibrėžtas charakteristikas arba „savybes“, tokias kaip, spalva, dydis, padėtis ir t.t. Svarbiausia siuvinėjimo objekto savybė yra dygsnio tipas.

Bazinės procedūros

Šiame skyriuje aprašyta, kaip paleisti DigitizerPro EasyDesign ir DigitizerPro EasyEdit programas, kaip atidaryti piešinius, pradėti naujus ir panaudoti bazines komandas. Jame taip pat aiškinama, kaip įjungti ir išjungti tinklėlį ir siuvinėjimo lankelį ir matuoti atstumus ekrane. Jūs taip pat išmoksite kaip išsaugoti piešinius. Detaliau žiūr. 23 puslapį.

Piešinių peržiūra

Šiame skyriuje aiškinami piešinių peržiūrėjimo metodai, galimi programoje DigitizerPro, taip pat įvairūs piešinių peržiūrėjimo nustatymai. Jame aprašyta, kaip abejose programose EasyDesign ir EasyEdit peržiūrėti dygsnių siuvimo seką ir kaip pamatyti dysnių seką, lėtai judant per piešinį. Aprašyta, kaip pasiekti informaciją apie piešinius, taip pat kaip peržiūrėti ir kaip paslėpti vaizdus. Plačiau žiūr. 31 puslapį *Piešinių peržiūrėjimas*.

Objektų pasirinkimas

Šiame skyriuje aprašyta, kaip pasirinkti objektus su tam tikslui skirtais įrankiais ir klaviatūra. Jame pavaizduota, kaip pasirinkti, keliaujant per piešinį ir kaip pasirinkti nurodytų spalvų objektus. Jūs taip pat galite pasirinkti atskirus dygsnius programoje EasyEdit. Plačiau, žiūr. *Objektų pasirinkimas* 41 puslapyje.

Tinkleliai ir siuvinėjimo lankeliai

Šiame skyriuje aprašyta, kaip programoje DigitizerPro užsiduoti tinklelio langelių dydžius. Čia taip pat surasite apie siuvinėjimo lankelių pakeitimą ir jūsų pačių pasidaryto vartotojo lankelio apibrėžimą. Čia paaiškinta, kaip suskaldyti piešinius ant MA Hoop (MA lankelis), persiunčiant juos į mašiną taip pat pakeičiant siuvinėjimo lankelių foną. Plačiau, žiūr. *Tinkleliai ir siuvinėjimo lankeliai* 47 puslapyje.

3 Skyrius

IVADAS Į ELEKTRONINĮ SIUVINĖJIMO PROJEKTAVIMĄ

DigitizerPro užtikrina siuvinėtojams greitą ir lankstų būdą sukurti ir redaguoti siuvinėjimo piešinius. Šiame skyriuje bendrais bruožais pateiktas elektroninio siuvinėjimo procesas, kaip jį galima atlikti su DigitizerPro.

Piešinių planavimas

Gera siuvinėjimo kokybė prasideda nuo gerai atlikto piešinio. Toliau, jums reikalinga geros kokybės mašina, kuri tą paveiksliuką išsiuvinėtų dygsniais. Tačiau dar jums reikia panaudoti tinkamą medžiagą, siūlus, paklotus, temptuvus ir t.t. Turėkite šiuos punktus omenyje:

- 1) Piešinys atrodo gerai – forma, spalvos, pusiausvyra;
- 2) Dygsniai yra pakreipti pagal formą
- 3) Figūros užpildytos su tinkamais užpildymo ir kontūriniais dygsniais
- 4) Detalės yra aiškiai išreikštos
- 5) Dygsniai yra gražūs, glotnūs ir vienodi
- 6) Kontūrai išdygsniuoti teisingai – nėra nepageidaijamų tarpų
- 7) Užrašas yra aiškus ir lengvai įskaitomas

Išsiuvinėtas piešinys turi pasižymėti tokiomis charakteristikomis:

- *Piešinio siuvinėjimas turi būti mašinai produktyvus
- *Medžiaga aplink išsiuvinėtą vietą neturi raukšlėtis
- *Piešinyje neturi būti laisvų galų

Iliustracijos

Į EasyDesign galima įterpti, pridurti, nuskenuoti iliustracijas „bitmap“ ir „vector“ formatuose, kad panaudoti juos elektroninių šablonų arba dekoracijų sukūrimui. Nors jūs ir esate patyręs programuotojas, nenaudokite sudėtingų iliustracijų. Galimi šaltiniai tinkamoms iliustracijoms yra :

- *Siuvinėjimo paveiksliukų knygos ir vaikiškų istorijų knygos
- *Margintos staltiesės arba arbatos rankšluostėliai
- *Vizitinės kortelės, atvirukai, vyniojimo popierius
- *Simbolių bei grafikos apdorojimo programų meninių iškarpų bibliotekos
- *Interneto arba CD meninių iškarpų rinkiniai
- *Pavyzdžiai iš EasyDesign C:\Embroidery Album aplanko
- *Originalūs meno darbai – pav., vaikų piešiniai.

Patarimas Būtinai patikrinkite paveikslukų, kurie yra ne jūsų sukurti, autorystės teises. Priešingu atveju kreipkitės į atitinkamą firmą, kad gauti leidimą panaudoti.

Piešinio kontūrai ir dygsnių seka

Prieš sudarant siuvinėjimo programą jums reikia atidžiai išanalizuoti ir suplanuoti piešinio kontūrus ir dygsnių seką. Piešinio kontūrai turi būti aiškiai apibrėžti, kad lengvai galima būtų juos išsiuvinėti. Geriausi kontūrai turi santykinai vienodą plotį, su lygiais pakraščiais, be staigių posūkių ir be mažų kyšančių detalių. Paveiksluko seka apibrėžia dygsnių seką arba eiliškumą, pagal kurį vyks siuvinėjimas. Žinoma jūs visuomet galite pakeisti seką, kad patobulinti siuvinėjimą – pavyzdžiui, kad iki minimumo sumažinti spalvų keitimosi skaičių. Detalės turi būti siuvinėjamos paskiausiai.

Siuvinėjo programavimas

Piešinių programos sukurtos aplinkoje susideda iš „siuvinėjimo objektų“. Jie vadinami „objektais“, kadangi tai yra atskiri vienetai, kuriais galima manimuliuoti nepriklausomai vienas nuo kito. Kiekvienas objektas turi tam tikras apibrėžtas charakteristikas arba „savybes“, kaip spalva, dydis, padėtis ir t.t.. Svarbiausia siuvinėjimo objektų savybė yra dygsnio tipas.

Į siuvinėjimo programą įeina piešinio bazinių figūrų pavertimas į siuvinėjimo objektą. Skirtingoms figūroms yra pritaikyti skirtingi įrankiai. Jūs galite nupiešti juos rankiniu būdu, pažymint svarbiausius taškus pagal išorinę liniją arba naudojant „protingus“ įrankius, kurie figūras automatiškai paverčia į siuvinėjimo objektus.

Dygsniai automatiškai skaičiuojami iš piešinio kontūrų ir ploto. Jie regeneruojami visur, kur paspausite **Enter**. Tai reiškia, kad DigitizerPro piešinius jūs galite sumažinti ar padidinti, transformuoti ir keisti jų formą, nepakeitus dygsnių tankio ir kokybės.

Objektų pasirinkimas

Kad sudaryti siuvinėjimo piešinį, DigitizerPro EasyDesign leidžia pasirinkti objektus skirtingais būdais. Galite pasirinkti visus objektus, kad modifikuoti pilnai visą piešinį arba individualius objektus, atliekant kruopštesnį ir tikslesnį pakeitimą. Detaliau, žiūr.41 pusl. *Objektų pasirinkimas*.

Piešinių peržiūrėjimas

EasyDesign užtikrina daugelį būdų, kaip peržiūrėti siuvinėjimo piešinius. Jūs galite parodyti arba paslėpti adatų dūrių taškus ir jungtis. Yra galimybė padidinti mastelį, kad pamatyti daugiau piešinio detalių arba net atskirus dygsnius. Stebėjimo juosta skersai piešinio padeda stebėti dalis, kurios tuo metu nematomos, taip pat naudojamas peržiūros langas, kad pamatyti smulkius atsikišusias piešinio dalis. Detaliau, žiūr.31 pusl.

Piešinių peržiūros būdai.

Naudojamos tinklėlio linijos, kurios padeda išlyginti arba kontroliuoti siuvinėjimo objektų matmenis. Tinklėlį galima rodyti arba paslėpti. Detaliau, žiūr.28 pusl. *Tinklėlio rodymas*.

Vizualizatorius parodo užbaigto piešinio vaizdą. „Keliaujant“ per piešinį galima pamatyti siuvinėjimo seką, spalvas arba objektus. Detaliau, žiūr. EasyDesign 35 pusl. *Keliavimas dygsnių seka*.

Įvedimo būdai

Priklausomai nuo figūros formos ir reikalingų dygsnių, jūs galite panaudoti skirtingus „įvedimo būdus“ arba „įrankius“, kad įvesti „bazinius taškus“.

Įvedimo metodas priklauso nuo to kaip vyks siuvinėjimas, ar pagal išorinę liniją, stulpeliu pakreipiant dygsmius ar užpildant plotą lygiagrečiais dygsniais.

- 1-Kintamo pločio stulpelis
(Turning Angle fill -Užpildymas pasukant kampu)
- 2-Didelė netaisyklinga figūra
(Parallel Fill-Lygiagretus užpildymas)
- 3-Siauras stulpelis (Border-riba)
- 4-Detalė (Single Run Line-siuvinėjimas vienguba linija)

Viengubo arba trigubo dygsniavimo linijoms piešti galima panaudoti *Single Run Line* įrankį. *Single Run Line* išilgai nupieštos linijos pakloja vieną eilutę dygsnių. Storesnei linijai, *Triple Single Run Line* pakartoja kiekvieną dygsnį tris (arba daugiau) kartų. Detaliau, žiūr.58 pusl. *Linijų piešimas*.

Norint atvaizduoti kintamo pločio stulpelius ir išsiūti posūkius, reikia naudoti *Turninig Angle Fill* įrankį. Atžymėtos poros bazinių taškų apibrėžia kontūrą, o linijos jungiančios poras apibrėžia dygsnių kampus. Detaliau, žiūr.61 pusl. *Kintamo pločio stulpelių programavimas*

Įrankis *Border* naudojamas pastovaus pločio stulpeliams programuoti. Dažniausiai jis naudojamas riboms ir kontūrams tarp didesnių figūrų. Jūs galite naudoti stulpelius, kad sukurti storas linijas ir ribas. *Borders* tipiškai naudojamas su dygsniais *Satin*.

Parallel Fill įrankis naudojamas didelėms ir netaisyklingoms figūroms kurti. Su šiuo įrankiu galima sukurti daugumą figūrų. Projektuodami ribas *Parallel Fill* objektų viduje, galite sukurti užpildytus objektus su kiaurymėmis. Detaliau, žiūr.61 pusl. *Sudėtingų figūrų su fiksuotu dygsnių kampu projektavimas*.

Dygsnių tipai

Yra trys baziniai dygsnių tipai, galimi su siuvinėjimo mašinomis. – *Single Run line*, *Satin* ir *Weave Fill*. Visi kiti yra pastarųjų variantai. Naudotinų dygsnių tipai priklauso nuo objekto formos, dydžio ir efekto, kurį norėtumėte pasiekti. Plačiau, žiūr.65 pusl. *Užpildymo dygsniai*.

Satin dygsniai sukuria žvilgantį, aukštos kokybės efektą. Jie labai tinka siaurų figūrų arba „stulpelių“ siuvinėjimui, kur kiekvienas dygsnis apima visą stulpelio plotą. Plačiau, žiūr.66 pusl. *Figūrų Satin dygsniais sukūrimas*.

Weave Fill dygsnius sudaro dygsnių grupių eilės, jie tinkami didelių netaisyklingų figūrų užpildymui. Jūs galite pasirinkti iš daugelio patrauklių *Weave Fill* pavyzdžių. Bendrai, siūlomas dydis ir intervalas duos geriausių rezultatus, tačiau galimas atvejas, kad jūs norėsite pakeisti dygsnių kampą. Plačiau, žiūr.67 pusl. *Figūrų su Weave Fill dygsniais sukūrimas*.

Embossed Fill yra dekoratyviniai užpildantys dygsniai, kur adatos dūriai suformuoja plytelių motyvą. Galimas pasirinkimas iš plačios gausybės paruoštų pavyzdžių. Plačiau, žiūr.68 pusl. *Figūrų su Embossed Fills dygsniais sukūrimas*.

Pastaba Projektuojant linijas iš viengubos dygsnių grupės, programoje *EasyDesign* naudokite *Single Run Line* metodą. *Single Run Line* vienu metu yra dygsnių tipas ir „įvedimo būdas“. Plačiau, žiūr.58 pusl. *Linijų projektavimas*.

Siūlų spalvos ir siūlų diagramos

Programuojant, iš *Color Chart* jūs rinksitės siūlų spalvas kiekvienam kuriamam objektui. Nauji objektai sudaromi, pasinaudojant pasirinkta spalva. *DigitizerPro* leidžia jums sutvarkyti siūlų spalvas jūsų spalvų diagramoje *Color Chart*. Yra pasirinkimo galimybė iš plataus diapazono komercinių siūlų diagramų. *DigitizerPro* programoje jūs galite nustatyti spalvą siuvinėjimo lankelio viduje, kad suderinti ją su audinio, ant kurio ruošiatės siuvinėti, spalva.

Fono spalvos yra laikomos piešinio projekto detalėmis ir yra išsagomos kartu su piešiniu. Plačiau, žiūr. 79 pusl. *Siūlų spalvos*.

Jums reikia nuspręsti kiek skirtingų siūlų spalvų panaudoti ir kokia tvarka jos bus įjungiamos. Projektuodami, spalvą pasirinksite iš spalvų paletės. Kur tik įmanoma, suprastinkite piešinį, sumažindami spalvų pasikeitimų skaičių. Visuomet pradėkite nuo užnugarinių figūrų ir sluoksnių po sluoksnio judėkite į priekį

Dygsnių kokybės pagerinimas

Siuvinėjimo išvaizda ir kokybė daug priklauso nuo apatinio sluoksnio, kuris tarnauja pamatu, ant kurio dengiami dygsniai. Be apatinio sluoksnio siuvinys gulasi tiesiogiai ant siuvinėjamos medžiagos, kuri dažnai persišviečia. Nauji projektuotojai ko gero bandytų padidinti dygsnių tankį, tačiau žymiai efektyviau yra po siuvinėjimo medžiaga pakloti kitos medžiagos sluoksnį. Nors tai padidina dygsnių kiekį, apatinis sluoksnis padeda stabilizuoti medžiagas, sumažinti jų raukšlėjimąsi ir užtraukas, ypač ant didesnių piešinių. Jis taip pat užtikrina „paaukštinimą“, pakeliant aukščiau dygsnių dangą, taip išvengiama dygsnių paskendimo į minkštus audinius. Toks sluoksnis taip pat gali atitinkamai paruošti šiauštas ar pūkuotas medžiagas, priplodamas jas. Plačiau, žiūr. 139 pusl. *Sustiprinimas ir stabilizavimas su apatiniais sluoksniais*.

Siuvinėjimo dygsniai, ten kur duria adata, įtraukia audinį. Tai sukelia audinio raukšlėjimąsi, tarp siuvinėjimo dygsnių pasirodo plyšeliai. Norint gerai išsiuvinėti objektą, reikia teisingai parinkti intervalą tarp dygsnių, siekti pakankamo audinio traukimo kompensavimo, derinant panaudojamą apatinį sluoksnį su dengiančių dygsnių tipu, objekto tipu, objekto forma ir audiniu. DigitizerPro pateikia rinkinį optimizuotų audinių nustatymų, todėl programinė įranga įvertina audinio tipą ant kurio jūs siuvinėjate. Plačiau, žiūr. 142 pusl. *Darbas su audiniais*.

Projektavimas su iliustracijomis

Yra dvi plačios iliustracijų failų kategorijos, kurias galima importuoti į EasyDesign ir panaudoti kaip bazę projektavimui.

- *Bitmap images*: Jie susideda iš spalvotų taškų arba pikselių. Padidinę mažą plotelį pamatysite dantytus kontūrus ir pikselių serijas.
- *Vector images*: Jie susideda iš kontūrų, kurie gali būti nuspalvinti ir užpildyti spalvomis. Vector vaizdai, importuojant juos į EasyDesign, automatiškai paverčiami į Bitmap vaizdus.

Norint sukurti geros kokybės siuvinėjimo produktą, jums reikia pasirinkti tinkamą iliustraciją tinkamo formato. Programa suteikia geriausias galimybes tiek rankiniam tiek automatiniam projektavimui, išvalyti iliustraciją iki riboto skaičiaus spalvų ir gerai apibrėžtų kontūrų.

1)Bitmap vaizdas sutvarkytas pagal mastelį ir pašalintu fonu – paruoštas rankiniam projektavimui

2)Perspalvinti plotai ir pagerinti kontūrai – paruoštas automatiniam projektavimui.

Kad paruošti gerus kokybiškus vaizdus, iliustraciją, kuri yra ne skaitmeniniame formate, reikia teisingai nuskenuoti. Bitmap vaizdus, prieš naudojant juos automatiniam projektavimui, būtina atitinkamai paruošti su EasyDesign iliustracijų paruošimo įrankiais. Plačiau, žiūr. 96 pusl. *Vaizdų paruošimo įrankių panaudojimas*.

Automatinis projektavimas

Click-to-Stitch įrankiai yra naudingi greitam siuvinėjimo objektų sukūrimui iš vaizdų, kurie nereikalauja ypatingų meninių efektų arba specifinių siuvinėjimo žinių. Tai atleidžia jus nuo laiko eikvojimo meniškumui ir darbui sudėtingoms jūsų piešinių dalims. Plačiau, žiūr. 102 pusl. *Vaizdų projektavimas su Click-to-Stitch*.

Click-to-Design automatiškai iliustraciją paverčia į pilnai suprojektuotą siuvinėjimo programą, nereikalaujančią arba reikalaujančią mažos korekcijos.

Galima naudoti įvairias iliustracijų formas – Bitmap ir Vector – ir įvairius vartotojo „pagalbos“ lygius taikomus šiam procesui. Plačiau, žiūr. 104 pusl. *Automatinis vaizdų projektavimas su Click-to-Design*.

Kad sukurti siuvinėjimo piešinį iš fotografijos ar kitokių spalvotų arba juodai baltų vaizdų, naudokite *Photo Click* įrankį. Photo Click piešiniai susideda iš dygsnių eilučių su kintančiu intervalu. Efektas yra panašus į gaunamą iš linijinio spausdintuvo. Plačiau, žiūr. 106 pusl. *Siuvinėjimo vaizdų sukūrimas iš fotografijų*.

Piešinių modifikavimas

Suprojektavę savo piešinį, jūs galite jį modifikuoti visą arba redaguoti atskirus objektus arba net individualius dygsnius.

EasyDesign leidžia jums greitai papildyti piešinius dubliuotais objektais arba esamų objektų kopijomis. Jis taip pat leidžia sujungti piešinius, įterpian vieną failo turinį į kitą failą. Plačiau, žiūr. 111 pusl. *Objektų ir piešinių sujungimas*.

Pastaba Prieš modifikuojant bet koki piešinį, gera praktika yra išsaugoti kopiją nauju vardu ir laikyti originalą tam atvejui, jeigu jūs panorėsite atimesti savo pakeitimus ir pradėti modifikuoti iš naujo.

Siuvinėjimo seka paprastai vyksta ta pačia tvarka, kaip buvo suprojektuotas piešinys. Tačiau jūs galite pakeisti tai, panaudojant daugybę metodų. Dialogas *Resequence* (pakeisti seką) pateikia objektų, sugrupuotų pagal objektus arba spalvas, nuoseklų sąrašą. Tai lengvai leidžia iš naujo perrikiuoti pasirinktus objektus ir spalvų blokus. Plačiau, žiūr. 114 pusl. *Siuvinėjimo objektų sekos pakeitimas*.

Objektų tvarkymas ir transformavimas

Jūs galite pakeisti objektų padėtį, dydį orientaciją piešinyje, perkeldami juos į kitą vietą, pakeisdami jų mastelį ir transformuodami juos. Galite sugrupuoti objektus, kad pritaikyti pakeitimą visiems iškart arba užrakinti juos, kad išvengti nepageidaujamos modifikacijos. Jūs galite modifikuoti objektus tiesiogiai ekrane arba keisdami jų nustatomus parametrus. Kai kurias iš tokių funkcijų galite pasiekti per išskylančią meniu. Plačiau, žiūr. 119 pusl. *Objektų tvarkymas ir transformavimas*.

Pastaba Mastelio keitimo galimumas ir dygsniavimo kokybė žymiai priklauso nuo pačio piešinio originalo šaltinio. Tiksliai tikrieji JAN piešiniai turi pilną informaciją, reikalingą 100% kokybiškam mastelio keitimui ir transformacijai.

Objektų formos keitimas ir redagavimas

DigitizerPro leidžia jums keisti objektų formas pagal kontrolinius taškus. Tai labai nežymiai pakeičia objekto tipą. Kai kuriems objektams galite taip pat pakeisti kontrolinius taškus nuo kampinių taškų iki kreivių. Aplink pasirinktus objektus pasirodys dygsnių kampų linijos ir įėjimo ir išėjimo žymekliai. Dygsnių kampų reguliavimas priklauso nuo objekto, su kuriuo jūs dirbate, tipo. Kai kuriems objektams jūs galite nustatyti dygsnių kampą ištisam objektui. Kitiems jūs galite pareguliuoti posūkių dygsnių kampus. Taip pat, individualiems objektams jūs galite pakeisti dygsnių įėjimo ir išėjimo taškus. Tai yra naudinga, mažinant kelių, jungiančių besiribojančius objektus, skaičių. Plačiau, žiūr. 125 pusl. *Objektų formos keitimas ir redagavimas*.

Dygsnių redagavimas

DigitizerPro programoje su EasyDesign dygsniai automatiškai generuojami iš piešinio kontūrų užimamo ploto. Tai reiškia, kad DigitizerPro piešiniams jūs galite keisti mastelį, transformuoti ir keisti formą, nepakeisdami dygsnių tankio ir kokybės.

DigitizerPro EasyEdit leidžia jums dirbti su tradiciniais dygsniniais piešiniais SEW arba JEF formatuose. EasyEdit pagalba jūs galite tiksliai sureguliuoti savo piešinius, nekonvertuojant jų į JAN formatą. EasyEdit leidžia jums redaguoti individualius dygsnius. Jūs paprasčiausiai pasirenkate juos panašiai kaip bet kokį objektą perkeliate adatos smaigalio padėtį į norimą vietą. Jums ypač gali to prireikti, dirbant su „dygsnių“ failais, kuriuose nėra piešinio kontūrų duomenų. Plačiau, žiūr. 157 pusl. *Dygsnių redagavimas*.

Tobulesnis projektavimas

Patyrusiam projektuotojui DigitizerPro užtikrina visą eilę sudėtingesnių projektavimo galimybių, kurios pagerina siuvinėjimo piešinio išvaizdą skirtingiems siuvinėjimo gaminių tipams.

Objektų detalės ir šablonai

Siuvinėjimo objektų detalių bendros charakteristikos yra dydis ir padėtis, o taip pat siuvinėjimo specifinės charakteristikos, kaip dygsnių tipas ir tankis. Ypatingi dygsnių nustatymai apibrėžia, kaip dygsniai bus regeneruojami, keičiant objekto formą, transformuojant jį arba keičiant mastelį.

Jums pradėdant projektuoti naują piešinį, DigitizerPro panaudoja pradinis nustatymus arba „reikšmės“, saugomas šablone. Daugumai piešinių galima panaudoti „Normal“ šablonus, tačiau jūs galite sukurti ir naudoti savo nuosavą šabloną. Realiai jūs galite išsaugoti bet kokius nustatymų derinius, kaip mėgstamiausi dygsniai arba raidiniai nustatymai. Plačiau žiūr. 133 pusl. *Objektų detalės ir šablonai*.

Pranašesnė projektavimo technika

DigitizerPro užtikrina specializuotas projektavimo galimybes, kad pagerinti jūsų siuvinėjimą. Naudokite *Cut Hole* įrankį, kad panaikinti skylutes objekte ir išvengti papildomų dengiančių dygsnių sluoksnių. *Fill Holes* funkcija užpildo skylutes pasirinktuose Parallel Fill objektuose, pašalinant jas visiškai arba sukuriant naujus objektus, pagrįstus ant skylių iš originalaus objekto. Plačiau žiūr. 147 pusl. *Pranašesnė projektavimo technika*.

Naudokite *Feather Edge*, kad savo piešinyje sukurti grubius pakraščius, šešėlių efektus arba imituoti kailį arba pūkuotą tekstūrą. *Gradient Fill* sukuria meniškų dygsnių efektą, kuris pasireiškia laipsnišku dygsnių intervalų kitimu nuo tankaus iki atviro užpildymo per siuvinėjimo objektą. Tai jums leidžia lengvai sukurti skirtingų atspalvių ir spalvų efektus. Plačiau, žiūr. 151 pusl. *Palaiapsninių užpildymų efektų sukūrimas*.

DigitizerPro programoje, yra tipiškai naudojamas *Travel on Edge* efektas kartu su atviru *Weave Fill* siuvinėjimu, kad užpildyti fonus arba šešėlių efektams. Naudodami siuvinėjimo įrankį *Applique*, galite automatiškai sukurti viską, ko reikia aplikacijai. Priklausomai nuo esamo nustatymo, yra generuojami iki trijų siuvinėjimo sluoksnių: gairių, tvirtinimo ir padengimo. Plačiau, žiūr. 153 pusl. *Aplikacijų projektavimas*.

Siuvinėjimo antspaudai ir motyvai

Siuvinėjimo antspaudai tai yra išanksto apibrėžti piešinio elementai, kaip širdelės, lapai arba apsiuvų raštai. Paprastai jie susideda iš vieno arba daugiau paprastų objektų, sudarytų iš *Run* ir/arba *Satin* dygsnių.

Siuvinėjimo antspaudus naudokite kaip dekoratyvius elementus.

DigitizerPro taip pat užtikrina siuvinėjimo motyvų biblioteką. Šiuos motyvus galima sujungti kartu ir sukurti pasikartojančius ornamentus arba ornamentinius užpildus. Antspaudai paprastai yra žymiai didesni už motyvus, kurie naudojami įrankiuose Motif Runs ir Motif Fills, ir juose yra Satin dygsnių, ne vien tik Run dygsniai.

Plačiau, žiūr. 71 pusl. *Siuvinėjimo antspaudai ir motyvai*.

Raidžių siuvinėjimas

DigitizerPro siūlo įvairius būdus, kaip greitai ir lengvai papildyti piešinius raidėmis, panaudojant atmintyje patalpintus siuvinėjimo fontus arba konvertuojant bet kokius TrueType fontus, įdiegtus jūsų sistemoje. Raidinių objektų formatavimui naudokite tuos pačius būdus kaip Word procesoriuje, įskaitant ir italic.

Orientavimas apsprendžia raidinių objektų formą piešinyje. Jūs galite raides patalpinti tiesioje horizontalioje arba vertikalioje bazinėje linijoje, kreivėje aplink apskritimą arba lanku arba sukurti savo bazę. DigitizerPro suteikia galimybę dialoginiame režime kontroliuoti daugelį basinių linijų nustatymų. Raidžių ir linijų intervalus galima nustatyti prieš arba po raidinių objektų sukūrimo ir patalpinus juos į piešinį. Plačiau, žiūr. 163 pusl.

Raidžių siuvinėjimo pagrindai.

DigitizerPro suteikia dialogą ir tikslią skaitmeninę daugelio nustatymų, veikiančių raidinius objektus, kontrolę. Jūs galite reguliuoti objektus kaip grupę arba individualias raides, sudarančias raidinį objektą. Pats pirmas sukurtas raidinis objektas gali būti per didelis arba per mažas.

Dydį galima sureguliuoti dialoginiu būdu arba nustatymais. Išskyrus mastelį, dialogo būdu raidinius objektus jūs galite pakreipti ar pasukti. Raidžių išdėstymą taip pat galite pareguliuoti ekrane, kai tik raidės bus perkeltos į piešinį. Plačiau, žiūr. 173 pusl. *Raidžių readagavimas*.

Kaip kiekvienas siuvinėjimo objektas, kiekvienas raidinis objektas turi savas savybes. Prieš projექtuojant raidinį objektą, jūs galbūt panorėsite pareguliuoti dygsnių tipo, kurį jūs ruošiatės panaudoti, nustatymus. Arba galbūt jūs norite pakeisti dygsnių nustatymus ir esamiems objektams taikomus efektus. Plačiau, žiūr. 184 pusl. *Skirtingų dygsnių tipų taikymas raidiniams objektams*.

Papildomai, DigitizerPro prie savo vidinės siuvinėjimo alfabetų bibliotekos leidžia bet kokią TrueType fontą, įdiegtą jūsų sistemoje, perversi į siuvinėjimo alfabetą. Rezultatas yra panašus į siuvinėjimo alfabetus, nors kokybė gali būti ne tokia aukšta. Plačiau, žiūr. 185 pusl. *TrueType fontų pavertimas į siuvinėjamus*.

Pridėkite prie piešinio dekoratyvinius rėmelius, pavyzdžiui stačiakampį, ovalą ar skydelį. Pridedamo rėmelio dydis automatiškai sureguliuojamas, kad tiktų esamam piešiniui. Norėdami raidinius objektus padaryti išpūstus, išlenktus, ištemptus arba suspaustus, taikykite Lettering Art efektus. Plačiau, žiūr. 187 pusl. *Specialių efektų sukūrimas su Lettering Art*.

Piešinių išvedimas, saugojimas ir tvarkymas

Išvesti siuvinėjimo piešinius jūs galite daugeliu būdų – išsaugodami diske arba išsiųsdami jį tiesiai į siuvinėjimo mašiną. Dizaineriai dažnai nori paskirstyti savo piešinius taip, kad jie matomi realiomis spalvomis pavyzdžiui į Vizualizer'į arba kitaip. EasyDesign atveju jūs galite išsaugoti diske tiek piešinio vaizdus tiek gamybines darbo užduotis arba viską išsiųsti elektroniniu paštu. Plačiau, žiūr. 201 pusl. *Piešinių failų skaitymas ir rašymas*.

Pagal standartą EasyDesign piešinius išsaugoja į savo gimtąjį failų formatą JAN. Šiame formate yra visa informacija būtina siuvinėjimo piešiniui ir vėlesnei modifikacijai. Išsaugojant piešinį, įrašomas jo failo vardas, išsaugojimo vieta ir formatas ir visuomet atnaujinamas po bet kokių pakeitimų. JAN formato failai automatiškai suspaudžiami, kad sumažinti užimamos atminties dydį, tokiu būdu galima išsaugoti didelius failus.

Piešinių galerėja

DeignGallery įrankis leidžia efektyviai tvarkyti siuvinėjimo piešinius. Šis piešinių tvarkymo įrankis gali pasiekti piešinių failus, esančius jūsų kompiuterio standžiajame diske, CD-ROM arba lanksčiajame diske. Jis atpažįsta visus piešinių failų formatus, kuriuos naudoja EasyDesign. Plačiau, žiūr. 227 pusl. *Piešinių tvarkymas*.

PAGRINDINĖS PROCEDŪROS

Norint pradėti naudoti DigitizerPro, jums reikia žinoti pagrindines procedūras, kaip programos paleidimas, piešinių atidarymas ir sukūrimas naujų ir jų išsaugojimas.

Prie kitų pagrindinių procedūrų galima priskirti tinklėlio įvedimą ir slėpimą, įrankių juostų išvedimą į ekraną ir jų panaudojimą.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip paleisti DigitizerPro EasyDesign ir DigitizerPro EasyEdit, kaip atidaryti piešinius, pradėti naujus ir kaip naudotis pagrindinėmis komandomis. Jame aiškinama kaip įjungti ir išjungti tinklėlį ir lankelį ir kaip matuoti atstumus ekrane. Jūs taip pat išmoksite išsaugoti piešinius.

DigitizerPro paleidimas

DigitizerPro yra sudarytas iš dviejų atskirų programų – EasyDesign ir EasyEdit – abi paleidžiamos iš Windows darbo lauko. EasyDesign naudojamas piešinių kūrimui, o EasyEdit esamų piešinių modifikavimui.

Pastaba Jūs vienu tuo pačiu metu galite atidaryti tikrai vieną programą EasyDesign arba EasyEdit.

Perspėjimas Jeigu jums dirbant su DigitizerPro apsauginis įtaisas (raktas) buvo nuimtas arba dingio kontaktai jo jungtyje, tai ekrane pasirodys pranešimas apie klaidą. Atšaukite pranešimą ir išeikite iš DigitizerPro. Šiuo metu jūs prarasite neišsaugotus pakeitimus, atliktus piešinyje. Iš naujo įdėkite apsauginį įtaisą į kompiuterį ir, įsitikinę, kad jis patikimai pritvirtintas, vėl paleiskite DigitizerPro.

DigitizerPro EasyDesign paleidimas

Du kartus spragtelėti, kad paleisti EasyDesign

Atidarydami DigitizerPro EasyDesign naudokitės piktograma ant ekrano arba Windows Start meniu.

Kad paleisti DigitizerPro EasyDesign

1. Du kartus spragtelėkite ant DigitizerPro EasyDesign piktogramos, esančios ant Windows darbinio lauko (ekrano)

Arba kitu būdu, iš Start meniu pasirinkite *Programs > Janome DigitizerPro > EasyDesign*
EasyDesign programai pasileidžiant, pasirodo dialoginis langas

2. Pasirinkite labiausiai jums tinkančią parinktį:

*Atidaryti egzistuojantį piešinį: Naudoti šią parinktį, jeigu jūs jau turite egzistuojantį piešinį arba norite panaudoti vieną iš esančių pakuotėje. Skaitykite taip pat pusl.25 *Piešinių atidarymas programoje EasyDesign*.

*Projektuoti iš egzistuojančio vaizdo: Naudokite šią parinktį, jeigu jūs turite elektroninę iliustraciją, kurią norite panaudoti už pagrindą naujam piešiniui. Skaitykite pusl.85 *Projektavimas su fonais*.

*Laisvas projektavimas: Naudokite šią parinktį, jeigu norite sukurti naują piešinį su esamais piešimo įrankiais DigitizerPro viduje.

Jeigu pasirinksite vieną iš dviejų antrų parinkčių, atsidarys dialogo langas Choose Fabric

3. Pasirinkite vieną nustatytą medžiagą.

DigitizerPro užtikrina rinkinį optimizuotų medžiagų nustatymų, kurių dėka programa įvertins medžiagos, ant kurios jūs siuvinėsite, tipą. Skaitykite taip pat pusl.142 *Darbas su medžiagomis*.

Jeigu jūs pasirinkote laisvą projektavimą, EasyDesign atsidarys su tuščiu piešiniu (Design1)

4. Nusistatykite piešinio langą su įjungtu arba išjungtu tinkleliu, pakeiskite tinklelio dydį, išveskite arba paslėpkite įrankių juostas. Plačiau skaitykite pusl.28 *Tinklelio įjungimas lange* ir pusl.26 *Įrankių juostų įvedimas ir slėpimas*.

DigitizerPro EasyEdit paleidimas

Du kartus spragtelėti, kad paleisti EasyEdit

Kad paleisti DigitizerPro EasyEdit

*Du kartus spragtelėkite ant DigitizerPro EasyEdit piktogramos, esančios ant Windows darbinio lauko (ekrano)

Arba kitu būdu, iš Start meniu pasirinkite *Programs > Janome DigitizerPro > EasyEdit*
EasyEdit programa atsidaro su nauju tuščiu piešiniu (Design1)

*.Nusistatykite piešinio langą su įjungtu arba išjungtu tinkleliu, pakeiskite tinklelio dydį, išveskite arba paslėpkite įrankių juostas. Plačiau skaitykite pusl.28 *Tinklelio įjungimas lange* ir pusl.26 *Įrankių juostų įvedimas ir slėpimas*.

Piešinių atidarymas programoje EasyDesign

Naudokite įrankį Open (standartinėje įrankių juostoje), kad atidaryti egzistuojantį piešinį

DigitizerPro EasyDesign atidaro JAN failus. Žiūr. pusl.202, *Siuvinėjimo piešinių formatai*.

Perspėjimas Jūs negalite atidaryti failų sukurtų ankstesnėje programinės įrangos versijoje.

Kad atidaryti piešinį EasyDesign programoje.

1.Spragtelėti ant piktogramos Open.

Atsidaro dialogas Open

2.Iš sąrašo Look in pasirinkite bylą

3.Jeigu piešinys yra ne JAN formato, pasirinkite failo tipą iš Files>Types sąrašo

4Pasirinkite piešinį arba piešinius.

*Norint pasirinkti paeiliui kelis ir daugiau pavadinimų, pasirenkant laikykite nuspaustą klavišą **Shift**.

*Norint pasirinkti daugybę piešinių, pasirenkant laikykite paspaustą **ctrl**.

5.Pasirinkite *Preview* kontrolinį langelį, kad peržiūrėti piešinius (palaikomų formatų failams) kartu su piešinių duomenimis. Tai yra dygsnių ir spalvų skaičius, piešinio aukštis ir plotis

Pabandykite tai! Kad gauti daugiau informacijos apie pasirinktą failą, spragtelėkite dešiniu pelės klavišu Windows Explorer programoje ir pasirinkite *Properties* iš nusileidusio meniu.

6.Spragtelėti **Open**.

Piešinių atidarymas programoje EasyEdit

Naudokite įrankį Open (standartinėje įrankių juostoje), kad atidaryti egzistuojantį piešinį

DigitizerPro EasyEdit atidaro JEF ir SEW failus. Žiūr. plačiau pusl.202, *Siuvinėjimo piešinių formatai*.

Perspėjimas Jūs negalite atidaryti failų sukurtų ankstesnėje programinės įrangos versijoje.

Kad atidaryti piešinį EasyEdit programoje.

1.Spragtelėti ant piktogramos Open.

Atsidaro dialogas Open

2.Iš sąrašo Look in pasirinkite bylą

3.Jeigu piešinys yra ne JEF formato, pasirinkite failo tipą iš Files>Types sąrašo

4Pasirinkite piešinį arba piešinius.

*Norint pasirinkti paeiliui kelis ir daugiau pavadinimų, pasirenkant laikykite nuspaustą klavišą **Shift**.

*Norint pasirinkti daugybę piešinių, pasirenkant laikykite paspaustą **ctrl**.

5. Spragtelėti **Open**.

Persijungimas tarp EasyDesign ir EasyEdit

DigitizerPro vienu spragtelėjimu leidžia jums greitai persijunginėti tarp EasyDesign ir EasyEdit langų. Norint persijungti iš EasyDesign į EasyEdit reikia spragtelėti ant piktogramos *Switch to EasyEdit*, kuri yra EasyDesign programoje *Standart* įrankių juostoje. Galimas atvirkštinis persijungimas vyksta analogiškai per *Standart* įrankių juostą programoje EasyEdit. Persijungimo metu jums bus priminta išsaugoti jūsų atliktus pakeitimus

Komandų panaudojimas

Paleidę programą DigitizerPro, jūs būtinai pasinaudosite komandomis arba įrankiais ir dialogais, kad užbaigti savo užduotis. DigitizerPro komandos pasirenkamos tokiu pačiu būdu kaip ir Windows aplinkos programose – iš meniu, įrankių juostos arba iš išsiskleidusių meniu. Dažniausiai naudojamoms komandoms taip pat taikomi klavišų rinkiniai klaviatūroje. Plačiau, skaitykite pusl.251 *Greitas žinynas*.

Komandų pasirinkimas iš įrankių juostų

Įrankių juostos leidžia greitai pasiekti DigitizerPro komandas. Kai kurios iš šių komandos galimos iš išsiskleidusių meniu. Kad aktyvuoti komandą, reikia spragtelėti ant piktogramos įrankių juostoje. DigitizerPro, kad taupyti vietą ekrane, užtikrina „išskylančias įrankių juostas“ iš *Digitize* įrankių juostos. Iš išskylančios juostos pasirinktas įrankis tampa aktyviu įrankiu *Digitize* juostoje.

Kad pasirinkti komandas iš įrankių juostos

*Patalpinkite pelės rodyklę ant įrankio piktogramos, kad pamatyti įrankio vardą atsidarusiame langelyje. Jūsų paslaugoms DigitizerPro siūlo tokias įrankių juostas. Detaliau, skaitykite žemiau *Įrankių juostų parodymas ir slėpimas*.

*Spragtelėkite ant piktogramos, kad aktyvuoti komandą.

*Kad pasiekti išskylančias juostas, reikia *Digitizer* juostoje spragtelėti ant išskylančios juostos rodyklės, kuri pavaizduota ties įrankio apatiniu kairiuoju kampu. Iškilusi juosta pasilieka atidaryta, kol jūs nepasirinkote kokio nors įrankio.

*Norint uždaryti iškilusią įrankių juostą nieko nepasirinkus, tiesiog spragtelėkite kur nors už juostos ribų.

Įrankių juostų parodymas ir slėpimas

Įrankių juostos užtikrina greitą ir lengvą prieigą prie DigitizerPro komandų. Dėl patogumo, jūs galite pasirinkti, kad jos būtų matomos arba paslėptos.

Patarimas Kad padidinti savo darbinį lauką ekrane, paslėpkite nereikalingas įrankių juostas ir vietoj jų naudokite meniu ir komandas iš klaviatūros. Plačiau, skaitykite 251 pusl. *Greitas žinynas*.

Kaip rodyti ir slėpti įrankių juostas

*Pasirinkti *View>Toolbars*

*Pasirinkite įrankių juostas, kurias jūs norite matyti.

*Išjunkite įrankių juostas, kurių jūs nenorite matyti.

Pastaba DigitizerPro įrankių juostos yra mobilios. Norint perkelti įrankių juostą į patogesnę vietą, reikia spragtelėti ir tempti ją. Kad nustatyti juostą į normalią padėtį, reikia du kartus spragtelėti ant juostos titulinio pavadinimo.

-Spragtelėti ant juostos krašto ir tempti ją

Popup (iškylančių) meniu panaudojimas

Spragtelėjus dešiniu pelės klavišu ant pasirinkto objekto, atsirado popup meniu, kuriame yra dažniausiai naudojamos komandos.

Kad panaudoti popup meniu

1.Spragtelėti dešiniu pelės klavišu ant pasirinkto objekto.

Atsidaro popup meniu.

2.Pasirinkti komandą iš meniu.

Komandų atšaukimas ir atgamimas

Naudoti Undo (atšaukti) (standartinė įrankių juosta), kad atšaukti komandą

Naudoti Redo (atgaminti) (standartinė įrankių juosta), kad iš naujo pritaikyti komandą, kuri buvo atšaukta

Jūs galite atšaukti daugelio komandų veiksmus. Jeigu jūs persigalvojote, galite juos vėl atgaminti.

DigitizerPro atsimena paskutines keletą panaudotų komandų.

Kad atšaukti ir atgaminti komandas

*Norėdami atšaukti, spragtelėkite ant *Undo* piktogramos.

Kai DigitizerPro daugiau komandų neprisimena, *Undo* nublanksta.

*Spragtelėkite ant *Redo*, norėdami atgaminti atšauktos komandos veiksmą.

Naujų piešinių kūrimas

Paleidus DigitizerPro, automatiškai susikuria naujas failas – *Design1* - , paruoštas naujo piešinio projektavimui.

Pagal pradinį nustatymą, Design1 yra pagrįstas šablonu NORMAL. Kad palengvinti ir pagreitinti projektavimą šablonų sudėtyje yra išanksto patalpintų piešinių programų, išankstinių nustatymų ir objektų.

Patarimas Bet kada, sukūrus naują piešinį, išsaugokite jį nauju vardu. Plačiau apie tai pusl.29 *Piešinių išsaugojimas*.

Naujų piešinių kūrimas pagal NORMAL šablono

Spragtelėkite ant *New* (standartinė įrankių juosta), kad pradėti naują piešinį pagal NORMAL šablono.

Galite kurti naują piešinį pagal NORMAL šablono

Kad sukurti piešinį pagal NORMAL šablono

*Spragtelėti ant piktogramos *New*.

Atsidarys tuščias piešinio langas.

Naujų piešinių kūrimas pagal vartotojo šablonus

Jūs galite pasirinkti užsakovo šablono kaip bazę naujam piešiniui. Jeigu nėra kitokio šablono, negu kad sistemos siūlomas, tai *New* dialogas gali ir nepasirodyti. Plačiau apie tai skaitykite pusl. 135 *Piešinių šablonų tvarkymas*.

Kad sukurti naują piešinį pagal vartotojo šablono

1.Pasirinkti *File>New*

Atsidaro dialogas *New*

2.Pasirinkti šablono iš sąrašo

3.Spragtelėti **OK**.

Pasirinkti lankeliai parodomi Design Windows. Tai užtikrina gaires piešinių dydžių reguliavimui ir jų vietos parinkimui. Tinklelio linijas panaudokite tiksliai piešinio išdėstymui arba siuvinėjimo objektų dydžiams sureguliuoti.

Lankelių rodymas

Spragtelėkite Display Hoop (View įrankių juostoje), kad paslėpti arba parodyti lankelį

Lankeliai reikalingi palaikyti įtemptą siuvinėjamą medžiagą, kai mašina siuvinėja. Jų būna skirtingų dydžių. Design Windows'e pasirinkimui pateikti lankeliai ir taisyklės kaip keisti dydį ir piešinių išdėstymą lankelyje. Skaitykite taip pat 47 puslapyje *Tinkleliai ir lankeliai*.

Pastaba Darbinio lauko riba lankelio viduje pavaizduota plona raudona linija. Jeigu bet kuri piešinio dalis pasirinktam lankeliui atsiduria už siuvinėjimo lauko ribų, tai piešinio išsaugojimo metu pasirodo perspėjimas. Tai apsaugo jus nuo atsitiktinio siuvinėjimo už siuvinėjimo ribų ir mašinos pagadinimo, adatai atsitrenkus į lankelį. Lankelį galite bet kuriuo metu parodyti arba paslėpti.

Kad parodyti lankelį

*Spragtelėkite Display Hoop piktogramą, kad įjungti arba išjungti lankelį

*Arba pasirinkite View>Hoop

*Arba spragtelėkite dešiniu pelės klavišu ant tuščios vietos piešinio lange. Išsiskleis popup meniu:

-Lankelio parodymo jungiklis

Pabandykite tai Jūs galite pakeisti tinklelio langelio dydį, patempkite slinkties juostą. Plačiau skaitykite pusl.48 *Tinklelio langelio nustatymas*.

Tinklelio parodymas

Spragtelėkite Display Grid (View įrankių juostoje), paslėpti ar parodyti tinklelį.

Tinklelį paslėpti arba parodyti jūs galite bet kuriuo metu.

Kad parodyti tinklelį

*Spragtelėkite Display Grid piktogramą, kad įjungti arba išjungti tinklelį.

*Arba pasirinkite View>Hoop

*Arba spragtelėkite dešiniu pelės klavišu ant tuščios piešinio lange. Išsiskleis popup meniu:

-Lankelio parodymo jungiklis

Pabandykite tai Jūs galite pakeisti tinklelio langelio dydį, patempkite slinkties juostą. Plačiau skaitykite pusl.48 *Tinklelio langelio nustatymas*.

Atstumų matavimas ekrane

Kad išmatuoti atstumus ekrane, naudokite Measuring Tape (View meniu).

Norėdami išmatuoti atstumą tarp dviejų taškų ekrane, naudokite komandą *Measuring Tape*. Matavimo rezultatai rodomi milimetrais arba coliais, priklausomai nuo parinktųjų Windows Control panelėje. Skaitykite savo Windows dokumentaciją.

Patarimas Didesniam tikslumui pasiekti, prieš matavimą padidinkite (zoom in) vaizdą. Matavimo rezultatas nesikeis nuo didinimo koeficiento.

Kad išmatuoti atstumą ekrane

1.Pasirinkite View>Measuring Tape

2.Spragtelėkite ant pradinio taško.

3. Pelės rodyklę perkeltkite ant galinio taško ir laikykite pelę.
Įrankio gale pasirodys išmatotos linijos ilgis kartu su dygsniūkampu.

4. Paspauskite **Esc**, kad išeiti.

Pastaba Būsenos juostoje jūs galite matyti piešinio plotį ir aukštį.

Piešinių išsaugojimas

DigitizerPro leidžia jums išsaugoti piešinius gimtajame JAN, o taip pat ir kituose „kontūrų“ ir „dygsnių“ failų formatuose. Plačiau, skaitykite 202 pusl. *Siuvinėjimo piešinių formatai*.

Veikiančių piešinių išsaugojimas

Naudokite komandą **Save** (standartinių įrankių juosta), kad išsaugoti veikiantį piešinį.

Išsaugojant piešinį, įrašomas jo failo vardas, saugojimo vieta ir formatas, atnaujinamas, jeigu buvo atlikti bet kokie pakeitimai. Kada išsaugojate egzistuojantį piešinį nauju vardu į kitą vietą arba kitame formate, jūs sukuriate originalaus piešinio kopiją. Plačiau, skaitykite 204 pusl. *Piešinių mašinai išsaugojimas*.

Patarimas Išsaugokite savo piešinį anksčiau ir dažniau. Nelaukite, kol pabaigsite visą darbą. Galite nustatyti DigitizerPro taip, kad jūsų darbo metu sistema automatiškai periodiškai perrašinėtų jūsų piešinį į atmintį (išsaugotų). Skaitykite žemiau, *Automatinio išsaugojimo parinkties nustatymas*.

Kad išsaugoti piešinį

1. Spragtelėti ant **Save** piktogramos.

Jeigu išsaugojate piešinį pirmą kartą, atsidaro dialogas **Save As**.

2. Iš sąrašo **Save In** pasirinkite bylą, į kurią norėsite išsaugoti piešinį.

3. **File Name** lauke įveskite piešinio vardą.

4. Iš sąrašo **Save As Type** pasirinkite failo formatą. Skaitykite pusl. 257 *Palaikomi siuvinėjimo failų formatai*.

5. Spragtelėti **Save**.

Pabandykite tai Failai, išsaugoti JAN formate automatiškai, automatiškai suspaudžiami išsaugojimo metu ir „išpakuojami“ atidarymo metu. Tai sumažina užimamos atminties apimtį ir suteikia galimybę lanksčiame diskelyje išsaugoti didesnius failus arba išsiųsti juos elektroniniu paštu kaip priedus.

Automatinio išsaugojimo parinkčių nustatymas

Pasirinkite **Work Environment** (Setup meniu), kad pasirinkti automatinio išsaugojimo parinktis.

Išsaugoja jūsų darbą automatiškai reguliariais intervalais, panaudojant *Auto Save*, kad apsaugoti jus nuo darbo praradimo kompiuterinės bei programinės įrangos gedimo atvejais. Plačiau, skaitykite 297 pusl. *Piešinių failų atgaminimo iš archyvinės bylos problema*.

Kad nustatyti automatinio išsaugojimo parinktis

1. Pasirinkti **Setup > Work Environment**.

Atsidaro **Work Environment > Display** tab

2. Pasirinkti **Autosave** tab

30

3.Pasirinkti Auto Save Design Every langelį (atžymėti paukščiuku)

4.Minutes lauke įvesti automatinio išsaugojimo intervalą.

Piešinys bus išsaugojamas BACKUP (archyvinėje) byloje, esančioje jūsų DigitizerPro sistemoje. Jis turės tokį patį vardą, kaip originalus failas, tačiau su pratęsimu BAK.

Perspėjimas Archyviniai failai pasilieka Backup byloje, kol jūs jų neištrinsite.Kad byla standžiajame diske neužimtų per daug vietos, reguliariai ištrinkite nereikalingus failus.

5.Spragtelėkite **OK**.

5 skyrius

PIEŠINIŲ PERŽIŪRA

DigitizerPro užtikrina daug peržiūros galimybių, kad palengvinti darbą su jūsų piešiniais. Galimybė padidinti vaizdą, kad detaliau jį matyti arba stebėti realiame dydyje.

Galima parodyti arba paslėpti įvairius piešinio elementus, naudojantis atitinkamais vaizduoklio nustatymais. Jūs galite parodyti arba paslėpti adatos dūrių taškus, jungtis ir pačius dygsnius.

DigitizerPro taip pat suteikia informaciją apie piešinius skirtingais būdais ir formatais. Netgi prieš paleidžiant DigitizerPro ar atidarant piešinį, tiesiogiai iš Windows Explorer jūs galite informaciją apie piešinius su JAN arba JEF failais. Piešinių spausdinimo galimybė irgi užtikrina svarbią gamybinę informaciją, įskaitant piešinio peržiūrą, piešinio dydį, spalvų seką ir kitas specialias instrukcijas.

Šiame skyriuje aiškinama apie piešinių peržiūros režimus, veikiančius programoje DigitizerPro taip pat apie įvairius piešinių peržiūros nustatymus. Čia aprašoma kaip stebėti siuvinėjimo seką abiejose paprogramose EasyDesign ir EasyEdit ir kaip stebėti siuvinėjimo seką sulėtintai. Taip pat aprašoma, kaip pasiekti informaciją apie piešinį, kaip parodyti ir paslėpti vaizdus.

Piešinių peržiūros režimai

DigitizerPro užtikrina daug peržiūros būdų, palengvinančių jūsų darbą su piešiniais. Vaizdo padidinimas (Zoom) plote leidžia pamatyti daugiau detalių arba stebėti piešinį realiame dydyje.

Viso piešinio peržiūra

Pasirinkti Zoom>Whole Design (View meniu), kad peržiūrėti visą piešinį piešinio lange.

Kad peržiūrėti visą piešinį

*Kad peržiūrėti visą piešinį:

*Pasirinkti View>Zoom>Whole Design

*Pasirinkti View>Show>All Objects

*Paspaušti **0**.

*Kad peržiūrėti visą lankelį:

*Pasirinkti View>Zoom>Whole Hoop

*Paspaušti **1**.

*Kad parodyti pasirinktus objektus lange:

*Pasirinkti View>Show>Selected Objects only.

*Kad parodyti pasirinktas spalvas lange, pasirinkti View>Show>Selected Colors only. Skaitykite taip pat 33 pusl. *Piešinio peržiūros nustatymai*.

Piešinio mastelio ir panoramos keitimas

Spragtelėkite Zoom In (View įrankių juostoje), kad parodyti piešinį dvigubai padidintą.

Spragtelėkite Zoom Out (View įrankių juostoje), kad parodyti piešinį dvigubai sumažintą

Spragtelėkite Zoom Box (View įrankių juostoje), kad padidinti mastelį ant piešinio dalies

Pasirinkite Zoom>Whole Hoop (View meniu), kad peržiūrėti visą plotą lankelio viduje.

Pasirinkite Zoom>Whole Design (View meniu), kad peržiūrėti visą meniu.

Padidinkite savo vaizdą didindami individualių dyginių arba detalių mastelį arba sumažinkite mastelį, kad parodyti lange daugiau piešinio. Be to, slenkamųjų juostų pagalba galima greitai perslinkti vaizdo panoramą, kad pamatyti kitas vaizdo dalis, kurių nesimatė piešinio lange. Panoramą paprastai prireikia perslinkti, padidinus ploto mastelį.

Kad pakeisti piešinio mastelį ir panoramą

*Norėdami dvigubai padidinti piešinį, pasirinkite View>Zoom In.

*Norėdami dvigubai sumažinti piešinį, pasirinkite View>Zoom Out

*Norėdami padidinti mastelį piešinio dalyje, spragtelėkite Zoom Box ir pasirinkite mastelio procentus

*Norėdami padidinti mastelį piešinio dalyje, paspauskite klavišą **B** jūsų klaviatūroje ir ant didinamo ploto užtraukite ribojantį rėmelį.

-Spragtelėkite ir ant didinamo ploto užtraukite ribojantį rėmelį

*Kad pakeisti panoramą skersai piešinio piešinio lange, pasirinkite View>Pan arba paspauskite **P**. Nuslinkite „panoramos rėmelį“ virš piešinio dalies, kurią norite peržiūrėti ir spragtelėkite kairiu klavišu. EasyDesign centruoja piešinio langą aplink tašką, ant kurio spragtelėjote.

- Nuslinkite „panoramos rėmelį“ virš piešinio dalies, kurią norite peržiūrėti ir spragtelėkite.

Darbas su peržiūros langu

Naudokite Overview Window (View įrankių juosta), kad įjungti/išjungti Overview lango rodymą.

Overview Window naudokite peržiūrint labai sumažintus piešinius. Visuomet, atlikus pakeitimą, langas atsinaujina, be to galite padidinti mastelį arba pakeisti panoramą skersai piešinio lango. Skaitykite taip pat pusl.

32 *Piešinio mastelio ir panoramos keitimas*

Pastaba Kad pakeisti Overview lango peržiūros nustatymus, spragtelėkite ant jo, kad suaktyvinti jį. Plačiau, skaitykite 33 pusl. *Piešinio peržiūros nustatymas*.

Kad dirbti su Overview Window

1. Spragtelėti ant Overview Window piktogramos
Atsidaro Overview langas

- Spragtelėkite į mastelio rėmelį

2. Kad sumažinti ar padidinti mastelį, spragtelėkite lango apačioje ir tempkite apribojančius rėmelius per plotą, kad pakeisti mastelį.

- tempkite apribojančius rėmelius per plotą, kad pakeisti mastelį.

3. Kad pakeisti panoramą skersai piešinio, įveskite žymeklį į mastelio rėmelio vidų – žymeklis pasikeis į keturių krypčių rodyklę – patempkite jį.

- Patempkite mastelio rėmelį į plotą, kad keisti panoramą.

Piešinio peržiūros nustatymai

Su daugeliu įvairių nustatymų pagalba jūs galite parodyti arba paslėpti piešinio elementus. Parodyti arba paslėpti adatos dūrių taškus ir jungtis. Parodyti arba paslėpti pasirinktas spalvas.

Piešinių peržiūra Vizualizer'yje

Spragtelėkite ant Vizualizer (View įrankių juostoje), kad pakeisti normalų vaizdą į Vizualizer'io vaizdą ir atvirkščiai.

Vizualizer'is siūlo gatavai išsiuvinėto piešinio grafinį atvaizdą.

Kad peržiūrėti piešinius Vizualizer'yje

*Spragtelėkite ant Vizualizer piktogramos, kad persijungti iš Vizualizer vaizdo į normalų vaizdą arba atvirkščiai.

Pabandykite tai Panaudokite Vizualizer'į kartu su medžiagos fonu, kad pamatyti, kaip atrodis išsiuvinėtas piešinys. Pačiau, skaitykite 52 pusl. *Fonų keitimas*.

Adatos taškų peržiūrėjimas

Naudokite Display Needle Points (View įrankių juosta), kad parodyti arba paslėpti adatos taškus piešinyje.

EasyEdit leidžia jums parodyti arba paslėpti adatos taškus jūsų piešinyje. Tai yra naudinga, kai jūs norite pasirinkti dygsnius redagavimui. Plačiau, skaitykite 157 pusl. *Dygsnių redagavimas*.

Kad peržiūrėti adatos taškus

*Kad parodyti arba paslėpti adatos taškus, spragtelėkite ant piktogramos *Display Needle Points*.

*Kad paslėpti jungiančiuosius siūlus, peržiūrėkite piešinį Vizualizer'o režime.

Pasirinktų piešinio dalių peržiūrėjimas

Pasirinkti Show>Selected Objects (View meniu), kad parodyti tiktai pasirinktus objektus piešinyje.

Jūs galite nustatyti savo sistemą, kad rodytų visus siuvinėjimo objektus piešinyje arba paslėpti visus bet pasirinktus objektus.

Kad peržiūrėti pasirinktas piešinio dalis

1.Sukurti arba atidaryti piešinį

2.Pasirinkti reikalingus objektus

3.Pasirinkti View>Show>Selected Objects Only

Matomi tiktai tie objektai, kuriuos pasirinkote. Ši parinktis įmanoma tiktai, jei yra parinkti (pažymėti) objektai.

Piešinio objektų peržiūra pagal spalvą

Pasirinkti Show>Selected Color Only (View meniu), kad parodyti tiktai pasirinktas spalvas piešinyje.

Išskirti individualius piešinio elementus, kad lengviau būtų juos patikrinti arba pakeisti, jums pagelbės *Selected Color Only* funkcija, kuri leidžia peržiūrėti objektus pagal spalvą. Ši funkcija ypač yra naudinga pertvarkant objektų seką pagal spalvas. Skaitykite taip pat 116 pusl. *Objektų sekos pertvarkymas pagal spalvas*.

Kad peržiūrėti objektus pagal spalvą

1.Sukurti arba atidaryti piešinį.

2. Pasirinkti View>Show>Selected Color Only.

Atsidaro Select By Color dialogo langas.

3.Pasirinkite spalvas, kurias pageidaujate peržiūrėti.

*Norėdami peržiūrėti paeiliui keletą objektų, palaikykite nuspaustą **Shift** klavišą, kai renkatės.

*Norėdami pasirinkti pasikartojančius objektus, palaikykite nuspaustą **Ctrl** klavišą, kai renkatės.

4.Spragtelėkite **OK**.

Piešinys pasirodys tiktai su spalvomis, kurias pasirinkote peržiūrėti.

Pabandykite tai Kad vėl pamatyti pilną piešinį, pasirinkite View>Show>All Objects.

Keliavimas per siuvinėjimo seką programoje EasyDesign

Dirbant su siuvinėjimo piešiniais, jums reikia išsiaiškinti siuvinėjimo seką. Jūs galite pamatyti piešinio siuvinėjimo seką programoje EasyDesign ,keliaujant‘ per jį pagal spalvas arba objektus. DigitizerPro imituoja siuvinėjimą, keičiant dygsmius nuo juodos iki jiems priskirto siūlo spalvos, lyg jie būtų ‚išsiuvinėti‘.

Keliavimas iki piešinio pradžios arba pabaigos

Naudokite Jump to Start/End of Design (View įrankių juostoje) bendrai su Forward ir Back piktogramomis, kad keliauti iki piešinio pradžios/pabaigos.

Spragtelėkite Forward (View įrankių juostoje), kad keliauti pirmyn pagal siuvinėjimo seką.

Spragtelėkite Back (View įrankių juostoje), kad keliauti atbuline siuvinėjimo sekai kryptimi

Naudokite įrankį *Jump to Start/End of Design* arba klaviatūros klavišų rinkinį, kad greitai praeiti iki siuvinėjimo sekos pradžios arba pabaigos. Skaitykite taip pat pusl.83 *Greitas žinynas ir rodyklė*.

Kad keliauti iki piešinio starto arba pabaigos

*Kad keliauti iki piešinio starto, spragtelėkite ant piktogramos *Jump to Start/End of Design*, tada spragtelėkite ant kelionės krypties piktogramos Back.

* Kad keliauti iki piešinio pabaigos, spragtelėkite ant piktogramos *Jump to Start/End of Design*, tada spragtelėkite ant kelionės krypties piktogramos Forward.

Kad keliauti pagal objektus

Naudokite Jump by Objects (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad keliauti į ankstesnį arba sekantį objektą.

Spragtelėkite Forward (View įrankių juostoje), kad keliauti pirmyn pagal siuvinėjimo seką.

Spragtelėkite Back (View įrankių juostoje), kad keliauti atgal prieš siuvinėjimo seką.

EasyDesign programoje, naudokite kelionės pagal objektus įrankį arba klavišų rinkinius, kad keliauti per piešinį pagal objektus. Šis būdas yra naudingas, jeigu jums reikia eilėje patalpinti koki nors objektą, kad įterpti kitą objektą arba ištrinti jį iš siuvinėjimo sekos. Naudokite jį kartu su kelionės pagal dygsmius įrankiu, kai norite ‚patalpinti‘ objektą. Plačiau skaitykite 114 pusl. *Objektų talpinimas*; ir taip pat 83 pusl. *Greitas žinynas ir rodyklė*.

Kad keliauti pagal objektus

*Kad keliauti į ankstesnį arba sekantį objektą, spragtelėti ant *Jump by Objects* piktogramos, tada spragtelėti ant Back arba Forward krypties piktogramos.

Pastaba EasyEdit programoje keliauti pagal objektus jūs negalite.

Kelionė pagal spalvas

Naudokite Jump by Color (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad keliauti į ankstesnę arba sekančią spalvą.

Naudokite *Jump by Color* įrankį arba klavišų rinkinį, kad keliauti per piešinį pagal spalvas. Šis būdas yra naudingas, kai reikia eilėje patalpinti koki nors spalvos pakeitimą, kad įterpti kitą objektą, arba ištrinti jį iš siuvinėjimo sekos. Žiūr. taip pat 83 pusl. *Greitas žinynas ir rodyklė*.

Kad keliauti pagal spalvą

*Kad nukeliauti į ankstesnę arba į sekančią spalvą, spragtelėkite *Jump by Color* piktogramą, tada spragtelėkite Back arba Forward krypties piktogramą.

Kelionė pagal dygsnius

EasyDesign programoje jūs galite keliauti per savo piešinį pagal dygsnius su klavišų rinkinių pagalba. Spauskite **Esc**, tada spauskite kairę ir dešinę rodyklę, kad pereiti vienu dygsniu, aukštyn žemyn rodyklėmis 10 dygsnių ir pagalbiniais klavišais **,+‘** ir **,-**, 100 dygsnių. Žiūr. taip pat 36 pusl. *Kelionė dygsniais*.

Kelionė dygsnių seka programoje EasyEdit

Dirbant su siuvinėjimo piešiniais, jums reikia suprasti dygsnių seką. Jūs galite peržiūrėti piešinio siuvinėjimo seką EasyEdit programoje keliaujant per jį pagal dygsnius arba spalvas. DigitizerPro imituoja siuvinėjimą keičiant dygsnius nuo juodos iki jiems priskirto siūlo spalvos, lyg jie būtų „išsiuvinėti“. Žiūr. taip pat 157 pusl. *Dygsnių redagavimas*.

Keliavimas iki piešinio pradžios arba pabaigos

Naudokite Jump to Start/End of Design (View įrankių juostoje) bendrai su Forward ir Back piktogramomis, kad keliauti iki piešinio pradžios/pabaigos.

Spragtelėkite Forward (View įrankių juostoje), kad keliauti pirmyn pagal dygsnių seką.

Spragtelėkite Back (View įrankių juostoje), kad keliauti atbuline dygsnių sekai kryptimi

Naudokite įrankį *Jump to Start/End of Design* arba klaviatūros klavišų rinkinį, kad greitai praeiti iki siuvinėjimo sekos pradžios arba pabaigos. Skaitykite taip pat pusl.83 *Greitas žinynas ir rodyklė*

Kad keliauti iki piešinio starto arba pabaigos

*Kad keliauti iki piešinio starto, spragtelėkite ant piktogramos *Jump to Start/End of Design*, tada spragtelėkite ant kelionės krypties piktogramos Back.

* Kad keliauti iki piešinio pabaigos, spragtelėkite ant piktogramos *Jump to Start/End of Design*, tada spragtelėkite ant kelionės krypties piktogramos Forward.

Kelionė pagal spalvas

Naudokite Jump by Color (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad keliauti į ankstesnę arba sekančią spalvą.

Spragtelėkite Forward (View įrankių juostoje), kad keliauti pirmyn pagal dygsnių seką.

Spragtelėkite Back (View įrankių juostoje), kad keliauti atbuline dygsnių sekai kryptimi

Naudokite *Jump by Color* įrankį arba klavišų rinkinį, kad keliauti per piešinį pagal spalvas. Šis būdas yra naudingas, kai reikia eilėje patalpinti kokią nors spalvos pakeitimą, kad įterpti kitą objektą, arba ištrinti jį iš siuvinėjimo sekos. Žiūr. taip pat 83 pusl. *Greitas žinynas ir rodyklė*.

Kad keliauti pagal spalvas

*Kad keliauti į ankstesnę arba sekančią spalvą, spragtelėti ant *Jump by Colors* piktogramos, tada spragtelėti ant Back arba Forward krypties piktogramos.

Pastaba Žiūr.pusl.251 *Greitas žinynas*, kur rasite kelionės funkcijų suvestinę.

Kelionė pagal dygsnius

Naudokite Jump by 1 Stitich (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad praeiti 1 dygsniu.

Naudokite Jump by 10 Stiitch (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad praeiti 10 dygsnių.

Naudokite Jump by 100 Stiitch (View įrankių juostoje) kartu su piktogramomis Forward ir Back, kad praeiti 100 dygsnių.

Spragtelėkite Forward (View įrankių juostoje), kad keliauti pirmyn pagal dygsnių seką.

Spragtelėkite Back (View įrankių juostoje), kad keliauti atbuline dygsnių seka kryptimi

Naudokite dygsniais kelionės įrankius arba klavišų rinkinius, kad keliauti per piešinį kas vieną ar daugiau dygsnių iškart. Programoje EasyEdit jūs galite keliauti tikrai pagal dygsnius iki piešinio pradžios arba pabaigos arba keliauti pagal spalvas taip pat redaguoti dygsnius. Programoje EasyDesign jūs galite nušokti į piešinio pradžią arba į pabaigą arba keliauti pagal objektus arba spalvas. Žiūr. taip pat 83 pusl. *Greitas žinynas ir rodyklė*.

Esamoji adatos padėtis nurodoma su „esamojo dygsnio padėties žymekliu“. Pradžioje, jis yra piešinio pabaigoje. Kada jūs keliaujate pagal dygsnius, adatos padėties žymeklis juda atitinkamai. Žiūr. taip pat 157 pusl. *Dygsnių redagavimas*.

Kad keliauti pagal dygsnius

1. EasyEdit programoje, pasirinkti kelionės dygsniais įrankį. Jūs galite pasirinkti taip:

- *Jump By 1 stitch
- *Jump By 10 stitch
- *Jump By 100stitch

2. Keliauti per piešinį

- *Kad pereiti į sekantį dygsnį siuvinėjimo sekoje, spragtelėkite ant Forward rodyklės įrankių juostoje.
- *Kad keliauti į ankstesnį dygsnį, spragtelėkite ant rodyklės Back.

Jūsų kelionės procese, esamoji žymeklio padėtis irgi judės, kad pavaizduoti siuvinėjimo seką.

Pabandykite tai Kad keliauti per savo piešinį pagal dygsnius, jūs taip pat galite panaudoti klavišų rinkinius. Spauskite **Esc**, tada spauskite kairę ir dešinę rodykles, kad pereiti vienu dygsniu, aukštyn žemyn rodyklėmis 10 dygsnių ir pagalbiniais klavišais „+“ ir „-“, 100 dygsnių.

Siuvinėjimo sekos lėtas perėjimas

Naudokite Slow Redraw (View įrankių juostoje), kad lėtai peržiūrėti piešinio dygsnių ir spalvų seką.

Slow Redraw leidžia jums lėtai peržiūrėti piešinio dygsnių ir spalvų seką.

Pastaba Slow Redraw negalima panaudoti operatoriųje Vizualizer.

Kad lėtai pereiti dygsnių seką

1. Spragtelėkite piktogramą *Slow Redraw*, arba **Shift+R**

Atsidaro Slow Redraw dialogas

Pabandykite tai Kad pereiti tikrai piešinio dalį, keliaukite iki taško, nuo kurio norėtumete pradėti Slow Redraw. Plačiau, skaitykite pusl. 35 *kelionė dygsniu seka EasyDesign programoje*.

2. Kad sureguliuoti judėjimo greitį, naudokite slinkties juostą.

3. Pasirinkite reikalingas parinktis

*Hide Before: Paslėpti visas piešinio dalis, esančias iki esamos žymeklio padėties.

*Auto Scroll: Kai didelis piešinys, ekranas automatiškai slenka, kad „siuvinėjamas“ plotas visuomet būtų ekrane.

4. Spragtelėti **Go**.

Piešinys pereinamas ekrane siuvinėjimo seka su pasirinktu greičiu.

5. Spragtelėti **Pause**, **Stop** arba **Back to Start**, kai reikia.

***Pause** daro perėjimo pauzę, leidžiančią jums pradėti iš naujo iš kur pradėjote.

***Stop** sustabdo perėjimą ir sugrąžina į piešinio pradžią.

***Back to Start** išnaujo pradeda perėjimą nuo piešinio pradžios.

Piešinio informacijos peržiūra

DigitizerPro užtikrina informaciją apie piešinius skirtingais būdais. Netgi prieš atidarydami DigitizerPro, jūs galite patikrinti informaciją apie piešinį tiesiogiai iš Windows Explorer. Dialogas *Open* irgi duoda jums svarbią informaciją apie failą. Būklės juosta piešinio lange yra kitas informacijos apie piešinius šaltinis. Spausdinimo peržiūros langas užtikrina pilną informaciją apie piešinį.

Informacijos apie piešinį peržiūra programoje DigitizerPro

DigitizerPro viduje, Svarbią informaciją apie piešinį duoda *Open* dialogas ir taip pat būklės juosta piešinio lange.

Kad peržiūrėti piešinio informaciją DigitizerPro viduje

*Spragtelėkite ant piktogramos *Open*.

Open dialogas parodo ribotą informaciją apie pasirinktus piešinius peržiūros langelyje.

*Kai jūs atidarote piešinį, būklės juostoje pasirodo tokia informacija, kaip bendras dygsnių skaičius.

1) Bendras dygsnių skaičius; 2) Piešinio matmenys; 3) Pasirinkto objekto siūlo spalva;

Piešinių spausdinių peržiūra

Spragtelėkite Print Preview (Standartinėje įrankių juostoje), kad peržiūrėti piešinio spaudinį ant ekrano.

Spausdinio peržiūros lange yra būtiniausia informacija, įskaitant piešinio matmenis, spalvų seką ir bet kokią specialią siuvinėjimo informaciją. Žiūr. taip pat pusl.195 *Piešinių Spausdinimas*.

Kad peržiūrėti piešinio spaudinį

1. Spragtelėkite ant *Print Preview* piktogramos.

Piešinio spaudinys pasirodys peržiūros lange

2. Pareguliuokite viazdą, kaip pageidaujate

*Kad pakeisti orientaciją ant popieriaus, spragtelėkite **Landscape** arba **Portrait**.

*Kad pakeisti rodomą informaciją, spragtelėkite **Options**. Žiūr. taip pat pusl.196 *Spausdinimo parinkčių nustatymas*.

*Kad atspausdinti piešinį, spragtelėkite **Print**.

*Kad uždaryti spausdinimo peržiūros langą, spragtelėkite **Close**.

Pabandykite tai Padidinkite mastelį, kad priartinti piešinį. Dideli piešiniai gali būti rodomi per kelis puslapius.

Vaizdų rodymas ir slėpimas

Naudokite Display Images (View įrankių juostoje), kad parodyti arba paslėpti foną.

Jūs galite parodyti arba laikinai paslėpti bitmaps fonus projektavimo metu. Fonų slėpimas neištrina jų iš piešinio.

Kad parodyti arba paslėpti vaizdus

*Spragtelėkite piktogramą *Display Images* arba paspauskite **D**.

Pasirinkus, fonų vaizdai yra matomi.

*Kad paslėpti vaizdą, spragtelėkite *Display Images* arba paspauskite **D**.

www.Viskassiuvinmui.it

6 skyrius

OBJEKTŲ PASIRINKIMAS

DigitizerPro EasyDesign leidžia įvairiais būdais pasirinkti objektus, kurie sudaro siuvinėjimo piešinius. Jūs galite pasirinkti visus objektus, kad modifikuoti visą piešinį, arba atskirus objektus, kad atlikti tikslesnę modifikaciją.

Šiame skyriuje aprašoma kaip pasirinkti objektus su pasirinkimo įrankiais ir klaviatūra. Čia parodyta, kaip pasirinkti keliaujant per piešinį, ir kaip pasirinkti objektus su tam tikra spalva. EasyEdit programoje jūs taip pat galite pasirinkti atskirus dygšnius. Žr. taip pat 157 pusl. *Dygšnių redagavimas*.

Visų objektų pasirinkimas piešinyje

Įrankis *Select* turi daug reikšmių pasirenkant objektus, įskaitant parodymą ir spragtelėjimą, apribojančio rėmelio pasirinkimą ir – kartu su klavišais **Shift+Tab** – pirmo/paskutinio ir sekančio/ankstesnio objekto pasirinkimą. Jūs galite taip pat pasirinkti visus objektus, kad pakeitimus pritaikyti visam piešiniui.

Kad pasirinkti visus objektus piešinyje

*Pasirinkti *Edit>Select All* arba paspausti **Ctrl+A**

Aplink visą piešinį pasirodis matmenų valdymo „rankenėlės“

*Atšaukti pasirinkimą, paspausti **X** arba **Esc**.

Pasirinkimas, nurodant ir spragtelėjus

Spragtelėti *Select* (Edit įrankių juostoje) ir spragtelėti ant pasirenkamo objekto.

Perspėjimas Paprasčiausias objekto pasirinkimo būdas yra nurodyti ir spragtelėti su pele, kai aktyvuotas *Select* įrankis. Su **Shift** ir **Ctrl** klavišais galite pasirinkti kartotinius objektus.

Kad pasirinkti objektus nurodant ir spragtelėjus

1.Spragtelėti ant *Select* piktogramos

2.Spragtelėti ant objekto, kurį norite pasirinkti.

Kada jūs spragtelėjote ant objekto, aplink jį pasirodis matmenų valdymo rankenėlės. Jūs galite spragtelėti bet kur ant šių pratęsimų ir vilkti objektą.

1)Spragtelėti ant objekto; 2)Laikyti paspaustą Ctrl ir spragtelėti ant antro objekto;

*Kad pasirinkti eilę objektų, pasirenkant, laikyti paspaustą **Shift**.

*Kad pasirinkti kartotinius objektus, pasirenkant, spausti ir laikyti paspaustą **Ctrl**.

Pabandykite tai Kad pasirinkti objektą, kuris yra kito objekto užnugary, padidinkite mastelį ir spragtelėkite ant kontūro. Arba kitaip, patalpinkite žymeklį virš objekto, laikykite paspaudę klavišą **2** ir spragtelėkite kol objektas nebus pasirinktas. Kiekvienas spragtelėjimas parenka sekantį uždengiamą objektą.

Objektų pasirinkimas su ribojančiu rėmeliu

Spragtelėkite *Select* (Edit įrankių juostoje) ir tempkite ribojantį rėmelį aplink objektą, kad jį pasirinkti.

Kai *Select* įrankis yra aktyvuotas, jūs galite pasirinkti objektus velkant ribojantį rėmelį aplink juos.

Kad pasirinkti objektus su ribojančiu rėmeliu

1.Spragtelėti *Select* piktogramą.

2.Vilkite ribojantį rėmelį aplink objektus, kuriuos norite pasirinkti.

Objektai bus pasirinkti, kai jūs atleisite pelės mygtuką

1)Vilkite ribojantį rėmelį aplink objektus

2)Objektai pasirinkti

Pastaba Nebent jie buvo sugrupuoti, tačiau tik tie objektai, kurie pilnai patekė į ribojantį rėmelį, bus pasirinkti, atleidus pelės mygtuką. Žr.taip pat pusl.121 *Objektų grupavimas*.

Objektų eilės pasirinkimas nurodant ir spragtelėjus

Spragtelėti *Select* (Edit įrankių juostoje) kartu su **Shift** klavišu, kad pasirinkti eilę objektų.

Jūs galite pasirinkti eilę objektų, laikant paspaustą klavišą **Shift**, kol jūs spragtelėjote ant pirmo ir paskutinio pasirenkamų objektų.

Kad pasirinkti eilę objektų nurodant ir spragtelėjus

1.Spragtelėkite ant *Select* piktogramos

2.Spragtelėkite ant pirmo objekto iš eilės ir laikykite paspaustą klavišą **Shift**.

3.Spragtelėkite ant paskutinio objekto eilėje.

Visi objektai, išdėstyti pagal siuvinėjimo seką paeiliui nuo pirmo iki paskutinio, yra pasirinkti.

Pastaba Šiam metodui gali padėti piešinio siuvinėjimo sekos žinojimas. Plačiau, skaitykite pusl.35 *Kelionė pagal objektus*.

Objektų pasirinkimas su įrankiu Polygon Select

Spragtelėkite ant Polygon Select (Edit įrankių juostoje), kad pasirinkti objektus su ribojančiu rėmeliu.

Kartais įrankis *Select* neužtikrina tikslaus valdymo. *Polygon Select* įrankis leidžia pasirinkti atskirus objektus brėžiant kontūrą aplink juos. Naudokite *Polygon Select*, kad pasirinkti objektus su ribojančiu rėmeliu.

Kad pasirinkti objektus su Polygon Select

- 1.Spragtelėti ant piktogramos *Polygon Select*.
- 2.Pažymėkite bazinius taškus aplink objektus, kuriuos norėtumėte pasirinkti.
1)Pažymėkite bazinius taškus aplink objektus, kad pasirinkti

Objektai, kuriuos norite pasirinkti turi būti pilnai kontūro viduje.

- 3.Paspausti **Enter**, kad pasirinkti.

Objektų pasirinkimas keliaujant per piešinį

Spragtelėti Select (Edit įrankių juostoje), kad pasirinkti objektus.

Spragtelėti Jump By Object (View įrankių juostoje), kad keliauti pagal objektus.

Spragtelėti Stitch Select While Traveling (View įrankių juostoje), kad pasirinkti objektus keliaujant.

EasyDesign programoje jūs galite pasirinkti objektus keliaudami per piešinį. Kelionė paprastai yra susijusi su siuvinėjimo sekos patikrinimo. Žr.taip pat pusl.158 *Dygsnių pasirinkimas keliaujant*.

Kad pasirinkti objektus keliaujant per piešinį

- 1.Spragtelėkite Jump By Object piktogramą ir keliaukite per piešinį, sustodami prieš pat objektą, kad pasirinkti. Plačiau, pusl.35 *Kelionė pagal objektus*.
1)Sustokite prieš pat pirmą objektą, kurį reikia pasirinkti.

- 2.Spragtelėkite piktogramą *Select*.

- 3.Spragtelėkite piktogramą *Stitch Select While Traveling*.

- 4.Tęskite kelionę per piešinį.

Kelionės metu parenkami objektai

Objektai pasirinkimo metu keičia spalvą

- 5.Pabaigę pasirinkimą, vėl spragtelėkite piktogramą *Stitch Select While Traveling*, kad išjungti šį įrankį.

Pastaba Jeigu objektas jau buvo pasirinktas (pažymėtas), tai jums keliaujant pro jį, jo parinktis automatiškai atšaukiama.

*Kad pasirinkti daugiau objektų, toliau kelionę tęskite nuspaudę klavišą **Ctrl**.

*Jei norite praleisti (nepasirinkti) kurį nors objektą, prieš pat praeinant tokį objektą, atleiskite **Ctrl** klavišą.

Spalvų pasirinkimas keliaujant per piešinį

Spragtelėti Select (Edit įrankių juostoje), kad pasirinkti objektus.

Spragtelėti Jump By Color (View įrankių juostoje), kad keliauti pagal spalvas.

Spragtelėti Stitch Select While Traveling (View įrankių juostoje), kad pasirinkti spalvas keliaujant.

EasyDesign programoje jūs galite pasirinkti spalvas keliaudami per piešinį. Kelionė paprastai susijusi su siuvinėjimo sekos patikrinimu. Žr. taip pat pusl. 158 *Dygsnių pasirinkimas keliaujant*.

Patarimas Vienos spalvos objektus galite pasirinkti panaudojant *View>Show>Selected Color only*. Plačiau, skaitykite pusl. 34 *Piešinių objektų peržiūrėjimas*.

Kad pasirinkti spalvas, keliaujant per piešinį

1. Keliaukite per piešinį, sustodami prieš pat spalvą, kad pasirinkti. Plačiau, skaitykite pusl. 35 *Kelionė pagal objektus*.

2. Spragtelėti Jump By Color piktogramą.

Sustokite prieš pirmą objektą, kurį reikia pasirinkti

3. Spragtelėkite piktogramą *Select*.

4. Spragtelėkite piktogramą *Stitch Select While Traveling*.

5. Tęskite kelionę per piešinį.

Kelionės metu parenkamos spalvos

Objektai pasirinkimo metu keičia spalvą

6. Pabaigę pasirinkimą, vėl spragtelėkite piktogramą *Stitch Select While Traveling*, kad išjungti šį įrankį.

Pastaba Jeigu spalva jau buvo pasirinkta (pažymėta), tai jums keliaujant pro ją, jos parinktis automatiškai atšaukiama.

*Kad pasirinkti daugiau spalvų, toliau kelionę tęskite nuspaudę klavišą **Ctrl**.

*Jei norite praleisti (nepasirinkti) kurią nors spalvą, prieš pat praeinant tokią spalvą, atleiskite **Ctrl** klavišą.

Objektų pasirinkimas ir peržiūra su dialogu Resequene (sekos perrykiavimas)

Naudokite Resequene (Edit įrankių juostoje), kad įjungti arba išjungti Resequene dialogą. Naudokite jį, kad pasirinkti ir peržiūrėti objektus piešinyje.

Resequene dialogas pateikia paeiliui pagal seką išdėliotų suprojektuotų objektų sąrašą, sugrupuotų pagal „spalvų blokus“. Tai nuo režimo nepriklausantis dialogas, kuris pasilieka ant piešinio lango tiek kiek jums reikia ir palengvina objektų pasirinkimą ir jų peržiūrą. Jis sinchronizuotas su piešinio langu, greitai atsinaujina, kai tik atliekate kokius nors pakeitimus su objektais. Paprastai jis patalpintas dešinėje piešinio lango pusėje, bet jūs galite jį nuvilkti į bet kurią vietą ir jeigu reikia, pakeisti jo matmenis.

Pastaba *Resequene* dialogą galite panaudoti objektų užrakinimui ir atrakinimui. Naudokite jį taip pat, kad iškirpti, kopijuoti ir įterpti, taip pat perrykiuoti atšakos objektus. Žr. taip pat pusl. 114 *Siuvinėjimo objektų perrykiavimas*.

Kad pasirinkti ir peržiūrėti objektus su Resequene dialogu

1. Spragtelėti Resequene piktogramą

Atsidaro Resequene dialogas. Jis gali būti patalpintas piešinio lango kairėje arba dešinėje arba nuvilktas į bet kurią vietą.

Spalvos režime, Resequene dialogas parodo kiekvienos spalvos bloko piešinyje atskirą piktogramą suvinėjimo sekos tvarka. Jis taip pat parodo siūlų spalvos kodą kartu su objektų skaičiumi, naudojančių tą spalvą.

2. Spragtelėti **Objects** mygtuką, kad peržiūrėti piešinio objektus.

Dabar Resequene dialogas rodo atskirą piktogramą kiekvienam objektui piešinyje. Taip pat rodomas kiekvieno objekto dygsnių skaičius, objekto tipas ir dygsnio tipas piešinio kūrimo metu.

Pabandykite tai Jūs galite pasiekti tam tikras komandas per popup meniu dialogą, įskaitant užrakinti/atrakinti ir objektų detales.

3.Spragtelėti ant piktogramos, kad pasirinkti spalvos bloką ir/arba individualius objektus.

Kada pasirinktas spalvos blokas, visi jį sudarantys objektai irgi pasirinkti.

*Kad pasirinkti eilę punktų, spragtelėjimo metu laikykite paspaustą **Shift**.

*Kad pasirinkti kartotinius punktus, spragtelėjimo metu laikykite paspaustą **Ctrl**.

*Kad atšaukti visų objektų pasirinkimą, spargtelėkite nuošalėje nuo objektų arba spalvų bloką.

www.Viskassiuvinmui.it

TINKLELIAI IR LANKELIAI

Lankeliai reikalingi medžiagos palaikymui įtemptame būvyje siuvinėjimo su jūsų mašina metu. Jie išleidžiami skirtingų dydžių. JANOME DigitizerPro užtikrina platų standartinių gamyklinių lankelių pasirinkimo diapazoną. Jeigu jūs turite lankelį, kuris nepasirodo sąraše, jūs galite nusistatyti savo vartotojišką lankelį iš eskizo arba pagrįstą standartiniu lankeliu. Parenkami lankeliai su nurodymais, kaip keisti jų dydį ir patalpinti jūsų piešinį, yra parodyti piešinio lange Design Window.

Šiame skyriuje aprašyta kaip DigitizerPro viduje nustatyti tinklelio langelio dydį. Jis taip pat apima lankelių keitimą ir jūsų pačių sukurtų lankelių apibūdinimą. Čia aiškinama, kaip išdalinti piešinius ant MA Hoop, siunčiant į mašiną ir keičiant lankelių fonus.

Tinklelio langelio dydžio nustatymas

Kad nustatyti langelio dydį, naudokite Work Environment (Setup meniu)

Tinklelio linijos yra orientyrai tiksliam siuvinėjimo objektų išdėstymui ir dydžio sureguliuvimui. Reikalui esant, tinklėlį galima įjungti arba išjungti arba pakeisti langelio dydį.

Kad nustatyti tinklelio langelio dydį

1. Pasirinkti *Select>Work Environment*.

Work Environment> atsidaro *Display* lentelė

2. Pažymėti *Display Grid* nustatymo langelį, kad parodyti tinklėlį.

3. Paslenkant slinkties rodyklę, nustatykite tinklelio langelio dydį.

Langelio dydis nurodytas virš slinkties rodyklės.

Pabandykite tai Kad panaudoti šiuos nustatymus, kaip standartą, esamam šablonui, spragtelėkite **Save**.

4. Spragtelėkite **OK**.

Lankelių pasirinkimas

Kai tik sukūrėte naują piešinį, kaip standartas, piešinio lango viduryje pasirodo siuvinėjimo lankelis, atitinkantis mašinoje įstatytą lankelį. Lankelių dydžių diapazonas tenkina plačią piešinių tipų įvairovę. Jūs galite pakeisti lankelio orientaciją ekrane, kad palengvinti dirbą. Žr. taip pat pusl. 28 *Atstumų ekrane matavimas*.

Lankelių keitimas

Kad pakeisti lankelius, naudokite Hoop Type žemyn išsiskleidžiantį sąrašą.

Labai svarbu pasirinkti tinkamą lankelį iki siuvinėjimo. Tačiau kartais prieš siuvinėjimą jūs galite panorėti pakeisti lankelius. Hoop Type išsiskleidžiančio sąrašo valdiklis leidžia jums bet kuriuo metu patvirtinti naudojamą lankelį ir pakeisti jį. Pasirinkite patį mažiausią lankelį iš galimų, kuris tiktų piešiniui. Plačiau, skaitykite pusl. 258 *Palaikomų lankelių tipai*.

Pastaba Kai jūs atidarote tam tikro piešinio pavyzdžius, programinė įranga priima, kad anksčiau sukurti piešiniai pritaikyti lankeliui 126x110 mm dar reikalauja šio dydžio. Jeigu norite peržiūrėti senesnius piešinius ant naujo tipo lankelio, paprasčiausiai pakeiskite jį į kitą ir tada persijunkite atgal į Hoop ST (126x110).

Kad pakeisti lankelius

*Pasirinkite lankelio tipą vienu iš būdų:

*Pasirinkite iš *Hoop Type* išsiskleidusio meniu

*Pasirinkite *Setup>Work Environment* ir lankelį pasirinkite iš Hoop sąrašo

Pabandykite tai Galima pakeisti lankelio fono spalvą. Plačiau, skaitykite pusl.52 *Fonų keitimas*.

Lankelių centravimas

Automatic Centering funkcija užtikrina, kad lankelio centras (arba paslinktame centre senesnio tipo lankeliams – pavyzdžiui, Hoop No.1&30 būtų automatiškai nustatytas esamo piešinio centre arba esamo piešinio lango taške (0,0), kai piešinyje dar nėra dygsnių. Kitu atveju, lankelio centras - arba paslinktas centras senesniems lankeliams – fiksuotas piešinio lango taške (0,0).

Kad centruoti lankelį

1. Atidaryti *Work Environment* dialogą

*Pasirinkti Setup>Work Environment.

*Dešiniu pelės klavišu spragtelėti į piešinio langą, nieko nepasirenkant, ir tada pasirinkti *Work Environment*.

2. Spragtelėti į *Automatic Centering* kontrolinį langelį, esantį *Display tab*.

Lankelių sukiojimas

Naudoti įrankį Rotate Hoop 90° CCW (Edit įrankių juostoje), kad pasukti lankelį 90° kampu bet kuria kryptimi.

Įrankis *Rotate Hoop* palengvina piešinio projektavimą. Prijungtas mechanizmas parodytas ekrane ir spausdiniuose. Tokiu būdu, jūs galite įvertinti piešinio orientaciją lankelio atžvilgiu ir nuspręsti, kaip jį patalpinti. Pasukite naudojamą lankelį vienu iš žemiau aprašytų būdų.

Kad pasukti lankelį

*Spragtelėti *Rotate Hoop 90° CCW/CW* piktogramą.

* Dešiniu pelės klavišu spragtelėti į piešinio langą, nieko nepasirenkant, ir tada pasirinkti *Rotate Hoop>90° Conterclockwise*)- prieš laikrodžio rodyklę- arba *90° Clockwise* - pagal laikrodžio rodyklę.

*Pasirinkti Setup>Environment ir pasirinkti lankelio orientaciją ant Display tab.

Vartotojo lankelio apibrėžimas

Jeigu naudojate tokį lankelį, kurio nėra lankelių sąrašė, jūs galite apibrėžti savo pačių lankelius ir išsaugoti juos vėlesniam naudojimui. Vartotojo lankeliai yra reikalingi kadangi naujesnių lankelių poreikis siuvimo mašinoms atsiranda greičiau negu atsinaujina programinė įranga.

Ši galimybė pagrindinai skiriama ne JANOME mašinų savininkams, kadangi JANOME mašinos aprūpintos pilnu diapazonu fiksuotų lankelių dydžių. DigitizerPro gali apibrėžti arba redaguoti dviejų tipų lankelius – stačiakampius ir ovalinius.

Pastaba Jeigu jūs atidarote JAN failą, kuriame yra vartotojo lankelis neįtrauktas į lankelių sąrašą arba turi tokį patį vardą kaip sąrašas, tačiau skirtingo tipo ir/arba nustatymų, DigitizerPro sukuria naują vartotojo lankelį su tokiomis pat charakteristikomis ir palaiko jį su sistemos generuotu vardu. Jeigu vartotojo lankelis yra einamasis tuo metu kai išsaugojamas piešinys į JEF failą, jūs gausite pranešimą apie klaidą. Toks pat pranešimas gali būti gautas, jeigu pasirinktas JANOME lankelis nebūtų palaikomas tikslinės mašinos.

Kad apibrėžti arba redaguoti vartotojo lankelį

1. Pasirinkti *Setup > Work Environment* arba spragtelėti dešiniu pelės mygtuku Design Window lango viduje ir pasirinkti *Work Environment* iš popup meniu.

Atsidaro *Work Environment > Display* dialogas

2. Pasirinkite pageidaujamą variantą:

***Sukurti lankelį:** Šiuo mygtuku pasiekiamas *Create/Edit Hoop* dialogas, kuris yra naudojamas naujų lankelių sukūrimui ir egzistuojančių redagavimui.

***Redaguoti lankelį:** Pasirinkti lankelį iš *Hoop* sąrašo, ir pradeda veikti mygtukas *Edit Hoop*. Šiuo mygtuku galima pasiekti tą patį dialogą *Create/Edit Hoop*.

***Delete Hoop:** Pasirinkti lankelį iš *Hoop* sąrašo, ir spragtelėti ant klavišo *Delete Hoop*, kad pašalinti jį iš sąrašo. Bus prašoma jūsų patvirtinimo.

Nepriklausomai nuo to ar pasirinksite sukurti ar redaguoti lankelį, atsidarys *Create/Edit Hoop* dialogas.

1) Pasirinkite reikalingą lankelio tipą; 2) Nustatykite lankelio matmenis

3. *Format* panelėje nustatykite reikalingą tipą stačiakampį (rectangle) arba ovalinį (Oval).

4. *Dimensions* panelėje nustatykite reikiamus matmenis.

*Ovaliniam lankeliui nustatykite matmenį *Rectangle Height*, *Total Height* ir *Width*.

*Stačiakampiui lankeliui įveskite *Height* ir *Width*.

Pabandykite tai Jūs galite sukurti ir apvalų lankelį, įvedus „0“ į *Rectangle Height* lauką ir nustačius vienodo dydžio *Width* ir *Total Height*.

Perspėjimas Kad išvengti adatos susidūrimo su lankelio rėmeliu, lankelio matmuo turi atitikti vidinio siuvinėjimo ploto matmenis, ne išorinį lankelio matmenį.

5. Išsaugokite naujo arba redaguoto lankelio duomenis:

*Jeigu išsaugojate modifikuotą lankelį, spragtelėkite ant mygtuko *Save Hoop*.

*Jeigu išsaugojate naujai apibrėžtą lankelį, spragtelėkite ant mygtuko *Save Hoop As* ir dialogo lange įveskite lankelio vardą.

6. Spragtelėkite **Save**.

7. Spragtelėkite **OK**, kad uždaryti *Work Environment* dialogą.

Piešinių siuntimas su MA Hoop lankeliu

Naudokite *Send To Machine* (standartinių įrankių juostoje), kad nusiųsti piešinį į mašiną siuvinėjimui.

DigitizerPro palaiko JANOME MA Hoop. Tai yra dviejų padėčių lankelis, komplekte su mašina, jis praplėčia galimą Janome mašinų siuvinėjimo plotą. Galimų lankelių sąrašas MA Hoop atpažinamas, kaip „Hoop MA (200x280)“. Raudonai ir mėlynai pavaizduoti du siuvinėjimo laukai. Projektuojant piešinį, visi siuvinėjimo objektai turi sutilti vienoje iš dviejų lankelio padėčių. Žr. taip pat pusl. 259 *MA Lankelio palaikymas*.

MA Hoop lankelio funkcionavimas užkraunant ir redaguojant siuvinėjimo piešinius yra tiksliai toks pat kaip ir normalaus stačiakampio lankelio, kurio dydis yra 200x280. Faktas, kad yra du siuvinėjimo laukai, neturi įtakos iki piešinio išsaugojimo ar siuntimo į mašiną. Siunčiant į mašiną, dažniausiai DigitizerPro sukuria tiksliai vieną failą, viename JEF faile išsaugotos dvi lankelio padėties. Tačiau, jeigu prireiktų sugižti prie 1-os lankelio padėties, DigitizerPro sukurs du failus (arba labai retais atvejais daugiau).

Kad nusiųsti piešinį su MA Hoop lankeliu

1. Atidarykite piešinį, kurį reikia nusiųsti į mašiną.

Pasirodys du siuvinėjimo laukai, raudonas ir mėlynas. Projektuojant kiekvienas siuvinėjimo objektas turi pilnai tilpti į vieną iš dviejų lankelio padėčių.

Pastaba Mastelyje 1:1 matmenys pavaizduoti milimetrais. Kitų mastelių languose reikšmės yra proporcingos masteliui.

2. Spragtelėkite *Send to Machine* piktogramą, esančią standartinių įrankių juostoje, arba pasirinkite *Machine>Send Design*.

Jeigu mašina teisingai sujungta, atsidaro dialogas *Send a Design*. Plačiau, žr. pusl. 205 *Piešinių siuntimas ir rašymas*.

3. Spragtelėti **Send** mygtuką.

DigitizerPro nustato ar nėra nei vieno objekto, kuris netilptų pilnai į vieną iš dviejų lankelio padėčių:

*Jeigu yra, jie bus pažymėti *Design Window* lange, ir jūs būsit paprašytas redaguoti piešinį ar ištrinti objektus. Kitu atveju, DigitizerPro nustato kiek išėjimų už ribos.

*Jeigu tiksliai vienas arba du su pirmu viršuje, DigitizerPro sukuria vieną JEF failą, kuriame yra tie „išėjimai“ ir siunčia jį į mašiną.

*Kitu atveju, ji paskaičiuoja kiek iš viso yra tokių išėjimų ir paprašo jūsų atitinkamai veikti. Jeigu jūs sutinkate, ji sukuria daugybinius JEF failus ir siunčia juos į mašiną.

4. Spragtelėkite **OK**.

JEF failų vardai sunumeruoti per brūkšnelį – „My Flower-1.JEF“ ir „My Flower-2.JEF“

Pastaba Kai mašina užkrauna pirmą iš daugybinių JEF failų, ji pirmiausiai siuvinėja viršutinę dalį, tada prašo jūsų paslinkti lankelį į apatinę padėtį. Visuomet laikykite lankelį viršutinėje padėtyje, kai mašina pradeda siuvinėti naują JEF failą, kitaip, jūs tiesiai būsit paprašytas pastumti rėmelį.

Tai gali prireikti tokiais atvejais, kada išėjimų pora turi būti padalinta dėl per didelio dygsnių skaičiaus ar per didelio spalvų pasikeitimo skaičiaus.

Fonų keitimas

Digitizer programoje jūs galite pasirinkti spalvą lankelio viduje, kad prisiderinti prie siuvinėjamos medžiagos. Taip pat galite nustatyti fono spalvą už lankelio ribų, kad sudaryti kontrastą. Arba kitaip, jūs galite pridėti fono medžiagas, pagrįstas pavyzdžiais, patektais kartu su programine įranga. Fonai yra laikomi piešinio detalėmis, todėl išsaugojami kartu su piešiniu.

Fonų spalvos keitimas

Naudokite Work Environment (Setup meniu), kad pakeisti fono spalvą.

Nustatykite spalvą lankelio viduje, kad prisiderinti prie siuvinėjamos medžiagos. Taip pat galite nustatyti fono spalvą už lankelio ribų, kad sudaryti kontrastą. Žr. taip pat pusl. 142 *Darbas su medžiagomis*.

Kad pakeisti fono spalvą

1. Pasirinkite *Setup > Work Environment* arba spragtelėkite dešiniu pelės mygtuku ant Design Window (piešinio langas) ir pasirinkite iš pop up meniu

Pasirinkti *Work Environment*

Atsidaro dialogas *Work Environment*.

Pasirinkite, kad pakeisti foną lankelio viduje ar išorėje

2. Jei jau pasirinkta ne, pasirinkite Colors variantą

3. Pasirinkite *Inside Hoop* (viduj lankelio) arba *Outside Hoop* (už lankelio) reikalingą variantą

*Outside Hoop: Šiuo atveju jūs pasirenkate fono spalvą už lankelio ribų arba, kai lankelis nerodomas, viso piešinio lango.

*Inside Hoop: Šiuo atveju pasirinkta fono spalva taikoma lankelio viduje.

4. Pasirinkite spalvą iš paletės arba sumaišykite savo spalvą. Plačiau, skaitykite žemiau *Savo fono spalvos maišymas*.

5. Spragtelėkite **OK**.

Lankelio vidaus plotas perdažytas

Lankelio išorė perdažyta

Nustatykite lankelio vidaus spalvą, derančią su medžiagos, ant kurios norite siuvinėti, spalva.

Žr. taip pat pusl. 142 *Darbas su medžiagomis*.

Kad pakeisti fono medžiagą

1. Pasirinkti *Setup > Environment* arba spragtelėkite dešiniu pelės mygtuku ant Design Window ir pasirinkite iš pop up meniu. Atsidaro dialogas *Work Environment*

2. Pasirinkite variantą **Fabrics**.

Dialogas pasikeis į tokį:

Spragtelėti, kad pasirinkti pavyzdį

Medžiagų peržiūra

3. Spragtelėkite ant mygtuko **Browse Fabrics** (medžiagų rodyklė)

Select Fabrics dialogas parodo medžiagų pavyzdžių sąrašą, iš kurio galima pasirinkti.

Pabandykite tai Jūs galite pridėti savo pačių medžiagų pavyzdžius į bylą *Fabrics* bet kuriame iš palaikomų formatų. Jūs taip pat galite peržiūrėti kitą bylą savo PK ir pasirinkti failą bet kuriame iš šių formatų. Žr. taip pat pusl. 257 *Palaikomų siuvinėjimo failų formatai*.

4. Pasirinkite medžiagos pavyzdį ir spragtelėkite **Open** arba tiesiog du kartus spragtelėkite ant failo.

Pasirinkta medžiaga bus rodoma lankelio peržiūroje dialoge *Work Environment*.

5. Spragtelėkite **OK**.

Pasirinkta medžiaga dabar bus taikoma visam piešinio langui

Taikoma fono medžiaga

Jūsų pačių fono spalvos maišymas

Naudokite *Work Environment* (Setup meniu), kad sumaišyti naują fono spalvą.

Jūs galite sukurti naują fono spalvą naudoti piešinio lange. Visi nauji piešiniai naudoja standartines spalvas

Kad sumaišyti jūsų pačių fona spalvą

1. Pasirinkti *Setup > Work environment*.

Atsidaro dialogas *Work Environment*.

Spragtelėkite, kad sumaišyti spalvas
Pasirinkite spalvą pakeitimui

2. Pasirinkti spalvos langelį paletėje

3. Spragtelėti **Mix Color** (maišyti spalvas)

Atsidaro dialogas *Color*.

4. Iš bazinių Basic spalvų lentelės pasirinkite spalvą, kuri būtų labiausiai artima jūsų norimai spalvai.

5. Spragtelėkite ir tempkite pele kryžiuokius ant spalvos spektro, kad tiksliai pasiekti reikalingą spalvą.

6. Tempkite slinktį, esančią dešinėje spalvos spektro, kad sureguliuoti spalvos ryškumą.

Dialogo apatiniame dešiniajame kampe pasirodys Hue, Luminosity, ir Saturation (HLS) ir Red, Green ir Blue (RGB) reikšmės. Norėdami tiksliai apibrėžti spalvą, tiesiog įveskite šias reikšmes.

7. Kai jau turite sumaišytą savo spalvą, spragtelėkite **Add to Custom Color** ir po to **OK**.

Pasirinktame spalvos langelyje pasirodys nauja spalva.

Pastaba Nauja spalva yra išsaugojama tik su šiuo piešiniu. Nauji piešiniai naudoja standartines užduotas spalvas.

www.Viskassiuvinmui.it

ELEKTRONINIO GRAFINIO PROJEKTAVIMO PAGRINDAI

EasyDesign programoje jūs sukursite piešinių programas iš bazinių figūrų arba „siuvinėjimo objektų“. Jie yra panašūs į paprastus piešimo objektus, tačiau turi apibrėžtas charakteristikas arba „savybes“, kaip spalvą, dydį, padėtį ir t.t. Jie taip pat turi savybes charakteringas siuvinėjimui, kaip dygsnių tipas ir jų tankis.

Rankinis projektavimas

Šioje dalyje aprašyta, kaip nupiešti figūras, pritaikant pagrindines piešimo priemones. Čia taip pat aiškinama, kaip sureguliuoti piešimo nustatymus, kad gauti geriausius rezultatus. Plačiau, skaitykite pusl.57 *Rankinis projektavimas*.

Užpildomieji dygsniai

Šioje dalyje paaiškinta, kaip objektui parinkti dygsnių tipą, kaip pakeisti dygsnių nustatymus, kad pasiekti geriausių rezultatų. Čia aprašyti užpildomųjų dygsnių tipai, tokie kaip Satin, Weave ir Embossed Fill. Plačiau skaitykite pusl.65 *Užpildomieji dygsniai*.

Siuvinėjimo atspaudai ir motyvai

Šiame skyriuje aprašyta, kaip į jūsų piešinį įterpti atspaudus ir kaip sureguliuoti juos, kad gauti norimus rezultatus. Taip pat paaiškinta kaip sukurti motyvų aibes ir kaip užpildyti piešinį motyvais iš sistemos „bibliotekos“. Plačiau, skaitykite pusl.71 *Siuvinėjimo atspaudai ir motyvai*.

Siūlų spalvos

Šiame skyriuje aprašyta, kaip pasirinkti spalvas iš Color Chart (spalvyno) ir kaip pakeisti fono spalvas lankelio viduje ir /arba išorėje. Plačiau, skaitykite pusl.79 *Siūlų spalvos*.

www.Viskassiuvinmui.it

8 skyrius

RANKINIS ELEKTRONINIŲ PIEŠINIŲ PROJEKTAVIMAS

EasyDesign programoje jūs sukursite piešinių programas iš bazinių figūrų arba „siuvinėjimo objektų“. Siuvinėjimo objektai turi apibrėžtas charakteristikas arba „savybes“, kaip spalvą, dydį, padėtį ir t.t. Jie taip pat turi savybes charakteringas siuvinėjimui, kaip dygsnių tipas ir jų tankis

Jūsų sukurtų objektų charakteriskos apibrėžiamos jums projektuojant, tačiau jos gali būti modifikuojamos bet kuriame etape. Pati svarbiausia savybė, charakteringa siuvinėjimo objektams, yra dygsnių tipas. Skirtingoms figūroms pritaikomi skirtingi dygsnių tipai. Plačiau skaitykite pusl.66 *Užpildomųjų dygsnių pasirinkimas*.

Šioje dalyje aprašyta, kaip nupiešti figūras, pritaikant pagrindines piešimo priemones. Čia taip pat aiškinama, kaip sureguliuoti piešimo nustatymus, kad gauti geriausius rezultatus.

Piešimo būdai

Siuvinėjimo objektų sukūrimo ekrane procesas vadinasi „digitizing“ (elektroninis piešimas). Panašiai, kaip kuriant grafinius piešinius, čia panaudota daugybė „piešimo“ įrankių. Piešimo įrankiai DigitizerPro programoje yra panašūs į paprasto piešimo įrankius, išskyrus, tai kad galutinis rezultatas yra siuvinėjimo objektas daugiau negu paprastas piešinys.

Piešimo būdų pasirinkimas

Naudokite Single Run Line (Digitize įrankių juostoje), kad pagal nupieštą liniją patalpinti viengubus, trigubus, satin arba motyvų aibės dygsnius.

Naudokite Turning Angle Fill (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti Satin, Weave ir Embossed stulpelius su kintamu pločiu ir dygsnių kampu.

Naudokite Border (Digitize įrankių juostoje), kad nupiešti stulpelius arba ribas su fiksuotu pločiu.

Naudokite Parallel Fill (Digitize įrankių juostoje), kad užprogramuoti uždaras figūras su Satin, Weave, Embossed arba Motif užpildymo dygsniais.

Naudokite Parallel Fill Rectangle (Digitize įrankių juostoje), kad užprogramuoti stačiakampius su Satin, Weave, Embossed arba Motif užpildymo dygsniais.

Naudokite Parallel Fill Circle (Digitize įrankių juostoje), kad užprogramuoti apskritimus su Satin, Weave, Embossed arba Motif užpildymo dygsniais.

Skirtingų figūrų arba elementų programavimui yra pritaikyti skirtingi metodai arba „įrankiai“. Programavimo būdai padalinti į dvi stambias kategorijas – kontūrų ir užpildų programavimo būdai. Kontūrų programavimui naudojami Single Run Line būdai. *Turning Angle Fill and Border* naudojami stulpelių formos figūroms, turinčioms skirtingas charakteristikas. *Parallel Fill* labiausiai naudojamas programavimo įrankis, jį galima panaudoti beveik bet kuriai uždarai figūrai.

Baziniai ir kontroliniai taškai EasyDesign programoje.

Kai tik pasirinkote programavimo būdą, galite tuo pačiu būdu, pasižymėdami bazinius taškus išilgai kontūro, programuoti figūras. Bendru atveju, bazinius taškus jums reikia pažymėti ten kur:

- *kreivės kontūras keičia savo išlinkį,
- *kontūras turi kampus
- *kontūras iš tiesios linijos pereina į kreivę.

1)Run Line įrankis; 2)Border įrankis; 3)Parallel Fill įrankis;

Kampo taškui pažymėti visuomet naudokite kairį pelės mygtuką, o dešinį pelės mygtuką naudokite kreivės taškams. Du taškai, pažymėti su kairiu pelės mygtuku, visuomet sujungiami tiesia linija. Trys taškai, pažymėti su dešiniu pelės mygtuku, visuomet sujungiami su kreiva linija. Baziniai taškai, kuriuos jūs pažymėjote programuodami figūrą, tampa pasirenkamų objektų „kontroliniais taškais“. Kontroliniai taškai pasirodo ant objekto kontūro ir naudojami objektų redagavimui arba transformavimui, t.y. figūros formos keitimui, dydžio keitimui, raidžių išdėstymui, įvedimo ir išvedimo taškų keitimui.

Klavišas į kontrolinius taškus.

- =Įvedimo taškas
- =Išvedimo taškas
- =Kampo taškas
- =Kreivės taškas
- =Kampinių dygsnių linija

Daugumą kontrolinių taškų galima pridėti, ištrinti, perkelti arba pakeisti iš kreivės taško į kampinį arba atvirkščiai. Kai kurie kontroliniai taškai turi specifines funkcijas ir todėl jų negalima ištrinti, pavyzdžiui, įvedimo taško atžyma.

Linijų programavimas

Viengubų arba trigubų eilių linijų siuvinėjimui naudokite *Single Line* programavimo įrankį. Šis įrankis paprastai naudojamas prie piešinio pridėti rėmelį.

Patarimas DigitizerPro palengvina paversti linijas į Satin dygsnių rėmelius per *Object Details>Line Stitch* dialogą. Plačiau, skaitykite pusl.60 *Stulpelio pločio ir tankio nustatymas*.

Linijų eilių sukūrimas

Naudokite Single Single Run Line (Digitize įrankių juostoje), kad išilgai programuojamos linijos patalpinti viengubą dygsnių eilę.

Naudokite Triple Single Run Line (Digitize įrankių juostoje), kad išilgai programuojamos linijos patalpinti trigubą dygsnių eilę.

Naudokite Motif Single Run Line (Digitize įrankių juostoje), kad išilgai programuojamos linijos patalpinti motyvų dygsnių eilę.

Linijas iš viengubų arba trigubų siuvinėjimo eilių projektuokite su *Single Run Line* įrankiais. Kurkite objektus naudodami kairius ir dešinius pelės spragtelėjimus, kad atžymėti bazinius taškus kontūro formavimui. Kairiu spragtelėjimu įveskite kampinius taškus, o dešiniu kreivės taškus. Jūs galite pakeisti dygsnio ilgį ir tipą, įėję į *Object Details* dialogo lentelę *Line Stitch*. Prieš projektuodami objektus nustatykite Single Run Line reikšmes, pakeisdami esamas. Plačiau, skaitykite pusl.134 *Esamų objekto detalių nustatymas*.

Kad sukurti viengubos eilės liniją

1.Spragtelėkite piktogramą *Single Run Line*.

2.Nubraižykite linijos figūrą, pažymėdami bazinius taškus.

*Spragtelėkite, kad įvesti kampinius taškus.

*Dešiniu spragtelėjimu įveskite kreivės taškus.

Dešinys spragtelėjimas kreivės taškams

Kairys spragtelėjimas kampiniams taškams

*Brėžiant liniją 15° kampu, laikykite nuspaudę **Ctrl**.

Laikykite paspaudę **Ctrl**, kad brėžti linijas 15° kampu

*Apskritimui, atžymėkite tris taškus su dešiniu spragtelėjimu.

*Ten kur kreivės susijungia su tiesia linija arba su kita kreive, spragtelėkite, kad pažymėti sujungimo tašką.

Pabandykite tai Jeigu jūs padarėte klaidą, paspauskite **Backspace** klavišą, kad ištrinti paskutinį bazinį tašką, tada tęskite braižymą

3.Paspauskite **Enter**, kad užbaigti linijos braižymą.

Viengubos dygsnių eilės linijos tipo keitimas

Single Run Line dygsnių tipą galite pakeisti dialoge *Object Detail*. Jūs galite pasirinkti viengubą arba trigubą eilių liniją. *Single Run Line* patalpina viengubą dygsnių eilutę į braižomą liniją. Triple Run pakartoja kiekvieną dygsnį tris kartus, kad gauti storesnę liniją. Žr.taip pat pusl.73 *Motyvų eilučių sukūrimas*.

Kad nustatyti Single Run Line (viengubų) dygsnių tipą

1.Du kartus spragtelėkite ant *Single Run Line*

Atsidaro *object Details>Line Stitch* dialogas.

Pasirinkti Single Run Line (viengubų) dygsnių tipą.

2.Pasirinkti Single Run Line dygsnių tipą.

3 Spragtelėti **OK**.

Single Run Line (viengubų) dygsnių ilgio nustatymas

Single Run Line dygsnių ilgį reikia nustatyti tokį, kad tiktų projektuojamai figūrai. Kada objektas sudarytas iš tankių kreivių, pasirinkite trumpesnio ilgio dygsnius. Norėdami lėkštesnėms kreivėms sumažinti dygsnių skaičių, padidinkite jų ilgį.

Pastaba Tai galima taikyti tikrai objektams, kurie sukurti su *Single Run Line* braižymo metodais, ir netinka siuvinėjimui Travel arba Underlay eilėmis.

Kad nustatyti Single Run Line (viengubų) dygsnių ilgį

1. Pasirinkti ir du kartus spragtelėti ant *Single Run Line* objekto.
2. Atsidaro dialogas *Object Details>Line Stitch*

3. Į dygsnių ilgio lauką įveskite dygsnio ilgį.

Jeigu linijoje yra tankių aštrių kreivių, sumažinkite dygsnio ilgį, pavyzdžiui iki 1.8 mm, taip, kad dygsniai sektų pagal kreivę.

Pabandykite tai Imituokite rankinį siuvinėjimą, nustatę trieilius dygsnius iki 4.0mm ilgio.
4. Spragtelėkite **OK**.

Fiksuoto storio stulpelių programavimas

Satino kontūrams programuoti naudokite *Border* įrankį. Jis paprastai naudojamas didelių figūrų pakraščių ir kontūrų programavimui. *Border* įrankis naudoja *Satin* dygsnius.

Stulpelių ir pakraščių kūrimas

Naudokite *Border* (Digitize įrankių juostoje), kad programuoti fiksuoto storio stulpelius ir pakraščius.

Fiksuoto storio stulpelius ir pakraščius programuokite su *Border* įrankiu. Sukurkite objektus naudodamiesi kairiu ir dešiniu pelės spragtelėjimais, kad atžymėti bazinius taškus ir suformuoti kontūrą. Kairiu spragtelėjimu įveskite kampinius taškus, o dešiniu – kreivės taškus. Jūs galite palikti kontūrą atvirą arba sukurti pakraštį sujungiant pirmą ir paskutinį bazinius taškus.

Kad sukurti stulpelius ir pakraščius

1. Spragtelėti ant piktogramos *Border*.
2. Suprojektuoti figūrą iš stulpelių, atžymint bazinius taškus.
 - *Kairiu spragtelėjimu įveskite kampų bazinius taškus.
 - *Dešiniu spragtelėjimu įveskite kreivės taškus.

Pabandykite tai Jeigu padarėte klaidą, paspauskite **Backspace**, kad ištrinti paskutinį bazinį tašką, tada tęsti programavimą.

3. Kada pabaigsite linijos projektavimą, tai

- *Paspauskite **Enter**, kad palaikyti paskutinį dygsnį ir patalpinti išėjimo tašką paskutiniame atžymėtame taške arba
- *Paspauskite **Spacebar**, kad praleisti paskutinį dygsnį ir patalpinti išėjimo tašką priešingoje stulpelio pusėje.

Pabandykite tai Kad sukurti kontūrą, „uždarykite“ figūrą įvedant paskutinį bazinį tašką tiksliai ant pirmo taško viršaus. Jeigu taškai nebus tiksliai vienas ant kito, siuvinėjimas nebus glotnus aplink kampą.

Stulpelio pločio ir tankio nustatymas

Pakraščio stulpelių plotį galite tiksliai nustatyti *Object Details* dialoge.

Kad nustatyti stulpelio plotį ir tankį

1. Pasirinkite ir spragtelėkite du kartus ant objekto (Border arba Run).

Atsidaro *Object Details>Line Stitch* dialogas.

Įveskite reikalingą stulpelio plotį

2. *Width* lauke įveskite plotį.

3. Patempkite slinktį, kad nustatyti dygsnių tankį:

*Norėdami sudaryti zigzag efektą, naudokite žemesnį tankį.

*Naudodami ploną siūlą nustatykite didesnį tankį.

4. Spragtelėkite **OK**.

Stulpelių su kintamu pločiu programavimas

Naudokite *Turning Angle Satin Fill* (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti Satin užpildytus stulpelius su kintamu pločiu ir dygsnių kampu.

Naudokite *Turning Angle Weave Fill* (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti Weave užpildytus stulpelius su kintamu pločiu ir dygsnių kampu.

Naudokite *Turning Angle Embossed Fill* (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti Embossed užpildytus stulpelius su kintamu pločiu ir dygsnių kampu.

Kad užprogramuoti stulpelius su kintamu pločiu ir dygsnių kampu, panaudokite *Turning Angle Fill* įrankius. Atžymėtos bazinių taškų poros apibrėžia kontūrą, tuo tarpu linijos jungiančios poras, apibrėžia dygsnių kampus.

Kad užprogramuoti stulpelius su kintamu pločiu

1. Spragtelėti ant piktogramos *Turning Angle Fill*.

2. Sukurkite figūrą, pažymėdami bazinius taškus ant stulpelio priešingų pusių.

*Spragtelėkite, kad įvesti kampinius taškus.

*Dešiniu spragtelėjimu įveskite kreivės taškus.

Pažymėkite porą taškų, kur keičiasi kontūras ir kur norite pakeisti dygsnių kampą.

Dygsniai laipsniškai keičia savo kampą; Dygsniai tarp lygiagrečių dygsnių kampų pasilieka lygiagretūs

Pastaba Kontroliniai taškai poroje negali būti vienodo tipo. Pavyzdžiui, vienas gali būti kampinis taškas, o kitas kreivės.

Pabandykite tai Jeigu suklydote, paspauskite **Backspace**, ištrinti paskutinį bazinį tašką, tada tęsti programavimą.

3. Kada pabaigsite linijos projektavimą, tai

*Paspauskite **Enter**, kad palaikyti paskutinį dygsnį ir patalpinti išėjimo tašką paskutiniame atžymėtame taške arba

*Paspauskite **Spacebar**, kad praleisti paskutinį dygsnį ir patalpinti išėjimo tašką priešingoje stulpelio pusėje.

Pabandykite tai Jeigu sujungiate du stulpelius, praleiskite paskutinį dygsnį pirmajame stulpelyje taip kad išėjimo taškas būtų arti prie sekančio stulpelio įvedimo taško.

Sudėtingų figūrų su fiksuotais dygsnių kampais programavimas

Naudokite *Parallel Satin Fill* (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti uždaras figūras su Satin užpildu.

Naudokite *Parallel Weave Fill* (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti uždaras figūras su Weave užpildu.

Naudokite Parallel Embossed Fill (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti uždaras figūras su Embossed užpildu.

Naudokite Parallel Motif Fill (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti uždaras figūras su Motif užpildu.

Programuojant dideles ir sudėtingas figūras, naudokite *Parallel Fill įrankius*. Su šiuo įrankiu galima programuoti daugumą figūrų. Žr. taip pat pusl. 75 *Motif užpildų kūrimas*.

Kad sukurti Parallel Fill objektus

1. Spragtelėkite ant piktogramos *Parallel Fill*.
2. Programuokite figūros ribas, atžymėdami bazinius taškus aplink figūrą.
 - *Spragtelėkite, kad įvesti kampinius taškus.
 - *Dešiniu spragtelėjimu įveskite kreivės taškus.

Pabandykite tai Kad palengvinti projektavimą būklės juostoje sekite pranešimus. Jeigu suklydote, spauskite **Backspace**, kad ištrinti paskutinį bazinį tašką, tada tęskite darbą.

3. Uždarykite figūrą.

- *Norėdami uždaryti figūrą su tokio pat tipo baziniais taškais – t.y. kampiniais arba kreivės – tiesiog spauskite **Enter**.
- *Norėdami uždaryti figūrą su skirtingo tipo baziniais taškais, ant pirmojo viršaus pažymėkite paskutinį tašką ir Norėdami uždaryti figūrą su tokio pat tipo baziniais taškais – t.y. kampiniais arba kreivės – tiesiog spauskite **Enter**.

Pastaba Pakraščiai neturi persidengti
4. Spauskite **Enter**.

Pastaba Norėdami Parallel Fill objektuose sureguliuoti dygsnių kampus, skaitykite pusl. 128 *Dygsnių kampų reguliavimas*.

Apskritimų programavimas

- Naudokite Parallel Satin Fill: Circle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti apskritimus su Satin užpildu.
- Naudokite Parallel Weave Fill: Circle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti apskritimus su Weave užpildu.
- Naudokite Parallel Embossed Fill: Circle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti apskritimus su Embossed užpildu.

Galite sukurti apskritimus ir ovalus per keletą spragtelėjimų. Su apskritimais ir ovalais galite naudoti bet kurį dygsnių tipą.

Kad sukurti apskritimą ir ovalą

1. Iš Digitize įrankių juostos pasirinkite *Parallel Fill: Circle* būdą.
2. Sukurkite apskritimą.
 - *Spragtelėkite, kad atžymėti apskritimo arba ovalo centrą. Apskritimo išorinė linija sutaps su pelės žymekliu.
 - *Paslinkite pelės žymeklį nuo centro, kol apskritimo dydis nepasieks reikalingo dydžio, tada spragtelėkite, kad atžymėti spindulio bazinį tašką.

Šis taškas taip pat atžymi dygsnių įvedimo tašką. Dygsnių kampas bus statmenas į liniją, jungiančią centrinį tašką ir spindulio bazinį tašką.

*Atleiskite pelės mygtuką.

Kvadratų ir stačiakampių programavimas

Naudokite Parallel Satin Fill: Rectangle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti kvadratus arba stačiakampius su Satin užpildu.

Naudokite Parallel Weave Fill: Rectangle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti kvadratus arba stačiakampius su Weave užpildu.

Naudokite Parallel Embossed Fill: Rectangle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti kvadratus arba stačiakampius su Embossed užpildu.

Naudokite Parallel Motif Fill: Rectangle (Digitize įrankių juostoje), kad sukurti kvadratus arba stačiakampius su Motif užpildu.

Galite sukurti kvadratus ir stačiakampius per keletą spragtelėjimų. Su kvadratais ir stačiakampiais galite naudoti bet kokius užpildymo dygsnius. Žr. taip pat pusl. 75 *Motyvų užpildų sukūrimas*.

Kad sukurti kvadratus ir stačiakampius

1. Spragtelėkite ant piktogramos *Parallel Fill Rectangle*

2. Sukurkite kvadratą ar stačiakampį

*Spragtelėkite, kad pažymėti stačiakampio kampą.

*Tempkite pelės žymeklį, kol stačiakampio forma nepasieks reikiamo dydžio.

*Atleiskite pelės mygtuką.

*Kad sukurti kvadratą, laikykite paspaustą klavišą **Ctrl**, kol tempsite žymeklį.

www.Viskassiuvinmui.it

UŽPILDYMO DYGSNIAI

Visi siuvinėjimo objektai DigitizerPro programoje susideda iš apibrėžiančio komplekto nustatymų arba „reikšmių“. Reikšmės, išsaugotos kartu su objektu, tampa jo „savybėmis“. Visi objektai turi tam tikras savybes, bendros, tokios kaip, dydis ir padėtis. Yra kitos, specifinės objekto savybės, kurios priklauso nuo objekto tipo.

Svarbiausia visų siuvinėjimo objektų savybė yra dygsnių tipas.

Dygsnių savybės apibrėžiamos jums programuojant, tačiau jos gali būti keičiamos bet kuriame etape. Objekto programavimo metu konkrečiam metodui jūs galite priimti standartinius nustatymus arba pritaikyti naujus. Standartiniai nustatymai yra saugomi piešinio šablone. Plačiau, skaitykite pusl.133 *Objektų Detalės ir Šablonai*.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip objektui parinkti dygsnių tipą taip pat kaip pakeisti dygsnių nustatymus, kad pasiekti geriausių rezultatų. Čia aprašyti Satin, Weave ir Embossed užpildymo dygsnių tipai.

Užpildymo dygsnių pasirinkimas

Skirtingiems objektams tinka skirtingo tipo dygsniai. Projektuojant objektą naudojami tokie dygsniai, kokie buvo parinkti veikiančiam programavimo metodui. Tačiau dygsnių tipą jūs galite pakeisti bet kuriuo metu. Jūs taip pat galite iš anksto prieš projektuojant užsiduoti dygsnio tipą kaip „veikiantį“. Plačiau, skaitykite pusl. 134 *Veikiančių objekto detalių nustatymas*.

Kad pasirinkti užpildymo dygsnius

1. Du kartus spragtelėkite ant pasirinkto objekto(ų), kurių dygsnių tipą norite keisti.

Atsidaro dialogas *Object Details>Fill Stitch*

2. Pasirinkite užpildymo dygsnių tipą:

*Satin Fill: gerai tinka siuvinėti siaurus stulpelius ir figūras. Plačiau, skaitykite pusl. 66 *Satin užpildymo sukūrimas*.

*Weave Fill: susideda iš dygsnių eilučių ir tinka didelių netaisyklingų figūrų užpildymui. Plačiau skaitykite pusl. 67 *Weave užpildymo sukūrimas*.

*Embossed Fill: tinka didelių plotų su unikaliais meniniais efektais užpildymui. Plačiau skaitykite pusl. 67 *Weave užpildymo sukūrimas*.

3. Spragtelėkite **OK**.

Satin užpildymo sukūrimas

Satin dygsniai gerai tinka siauriems stulpeliams ir figūroms, kur kiekvieno dygsnio ilgis formuoja stulpelio plotį. Satin dygsniai yra visuomet beveik lygiagretūs, kas antras dygsnis nežymiai pakreiptas. Kadangi užpildymo viduje nėra adatos dūrių, tai Satin dygsniai sukuria žvilgantį aukštos kokybės efektą.

Objektų su Satin užpildymu sukūrimas

Sukurkite objektą su tokiomis procedūromis. Jeigu Satin figūra yra plati, tai kažkiek dygsnių gali viršyti maksimalaus dygsnio, kurį siuvimo mašina pajėgi atgaminti, dydį. Kada įjungtas nustatymas AutoSplit, EasyDesign padalina bet kurį ilgą dygsnį į trumpesnius. Programa taip pat atsitiktinai paskirsto adatos dūrius, kad jie figūros viduje neformuotų linijos.

Kad sukurti objektus su Satin užpildymu.

1. Kai objektas dar nepasirinktas, spragtelėti ant piktogramos *Object Details*.

Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

1) Pasirinkti Satin Fill

2) Įjungti AutoSplit

2. Pasirinkti Satin Fill.

3. Sukurti objektą, pasinaudojant vienu iš įrankių *Border* arba *Turning Angle Fill*.

AutoSplit išjungtas

AutoSplit įjungtas

Pastaba AutoSplit funkciją galite įjungti visų tipų Satin objektams. Pagal standartą ji išjungta.

Satin dygsnių intervalo reguliavimas

Dygsnių intervalas tai yra atstumas milimetrais tarp dviejų adatų dūrių toje pačioje stulpelio pusėje. Kur stulpelis yra siauras dygsniai yra glaudesni, todėl reikia mažiau dygsnių, kad uždengti medžiagą. Kur stulpelis yra labai siauras, ten reikia, kad dygsniai būtų ne tokie glaudūs, kadangi per dažni adatos dūriai gali pažeisti medžiagą.

Pakeiskite dygsnių tankį Satin užpildyme, tempiant slinktį dialoge *Object Details*. Kuo didesnis intervalas tuo mažesnis tankis. Kuo mažesnis intervalas, tuo didesnis tankis.

Kad sureguliuoti Satin dygsnių tankį

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Satin objekto.
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Paslinkti, kad nustatyti dygsnių tankį

2. Paslinkite slinktį, kad sureguliuoti dygsnių tankį:

*Kad padidinti dygsnių tankį, paslinkite slinktį į dešinę

*Kad sumažinti dygsnių tankį, retesniai siuvinėjimui, slinktį paslinkite į kairę

3. Spragtelėkite **OK**.

Weave užpildymo sukūrimas

Weave Fill užpildymas susideda iš dygsnių eilių, ir jis yra tinkamas didelių netaisyklingų figūrų užpildymui.. Dygsniai pratiesiami eilutėse pirmyn ir atgal skersai figūros. Eilutės gali būti lygiagrečios arba truputį pasuktos. Kiekvienoje eilutėje naudojami dygsnių poslinkiai, kad išvengtų horizontalių dalijimo linijų.

Dygsnių tankį Weave Fill užpildymo objektuose galite kontroliuoti, reguliuodami piešinį, dygsnių intervalą ir ilgį.

Objektų su Weave Fill užpildymu sukūrimas

Objektų su Weave Fill užpildymu sukūrimo procedūra:

Kad sukurti objektą su Weave Fill užpildymu

1. Neesant pasirinktų objektų, spragtelėkite ant piktogramos *Object Details*.
Pasirodo *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

2. Pasirinkti Weave Fill

3. Sukurti objektą su Parallel Fill arba Turning Angle Fill įrankiais.

Weave Fill pavyzdžių pasirinkimas

Jūs galite pasirinkti daugelį *Weave Fill* pavyzdžių. Bendrai, geriausius rezultatus duotų standartinis dydis ir intervalas, tačiau jums gali prireikti pakeisti dygsnių kampą.

Kad pasirinkti Weave Fill pavyzdį

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Weave Fill objekto.
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

2. Spragtelėkite langelyje su rodyklėmis, kad peržiūrėti pavyzdžių sąrašą arba tiesiog į lauką įveskite pavyzdžio numerį.

3. Spragtelėkite **OK**.

Weave Fill dygsnių intervalo reguliavimas

Weave Fill užpildymui dygsnių tankis apsprendžiamas atstumu tarp dygsnių eilučių. Intervalo nustatymas yra atstumas tarp dviejų tiesioginės krypties eilučių.

Kad sureguliuoti Weave Fill dygsnių intervalą

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Weave Fill objekto.
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Dygsnių intervalo reguliavimas

2. Stitch Spacing lauke įveskite naują intervalo reikšmę.

Ši reikšmė yra atstumas tarp dviejų tiesioginės krypties dygsnių eilučių.

*Kad padidinti tankį, įveskite mažesnę reikšmę.

*Kad sumažinti tankį, įveskite didesnę reikšmę.

3. Spragtelėkite **OK**.

Dygsnių intervalas 0.4 mm

Dygsnių intervalas 0.8 mm

Weave Fill dygsnių ilgio reguliavimas

Nurodykite Weave Fill objektams generuojamų dygsnių ilgį. Dygsnių ilgis Weave Fill užpildymuose kinta nežymiai, taip užtikrinama, kad figūros kraštuose nebūtų generuojami maži dygsniai.

Kad sureguliuoti Weave Fill dygsnių ilgį

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Weave Fill objekto.

Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Dygsnių ilgio reguliavimas

2. Stitch Length lauke įveskite jums reikalingą dygsnių ilgį.

3. Spragtelėkite **OK**.

Ilgis: 2.5 mm

Ilgis: 4.5 mm

Minimalus dygsnis: 0.4 mm

Minimalus dygsnis: 0.4 mm

Embossed užpildymų sukūrimas

Embossed Fill yra dekoratyvinių dygsnių tipas. Naudokite juos, kad užpildyti didelius plotus su unikaliais meniniais efektais, išlaikant vientiso siuvinėjimo lauko vaizdą.

Embossed Fill adatų dūriai formuoja plytelių raštą. Raštas kartojamas pagal tinklėlį. Jūs galite pakeisti dygsnių reikšmes, kad suteikti netgi didesnes variacijas.

Užpildymų su Embossed Fill sukūrimas

Sukurkite Embossed Fill objektus:

Kad sukurti užpildymus su Embossed Fill

1. Nesant pasirinktų objektų, spragtelėkite ant piktogramos *Object Details*.

Pasirodo *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Pasirinkti Embossed Fill

2. Pasirinkite *Embossed Fill*

3. Sukurkite objektą su įrankiu **Parallel Fill** arba **Turning Angle Fill**.

Įjunkite *Vizualizer* arba peržiūrėkite *Display Needle Points*, kad pamatyti Embossed Fill efektą.

Embossed Fill pavyzdžio pasirinkimas

Jūs galite pasirinkti daugelį Embossed Fill pavyzdžių. Bendrai, geriausius rezultatus suteikia standartiniai dydžiai ir intervalai, tačiau jums gali prireikti pakeisti dygsnių kampą.

Kad pasirinkti Embossed Fill pavyzdį

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Embossed Fill objekto.

Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

2. Iš pavyzdžių *Patern* sąrašo pasirinkite reikiamą pavyzdį.
Pasirodys pavyzdžio bendras vaizdas.
3. Spragtelėkite **OK**.

Embossed Fill dydžio reguliavimas

Galite pakeisti pavyzdžio dydį, kad išgauti skirtingų efektų.

Kad pakeisti Embossed Fill dydį

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Embossed Fill objekto.
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Pavyzdžio dydžio reguliavimas

2. Size lauke įveskite jums reikalingą dydžio reikšmę.
3. Spragtelėkite **OK**.

Embossed Fill intervalo reguliavimas

Embossed Fill intervalo nustatymas reiškia atstumą tarp dviejų fragmentų. Jūs galite pakeisti horizontalų (X) ir vertikalų (Y) intervalus tarp pasikartojančių fragmentų.

Kad nustatyti Embossed Fill intervalus

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Embossed Fill objekto.
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch* dialogas.

Pavyzdžio fragmentų intervalo reguliavimas

2. *Spacing* lauke įveskite naują intervalo dydžio reikšmę. Ši reikšmė yra atstumas tarp dviejų tiesioginės krypties fragmentų eilučių X yra horizontalus, o Y vertikalus intervalas.

*Kad padidinti intervalą, įveskite didesnę reikšmę

*Kad sumažinti intervalą, įveskite mažesnę reikšmę.

3. Spragtelėkite **OK**.

Embossed Fill dygsnių kampo reguliavimas

Kad išgauti geriausių rezultatų, galite pakeisti dygsnių kampą.

Kad sureguliuoti Embossed Fill dygsnių kampą

1. Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant Embossed Fill objekto.
Atsidaro *Object Details > Fill Stitch* dialogas.

Fragmento orientacijos reguliavimas

2. *Rotate* lauke įveskite jums reikalingą posūkio kampą.
3. Spragtelėkite **OK**.

Posūkio kampas 0° Posūkio kampas 90°

ATSPAUDŲ IR MOTYVŲ SIUVINĖJIMAS

Siuvinėjimo atspaudai yra paruošti piešinio elementai. Bendrai, jie susideda iš vieno arba daugiau paprastų objektų, paruoštų siuvinėjimui Run ir/arba Satin dygsniais. Panaudokite siuvinėjimo atspaudus ant savo pačių piešinių kaip dekoratyvius elementus. DigitizerPro taip pat užtikrina siuvinėjimo motyvų biblioteką, pastaruosius galima susieti kartu, kad sukurti ornamentines serijas ir užpildymus.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip įterpti atspaudus į jūsų piešinį ir kaip juos suderinti, kad gauti geriausią norimą rezultatą. Jame taip pat aiškinama kaip sukurti motyvų serijas ir užpildymus, naudojantis motyvų vidine biblioteka.

Darbas su siuvinėjimo atspaudais

Embroidery Gallery (siuvinėjimo pavyzdžių galerėja) užtikrina paruoštą darbui piešinių atspaudų (štapų) kolekciją. Jų yra didelis pasirinkimas. Įdėjus atspaudą į jūsų piešinį, jį galima redaguoti, keisti jo dydį ir formą. Juos taip pat galima naudoti motyvų serijose ir užpildymuose.

Pastaba Pilną pavyzdžių katalogą rasite *Atspaudų, motyvų ir apvadų pavyzdžiai*.

Atspaudų pasirinkimas ir įkėlimas

Naudokite Embroidery Gallery (Digitize įrankių juostoje), kad pavyzdžius (atspaudus) įterpti į piešinį.

Siuvinėjimo atspaudai yra siuvinėjimui paruošti piešinio elementai, pavyzdžiui, širdelės, lapai arba geometrinės figūros. Naudokite juos, kad savo piešiniuose sukurti dekoratyvius efektus. Įkėlę atspaudą į savo piešinį, galite jį pasukti kitu kampu, pakeisti dydį arba sukurti veidrodinį jo vaizdą, galite jį redaguoti kaip bet koki kitą objektą.

Pastaba Jeigu atspaudas susideda iš dviejų arba daugiau objektų, pastarieji automatiškai sudaro grupę, atspaudą įdėjus į piešinį.

Kad pasirinkti ir įdėti atspaudus

1. Spragtelėti ant *Embroidery Gallery* piktogramos.
Atsidaro *Embroidery Gallery* dialogas

2. Pasirinkti atspaudą

3. Spragtelėti **OK**.

4. Perkelkite žymeklį į pageidaujamą vietą, kur norite įkelti atspaudą, ir spragtelėkite pelę, kad pažymėti įkėlimo (*anchor*) tašką.

5. Perkelti pelės žymeklį į orientavimo (*guide*) tašką.

6. Slankioti pelės žymeklį, kol atspaudas neužims jums norimos padėties, tada vėl spragtelėkite, kad pažymėti orientavimo tašką.

7. Paspausti **Enter**.

Spragtelėkite ant orientavimo taško

8. Pakartokite, jei vėl norite įkelti atspaudą.

Pakartokite, kad įkelti

Įkėlimo metu galite atspaudus pasukti. Plačiau skaitykite pusl. 72 *Atspaudų sukiojimas, apvertimas, mastelio keitimas*.

9. Kad baigti, spausti **Esc**.

Pastaba Kiekvienas atspaudas apdorojamas kaip atskiras objektas. Norint redaguoti atskirą atspaudą dalį, reikia atspaudą išgrupuoti.

Išgrupuotas atspaudas, kad panaudoti dalimis

Sukimas, apvertimas ir mastelio keitimas

Atspaudus galite pasukti, apversti, pakeisti mastelį, įkeliant juos į piešinį, naudojantis klaviatūra ir pele. Tai galite atlikti ir vėliau, kaip ir su bet kuriuo iš objektų.

Kad pasukti, apversti, ir pakeisti mastelį

1. Pasirinkti atspaudą įkėlimui. Plačiau žr. pusl. 71 *Atspaudų pasirinkimas ir įkėlimas*.

2. Nustatyti pelės žymeklį į padėtį, kurioje norite įkelti atspaudą, ir spragtelėkite, kad atžymėti įkėlimo tašką. Atspaudas susiejamas su pelės žymekliu. Kai tik paslenkate pelės žymeklį, atspaudas sukasi aplink pažymėtą įkėlimo tašką.

3. Pasukite atspaudą su pele

*Pasukite atspaudą, veddami pelės žymeklį, kai tik pasieksite tinkamą kampą, spragtelėkite. Laikykite paspaustą **Ctrl** klavišą, kad fiksuoti posūko kampą.

Tempkite atspaudą, kad jį pasukti

Pasuktas atspaudas

*Kad apversti atspaudą, spragtelėkite dešiniu pelės mygtuku

Dešiniu spragtelėjimu apverskite atspaudą
Atspaudas apverstas

*Norėdami pakeisti mastelį, spauskite **Shift**. Traukite žymeklį, kol atspaudas netaps reikiamo dydžio, tada vėl spragtelėkite.

Laikykite paspaustą **Shift**, kad pakeisti mastelį

Atspauda mastelis pakeistas

4.Spauskite **Enter**.

5.Norėdami vėl įkelti atspaudą, pakartokite.

Pabandykite tai Apverčiant ir keičiant mastelį, prieš kairį arba dešinį spragtelėjimą, įsitikinkite, kad atspaudas yra pasuktas reikalingu kampu.

6.Spauskite **Esc**, kad išeiti.

Mastelio keitimas iki tikslų matmenų

Užpildyme galite tiksliai nustatyti atspauda matmenis.

Kad pakeisti mastelį iki tikslų matmenų

1.Pasirinkite ir du kartus spragtelėkite ant atspauda objekto.

Atsidaro *Object Details* dialogas.

2.Pasirinkite *Dimensions* lentelę.

Įveskite naują atspauda plotį ir aukštį

3.Į *Dimensions* lentelę įveskite naujus atspauda matmenis milimetrais arba procentus nuo originalo.

Matmenys sureguliuoti

4.Spragtelėti **OK**.

Motyvų serijų sukūrimas

Motif Run (motyvų serija) yra įvedimo būdas, kuris sukuria motyvų pasikartojimą pagal programuojamą liniją. Galite sukurti dekoratyvius rėmelius, panaudojant bet kokius iš sąrašo pasirinktus motyvus. Galite pakeisti posūkio kampą, orientaciją ir mastelį, pakeisti intervalą tarp motyvų.

Motyvų serijos objekto sukūrimas

Naudokite *Motif Run Line* (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti motyvų virtualią išilgai projektuojamos linijos.

Naudokite *Motif Run* įrankį, kad sukurti motyvų virtualią pagal projektuojamą liniją. Motyvus galite pasirinkti prieš ir po linijos projektavimo. Galite taip pat sureguliuoti matmenis ir intervalą.

Kad sukurti Motyvų serijos objektą

1.Pasirinkti piktogramą *Motif Run*.

2.Baziniais taškais sukurti liniją, pagal kurią norėsite matyti motyvus.

*Kairiu spragtelėjimu padėkite kampinį tašką

*Dešiniu spragtelėjimu padėkite kreivės tašką.

3. Suprojektavę liniją, paspauskite **Enter**.

Prie jūsų žymeklio prisijungs veikiančių motyvų kontūras.

Pakeiskite motyvų kontūro matmenis pagal mastelį

*Norėdami naudoti motyvų originalų dydį ir orientaciją, spauskite **Enter**.

*Norėdami pakeisti motyvų mastelį, patempkite pelės žymeklį, kol motyvas netaps reikiamo dydžio, spragtelėkite ir po to paspauskite **Enter**.

Motyvo pasirinkimas motyvų serijoms

Naudokite Motif Run (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti motyvų virtinę pagal suprojektuotą liniją.

Motyvą galite pasirinkti prieš arba po motyvų serijos projektavimo. Jeigu naudosite *Motif Run*, nepasirinkę motyvo, bus panaudotas standartinis motyvas. Norėdami pakeisti motyvą po projektavimo, panaudokite *Object Details* dialogą, kaip čia aprašyta.

Pastaba Pilną pavyzdžių katalogą galite surasti *Atspaudų, motyvų ir apvadų pavyzdžiai*.

Kad pasirinkti motyvą motyvų serijai

1. Du kartus spragtelėkite ant *Motif Run* objekto

Atsidaro *Object Details>Line Stitch>Motif Run* dialogas

2. Pasirinkti pavyzdį iš išsiskleidusio sąrašo.

3. Spragtelėkite **OK**.

Pasirinktas Motif Run objektas atnaujinamas su naujai pasirinktu motyvu.

Pabandykite tai Pasirinkite motyvą, kai dar Motif Run objektas nepasirenktas, ir spragtelėkite **OK**, kad pasirinktas motyvas būtų veikiantis.

Motyvo dydžio ir intervalo reguliavimas motyvo serijoje

Naudokite Motif Run Line (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti motyvų virtinę pagal suprojektuotą liniją.

Per *Motif Run* dialoge *Object Details* nustatykite tikslus motyvo matmenis ir intervalą prieš arba po projektavimo.

Kad sureguliuoti motyvo dydį ir intervalą motyvo serijoje.

1. Du kartus spragtelėkite ant *Motif Run* objekto

Atsidaro *Object Details>Line Stitch>Motif Run* dialogas

Sureguliuoti dydį ir intervalą

2. Pakeiskite motyvo dydį, kad pritaikyti jį motyvų serijos masteliui.

3. Spragtelėti **OK**.

Pasirinktas Motif Run objektas atnaujinamas su naujai pasirinktu motyvu

Pabandykite tai Motyvų mastelį galite sureguliuoti taip pat projektuodami patį Motif Run objektą. Plačiau, skaitykite pusl. 73 *Motif Run objektų sukūrimas*.

4. Į Spacing lauką įveskite atstumo tarp pasikartojančių motyvų reikšmę.

Jeigu motyvai tiksliai neatitinka suprojektuotai linijai, EasyDesign programa tiksliai sureguliuoja intervalą.

Pabandykite tai Galite taip pat pakeisti kontūro formą, kad tiksliai pasiekti reikalingą intervalą. Žr. plačiau *Motif Run objektų formos keitimas*.

Motif Run objektų formos keitimas.

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankių juostoje), kad parodyti pasirinkto objekto kontrolinius taškus.

Motif Run objektų formos keitimas vyksta tokiu pat būdu, kaip ir raidinių objektų. Žr. taip pat pusl. 179 *Orientacijos reguliavimas*.

Kad pakeisti Motif Run Formą

1. Pasirinkite Motif Run objektą ir spragtelėkite ant *Reshape* piktogramos
Aplink motyvą pasirodo kontroliniai taškai.

2. Reikiamai sureguliuokite kontūrą ir motyvų intervalus:

*Pakeiskite padėtį ir/arba pakeiskite mazgų nuo kampo iki kreivės formą

*Pridėkite arba ištrinkite mazgus

*Spragtelėkite ir tempkite atskirus motyvus, kad sureguliuoti intervalus.

Tempiti, kad paslinkti motyvą.

Tempiti, kad proporcingai pakeisti objekto mastelį

Kairys/dešinys spragtelėjimas, kad
Pridėti formos pakeitimo mazgą

Pasirinkti ir paspausti **Spacebar**, kad pesijungti tarp
kampinių ir kreivių formos pakeitimo mazgų

3. Tempkite proporcingaus formos keitimo „rankenėlę“, kad proporcingai pakeisti objekto mastelį.

4. Spauskite **Esc**, kad užbaigti.

Užpildymų motyvais sukūrimas

Motif Fill yra dekoratyvus siuvinėjimas, naudojamas uždarų objektų užpildymui. Fragmentai yra kartojami lygiagrečiose eilutėse, kad užpildyti figūrą. Galite fragmentų išdėstymo schemą sukurti ekrane arba reguliuojant objektų detales.

Motif Fill objektų sukūrimas

Naudokite Parallel Motif Fill (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti užpildymą motyvais, panaudojant veikiančius nustatymus.

Naudokite Parallel Motif Fill: Rectaangle (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti stačiakampes figūras, užpildytas motyvais, panaudojant veikiančius nustatymus.

Suprojektuokite Parallel Fill objektus su *Parallel Motif Fill* įrankiu, panaudojant veikiančius nustatymus. Arba pritaikykite tai egzistuojančiam Parallel Fill objektui. Galite pasirinkti fragmentus, sureguliuoti nustatymus arba pakeisti išdėstymo schemą bet kada, prieš arba po projektavimo.

Pastaba Dygsnių kampas neturi įtakos į motyvų išdėstymą.

Kad sukurti Motif Fill objektą

1.Pasirinkite *Parallel Motif Fill* įrankį ir sukurkite objektą. Kai tik įėjimo iš išėjimo taškai bus įvesti, bus generuojami Motif Fill dygsniai, panaudojant veikiančius nustatymus. Žr.taip pat pusl.61 *Sudėtingų figūrų su fiksuotais dygsnių kampais projektavimas*.

2.Du kartus spragtelėkite ant Motif Fill objekto
Atsidaro *Object Details>Fill Stitch>Motif Fill* dialogas.

3.Spragtelėkite **Select**, kad pakeisti fragmento nustatymus reikalingais. Žr. žemiau *Motyvų užpildymų nustatymų reguliavimas*.

4.Pasirinkite iš išsiskleidusio sąrašo fragmentą ir spragtelėkite **OK**.

Pasirinktas Motif Fill objektas atnaujintas

Pabandykite tai Pasirinkite motyvą, dar nepasirinkus objekto ir spragtelėkite **OK**, kad pasirinktas motyvas būtų veikiantis.

Motyvų užpildymų nustatymų reguliavimas

Galite įkelti motyvų užpildą prie jų originalaus dydžio ir intervalo ir tada vėliau sureguliuoti nustatymus. Taip pat, įkeliant fragmentus, galite nustatyti tikslų jų dydį ir intervalus. Intervalas tai yra atstumas tarp pasikartojančių fragmentų.

Patarimas *Blackwork* gavęs pavadinimą iš juodo šilkinio siūlo, kurį tradiciškai naudoja šios formos siuvinėjimui. Naudokite specialų *Blackwork Fill* fragmentų rinkinį, kad sukurti įdomius ornamentus arba geometrinius raštus.

Kad sureguliuoti motyvų užpildymų nustatymus

1.Du kartus spragtelėkite ant Motif Fill objekto.

Atsidaro *Object Properties>Fill Stitch* dialogas su veikiančiu fragmentu ankstesnėje lentelėje.

Motyvo dydžio reguliavimas

Motyvo intervalo reguliavimas

2.Spragtelėkite **Select**, kad pakeisti fragmentų rinkinius į reikalingus.

Atsidaro *Select Motif* dialogas.

Pasirinkti motyvą

3. Pasirinkti reikalingą motyvų rinkinį iš **Symbol Set** skleistinės – pavyzdžiui, Black Work.
4. Pasirinkti fragmentą iš bibliotekos ir spragtelėti **Make Current** (padaryti veikiančiu).
5. Nustatyti reikalingas Size (X) ir/arba Size (Y) reikšmes, kad užduoti motyvo plotį ir aukštį.

6. Sureguliuoti reikalingus intervalus Spacing (X) ir/arba Spacing (Y), kad nustatyti intervalus tarp motyvų.

Pabandykite tai Preview panelė reaguoja į bet kurį reguliavimą SizeX, SizeY, SpacingX ir SpacingY laukuose, tokiu būdu jūs galite matyti naujai pakeistas figūras

7. Spragtelėkite **OK**.

Projektuojamas objektas užsipildis pasirinktais motyvais, pritaikant veikiančius nustatymus.

Pastaba Jeigu didesnė motyvo pusė atsidurtų už ribos, jis bus nukirptas pagal ribą.

Motyvų užpildo išdėstymas ekrane

Naudokite Parallel Motif Fill (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti užpildymą motyvais, panaudojant veikiančius nustatymus.

Naudokite Parallel Motif Fill: Rectaangle (Digitize įrankiu juostoje), kad sukurti stačiakampes figūras, užpildytas motyvais, panaudojant veikiančius nustatymus.

Išdėstykite motyvus ekrane, panaudojant „orientacinius motyvus“, kad pakeisti mastelį, intervalą, transformuoti ir paslinkti visą motyvų užpildymą. Yra trys mėlyni orientaciniai motyvai. Kiti pavyzdiniai motyvai pasirodo geltona spalva. Kiekvienas orientacinis motyvas leidžia jums keisti įvairius išdėstymo elementus. Kada keičiate orientacinį motyvą, visi motyvai pasikeičia atitinkamai.

Patarimas Motif Fill objektų padėtį, dydį ir orientaciją taip pat galite pakeisti perkeliant, keičiant mastelį ir transformuojant juos kaip jūs atliekate tai su bet kuriuo objektu. Plačiau, žr. pusl. 119 *Objektų tvarkymas ir transformavimas*.

Kad išdėstyti ekrane motyvų užpildymą

1. Sukurkite Motif Fill objektą iš eskizo arba du kartus spragtelėkite ant egzistuojančio. Žr. pusl. 76 *Motif Fill objektų sukūrimas*.

Atsidaro *Object Details > Fill Stitch > Motif Fill* dialogas.

Spragtelėti, kad išdėstyti

2. Spragtelėti, kad išdėstyti

Piešinio lange pasirodo pavyzdiniai ir orientaciniai motyvai. Jums pakeitus orientacinį motyvą, visi motyvai užpildyme pasikeis atitinkamai.

Padidinkite mastelį, kad pasirinkti teisingą orientacinį motyvą

3. Padidinkite mastelį ir sureguliuokite orientacinius motyvus, kad pasiekti norimą efektą.

*Naudokite viršutinį orientacinį motyvą, kad pakeisti eilučių intervalą, eilučių poslinkį ir kad pakeisti motyvų mastelį.

*Vidurinį orientacinį motyvą naudokite, kad perkelti, pasukti, pakreipti motyvus ir pakeisti motyvų mastelį.

*Kraštinį orientacinį motyvą naudokite, pakeisti stulpelių intervalą ir pakeisti motyvų mastelį.

Mastelis keičiasi proporcingai

Mastelis keičiasi horizontaliai

Mastelis keičiasi vertikalčiai

*Pasukite motyvus, du kartus spragtelėję ant vidurinio orientacinio motyvo, kad atsirastų sukimo valdymo rankenėlės. Spragtelėkite į rankenėlės kampą ir tempkite, kad pasukti.

*Pakreipkite motyvus, du kartus spragtelėję ant vidurinio orientacinio motyvo ir tempkite kreipimo rankenėles.

*Pakeiskite stulpelių intervalą, pasirinkę kraštinį orientacinį motyvą ir tempdami jį į kairę arba į dešinę.

Pakeisti stulpelių intervalą.

*Pakeiskite eilučių intervalą, pasirinkę viršutinį orientacinį motyvą ir tempdami jį aukštyn arba žemyn.

*Pakeiskite eilučių poslinkį, pasirinkę viršutinį orientacinį motyvą ir tempdami jį į kairę arba į dešinę.

4. Spauskite **Enter**, kad užbaigti.

Dydžio ir išdėstymo nustatymai, kuriuos jūs pasirinkote, tampa veikiančiais Motif Fill nustatymais.

11 Skyrius

SIŪLŲ SPALVOS

Projektavimo metu kiekvienam kuriamam objektui iš spalvyno Color Chart jūs pasirenkate siūlų spalvas. Nauji objektai projektuojami naudojantis pasirinkta spalva. DigitizerPro leidžia jums tvarkyti siūlų spalvas jūsų spalvyne Color Chart. Galima pasirinkti iš plataus diapazono komercinių siūlų spalvynų. DigitizerPro programoje jūs galite užduoti spalvą lankelio viduje, kad prisiderinti prie medžiagos, ant kurios planuojate siuvinėti, spalvos. Fono spalvos yra laikomos kaip piešinio detalėmis ir išsaugojamos kartu su piešiniu.

Jums reikia nuspręsti, kiek skirtingų spalvų panaudoti siuvinėjimo sekoje. Projektavimo metu jūs pasirenkate siūlų spalvas iš spalvyno. Visuomet, kiek įmanoma, prastinkite piešinį, kad sumažinti spalvų kiekį. Visada pradėkite nuo galinių figūrų ir judėkite į priekį, sluoksniš po sluoksniu.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip pasirinkti spalvas iš Color Chart ir kaip pakeisti fono spalvas lankelio viduje ir/arba išorėje.

Siūlų spalvų tvarkymas

Color Chart spalvyne yra iki 128 spalvinių mygtukų. Nauji objektai projektuojami, panaudojant veikiančias spalvas. Spalvas galite keisti prieš ir po projektavimo. DigitizerPro taip pat leidžia jums tvarkyti spalvas jūsų Color Chart spalvyne. Yra platus pasirinkimo diapazonas komercinių siūlų spalvynų. Spalvyne Color Chart galima sureguliuoti tikslų norimų spalvų skaičių. Jėgu reikia, galima pridėti papildomų spalvinių mygtukų.

Patarimas Kada jūs vieną piešinį įkeliate į kitą, du Color Chart spalvynai susilieja

Naujos spalvos pasirinkimas

Spragtelėkite Current Color (Digitize įrankių juosta), kad atidaryti spalvyną Color Chart.

Programuojant naują objektą, programa automatiškai paima spalvą, kuri parinkta iš spalvyno Color Chart. Tai yra „veikianti“ spalva.

Kad parinkti veikiančią spalvą

1. Atšaukti visus objektus.

2. Įeiti į Color Chart vienu iš būdų:

*Spragtelėti ant Current Color piktogramos Digitize įrankių juostoje.

*Pasirinkti *View>Color Chart*, arba

*Spausti klavišų rinkinį **Ctrl+R**

Pabandykite tai Išskeisti, spragtelėti ir tempti Color Chart bet kurioje vietoje piešinio lango viduje.

3. Pakabinti pelės žymeklį virš spalvos, kad pamatyti jos gamyklinį ženklą, kodą ir pavadinimą.

4. Pasirinkite norimą spalvą

Pastaroji taps veikiančiąja spalva.

Pasirinktų objektų pespalvinimas

Galite bet kada pakeisti spalvą viename arba daugiau objektų jūsų piešinyje. Su viena komanda galite pasirinkti visus objektus su vienoda spalva. Šią savybę naudokite, norėdami pakeisti spalvą visų objektų, kurie turi vienodą spalvą. Plačiau skaitykite pusl. 34 *Peržiūrėjimas objektų su vienoda spalva*.

Kad perspalvinti pasirinktus objektus

1. Pasirinkite objektą (objektus), kurį norite perspalvinti.

2. Pasirinkti spalvą iš Color Chart.

Objektai pasirodys su nauja spalva. Veikianti spalva nepasikeis.

Rankinis spalvos keitimo būdas

DigitizerPro EasyDesign leidžia jums pakeisti bet kurio pageidaujamo dygsnio spalvą. Bet kurios pasirinktos spalvos pakeitimas vyksta veikiančioje pelės žymeklio padėtyje. Tai ypač naudinga, dirbant su monogramomis arba kitokiais raidiniais objektais, įskaitant ir atskirus simbolius. Bet kuriuo metu galite pašalinti rankiniu būdu įvestus spalvų pakeitimus. Žr. taip pat pusl. 178 *Raidžių perspalvinimas ekrane*.

Kad rankiniu būdu pakeisti spalvą

1. Spauskite **Esc**, kad atšaukti visus pasirinktus objektus piešinyje ir išjunkite įrankį *Stitch Select While Traveling*.

2. Naudokite bet kurį iš galimų keliavimo per piešinį įrankių pagal objektus arba spalvą. Plačiau žr. pusl. 35 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyDesign programoje*.

3.Naudokite rodyklių klavišus, kad surasti objekto viduje atskirą dygsnį, kurio spalvą norite pakeisti. Plačiau žr.pusl.36 *Kelionė pagal dygsnius*.

Pastaba Kai keliaujate tikrai pagal objektus arba pagal spalvas, dygsnių žymeklis visuomet bus objekto pradžioje. Šiame taške įterpus rankinį spalvos pakeitimą, pasikeis spalva viso objekto.

4.Pasirinkite norimą spalvą iš Color Chart. Spalvos pakeitimas įterpiamas dygsnių kursoriaus veikimo vietoje.

5.Kartoti tiek kartų, kiek reikia.

Pastaba *Edit>Remove Color Change* komanda yra įjungta, kada dygsnių žymeklis patalpintas ant dygsnio, nesąnario rankinį spalvos pakeitimą. Pasirinkus šią komandą, spalvos pakeitimas atšaukiamas.

Kelionė link spalvos keitimo

Pasirinkta *Edit>Remove Color Change*

Pabandykite tai Galima kitaip, pasirinkite visą objektą ir pasirinkite spalvą iš Color Chart. Visas objektas nusispalvina pasirinkta spalva.

Siūlų spalvų nustatymas

DigitizerPro leidžia jums tvarkyti siūlų spalvas jūsų Color Chart paletėje. Pasirinkite vieną iš komercinių siūlų palečių. Pridėkite arba išimkite spalvas – jūs galite priskirti iki 128 spalvinių mygtukų. Suraskite ir surūšiuokite specifines spalvas su Color Code. Sureguliuokite tikslų reikalingų spalvų skaičių - pavyzdžiui, jeigu jūs savo piešinyje naudojate tikrai 6 spalvas, apribokite rodomų spalvų skaičių Color Chart paletėje iki šešių. Jeigu reikia galite pridėti papildomų spalvinių mygtukų

Kad nustatyti siūlų spalvą

1.Įeiti į Thread Colors dialogą vienu iš būdų:

*Pasirinkti *Setup>Thread Colors*, arba

*Dešiniu spragtelėjimu ant spalvos Color Chart spalvyne.

Pasirinkti siūlų spalvą

Pakeisti arba pridėti siūlų į paletę.

2.Pasirinkti siūlų paletę iš Thread Chart išsiskleidusio sąrašo.

3. Patalpinkite norimą spalvą iš sąrašo.

Pabandykite tai jeigu jūs žinote ieškomos spalvos kodą, įveskite jį į *Find Color* lauką.

4. Panaudokite vieną mygtuką, kad perkelti pasirinktą spalvą į Color Palette.

*Replace: spalva pakeis tuo metu pasirinktą spalvą Color Palette sąrašė. Dvgubas spragtelėjimas ant siūlo Thread Chart sąrašė, duos tą patį rezultatą.

*Add: spalva bus pridėta į Color Palette sąrašą. Skaičius *Number of Colors* lauke automatiškai padidės vienetu.

Pastaba Jeigu veikiančiame piešinyje spalva Color Palette buvo panaudota viename arba daugiau objektų, tai spalvos lauko centre Color Palette sąrašė bus rodoma „varnelė“.

PIEŠINIŲ PROGRAMAVIMAS SU ILIUSTRACIJOMIS

Yra dvi stambios iliustracijų failų kategorijos, kuriuos galima importuoti į EasyDesign ir panaudoti kaip projektinę dekoraciją – t.y. vector ir bitmap failai. Kad sukurti geros kokybės siuvinėjimo piešinį, jums reikia pasirinkti arba sukurti tinkamą iliustraciją arba formatuoti.

Projektavimas su dekoracijomis

Šiame skyriuje aprašyta, kaip nuskenuoti vaizdą į DigitizerPro ir redaguoti jį prieš panaudojant kaip dekoraciją. Taip pat aprašoma, kaip įkelti į DigitizerPro ir išsaugoti vaizdus, taip pat, kaip parodyti ir paslėpti juos projektavimo metu. Vaizdų redagavimas išorinėse grafinėse programose taip pat palietas. Plačiau skaitykite pusl.85 *Projektavimas su dekoracijomis*.

Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui

Šiame skyriuje aprašyta, kaip paruošti automatiniam projektavimui vaizdus su apibrėžtais kontūrais ir be jų. Plačiau skaitykite pusl.93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

Automatinis projektavimas

Šiame skyrius aprašyta kaip bitmap vaizdus automatiškai paversti į siuvinėjimo objektus ir užbaigti piešinius, taip pat, kaip sukurti siuvinėjimo piešinius iš juodai baltų vaizdų. Plačiau skaitykite pusl.101 *Automatinis projektavimas*.

www.Viskassiuvinmui.it

12 Skyrius

PIEŠINIŲ PROJEKTAVIMAS SU DEKORACIJOMIS

Iliustraciją galima įterpti, įkelti arba nuskenuoti į DigitizerPro, kaip projektavimo šablonus arba „dekoracijas“.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip nuskenuoti vaizdą į DigitizerPro ir redaguoti jį prieš panaudojant kaip dekoraciją. Taip pat aprašoma, kaip įkelti į DigitizerPro ir išsaugoti vaizdus, taip pat, kaip parodyti ir paslėpti juos projektavimo metu. Vaizdų redagavimas išorinėse grafinėse programose taip pat paliestas.

Dekoracijos gali pagelbėti jums:

- *Piešti figūras rankiniu būdu

Jūs galite prasekti figūras ir linijas ant iliustracijos, panaudojant atitinkamus įvedimo metodus. Tokiu būdu, Bitmap vaizdo panaudojimas čia yra panašus į padidintą piešinį ir digitizerio lentą, išskyrus tai, kad viskas yra padaryta ekrane. Plačiau skaitykite pusl.57 *Projektavimo vadovas*.

- *Automatiškai sukurti figūras, panaudojant *Click-to-Stitch* (Spragtelėti į dygsmius).

Jūs pasirenkate figūrą ir *Click-to-Stitch* automatiškai nustato reikalingus dygsmius. Plačiau skaitykite pusl.104 *Automatinis vaizdų projektavimas su Click-to-Design*.

- *Pilnai automatiškai užbaigti piešinio projektavimą su *Click-to-Design*.

Jūs pasirenkate vaizdą ir *Click-to-Design* automatiškai nustato figūras ir reikalingus dygsmius, kad suprojektuoti piešinį. Plačiau skaitykite pusl. 104 *Siuvinėjimo piešinių sudarymas su Click-to-Design Advanced*.

Iš DigitizerPro jūs galite atidaryti vaizdus tokiose programose kaip *Paint*, *Corel PhotoPaint* arba *Paint Shop Pro*. Tokiu būdu atnaujinti vaizdai automatiškai iš naujo importuojami į DigitizerPro.

Tinkamos iliustracijos pasirinkimas

Rankiniam ir automatiniam projektavimui geriausia vaizdus „apvalyti“, kartais primena „animaciją“. Tokie vaizdai turi ribotą skaičių ištisinių spalvų, turinčių gerai apibrėžtus kontūrus. Idealiu atveju jie atrodo taip:

- *gerai apibrėžti, kur kiekviena figūra sudaryta iš vienodos spalvos vaizdo taškelio (pixel).
 - *aiškiai ;blokuotas, kur kiekviena figūra siuvinėjamo dydžio, mažiausiai 1 kvadr.mm.
 - *išsaugotas mažiausiai 256 spalvų spalviniame gylyje (8bit) arba geriausiai milijonai spalvų (16 bit).
- (Vaizdai automatiškai sumažinami iki 256 spalvų arba mažiau, importavus juos į DigitizerPro)

Apvalyti piešinį iki gerai apibrėžtų kontūrų

Apvalyti piešinį iki gerai apibrėžtų spalvų blokų

Sudėtingas piešinys, reikalinga redaguoti, kad pašalinti foną ir apvalyti spalvinius blokus.

DigitizerPro automatinio projektavimo būdai - *Click-to-Design* ir *Click-to-Stitch* - sukuria geriausius rezultatus su vaizdais, kurie randami meninių vaizdų elektroninėse bibliotekose arba sukuriama iš eskizų, randamų grafinėse programose. Automatinis projektavimas gali veikti su vaizdais ir iš kitų šaltinių, tačiau jiems būtinas paruošimas. Tai yra todėl, kad dauguma galimų vaizdų yra sudaryti ne iš ištisinių spalvų. Skeneriai įveda triukšmus, tuo tarpu grafinės programos įveda ,dithering‘ (,virpėjimą‘) ir ,anti-aliasing‘(anti-aljanso), kad pagerinti vaizdų spausdinimo kokybę.

Automatinis projektavimas prasčiausiai veikia su foto vaizdais, kuriuose gali būti daug ,virpančių‘ spalvų ir sudėtingų formų. Tačiau iš fotografijų jūs galite paimti figūras, kurias norėtumėte išsiuvinėti, pašalinus nereikalingas detales.

Skenuoti vaizdai

Skenuoti vaizdai iš kopijuotų piešinių arba egzistuojančių siuvinėjimo piešinių paprastai turi savyje daug ,triukšmo‘. Tačiau juos dar kartą galima panaudoti automatiniam projektavimui, bet geriausių rezultatų pasiekama su santykinai švariais vaizdais, sisidedančiais iš ištisinių spalvinių blokų. Paprastai, logo ir paprasti piešiniai nuskenuoti iš vizitinių kortelių, firminių blankų, knygų, atvirukų priskiriami šiai kategorijai.

Vaizde yra daug skenavimo ,triukšmo‘

Triukšmingiems piešiniams paprastai reikia paruošimo, sumažinti spalvų kiekį ir kontūro aštrumą. Plačiau skaitykite pusl. 94 *Vaizdų paruošimo būdai*.

Vaizdai su ,virpėjimu‘

,Virpėjimas‘ yra programinis būdas, kuris pateikia egzistuojančias spalvas spalviniais taškeliais išdėstytais šachmatine tvarka. Jis paprastai naudojamas, kad imituoti spalvas, kurių nėra vaizdo paletėje.

,Virpėjimo‘ spalvų blokai

Kaip ir triukšmingus vaizdus, taip ir vaizdus su ,virpėjimu‘ prieš naudojimą būtina apvalyti, mažinant spalvų kiekį. Atkreipkite dėmesį, kad programinė įranga puikiai apdoroja ,virpėjimo‘ spalvas viduje apibrėžtų kontūrų, tačiau ji ne taip gerai veikia, jei vaizdas neturi apibrėžto kontūro. Plačiau skaitykite pusl. 93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

,Anti-aljanso‘ vaizdai

,Anti-aliasing‘ yra programinis būdas panašus į ,virpėjimo‘ būdą. Jis naudojamas sušvelninti ryškius kontūrus, kur susikerta spalvų blokai. Spalvų susidūrimo vietose, jis sukuria švelnesnius kontūrus, išsklaidant spalvinius taškelius.

Ten, kur sąmoningai panaudotas „anti-aliasing“ būdas sušvelninti kontūrus, prieš panaudojant atmatinį projektavimo būdą, tas vietas reikia „užštrinti“. Plačiau skaitykite pusl. 93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro

Jeigu turite iliustraciją, tai su TWAIN-suderinamu skeneriu, panaudojant DigitizerPro skenavimo funkciją, galite ją nuskenuoti. Labai svarbu tinkamai nuskenuoti jūsų iliustraciją, jeigu ruošiatės panaudoti vieną iš automatinių projektavimo būdų; nuskenuoto vaizdo kokybė turės įtaką į galutinio išsiuvinėto piešinio kokybei.

Iliustracijos paruošimas skenavimui

Siuvinėjimo piešiniams, kuo mažiau tuo daugiau. Jums nereikia visų detalių atkurti piešinyje. Jūs labiau panaudokite vaizdo „struktūrą“ negu smulkias tekstūras ir spalvines detales. Kad supaprastinti iliustraciją, galite uždengti ją kopijavimo popieriumi ir ant jo nupiešti tiksliai pagindines figūras ir linijas, kurios bus užpildytos su dygsniais. Skenuojant, iliustracijos originalą padėkite į šalį, o kitoje kopijavimo popieriaus pusėje paklokite švarų baltą popierių. Blizgūs paviršiai, kaip glencuotos fotografijos, gali blogai nusiskenuoti. Uždenkite juos kopijavimo popieriumi. Jeigu iliustracijoje yra labai šviesių spalvų, paryškinkite kontūrus su plonu juodu flamasteriu.

Skenavimo skiriamoji geba

Dauguma skenerių paprašys jūsų įvesti informaciją apie skenavimo skiriamąją gebą. Skiriamoji geba reiškia taškelį skaičių per colį (dpi), naudojamą piešinio sukūrimui. Kuo reikšmė didesnė, tuo vaizdas aiškesnis, tačiau jo failas yra didesnis. Projektavimui naudokite maksimalią skiriamąją gebą 300 dpi (taškų per colį). Dažnai pakankama skiriamoji geba (ekrano) yra 72 dpi. Bendrai kalbant, kuo mažesnis vaizdo šaltinis ir/arba daugiau detalių jame yra, tuo turi būti didesnė skiriamoji geba. Naudokitės šia lentele:

Iliustracijos tipas	Skenavimo skiriamoji geba
Vizitinės kortelės, firminiai blankai	150-300 dpi
Rankiniai eskizai	150-300dpi
Fotografijos ir paveikslai	150-300dpi
Komercinis menas, linijų piešiniai	72-150dpi

Spalvinis režimas

Dauguma skenerių paprašys jūsų įvesti informaciją apie spalvų režimą. Pirmiausiai, nuspręskite ar jūsų paveiklas yra meninis piešinys iš linijų (juodas ir baltas piešinys), eskizas, spalvotas paveikslas ar juodai balta ar spalvota fotografija, tuomet pasirinkite tinkamiausią režimą. Juodai baltas režimas sukuria mažiausius failus. Spalvotos fotografijos ir pilkos skalės režimai generuoja 256 spalvų vaizdus ir sudaro panašius failus. „RGB“, „True Color“ arba „milijonai spalvų“ režimai generuoja 16.7 milijonų spalvų ir sudaro didžiausius failus. Naudokite lentelę, žemiau, kad nuspręsti, kuris režimas yra tinkamiausias jūsų piešiniui.

Vaizdo šaltinis	Pavyzdys	Aprašymas	Rekomenduojamas spalvos režimas	Spalvų kiekis
Meninis piešinys iš linijų		Paprastai dvi spalvos, juoda ir balta	Black/white drawing Line art	2 2
Piešinys		Eskizas arba piešinys su pilkais atspalviais	Grayscale Line art	256 2
Spalvotas paveikslukas		Dvi arba Daugiau spalvų	Color RGB Milijonai spalvų Spalvotas piešinys	16 milijonas 16 2-256

*Skirtingos skenavimo programos naudoja skirtingą tų pačių režimų terminologiją.

Skenavimo patarimai

Čia pateikiame patarimų skenuojant iliustracijas, kurios naudotinos piešinių projektavimui.

*Neskenuokite linijinių meninių paveikslukų grayscale režime; grayscale skenavimas sukuria pašiauštus kraštus.

*Skenuokite spalvotus paveikslukus RGB režime (milijonai spalvų), geriau negu 256 spalvų režime. Ekrane jūs galite nepastebėti skirtumo. Faktiškai 256 spalvų vaizdas gali atrodyti geriau negu RGB vaizdas. Tačiau DigitizerPro visus vaizdus verčia į 256 spalvas arba mažiau priklausomai nuo vaizdo. Ji naudoja papildomą informaciją, kad sukurti geresnį vaizdą už tą, kuris būtų nuskenuotas prie 256 spalvų.

Nuskenuotas 256 spalvų režime

Nuskenuotas RGB spalvų režime (milijonai spalvų)

*Neskenuokite spalvotų paveikslukų CMYK režime, kadangi pastarasis naudojamas vaizdams, kurie numatyti spausdinami, ir spalvos gali skirtis nuo RGB spalvų.

*Jeigu paveikslukui reikia pakeisti matmenis, pakeiskite mastelį skenavimo metu. Vėlesnis mastelio keitimas gali iškreipti vaizdą.

Paryškinimas

Kai kurios skenavimo programos leidžia jums skenavimo metu taikyti funkciją „sharpening“ (paryškinimas). Ši funkcija truputį paryškina nuskenuotą vaizdą, stebint skirtumus tarp spalvų. Ji paryškina tuos skirtumus, kurie daro vaizdo kraštus labiau apibrėžtus. Paryškinimo funkcija nepadidina vaizdo detalių; ji daro jas aiškesnėmis. Bendrai, naudokite paryškinimą su vaizdais, kurie turi gerai apibrėžtus kontūrus. Nenaudokite vaizdams be kontūrų.

Nuskenuota su paryškinimu

Nuskenuota be paryškinimo

Vaizdų importavimas į DigitizerPro

Bitmap vaizdus į DigitizerPro galima įterpti, įkelti arba nuskenuoti ir panaudoti tolimesniam projektavimui. Tiek rankiniam tiek automatiniam projektavimui „apvalyti“ vaizdai, kartais panašiai kaip „animacija“, veikia geriausiai. Skeneriai įveda triukšmus, tuo tarpu grafinės programos įveda „dithering“ („virpėjimą“) ir „anti-aliasing“ (anti-aljanso), kad pagerinti vaizdų spausdinimo kokybę. Plačiau skaitykite pusl. 93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

Prasektas skenuotas vaizdas

Automatiškai projektuotas

Patarimas Galite keisti mastelį ir transformuoti vaizdus po importo, tačiau, bendrai, geriau tai daryti skenavimo metu. Keičiant mastelį vėliau, galima iškreipti vaizdą.

Vaizdų įterpimas

Naudokite Insert Image (Image meniu), kad įterpti vaizdą ir panaudoti jį kaip pagrindą projektavimui.

Galite įkrauti skirtingų formatų bitmap vaizdus, kad panaudoti juos kaip pagrindą projektavimui. Žr. taip pat pusl.85 *Tinkamos iliustracijos pasirinkimas*.

Bitmap vaizdą galima panaudoti kaip pagrindą projektavimui

Dalinai apdorotas bitmap vaizdas

Pastaba Vector tipo piešiniai, įkraunant juos į DigitizerPro, paverčiami į bitmap vaizdus.

Kad įterpti vaizdą

1. Pasirinkti *Image>Insert Image*.

Atsidaro *Open* dialogas.

Pasirinkti bylą

Pasirinkti reikalingą formatą

2. Pasirinkti bylą iš sąrašo *Look In*.

3. Pasirinkti failo formatą iš sąrašo *Type of Files*.

4. Pasirinkti failo tipą, kurį norėsite įterpti.

5. Spragtelėkite **Open**.

Pabandykite tai Pasirinkite *Preview* kontrolinį langelį, kad pamatyti pasirinkto failo vaizdą.

Vaizdų kopijavimas ir įkėlimas

Spragtelėti *Paste* (standartinių įrankių juosta), kad įkelti vaizdo kopiją į piešinį.

Galite kopijuoti ir įkelti vaizdą į *EasyDesign*, kopijuodami jį iš kito siuvinėjimo piešinio arba grafinio vaizdo ir įkeliant jį į jūsų piešinį.

Pastaba Negalima kopijuoti ir įkelti vaizdą į *EasyEdit*.

Kad kopijuoti ir įkelti vaizdą

1. Pasirinkite vaizdą, kurį norite kopijuoti ir įkelti.

2. Paspaudę **Ctrl+C**, kopijuokite jį *Windows* buferinę atmintį.

3. Sukurkite naują failą programoje *EasyDesign* arba atidarykite piešinio failą, į kurį norite įkelti piešinį.

4. Spragtelėti ant *Paste* piktogramos arba spauskite **Ctrl+V**.

Vaizdas įkeltas piešinyje.

Pastaba Jums reikia pakeisti vaizdo matmenis, kad jis tilptų lankelio viduje. Plačiau skaitykite pusl.122 *Objektų mastelio keitimas, panaudojant Object Details*. Žr.taip pat *Vaizdų redagavimas grafikoje*.

Bitmap vaizdų skenavimas

Naudokite *Scan* (*Image* meniu), kad nuskenuoti vaizdą į *DigitizerPro*.

Galite nuskenuoti vaizdus tiesiai į *DigitizerPro*, kad panaudoti jį kaip pagrindą projektavimui. *DigitizerPro* skenavimo savybė labiausiai leidžia jums naudoti TWAIN suderinamus skenerius. Jūs galite panaudoti bet kurią skenavimo programinę įrangą, kuri pajėgi būtų išsaugoti vaizdą viename iš suderinamų formatų. Žr.taip pat pusl. 87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

Kad skanuoti bitmap vaizdą

1. Nustatykite savo skenerį. Žr.taip pat pusl.6 *Skenerių nustatymas*.

2. Paruoškite iliustraciją skenavimui. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų paruošimas skenavimui*.

3. Paleiskite *DigitizerPro*.

4. Sukurkite naują failą arba atidarykite piešinį, į kurį norite įterpti vaizdą.

5. Pasirinkite *Image>Scan*.

Atsidaro jūsų skenavimo programa.

6. Pasirinkite skenavimo režimą ir skiriamąją gebą.

Plačiau skaitykite pusl. 87 *Skenavimo skiriamoji geba ir Spalvų režimas*.

7. Peržiūrėkite vaizdą skenavimo programoje.

8.Pasirinkite vaizdo plotą, kurį būtina skenuoti.

9.Skenuoti iliustraciją

10.Išsaugoti skenuotą vaizdą trečios grupės programoje.

Pačiau, žr. pusl.91 *Vaizdų ir grafikos redagavimas*.

Išsaugokite suderinamo formato vaizdo failę į C:\Embroidery Album bylą.

Importuotų vaizdų redagavimas

Rankiniam ir automatiniam projektavimui, galbūt prieš projektavimą jums prireiks apkarpyti vaizdą. Jūs tai galite atlikti DigitizerPro viduje arba trečios grupės grafikos programoje. Kartais, jūs galite panorėti išsaugoti bazinius vaizdus, kaip atskirus failus, po skenavimo arba apkarpyimo.

Vaizdų apkarpymas projektavimui

Naudokite Crop Image (Image meniu), kad apkarpyti vaizdą naudojimui su Photo Click.

DigitizerPro leidžia jums apkarpyti vaizdus iki panaudojimo. Prie panaudojimą bitmap vaizdų siuvinėjimo piešinių projektavimui, apkarpykite juos, kad pašalinti nereikalingas detales ir sutaupyti laiko redagavimui. Ši savybė pirmiausiai skirta naudojimui su Photo Click įrankiu. Plačiau skaitykite pusl.106 *Siuvinėjimo piešinių sukūrimas iš fotografijų*.

Perspėjimas Photo Click įrankis su apkarpytais vaizdais sukuria dygsnius tikrai matomuose vaizdo plotuose. Tačiau, apkarpyti vaizdai gali duoti netikėtus rezultatus, panaudojus Click-to Stitch arba Click-to-Design įrankius. Šiuo atveju, sprendimas yra redaguoti vaizdą trečios grupės grafinėje programoje ir kartu pašalinti nepageidaujamus vaizdo plotus. Plačiau skaitykite pusl. 91 *Vaizdų ir grafikos redagavimo programas*.

Kad apkarpyti vaizdą projektavimui

1.Nuskenuokite arba įkraukite norimą vaizdą. Žr. pusl.88 *Vaizdų importas į DigitizerPro*.

2.Pasirinkite vaizdą ir apkarpyimo įrankį:

*Pasirinkite *Image>Crop Image>Rectangle*, spagtelėkite ir tempkite ribojantį rėmelį aplink apkarpomą plotą.

*Pasirinkite *Image>Crop Image>Freehand Shape* ir pažymėkite bazinius taškus, kad apkarpyti laisva forma, panaudojant dešinį ir kairį spragtelėjimus.

DigitizerPro apkerpa plotą, esantį viduje pasirinkto ploto.

Apkirptų vaizdų formos keitimas

Spragtelėti Reshape (Edit įrankių juostoje), kad parodyti apkarpytą plotą kontrolinius taškus.

Kai vaizdas jau apkarpytas, jūs galite pakeisti jo formą ir transformuoti kirpimo kontūrus tokiu pat būdu kaip jūs keičiate formą ir transformuojate raidinius objektus. Jūs taip pat galite panaudoti įrankį, kad pakeisti kirpimo kontūrų vietą.

Kad pakeisti apkarpytų vaizdų formą.

1.Apkirpkite vaizdą. Žr. pusl.90 *Vaizdų apkarpymas projektavimui*.

2.Pasirinkite apkarpytą vaizdą.

3.Spragtelėkite *Reshape object* piktogramą.
Kirpimo linija pasirodys su formos ketimo taškais.

Pabandykite tai Pasipraktikuokite su matmenų valdymo rankenėlėmis, pakreipimo ir pasukimo rankenėlėmis. Pastebėsite, kad sukimo ašies negalima perkelti. Žr.taip pat pusl.119 *Objektų tvarkymas ir transformavimas*.
4.Sureguliuokite formavimo mazgus, kad pakeisti formą.

Pastaba Formavimo mazgų negalima ištrinti, pridėti arba sukeisti tarp kampinių ir apskritimo taškų. Žr.taip pat pusl.126 *Objektų formos keitimas*.
5.Spausti **Esc**, kad užbaigti

Vaizdų redagavimas grafinėse programose.

Naudokite Touch Up Picture (Image meniu), kad redaguoti vaizdus grafinėse programose.

Kartais jums gali prireikti redaguoti tiesiog trečios grupės grafinėse programose. Normaliai, jūs tai atliekate, kad pašalinti fonus, uždažyti atskirus plotus su ištisine spalva arba pridėti kontūrus, uždengti tarpus arba sustiprinti kontūrus. Iš DigitizerPro vidaus galite atidaryti vaizdus tiesiogiai programose *Paint*, *Photo paint* arba *Paint Shop Pro* ir juos atnaujinti. Atnaujinti tokiu būdu vaizdai iš naujo importuojami į DigitizerPro.

Yra daug įvairių grafinių programų, kurios gali pagelbėti jums, tobulinant jūsų nuskenuotus vaizdus. Tokių programų spektro gale yra paprasta programa *Paint*. Ji nemokamai komplektuojama su Windows, tačiau gali palaikyti keletą formatų, atlikti spalvų pakeitimus. Kitame gale, profesionalūs įrankiai, kaip *Photoshop*. Tokios programos gali atlikti bet ką, tačiau jos galbūt per daug brangios atsitiktiniam naudojimui. Kompromisas yra programa *Paint Shop*, kuri turi daug galimybių turinčių galingų įrankių, tačiau žemesne kaina.

Kad redaguoti vaizdus grafinėse programose

- 1.Pasirinkite *Image>Insert Image*, kad įkrauti vaizdą.
- 2.Pasirinkite vaizdą

Galima pavalyti foną, paredaguoti akių kontūrus ir ragus.

- 3.Pasirinkite *Image>Touch Up Picture* ir pasirinkite grafinę programą.
Vaizdas atsidarys grafinėje programoje.
- 4.Redaguokite vaizdą ir po to išsaugokite.

Fonas išvalytas, akys turi kontūrus

5. Pasirinkite *File>Update<Filename>*. (Atnaujinti failo vardą)

Vaizdas pasirodys DigitizerPro langelyje su juostelėmis. Tai reiškia, kad jis dar atidarytas grafinėje programoje.

Failas dar atidarytas grafinėje programoje

Pabandykite tai Pasirinkite *File>Exit&Return<Filename>*, kad išeiti iš grafinės programos ir parodyti atnaujintą vaizdą DigitizerPro programoje. Juostelės išnyks.

VAIZDŲ PARUOŠIMAS AUTOMATINIAM PROJEKTAVIMUI

DigitizerPro palaiko automatinį ir pusiau automatinį bitmap vaizdų ir vector piešinių projektavimą. Gatavų piešinių kokybė smarkiai priklauso nuo originalių iliustracijų kokybės. Bendrai kalbant, vector piešiniai išlaiko paveiksluko kokybę, keičiant jų matmenis, tuo tarpu, didinant ar mažinant bitmap vaizdus, pablogėja jų kokybė, pakinta spalvinių taškų kiekis. Tačiau, kiekvienas būtinas mastelio keitimas turi būti atliekamas prieš vaizdo importą į EasyDesign, kadangi importo operacija automatiškai vector piešinius transformuoja į bitmap vaizdus. Kad bitmap vaizdus geriau paruošti automatiniam projektavimui, DigitizerPro taip pat užtikrina vaizdo apdorojimo galimybes ir ryšį su grafinėmis programomis.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip paruošti vaizdus su kontūrais ir be kontūrų automatiniam projektavimui.

Vaizdų paruošimo būdai

Iki automatinio projektavimo taikymo jums dažnai reikės patobulinti arba ‚apvalyti‘ iliustraciją. Efektyviam darbui, tiek *Click-to-Design* tiek *Click-to-Stitch* reikia įvesti vaizdus su ištisinėmis spalvomis. Jūs galite iliustracijas tobulinti tiek su bitmap redagavimo įrankiais grafinėse pakuotėse tiek su vaizdų apdorojimo įrankiais pačioje programoje DigitizerPro. Ištikrųjų, DigitizerPro neleis jums taikyti *Click-to-Design*, kol tinkamai neapdorosite vaizdo, t.y. neparuošite jo automatiniam projektavimui.

Vaizdų apvedžiojimas kontūrais

Prieš paruošimą reikia įvertinti kokį vaizdo tipą jūs naudojate, ar kontūrą ar be jo. Idealiai, vaizdai su kontūrais turi ištisines juodas linijas apibrėžtas aplink kiekvieną nuspalvintą plotą. Bekontūriniai vaizdai, idealiai, sudaryti iš ištisinių spalvotų plotų. Kontūriniais ir bekontūriniais vaizdams reikalingi skirtingi paruošimo būdai.

Vaizdas be kontūrų

Vaizdas su kontūrais

Vaizdų apvalymas

Praktikoje skenuotų vaizdų valymui gali prireikti bet kurio vieno arba kelių žemiau išvardintų būdų:

- *spalvų skaičiaus mažinimas
- * pridėti arba paryškinti kontūrus
- *pašalinti triukšmą, virpėjimą arba antialjansavimą
- *pašalinti nebūtiną detales
- *apkarpyti dalis
- *pašalinti fonus

Žr.taip pat pusl.85 *Tinkamos iliustracijos pasirinkimas*.

Spalvų mažinimas

Kartais vaizdas atrodo švarus, tačiau skenavimo metu arba grafinėje programoje jis galimai pasipildė pašalinėmis spalvomis. Spalvų sumažinimas reiškia realių spalvų skaičiaus sumažinimą, kad pašalinti nebūtiną detales ir sumažinti kiekvieną bloką iki vienetinės spalvos. Spalvų mažinimas taip pat reiškia vaizdo valymą, triukšmo ir aljansavimo (jeigu yra) šalinimą. Tai tai pat padeda sumažinti siūlo nukirpimo ir spalvų persijungimo skaičių, reikalingų piešinio siuvinėjimo metu. Mažinant spalvų kiekį nekontūrinuose vaizduose, naudokite *Image Preparation* įrankį, o kontūrinuose – *Outlined Image Preparation* įrankį.

Spalvų mažinimą reikia taikyti tiksliai, jeigu detalių pašalinimas nepaveiks figūros vaizdo. Iki spalvų sumažinimo, nuspalvinti plotai, žr.paveiksluką pavaizduotame žemiau, apima daug spalvų. Po sumažinimo, kiekvienas plotas turi tik po vieną spalvą. Detalė yra išsaugota.

Vaizdas iki spalvų mažinimo

Vaizdas po spalvų mažinimo.

Skenuodami vaizdus įsitikinkite, kad tai atliekate teisingai, kad pasiekti geriausio rezultato. Žr.taip pat pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

Vaizdas nuskenuotas RGB spalvų režime, tada spalvų sumažinta iki 8.

Vaizdas nuskenuotas 256 spalvų režime, tada spalvų sumažinta iki 8.

Žinokite, kad įrankis *Image Preparation* yra geras pašalinti triukšmą ir antialjansą, tačiau nėra geras, apdorojant ‚virpėjimą‘ ir nekontūrinius vaizdus. Priešingai, įrankis *Outlined Image Preparation* yra puikus apdorojant virpėjimo spalvas, kadangi jis apibrėžto kontūro viduje sulygina spalvinius taškus.Žr.taip pat pusl.88 *Vaizdų įterpimas*.

Outlined Image Preparation įrankis panaudotas su kontūriniu vaizdu, - virpėjimas spalvų blokuose išvalytas, kraštai ryškūs.

Kontūrų paryškinimas

Kontūrų ryškinimas siuvinėjimo piešinyje reiškia aiškiau apibrėžti ribojančius kontūrus tarp spalvų blokų arba figūrų. Jie neryškūs galėjo būti originale arba galėti nublankti skenavimo metu. Kontūrų ryškinimas yra svarbus automatiniam projektavimui, kadangi programai yra lengviau atpažinti skirtingus plotus, kurie pabaigoje tampa piešinio siuvinėjimo opbjektais.

Pastaba Kontūro ryškinimas veikia tik tai vaizduose su juodais arba tamsiais kontūrais.

Vaizdas prieš kontūro paryškinimą

Vaizdas po kontūro paryškinimo

Kai kurie vaizdai turi ištisinius kontūrus, tačiau neryškius arba neužbaigtus. Tokius kontūrus reikia išlyginti su DigitizerPro vaizdų paruošimo įrankiais arba grafinėse programose. Plačiau skaitykite pusl.91 *Vaizdų redagavimas grafinėse programose.*

Triukšmo filtravimas

Triukšmo filtravimas reiškia originalių vaizdų ištisinių spalvinių blokų atgaminimą skenuotuose vaizduose. Tai pasiekama suliejus skirtingus atspalvius į vieną ištisą spalvą. Triukšmo filtravimas yra svarbus automatiniam projektavimui, kadangi, tai atlikus, programai yra lengviau atpažinti ištisinių spalvų blokus, kurie pabaigoje tampa piešinio siuvinėjimo opbjektais. Jis taip pat apvalo vaizdą nuo neryškių arba dėmėtų plotų.

Vaizdas iki triukšmo filtravimo, spalva dėmėta

Vaizdas po triukšmo filtravimo, viena spalva

Vaizdo paruošimo įrankiai

Vaizdo paruošimui automatiniam projektavimui naudokite vaizdo paruošimo įrankius. Jūsų pasirinktas įrankis priklauso nuo vaizdo. Yra trys įrankiai:

Įrankis	Paskirtis	Galimybės
Edit Image	Ryšiui su grafine programa – pavyzdžiui, Paint Shop Pro – vaizdo redagavimui už Digitizer ribų	Leidžia apkarpyti, paryškinti, pakeisti spalvą, pridėti kontūrus, pašalinti triukšmą ir vaizdo
Image Preparation	Paruošti bet kurį bekontūrinį vaizdą	Leidžia sumažinti spalvų, iki nurodyto skaičiaus. Automatiškai: *sumažina kiekvieną bloką iki vienos spalvos *pašalina „antialjansą“, triukšmą ir „virpėjimą“ *pašalina spalvas, kurių plotas mažesnis už nurodytą
Outlined Image Preparation	Paruošia kontūrinius vaizdus	Leidžia reguliuoti kontūrų šviesumą arba tamsumą. Automatiškai: *kiekvieną kontūrą apibrėžtą bloką paverčia vienspalviu *pašalina „antialjansą“, triukšmą ir „virpėjimą“ *paryškina kontūrus

Pastaba Netgi, jeigu jūsų vaizdas atrodo paruoštas siuvinėjimui, įkėlus jį į programą, jam vistiek reikia paruošimo prieš transformaciją. Programa neleis jums taikyti automatinio programavimo metodų, neatlikus preliminarinio vaizdo apdorojimo.

Vaizdo paruošimo įrankių panaudojimas

Yra svarbu jūsų vaizdai panaudoti teisingą paruošimo įrankį. Pavyzdyje žemiau parodytas vaizdas su neryškiais kontūrais. Jeigu panaudoti įrankį *Outlined Image Preparation*, kontūrus galima būtų patamsinti ir paryškinti, kad pagerinti siuvinėjimą. Kitu būdu, prieš siuvinėjimą panaudojus įrankį *Image Preparation*, paveikslukas gausis prastai išsiuvinėtas.

Panaudotas *Image Preparation*-kontūrai neišryškinti, siuvinėjimas prastas

Vaizdas su neryškiais kontūrais

Panaudotas *Outlined Image Preparation*-siuvinėjimas geras

Vaizdas su išsistiniais kontūrais

Prieš naudodami *Outlined Image Preparation* įrankį, įsitikinkite, kad vaizdas turi *ištisinius* kontūrus. Jeigu yra plyšių, atskiri spalvų plotai bus smaišyti į vieną.

Panaudotas įrankis
Outlined Image Preparation.

Vaizdas dalinai su kontūru, kažkuris plotas neuždaras

Vaizdo spalvos sumaišytos

Jeigu jums reikia pridėti kontūrus, uždaryti plyšius arba sustiprinti kontūrą, jūs prieš skenavimą galite nubrėžti tai ranka. Arba tai galite atlikti po skenavimo grafinėje programoje. Plačiau skaitykite pusl.91 *Vaizdų redagavimas grafinėse programose*.

Patarimas Kontūrus patamsinti galite pabandyti su kontūros išvaizdos slinktimi.

Panaudotas įrankis
Outlined Image Preparation.

Vaizdo kontūras paruoštas grafinėje programoje

Kontūrai paryškinti

Vaizdo paruošimo suvestinė

Veiksmas	Vaizdas su kontūru	Bekontūrinis vaizdas
Vaizdo skenavimas	*Skanuoti RGB režime	*Skanuoti RGB režime
Skenuoti linijinį piešinį	*Paryškinti	*Neryškinti
Apdorojimas grafinėje programoje	Skenuoti dviejų spalvų režime	
	*Apkarpyti	*Apkarpyti
	*Pridėti arba redaguoti kontūrus	*Redaguoti vaizdo figūras
	*Redaguoti spalvas	*Redaguoti spalvas
	*Pašalinti triukšmą	*Pašalinti triukšmą
<i>Outlined Image Preparation</i> įrankio panaudojimas DigitizerPro programoje	Paryškinti kontūrus ir pašalinti triukšmą	
<i>Image Preparation</i> įrankio panaudojimas DigitizerPro programoje		Sumažinti spalvų ir pašalinti triukšmą
Piešinio projektavimas	*Rankinis	*Rankinis
	*Click-to-Stitch	*Click-to-Stitch
	*Click-to-Design	*Click-to-Design

Bekontūrinių vaizdų paruošimas

Naudoti Image Preparation (Digitize įrankis), sumažinti spalvų skaičių ir pašalinti vaizdo „triukšmą“ bekontūriniuose vaizduose.

Naudokite *Image Preparation*, kad paruošti *bekontūrinį* vaizdą automatiniam projektavimui. Įrankis automatiškai sumažina spalvų blokų bitmap vaizduose iki vienos spalvos, šalinant „antialijansą“ ir triukšmą. Jūs galite leisti programai automatiškai sumažinti spalvų kiekį arba nurodyti tikslų jų skaičių. Pastarasis yra naudingas, jeigu jūs norite suderinti piešinio spalvas iki tikslaus siūlų spalvų skaičiaus.

Patarimas Priklausomai nuo skenuoto vaizdo kokybės, prieš perduodant jį į DigitizerPro, jūs galbūt panorėsite patobulinti vaizdą rankiniu būdu. Paprastai, jūs tai darysite, kad pašalinti fonus, užpildyti spalvomis ištisinius plotus arba pridėti kontūrus, uždaryti plyšius, apkarpyti plotus arba sustiprinti kontūrus. Plačiau skaitykite pusl. 91 *Vaizdų redagavimas grafinėse programose*.

Kad paruošti bekontūrinį vaizdą

1.Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

Vaizdas skenuotas RGB spalvų režime-
transformuotas į 256 spalvas įkrovimo metu

2.Spragtelėkite *Image Preparation* piktogramą
Atsidaro *Image Preparation* dialogas.

Įveskite spalvų skaičių

Peržiūros panelėje pasirodo vaizdas. *Available* laukas parodo vaizdo spalvų kiekį.

Sumažinta iki 3 spalvų

Sumažinta iki 5 spalvų

3.Patikrinkite, kiek spalvų yra piešinyje. Tai nurodyta lauke *Available*. Jeigu pasirodo, kad jų per daug, tikriausiai vaizde yra triukšmo.

4.Įveskite reikalingų spalvų kiekį. Peržiūros panelėje pamatysite, kaip atrodis vaizdas.

5.Spragtelėkite **OK**, kad pritaikyti pakeitimus.

98.

Kontūrinių vaizdų paruošimas

Naudokite *Outlined Image Preparation* (Digitizer įrankis), kad paryškinti kontūrus ir sumažinti triukšmą kontūriniuose vaizduose.

Naudokite *Outlined Image Preparation* įrankį, kad paruošti *kontūrinius* vaizdus automatiniam projektavimui. Įrankis automatiškai paryškina kontūrus ir sumažina triukšmą. Plotai, apsupti juodu kontūru, yra nuspalvinami viena spalva. Kontūrų paryškinimas palengvina programai atpažinti atskirus vaizdo plotus. Šie plotai vėliau galutiniame piešinyje tampa siuvinėjimo objektais. Naudokite šį įrankį ypatingai, jeigu kontūrai išplaukę, pašiaušti arba neryškūs.

Patarimas Priklausomai nuo skenuoto vaizdo kokybės, prieš perduodant jį į DigitizerPro, jūs galbūt panorėsite patobulinti vaizdą rankiniu būdu. Paprastai, jūs tai darysite, kad pašalinti fonus, užpildyti spalvomis ištisinius plotus arba pridėti kontūrus, uždaryti plyšius, apkarpyti plotus arba sustiprinti kontūrus. Plačiau skaitykite pusl. 91 *Vaizdų redagavimas grafinėse programose*.

Kad paruošti kontūrinius vaizdus.

1.Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

2.Spragtelėkite *Outlined Image Preparation* piktogramą. Atsidaro *Outlined Image Preparation* dialogas.

Nustatyti kontūro vaizdą

Spalvų skaičius vaizde

Spragtelėkite, kad peržiūrėti triukšmo sumažinimo rezultatai.

Vaizdas pasirodo peržiūrėjimo panelėje. *Available Colors* lauke pamatysite spalvų kiekį vaizde.

3.Tempdami slinktį nustatykite kontūro kontrastą. Atsiręs pasirinkto kontūro juodai baltas vaizdas.

Paslinkite slinktį, kad paryškinti kontūrą ir pašalinti dėmeles.

Pabandykite tai Paslinkite slinktį į dešinę, kol pasieksite per daug juodo, tuomet lėtai grįžkite atgal į kairę. Sustokite tuomet, kai vaizdas parodys visus jums reikalingus kontūrus.

4.Spragtelėkite **Show Color Areas**, kad pamatyti atnaujintą vaizdą.

Kontūrai nešryškinti

Slinktis pastumta į kairę

Slinktis paslinkta į dešinę

5.Spragtelėkite **OK**, kad pritaikyti pakeitimus

Padidintas plotas

Kontūrai paryškinti ir sumažintas triukšmas

www.Viskassiuvinmui.it

14 Skyrius

AUTOMATINIS PROJEKTAVIMAS

Click-to-Stitch įrankiai yra naudingi greitam siuvinėjimo objektų sukūrimui iš vaizdų, kurie nereikalauja ypatingų meninių efektų arba siuvinėjimo specifikos žinojimo. Tai išlaisvina jus nuo laiko eikvojimo meniškiems ir prigimtinai sudėtingiems jūsų piešinio plotams.

Click-to-Design automatiškai paverčia iliustraciją į pilnai suprojektuotą siuvinėjimo piešinį su mažu arba be jūsų įsikišimo. Gali būti panaudotos įvairios iliustracijų formos – ir įvairūs vartotojo „pagalbos“ lygiai, taikomi procesui.

Panaudokite *Photo Click*, kad sukurti siuvinėjimo piešinį iš fotografijų arba kitų vaizdų, spalvotų arba pilkos skalės. Photo Click piešiniai sudaryti iš dygsnių eilučių įvairiais intervalais. Efektas primena linijinio spausdintuvo spaudinį.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip automatiškai bitmap vaizdus paversti į siuvinėjimo objektus, taip pat kaip sukurti siuvinėjimo piešinius iš pilkų vaizdų.

Naudokite Click-to-Parallel Weave Fill (Digitize įrankis), kad projektuoti didėias iliustracijų figūras su Parallel Weave Fill, išsaugojant bet kokias skylutes viduje.

Naudokite Click-to-Parallel Weave Fill without Holes (Digitize įrankis), kad projektuoti didėias iliustracijų figūras su Parallel Weave Fill, ignoruojant bet kokias skylutes viduje.

Naudokite Click-to-Turning Angle Satin Fill (Digitize įrankis), kad projektuoti siaurų stulpelių iliustracijų figūras su Satin dygsniais.

Naudokite Click-to-Centerline (Digitize įrankis), kad projektuoti centrinės linijas iliustracijoje su linijinių dygsnių eilėmis.

Naudokite Click-to-Outline (Digitize įrankis), kad projektuoti ribas tarp figūrų su Run dygsniais, naudojant veikiančias savybes.

Naudokite Match to Palette (Digitize įrankis), kad surasti artimiausią derinį tarp pasirinktos vaizdo spalvos ir siūlo spalvos.

Click-to-Stitch įrankiai užtikrina viską, kas būtina automatiniam figūrų projektavimui bitmap formate, netaikant rankinio įvedimo metodų. Šie įrankiai yra naudingi greitai sukuriant siuvinėjimo objektus iš skenuotų vaizdų, kuriems nereikia įpatinų meninių efektų arba specifinių siuvinėjimo žinių. Tai išlaisvina jus nuo laiko eikvojimo meniškėms ir prigimtinai sudėtingiems jūsų piešinio plotams. Click-to-Stitch yra pateikiama kaip „išskrendanti įrankių juosta“ ant Digitizer įrankių juostos, užtikrinanti šešias parinktis, parodytas aukščiau. Šie įrankiai paleidžia to paties pavadinimo funkcijas, randamas *Embroidery > Click-to-Stitch* meniu.

Pastaba Net jeigu jūsų iliustracija atrodo paruošta siuvinėjimui, ją reikia pirmiausiai apdoroti kaip vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.93 *Automatinis projektavimas*.

Spalvų paletės derinimas prie vaizdo

Naudokite Match to Palette (Digitize įrankis), kad surasti artimiausią derinį tarp pasirinkto vaizdo spalvos ir siūlo spalvos. Jeigu įrankis nepasirinktas, projektavimui naudojama veikianči paletės spalva.

Naudokite *Match to Palette* įrankį, kad surasti artimiausią derinį tarp pasirinkto vaizdo spalvinio bloko ir paletės spalvos. Jeigu *Match to Palette* nepasirinktas, spalvos blokas projektuojamas su veikiančia paletės spalva.

Kad suderinti paletės spalvą su vaizdu

1.Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

2.Pasirinkite vaizdą ir apdorokite jį. Detaliau žr.pusl.93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

3.Spragtelėkite *Match to Palette* piktogramą.

4.Pasirinkite Click-to-Stitch projektavimo būdą.

5.Spragtelėkite į figūrą, kurią norėtumėte projektuoti. Objektas bus suprojektuotas pagal artimiausią paletės spalvą.

Suderintas prie paletės

Suprojektuotas veikiančioje spalvoje.

Pastaba Jeigu *Match to Palette* nebuvo pasirinktas, objektas bus suprojektuotas veikiančioje paletės spalvoje.

Užpildymų projektavimas su Click-to-Stitch

Naudokite Click-to-Parallel Weave Fill (Digitize įrankis), kad projektuoti didėias iliustracijų figūras su Parallel Weave Fill, išsaugojant bet kokias skylutes viduje.

Naudokite Click-to-Parallel Weave Fill without Holes (Digitize įrankis), kad projektuoti didėias iliustracijų figūras su Parallel Weave Fill, ignoruojant bet kokias skylutes viduje.

Naudokite Click-to-Turning Angle Satin Fill (Digitize įrankis), kad projektuoti siaurų stulpelių iliustracijų figūras su Satin dygsniais.

Click-to-Stitch galima panaudoti, kad sukurti „uždarus“ Weave Fill objektus taip pat objektus su pasisukančiais Satin Fills dygsniais. Naudoti *Click-to-Parallel Weave Fill*, kad projektuoti didelius plotus jūsų iliustracijose su Weave Fill dygsniais, išlaikant bet kokias skylutes viduje. Jeigu norite ignoruoti skylutes, naudokite įrankį *Click-to-Parallel Weave Fill without Holes*. Naudokite *Click-to-Turning Angle Satin Fill* įrankį, kad projektuoti siaurų stulpelių figūras su pasisukančiais Satin Fill dygsniais. Vaizdus galite modifikuoti prieš arba po įrankių panaudojimo.

Kad panaudoti užpildymą su Click-to-Stitch

1. Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.
2. Pasirinkite vaizdą ir apdorokite jį. Detaliau žr.pusl.93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.
3. Pasirinkite iš Color paletės siūlo spalvą.
- Alternatyviai, panaudokite įrankį *Match to Palette*, kad surasti artimiausią siūlo spalvos derinį. Plačiau žr.pusl.102 *Spalvų paletės derinimas prie vaizdo*.
4. Pasirinkite reikalingą *Click-to-Stitch* užpildymo įvedimo metodą.
5. Spragtelėkite ant figūros, kurią norite projektuoti
6. Spauskite **Enter**.

Figūra iškarto užsipildis dygsniais.

Spragtelėkite ant objekto

Objektas užpildytas dygsniais

7. Tokiu pat būdu projektuokite ir kitas figūras iš iliustracijos, keisdami siūlo spalvą ir reikalingą įvedimo būdą.

Visi užpildyti plotai yra suprojektuoti
ir parodyti Vizualizer lange

8. Spragtelėkite *Vizualizer*, kad parodyti rezultatą.

Pastaba Dygsniai bus sugeneruoti atitinkamai veikiantiems dygsnių nustatymams.

Kontūrų projektavimas su Click-to-Stitch

Naudokite *Click-to-Centerline* (Digitize įrankis), kad projektuoti centrines linijas iliustracijoje su linijinių dygsnių eilėmis.

Naudokite *Click-to-Outline* (Digitize įrankis), kad projektuoti ribas tarp figūrų su Run dygsniais, naudojant veikiančias savybes.

Naudokite *Click-to-Stitch*, kad projektuoti ribas ir detales su dygsnių eilėmis. Taikomos veikiančios savybės. Galite juos modifikuoti kaip reikalinga prieš arba po įrankių naudojimo.

Kad projektuoti kontūrus su Click-to-Stitch

1. Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.
2. Pasirinkite vaizdą ir apdorokite jį. Detaliau žr.pusl.93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.
3. Pasirinkite iš Color paletės siūlo spalvą.
- Alternatyviai, panaudokite įrankį *Match to Palette*, kad surasti artimiausią siūlo spalvos derinį. Plačiau žr.pusl.102 *Spalvų paletės derinimas prie vaizdo*.
4. Pasirinkite reikalingą *Click-to-Stitch* kontūro įvedimo būdą:

*Naudokite *Click-to-Centraline*, kad projektuoti centrines linijas jūsų iliustracijoje

Spragtelėkite, kad projektuoti centrinę liniją

*Naudokite *Click-to-Outline*, kad projektuoti figūrų kontūrus su eilių dygsniais.

Spragtelėkite, kad sukurti kontūrą

Pastaba Dygsniai generuojami sutinkamai su veikiančiais nustatymais. Pastaruosius galima modifikuoti.

Automatinis vaizdų projektavimas su Click-to-Design

Click-to-Design, kaip *Click-to-Stitch* tąsa, atpažįsta kontūrus, esančius iliustracijoje, ir padaro sprendimus, kuriuos dygsnių tipus geriausia panaudoti. Jis taip pat nustato dygsnių seką, kuri pagrįsta artimiausiais ribojimais. Iliustracija efektyviai apdorojama, kad sukurti daugelį siuvinėjimo objektų, kurie sudaro gatavą piešinį. *Click-to-Design* buvo patobulintas su „išplaukiančiu“ įrankiu, kuris užtikrina dvi parinktis: *Click-to-Design Instantly* (standartinis) ir *Click-to-Design Advanced*. Šie įrankiai paleidžia funkcijas su vienodais vardais, surastas *Embroidery > Click-to-Design* meniu.

Pastabas Vienu metu galima pasirinkti tik tai vieną vaizdą. Komanda išjungiamą, jeigu yra pasirinkta dar kažkas daugiau negu vaizdas.

Siuvinėjimo piešinių kūrimas su Click-to-Design Instantly įrankiu

Naudokite *Click-to-Design Instantly* (Digitize įrankis), kad sukurti siuvinėjimo piešinius tiesiogiai iš importuotų vaizdų, panaudojant standartinius nustatymus.

Iš esmės, siuvinėjimo piešinių sukūrimas su *Click-to-Design Instantly* įrankiu yra paprastas reikalas, pasirinkti vaizdą, kurį norėtumėte konvertuoti, ir spragtelėti ant įrankio. Sistema automatiškai nustato spalvas, kurias reikia atvesti, užpildymo spalvas, detalių spalvas ir tinkamiausius dygsnių tipus, kuriuos reikia taikyti vaizdai, panaudojant standartinius nustatymus. Ji nedelsiant generuoja dygsnius pasirinktam vaizdai.

Kad sukurti siuvinėjimo piešinius su Click-to-Design Instantly

1. Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

2. Pasirinkite vaizdą ir spragtelėkite ant *Click-to-Design Instantly* piktogramos.

Netgi jeigu vaizdas prieš tai nebuvo apdorotas su *Image Preparation* įrankiu, *Click-to-Design Instantly* automatiškai apdoroja pasirinktą vaizdą ir pavers jį į siuvinėjimo piešinį.

Siuvinėjimo piešinių kūrimas su Click-to-Design Advanced įrankiu

Naudokite *Click-to-Design Advanced* (Digitize įrankis) geresnei kontrolei, sukuriant siuvinėjimo piešinius tiesiogiai iš importuotų vaizdų.

Jeigu pageidaujate geresnės vaizdo kontrolės, spragtelėkite ant *Click-to-Design Advanced* įrankio, kuris vaizdo pavertimo metu leidžia jums kontroliuoti spalvas ir dygsnių tipus. Netgi, jeigu jūsų iliustracija, įkeliant ją į programą, atrodo paruošta siuvinėjimui, ją vistiek prieš pavertimą būtina apdoroti. Programa neįleis jums taikyti automatinio projektavimo be preliminarinio vaizdo apdorojimo. Plačiau skaitykite pusl.94 *Vaizdo paruošimo būdai*.

Kad sukurti siuvinėjimo piešinius su Click-to-Design Advanced

1. Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

2.Pasirinkite vaizdą ir apdorokite jį. Detaliau žr.pusl.93 *Vaizdų paruošimas automatiniam projektavimui*.

3.Pasirinkite vaizdą ir spragtelėkite ant *Click-to-Design Advanced* įrankio

Atsidaro *Click-to-Design* dialogas. Pasirodo teisingai apdorotas vaizdas, Fill Colors stulpelyje pasirodo visos galimos spalvos pagal standartą. Informacija apie vaizdą yra patekta, įskaitant pločio ir aukščio reikšmes taip pat ir vaizdo spalvų skaičių.

Dygsnių tipo ir detalių reguliavimas

Spragtelėti, kad apdoroti vaizdą, jeigu aktyvuotas

Spragtelėkite ir tempkite spalvas į laukus

Parinkti spalvas, kurias reikia atmesti

Pastaba Jeigu vaizdas netinkamai buvo apdorotas, nepasirodys spalvos ir bus aktyvuotas mygtukas **Image Preparation**. Spragtelėkite, kad pradėti apdorojimą. Plačiau žr.pusl.94 *Vaizdo paruošimo būdai*.

4.Spragtelėkite ir bet kurias spalvas, kurias norėtumete atmesti iš automatinio dygsnių apdorojimo, tempkite į *Omit* stulpelį.

5.Panašiai, spragtelėkite ir tempkite arba palikite stulpelyje *Fill* spalvas, kurias norėtumete panaudoti piešinio plotų užpildymui.

Fono spalva praleista

Žalios spalvos praleistos

6.Bet kurias spalvas, kurias norite apdoroti kaip 'detales', – pavyzdžiui, kontūrus, ribas arba mažus plotus, kuriuos norėtumete siuvinėti paskiausiai –spragtelėkite ir tempkite į stulpelį *Details*.

7.Iš sąrašo pasirinkite siuvinėjimo tipą ir užpildymą.

**Auto Select*: sistema nusprendžia, kuris tinkamas dygsnių tipas.

**Weave*: tinkamiausias daugeliui plotų

**Satin*: tinkamas mažesniems plotams

Pastaba Nenaudokite *Satin* užpildymo plotams, kur dygsnių ilgis viršija 7 mm.

Fills: Satin
Details: Satin

Fills: Weave
Details: Satin

8.Iš sąrašo pasirinkite dygsnių tipą detalėms.

**Satin*: tinkamiausias storesnėms linijoms arba mažesnėms figūroms su kintamu pločiu.

**Double Run*: tinkamiausias plonomis linijoms.

**Sartin Line*: tinka naudoti su storesnėmis linijomis.

9.Spragtelėkite **OK**.

Click-to-Design paverčia iliustraciją į siuvinėjimo objektus ir generuoja dygsnius.

Pabandykite tai Programa suderina spalvas iš egzistuojančios paletės. Jeigu atrodo, kad piešinio spalvos prastai konvertuotos, patikrinkite ar jūsų PK vaizduoklis nustatytas į 16 Bit Colors.

Siuvinėjimo piešinių sukūrimas iš fotonuotraukų

Naudokite Photo Click Instantly (Digitize įrankis), kad sukurti siuvinėjimo piešinius tiesiogiai iš fotonuotraukų arba kitų vaizdų, naudojantis standartiniais nustatymais.

Naudokite Photo Click Advanced (Digitize įrankis) didesnei kontrolei, kurtiant siuvinėjimo piešinius tiesiogiai iš fotonuotraukų arba kitų vaizdų.

Naudokite Photo Click, kad sukurti siuvinėjimo piešinį iš fotonuotraukų arba kitų vaizdų, spalvotų arba iš pilkos skalės. Pilkos skalės vaizdai padaryti iš skirtingų pilkų atspalvių taškelių. Spalvoti vaizdai automatiškai bus verčiami į pilkos skalės vaizdus, jei panaudosite Photo Click. Photo Click piešiniai susideda iš dygsnių eilučių su skirtingu intervalu (PhotoSatin Fill). Efektas primena linijinio spausdintuvo spaudinį. Reguliokite eilučių ir/arba pačių dygsnių kampus.

Patarimas Geriausiems rezultatams, naudokite vaizdus su gerai apibrėžtais subjektais arba su nuolat besikeičiančiais atspalviais.

Kad sukurti siuvinį iš fotonuotraukų

1. Nuskenaukite arba įkraukite vaizdą. Plačiau skaitykite pusl.87 *Iliustracijų skenavimas į DigitizerPro*.

2. Pasirinkite siūlo spalvą.

3. Pasirinkę vaizdą, spragtelėkite tuo metu aktyvią Photo Click piktogramą.

*Jeigu Photo Click tuo metu yra aktyvi, fotovaizdas bus apdorojamas, panaudojant veikiančius nustatymus ir pasirinktą siūlo spalvą.

*Jeigu Photo Click Advanced yra aktyvus, atsidaro Object Details>Photo Click dialogas.

4. *Resolution* panelėje pasirinkite skiriamosios gebos parinktį: Coarse (grubi), Medium (vidutinė) arba Fine (smulki).

Smulki skiriama geba

Grubi skiriama geba

Pastaba Kuo grubesnė skiriama geba, tuo intervalas tarp eilučių didesnis.

5. Panelėje *Row* įveskite naują kampą

Eilutės kampas: 0°.

Eilutės kampas 90°.

6. Panelėje *Background* pasirinkite fono parinktį:

*Light: taikoma maksimali eilutės pločio reikšmė šviesiausiai vaizdo daliai.

*Dark: taikoma maksimali eilutės pločio reikšmė tamsiausiai vaizdo daliai.

Šviesus fonas

Tamsus fonas

Pabandykite tai Jūsų pasirenkama parinktis paprastai priklauso nuo to ar medžiaga yra šviesi ar tamsi. Parinktis *Dark* sukuria vaizdo negatyvą

7. Panelėje *Fill* pareguliuokite reikalingą grūdelių kampą *Grain Angle*.

Grūdelių kampas 0°.

Grūdelių kampas 45°.

Spragtelėkite **OK**.

EasyDesign pasirinktam vaizdai generuoja dygsnius.

Pabandykite tai Tikslėnei vaizdo peržiūrai naudokite Vizualizer'į.

www.Viskassiuvinmui.it

SIUVINĖJIMO PIEŠINIŲ MODIFIKAVIMAS

Suprojektavę piešinį, jūs galite jį modifikuoti visą, redaguoti atskirus objektus arba net atskirus dygsius.

Objektų vienijimas ir sekos keitimas

Šiame skyriuje aprašyta, kaip sujungti objektus ir piešinius, juos kopijuojant ir įkeliant, dublikuojant ir įterpiant. Čia taip pat aprašyta, kaip pakeisti objektų seką, iškerpant ir įkeliant, pagal spalvas arba objektus. Plačiau skaitykite pusl.111 *Objektų vienijimas ir sekos keitimas*.

Objektų tvarkymas ir transformavimas

Šiame skyriuje aprašomos operacijos su objektais, kaip patalpinti, užrakinti ir grupuoti taip pat kaip pakeisti mastelį, pasukti, pakreipti ir apversti objektus. Plačiau skaitykite pusl.119 *Objektų tvarkymas ir transformavimas*.

Objektų formos keitimas ir redagavimas

Šiame skyriuje aprašoma, kaip pakeisti objektų formą pagal kontrolinius taškus, kaip reguliuoti dygsnių kampus ir kaip pakeisti įėjimo ir išėjimo taškus. Plačiau skaitykite pusl.125 *Objektų formos keitimas ir redagavimas*.

www.Viskassiuvinmui.it

OBJEKTŲ VIENIJIMAS IR SEKOS KEITIMAS

DigitizerPro leidžia jums greitai padidinti piešinius, dublikuojant ir kopijuojant egzistuojančius piešinius. Jis taip pat leidžia jums suvienyti piešinius, įterpiančios vieno failo turinį į kitą failą.

Siuvinių seka paprastai vyksta tvarka, pagal kurią piešinys buvo projektuojamas. Tačiau, jūs galite pakeisti šią tvarką įvairiais būdais.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip suvienyti objektus ir piešinius, juos kopijuojant ir įkeliant, dublikuojant ir įterpint. Čia taip pat aprašyta, kaip pakeisti objektų seką, iškerpant ir įkeliant, pagal spalvas arba objektus.

Piešinių ir objektų suvienijimas

Piešinius arba piešinių objektus galima kopijuoti arba iškirpti ir patalpinti į Window Clipboard atmintinę laikinam saugojimui. Vėliau kopiją galima įkelti kiek norima kartų arba į tą patį arba į kitą piešinį, kol ją atmintinėje pakeis kita kopija. Jūs galite taip pat iškirpti įkelti raidinius objektus į piešinius ir tarp kitų objektų. Kada įterpiate vieną piešinį į kitą, suvienijamos abi Color Chart lentelės.

Piešinių įterpimas

Naudokite Insert Design (Embroidery menu), kad suvienyti du arba daugiau piešinių.

DigitizerPro leidžia vieną piešinį įterpti į kitą. Du (arba daugiau) piešinių galima tada išsaugoti kaip suvienytą piešinį.

Kad įterpti piešinius

1. Atidaryti pirmą piešinį.

2.Siuvinėjimo seka nukeliaukite į tašką, kur norite įterpti antrą piešinį. Plačiau žr.pusl.35 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyDesign programoje*.

Galite įterpti piešinį tarp objektų sekoje arba „įsodinti“ piešinį objekto viduje.

3.Pasirinkite *Embroidery>Insert Design*. Atsidaro *Open* dialogas.

4.Iš išsiskleidusio *Look In* sąrašo pasirinkite bylą, kurioje yra saugojamas piešinys, kurį norite įterpti, taip pat iš išsiskleidusio sąrašo *Files of type* pasirinkite reikalingą formatą.

5.Pasirinkite piešinio, kurį norite įterpti, failą ir spragtelėkite **Open**.

Piešinys bus įterptas esamoje adatos padėtyje.

6.Paslinkite antrą piešinį į reikalingą padėtį. Plačiau skaitykite pusl. 116 *Objektų išdėstymas, panaudojant spragtelėjimą ir tempimą*.

Perkelkite į reikalingą padėtį

Pabandykite tai Kad užtikrinti, kad visi objektai įterptame piešinyje pasiliktų kartu, sugrupuokite objektus piešinyje, dirbdami su juo. Plačiau žr.pusl.121 *Objektų grupavimas*.

7.Išsaugokite suvienytą piešinį pradiniu arba kitokiu vardu.

Piešiniai, kuriuos jūs įterpėte dabar sudaro vieną piešinį.

Objektų kopijavimas ir įkėlimas

Spragtelėkite *Copy* (Standartinis įrankis), kad kopijuoti pasirinktą piešinį į atmintinę.

Spragtelėkite *Paste* (Standartinis įrankis), kad įkelti kopijuotą objektą iš atmintinės į piešinį.

Galite kopijuoti objektus, kad sukurti daugybinius, identiškus objektus arba kad įterpti objektus iš kitų piešinių.

Nukopijuoti ir įkelti objektai

Pastaba Jūs taip pat galite pašalinti objektus iš piešinio panaudojant *Cut* komandą ir įkelti juos vėl atgal. *Cut* ir *Paste* keičia siuvinėjimo seką piešinyje. Plačiau žr. pusl.115 *Objektų sekos keitimas su Cut ir Paste*.

Kad kopijuoti ir įkelti objektus

1.Pasirinkite objektą (us), kopijavimui.

2.Spragtelėkite *Copy* piktogramą

Pasirinktas objektas nukopijuotas į atmintinę.

3.Siuvinėjimo seka nukeliaukite į padėtį, kurioje norite įkelti objektą. Plačiau žr.pusl.36 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyEdit programoje*.

Nukeliaukite į padėtį

Galite įkelti tarp kitų objektų pagal seką arba „pasodinti“ nukopijuotą objektą kito objekto viduje. Plačiau žr.pusl.114 *Objektų įsodinimas*.

4.Spragtelėkite *Paste* piktogramą.

Objektas įkeltas į piešinį. Nukopijuotas objektas dar pasilieka tarpinėje atmintinėje ir gali būti įkeltas pakartotinai iki sekančių komandų *Cut* ir *Paste* įvykdymo.

Objektas iškeltas ir apverstas

Objektų dubliavimas

Pasirinkite **Dublikate** (Edit meniu), kad dubliuoti pasirinktus objektus.

Objektus galima dubliuoti greičiau negu kopijuoti. Dubliuojant objektą, jis nekopijuojamas į tarpinę atmintinę. Tai leidžia laisvą atmintinę panaudoti iškirpimui arba kopijavimui.

Kad sukurti įvairumo efektą, dubliuotas objektas nutolintas ir pakeista jo spalva

Kad dubliuoti objektus

1. Siuvinėjimo seka nukeliaukite į tašką, kur norite patalpinti objektą. Plačiau žr. pusl.35 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyDesign programoje*.

Galite patalpinti objektą tarp kitų objektų sekoje arba „įsodinti“ objekto viduje. Plačiau žr. pusl.114 *Objektų įsodinimas*.

2.Pasirinkite objektą(us) dubliavimui.

3.Pasirinkite *Edit>Duplicate*.

Objekto dublis patalpinamas tiesiogiai ant originalo nurodytoje sekos vietoje.

Perspėjimas Įsitikinkite, kad vienoje vietoje yra tiksliai vienas dublis. Jeigu objektas vienoje vietoje bus patalpintas du kartus, tai jį bus siuvinėjamas du kartus.

Objektų klonavimas

Spragtelėkite **Select** (Edit įrankis) ir spragtelėkite ant objekto, kad pasirinkti jį.

Quick Clone galimybė leidžia jums greitai dubliuoti pasirinktus objektus, spragtelėjus juos dešiniu pelės mygtuku, tempiant ir atleidžiant kitoje vietoje.

Kad klonuoti objektus

1.Pasirinkite objektą arba objektus

2.Laikant paspaustą dešinį pelės mygtuką, tempkite objektą(us) į naują vietą.

Pasirodo juodas objekto kontūras. Pelės žymeklyje bus ženklas plius.

Dešinys objekto spragtelėjimas

Tempti ir paleisti

Objektas dubliuotas

Pabandykite tai Kad tiksliau patalpinti dublį, tempiant laikykite paspaustą klavišą **Ctrl** – judėsysis bus apribotas X arba Y ašių kryptimi.

3.Paleiskite pelę.

Pelės paleidimo vietoje bus sukurta objekto(ų) dublis.

Dešinys spragtelėjimas, laikyti paspaustą **Ctrl**
ir patempus paleisti objektą(us)

Paleisti jį

Pabandykite tai Tokiu pat būdu klonuokite objektą į kitą langą. Kad laikinai išjungti automatinę slinkti, laikykite paspaustą klavišą **Shift**, kai tempiate.

Identiška pasirinkto objekto kopija bus sukurta tose pačiose koordinatėse kaip ir pirmame lange, visiškai nesvarbu, kur paleisite pelę.

Objektų trynimas

Pasirinkite Delete (Edit meniu), kad ištrinti pasirinktus objektus.

Objektų trynimų galimi įvairūs būdai.

Kad ištrinti objektus

*Pasirinkite objektą, kurį norite ištrinti ir atlikite vieną iš operacijų:

*Spauskite **Delete**.

*Pasirinkite *Edit>Delete*.

Objektų įsodinimas

Jūs galite įdėti arba „įsodinti“ objektą į kito objekto suvinėjimo sekos vidurį, kad išvengti ilgų sujungimų (perėjimų) generavimo. Įsodinimas leidžia sukurti arba įterpti objektą tiksliai numatytame siuvinėjimo sekos taške. Ši galimybė ypač naudinga su atspaudais ir kitokiais piešiniais, kur gali būti generuojami ilgi sujungimai

Objektas neįsodintas – ilgi sujungimai

Objektai įsodinti – trumpi sujungimai ir geresnė siuvinėjimo seka

Pastaba Įsodintų objektų siuvinėjimo seka palaikoma, išnaudojant dygsnius abiem objektams. Tačiau, jeigu išnaudojate sudarinėsite piešinį su įsodintu objektu siuvinėjimo seka, ji siuvinės objektus originalaus objekto seka.

Kad įsodinti objektus

1. Keliaukite per pirmą objektą iki adatos padėties žymeklio, kur pageidaujate įterpti antrą objektą. Plačiau žr. pusl. 36 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyEdit programoje*.

Atkeliauta iki taško

2. Įterpkite antrą objektą. Kad tai atlikti, šioje vietoje sukurkite naują objektą arba iškirpkite ir įkelkite esamą.

Pasirinktas objektas

Iškirptas ir įkeltas objektas

Antras objektas yra įsodintas į pirmojo objekto siuvinėjimo seką. Visos reikalingos funkcijos automatiškai įsijungia ir antram objektui.

Pabandykite tai Kad pamatyti sujungimus, generuotus įsodintam objektui, naudokite normalią peržiūrą.

Siuvinėjimo objektų sekos sudarymas iš naujo

Siuvinėjimo objektai piešinyje formuoja siuvinėjimo seką. Iš pradžių, objektai siuvinėjami jų sukūrimo tvarka. Jūs galite pakeisti pasirinkto objekto padėtį, jį iškirpus ir įkėlus kitoje sekos vietoje arba pasinaudojant komanda *Resequene*.

Naujos sekos sudarymas su Cut ir Paste

Spragtelėti Cut (Standartinis įrankis), kad iškirpti pasirinktus objektus ir patalpinti juos atmintinėje.

Spragtelėti Paste (Standartinis įrankis), kad įkelti objektų kopiją į piešinį.

Galite naujai išrykiuoti objektus, iškerpant juos iš piešinio ir įkeliant juos atgal į kitą sekos vietą. Tai nekeičia fizinės objekto vietos.

Kad sudaryti naują objektų seką su Cut ir Paste

1. Pasirinkti objektą(us) perrykiavimui.
2. Spragtelėti Cut piktogramą. Pasirinktas objektas pašalinamas iš piešinio ir perkliamas į atmintinę.

Užbaigtas piešinys, kuriame
pirmiausiai siuvinėjimas centras

Pasirinktas ir iškirptas objektas,
skirtas pakeitimui

3. Nukeliaukite siuvinėjimo seką į vietą, kur norite atgal įkelti objektą. Plačiau žr. pusl. 35 *Kelionė siuvinėjimo seka EasyDesign programoje*.

Jūs galite įkelti sekoje tarp kitų objektų arba „įsodinti“ iškirptą objektą kito objekto viduje. Žr. pusl. 114 *Objektų įsodinimas*.

Jeigu nepakeisite adatos žymeklio esamos padėties, objektas bus įkeltas į sekos pabaigą.

4. Spragtelėkite Paste piktogramą.

Adatos padėties žymeklis

Keliauti į piešinio pabaigą

Įkelti objektą

Objektas įkeltas atgal į piešinį.

Pastaba Objektas išlieka atmintinėje ir gali būti pakartotinai įkeltas iki kol neatsinaujins komandos Copy ir Cut.

Pasirinktų objektų perrykiavimas

Naudoti Resequence (Edit įrankis), kad perrykiuoti pasirinktų objektų seką.

Galite perrykiuoti objektus, pasirinkdami juos reikalingoje siuvinėjimo sekoje. Dialogas *Resequence* yra „be režimo“, tai reiškia, kad jis pasilieka piešinio lange tiek, kiek jums reikia. Žr. taip pat pusl. 44 *Resequence dialogas*.

Kad perrykiuoti pasirinktus objektus

1. Spragtelėkite Resequence piktogramą. Atsidaro Resequence dialogas.
2. Pasirinkite reikalingą mygtuką *Objects*.

3. Pasirinkite pirmą objektą, kurį norite perrykiuoti.

*Laikant paspaustą **Ctrl**, pasirinkite daugybinius objektus perrykiavimui.

*Laikant paspaustą **Shift**, pasirinkite eilę objektų, kad perrykiuoti.

4. Spragtelėkite mygtukus, kad perstatyti pasirinktus objektus siuvinėjimo sekoje:

*Top (viršutinis): objektą perkelia į sekos pradžią.

*Up (aukštyti): perkelia jį viena vieta aukščiau sekoje

*Down (žeminti): perkelia jį viena vieta žemiau sekoje

*Bottom (apačia): perkelia jį į sekos pabaigą.

*Delete (ištrinti): pašalina jį iš sekos.

5. Spragtelėkite **OK**.

Pabandykite tai Galite taip pat pasiekti komandas per *Resequene* dialogą, įskaitant ir Lock/Unlock (užrakinti/atrakinti) ir objekto detales.

Dešinys spragtelėjimas, kad pasiekti
popup (iššokusį) meniu

Objektų perrykiavimas pagal spalvas

Spragtelėti *Resequene* (Edit įrankis), kad perrykiuoti objektus pagal spalvas.

Galite perrykiuoti objektus pagal spalvas. Tai sumažins spalvų pasikeitimų skaičių piešinyje. Dialogas *Resequene* yra „be režimo“, tai reiškia, kad jis pasilieka piešinio lange tiek, kiek jums reikia.

Kad perrykiuoti objektus pagal spalvas

1. Spragtelėkite *Resequene* piktogramą.
Atsidaro *Resequene* dialogas.
2. Pasirinkite reikalingą mygtuką *Colors*.

Pažymėta siuvinėjimo seka,
po kiekvieno objekto keičiasi spalva

3. Pasirinkite pirmą spalvą, kurią norėsite perrykiuoti.
 - *Laikant paspaustą **Ctrl**, pasirinkite daugybinius objektus perrykiavimui.
 - *Laikant paspaustą **Shift**, pasirinkite eilę objektų, kad perrykiuoti.
4. Spragtelėkite mygtukus, kad perstatyti pasirinktą spalvą (as) siuvinėjimo sekoje:
 - *Top (viršutinis): spalvą perkelia į sekos pradžią.
 - *Up (aukštyn): perkelia ją viena vieta aukščiau sekoje
 - *Down (žemyn): perkelia ją viena vieta žemiau sekoje
 - *Bottom (apačia): perkelia ją į sekos pabaigą.
 - *Delete (ištrinti): pašalina ją iš sekos.

Pasirinktos spalvos perstatymas

5. Spragtelėkite **OK**.

Pakeista siuvinėjimo tvarka,
sumažėjo spalvų persijungimų
skaičius

www.ViskasSiuvinimui.lt

www.Viskassiuvinmui.it

OBJEKTŲ TVARKYMAS IR TRANSFORMAVIMAS

Keisdami objektų vietą, mastelį ir formą, jūs galite pakeisti objektų vietą, dydį ir orientaciją piešinyje. Galima sugrupuoti objektus, kad pakeitimus taikyti visai grupei iškart, užrakinti juos, kad išvengti nepageidaujamų modifikacijų. Galite modifikuoti objektus tiesiog ekrane arba keisdami nustatymus. Taip pat galite kai kurias iš šių funkcijų pasiekti per popup (iššokantį) meniu.

Mastelio ir siuvinėjimo kokybė galiausiai priklauso nuo originalo šaltinio. Tikrai tikrieji JAN piešiniai savyje turi pilną komplektą informacijos apie piešinį, kurios reikia 100% kokybiškam masteliui ir transformavimui. Žr. taip pat pusl.202 *Siuvinėjimo piešinių formatai*.

Šiame skyriuje aprašyta, kaip reguliuoti objektų padėtį, kaip juos užrakinti ir sugrupuoti, o taip pat kaip keisti jų mastelį, pasukti, pakreipti ir apversti.

Objektų išdėstymas ir išlyginimas

Objektus į kitą piešinio vietą galima perkelti tempiant juos su pele, nustumti juos su rodyklių klavišais arba dialoge *Object Details* nurodant X:Y koordinatas.

Objektų perkėlimas spragtelėjus ir tempiant su pele

Paprasčiausias objektų perkėlimo į kitą piešinio vietą būdas yra spragtelėti ir tempiti jį su pele į norimą vietą. Alternatyvus būdas yra nustumti objektus į kitą vietą su rodykliniais klavišais.

Kad perkelti objektus, spragtelėjimo ir tempimo būdu

1. Pasirinkite objektą(us), kurį reikia perkelti.

2.Spragtelėkite ir tepmkite objektą su pele į naują vietą.

Kryžmas žymeklis centruoja objektus

3.Kad tiksliau pastatyti objektą į vietą, spauskite rodyklių klavišus ir pastumkite objektą į reikiamą vietą.

Pabandykite tai Norėdami atlikti mažus reguliavimus, padidinkite mastelį. Atstumas, kuriuo objektas pajuda, priklauso nuo mastelio koeficiento. Kuo didesnis mastelio koeficientas, tuo mažesniu žingsneliu pajuda objektas.

Objektų perkėlimas, panaudojant objektų detales

Galite perkelti pasirinktus objektus piešinio centro atžvilgiu, įvedant koordinacinių X:Y reikšmes į *Details* dialogą.

Kad perkelti objektus panaudojant jų detales

1.Pasirinkti objektus, kuriuos reikia perkelti

2.Du kartus spragtelėkite ant objekto, kad atidaryti dialogą *Objects Details* ir pasirinkite lentelę *Dimensions*.

Įveskite naujas koordinatas

3.Įveskite naujas objekto koordinatas į *Position* laukus.

4Spragtelėkite **OK**. Objektas bus sucentruotas ant naujai nurodytų koordinacinių.

Objektų rykiavimas

Naudokite Align Left (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus iš kairės

Naudokite Align Centers Vertically (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus per jų centrų vertikaliai.

Naudokite Align Right (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus iš dešinės

Naudokite Align Top (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus viršuje.

Naudokite Align Centers Horizontally (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus per jų centrų horizontaliai.

Naudokite Align Bottom (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus pagal apačią.

Naudokite Align Centers (Edit įrankis), kad rykiuoti pasirinktus objektus per jų centrus.

Galima greitai surykiuoti pasirinktus objektus piešinyje iš kairės, iš dešinės, viršuje, apačioje arba per specifinių objektų centrus. Naujas *Align* įrankis *Edit* įrankių juostoje siūlo mygtukų rinkinį to paties vardo funkcijų perjungimui *Align* popup meniu viduje. Jei pasirinkta du arba daugiau objektų, įsijungia visi įrankiai.

Kad surykiuoti objektus

1.Pasirinkite objektus, kuriuos norite surykiuoti

Pastaba Objektai lygiuojami su paskutiniu pasirinktu objektu

2.Pasirinkite objektą, pagal kurį norite rykiuoti

3.Spragtelėkite rykiavimo įrankį arba pasirinkite *Align* popup meniu viduje dešiniu spragtelėjimu ant objekto.

Rykiavimas pagal centrus

Rykiavimas iš kairės

Rykiavimas apačioje

Pabandykite tai Pasiiekti komandas taip pat galite per *Resequene* dialogą. Žr.taip pat pusl.115 *Pasirinktų objektų perrykiavimas*.

Objektų užrakinimas ir grupavimas

Kai jūs užrakiniate objektą, jūs apsaugojate jį nuo netyčinio perkėlimo ar modifikavimo. Kai jūs sugrupuojate objektus, jūs galite taikyti pakeitimus iškart visiems objektams, taupote laiką ir įsitikinate, kad pakeitimas tarpusavy dera visiems objektams.

Objektų rakinimas

Pasirinkite Lock (Edit meniu), kad užrakinti pasirinktus objektus.

Pasirinkite Unlock (Edit meniu), kad atrakinti objektus.

Rakinkite objektus, kad apsaugoti juos nuo netyčinio perkėlimo ar modifikavimo. Pavyzdžiui, šabloninių vaizdų arba vektor piešinių rakinimas palaiko juos vietoje, kai jūs šalia jų projektuojate, transformuojate arba keičiate siuvinėjimo objektų formą. Užrakintus objektus bet kuriuo metu galima atrakinti, kad atlikti pakeitimą.

Kad užrakinti objektus

*Pasirinkite objektą, kurį norite užrakinti ir tada pasirinkite *Edit>Lock*. Pasirinkimo rankenėlės išnyksta, tai reiškia, kad šio objekto jau negalima pasirinkti ar modifikuoti.

*Kad atrakinti objektą, pasirinkite *Edit>Unlock*. Visi užrakinti objektai piešinyje bus atrakinti.

Pabandykite tai Spragtelėkite dešiniu mygtuku pasirinktus objektus ir pasirinkite *Lock* iš popup meniu.

Objektų grupavimas

Spragtelėkite Group (Edit meniu), kad sugrupuoti pasirinktus objektus.

Galite sugrupuoti pasirinktus objektus arba visą piešinį, kad palaikyti jį kaip visumą, perkeliant, keičiant mastelį ir transformuojant

Kad sugrupuoti objektus

1.Pasirinkti objektus į grupę.

2.Pasirinkti *Edit>Group*

Sugrupuotų objektų pasirinkimas, perkėlimas
matmenų keitimas, transformavimas vyksta
kaip vieno objekto

Pasirinkti objektai yra sujungti į grupę. Ją galima pasirinkti, perkelti, pakeisti matmenis ir transformuoti kaip atskirą vieną objektą.

Pabandykite tai Kad pasirinkti su apibrėžiančiu kontūru (rėmeliu), tiesiog patempkite kontūrą virš vieno iš sudedamųjų objektų ir visa grupė bus pasirinkta. Žr.taip pat pusl.42 *Objektų pasirinkimas su ribojančiu rėmeliu*.

Objektų išgrupavimas

Spragtelėkite Ungroup (Edit meniu), kad išgrupuoti pasirinktus objektus.

Kai atlikote visus pakeitimus grupei, galite ją išgrupuoti ir toliau dirbti su objektais individualiai.

Pastaba Objektus jums reikia išgrupuoti, kad galėtumete nustatyti siuvinėjimo savybes individualiai kiekvienam objektui.

Kad išgrupuoti objektus

1.Pasirinkite objektą-grupę.

2.Pasirinkite *Edit>Ungroup*. Objektas-grupė išgrupuotas, ir parinkti sudedamieji objektai.

Objektas-grupė išgrupuotas,
parinkti sudedamieji objektai

Išgrupuotus objektus galima
pasirinkti individualiai

Objektų mastelio keitimas

Objektų mastelį galite pakeisti tempiant su pele už objekto pasirinkimo rankenėlių, nurodant tikslius matmenis *Object Details* dialoge arba nustatant atstumus tarp bazinių piešinio taškų. Pakeitus piešinio mastelį, pasikeičia dygsnių skaičius, kad išlaikyti veikiančią dygsnių intervalą.

Pastaba Tiksliai tikrieji JAN piešiniai turi pilną piešinio informaciją, reikalingą 100% tiksliam mastelio pakeitimui ir transformacijai.

Objektų mastelio keitimas, naudojant spragtelėjimą ir tempimą su pele

Jūs galite pakeisti objekto aukštį ir plotį arba keisti jo dydį proporcingai, tempiant už pasirinkimo rankenėlių. Galima mastelį keisti vienam atskiram objektui arba pasirinkus daugybę objektų, keisti juos kartu.

Kad pakeisti objektų mastelį su pele

1. Pasirinkti objektą(us)

Aplink objektą atsiranda aštuonios pasirinkimo rankenėlės.

2. Spragtelėkite ant rankenėlės ir tempkite ją, kad pakeisti objekto dydį.

Matmenys keisis proporcingai

Matmenys keisis proporcingai
aplink centrą

*Kad keisti aukščio ir pločio matmenis propocionaliai, naudokite kampines rankenėles

*Norėdami keisti tik aukštį, naudokite centrines rankenėles viršuje arba apačioje.

* Norėdami keisti tik plotį, naudokite centrines šonines rankenėles.

Pabandykite tai Norėdami pakeisti matmenį simetriškai centriniam taškui, tempdami už rankenėlės laikykite paspaustą klavišą **Shift**.

Matmuo kinta vertikaliai
abiem kryptimis

Matmuo kinta horizontaliai
abiem kryptimis

Objektų mastelio keitimas per *Object Details*

Naudojantis *Object Details*, galite pakeisti pasirinktų objektų arba viso piešinio mastelį. Kad išlaikyti pradinį dygsnių tankį, dygsniai generuojami išnaujo.

Perspėjimas Jeigu siuvinėjimo piešinio mastelį pakeisite daugiau nei 5%, dygsnių tankio pokitis paveiks piešinio kokybę. Žr. taip pat pusl.202 *Siuvinėjimo piešinių formatai*.

Kad pakeisti mastelį per *Object Details*

1. Pasirinkite objektą

2. Du kartus spragtelėkite atn objekto, kad atidaryti dialogą *Object Details*, pasirinkite lentelę *Dimensions*.

3. Lentelėje *Dimensions* pakeiskite mastelį į reikalingą.

Vienu iš būdų:

123

*Įveskite tikslias aukščio ir pločio reikšmes.

*Įveskite naujus aukštį ir plotį procentine išraiška nuo veikiančių matmenų.

4.Spragtelėkite **OK**.

Pradinis objektas

Aukščio matmuo pakeistas 150%

Aukštis pakeistas 50%, plotis 125%

Pastaba Pakeitus mastelį, naujas objekto dydis vėl priimamas už 100%.

Objektų sukiojimas

Jūs galite pasukti objektą tiesiog ekrane arba naudoti *Rotate* įrankį.

Objektų sukiojimas su pele

Kada pasirenkate objektą, jo kraštuose pasirodo pasirinkimo rankenėlės. Jeigu spragtelėsite ant objekto pakartotinai, rankenėlės pasikeis į sukimo rankenėles.

Kad pasukti objektą su pele

- 1.Pasirinkite objektą
- 2.Spragtelėkite ant objekto pakartotinai. Objekto kampuose pasirodys sukimo rankenėlės, ir objekto centre atsiras sukimosi centras.

Sukimo rankenėlė
Pavertimo rankenėlė
Sukimo centras

Po pirmo spragtelėjimo
pasirodo pasirinkimo rankenėlės

Po antro spragtelėjimo pasirodo
sukimo rankenėlės

Pastaba jeigu spragtelėsite per greitai, pasirodys dialogas *Object Details*

3.Jeigu būtina, galite su pele sukimo centrą patraukti į kitą vietą.

4.Spragtelėkite ant sukimo rankenėlės ir tempkite ją pagal arba prieš laikrodžio rodyklę. Sukimo metu pasirodys kontūras ir kryžminis žymeklis.

Tempkite kampą, kad pasukti aplink centrą

Nutempkite sukimo centrą

Tempkite kampą, kad pasukti aplink centrą

Objektų sukimas, panaudojant *Rotate CCW/CW*

Spragtelėkite ant *Rotate 45° CCW/CW* (Edit įrankis), kad pasukti pasirinktą objektą arba piešinį 45° pagal laikrodžio rodyklę.

Dešiniu spragtelėjimu, kad pasukti 45° prieš laikrodžio rodyklę.

Naudokite įrankį *Rotate 45° CCW/CW*, kad pasukti objektus 45° abiem kryptimis.

Kad pasukti objektus, naudojant *Rotate CCW/CW*

1.Su Select įrankiu pasirinkite objektą(us)

2.Spragtelėkite *Rotate 45° CCW/CW* įrankių juostoje

*Spragtelėkite kairiu klavišu, kad pasukti 45° pagal laikrodžio rodyklę.

*Spragtelėkite dešiniu klavišu, kad pasukti 45° prieš laikrodžio rodyklę.

Kaip paversti objektus su pele

Galite paversti objektus horizontalioje plokštumoje, spragtelėjus ant pavertimo rankenėlių ir tempiant iki reikalingo kampo.

Kad paversti objektus su pele

1.Pasirinkite objektą(us)

2.Spragtelėkite į objektą antrą kartą. Aplink objektą atsiras sukimo ir pavertimo rankenėlės. Pavertimo rankenėlės yra rombo pavidalo ir yra ties objekto viduriu viršuje ir apačioje.

3.Patempkite pavertimo rankenėles į kairę arba į dešinę

Objektas pavirsta horizontalioje plokštumoje. Kontūras ir kryžminis žymeklis parodo objekto formos pakitimą

Patempkite pavertimo rankenėlę į kairę arba į dešinę

Objektų apvertimas

Spragtelėkite *Flip Vertically* (Edit įrankis), kad apversti pasirinktą objektą arba piešinį aukštyn/žemyn

Spragtelėkite *Flip Horizontally* (Edit įrankis), kad apversti pasirinktą objektą arba piešinį kairėn/dešinėn

Naudodami tam skirtus įrankius, galite apversti objektus horizontaliai arba vertikalčiai

Kad apversti objektus

- *Pasirinkti objektus

- *Spragtelėkite *Flip Horizontally* įrankį, kad apversti objektą kairėn/ dešinėn

- * Spragtelėkite *Flip Vertically* , kad apversti aukštyn/žemyn

Arba kitokiu būdu, spragtelėkite dešiniu klavišu į objektą ir pasirinkite *Flip Horizontally* arba *Flip Vertically* iš popup meniu.

Pabandykite tai Komandas galite pasiekti taip pat per *Resequene* dialogą. Žr.pusl.115 *Pasirinktų objektų perrykiavimas*.

Po dešinio spragtelėjimo pasirinkite *Flip*.

OBJEKTŲ FORMOS KEITIMAS IR REDAGAVIMAS

DigitizerPro leidžia keisti objektų formą su bazinių taškų pagalba. Pastarieji kinta labai nedaug, priklauso nuo objekto tipo. Kai kuriems objektams įmanoma pakeisti kontrolinius taškus iš kampinių į kreivius. Aplink pasirinktus objektus pasirodo kampinių dygsnių linijos ir įėjimo ir išėjimo žymekliai. Dygsnių kampų reguliavimai priklauso nuo objekto, su kuriuo dirbate, tipo. Kai kuriems objektams dygsnių kampus galite nustatyti visam objektui. Kitiems galite reguliuoti pasisukančių dygsnių kampus. Taip pat atskiriems objektams galite pakeisti dygsnių įėjimo ir išėjimo taškus. Tai yra naudinga mažinant perėjimų tarp objektų skaičių.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip pakeisti objektų formą su kontroliniais taškais, kaip reguliuoti dygsnių kampus ir pakeisti įėjimo ir išėjimo taškus.

Objektų formos keitimas

Objekto formą galite pakeisti, pasirenkant jį su *Reshape* įrankiu ir ant kontūro perkeltiant, pridėdant arba ištrinant kontrolinius taškus. Kai kuriems objektams galite taip pat pakeisti kontrolinius taškus iš kampinių ir kreivių.

Patarimas *Reshape* įrankis leidžia modifikuoti figūras nepaveikiant dygsnių kampų.

Objektų formos keitimas, naudojant kontrolinius taškus

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankis), kad parodyti pasirinkto objekto kontrolinius taškus.

Pakeiskite objekto formą, pasirenkant jį su *Reshape* įrankiu ir pakeičiant galimus kontrolinius taškus.

Kad pakeisti objekto formą, naudojant kontrolinius taškus

1. Pasirinkite objektą.
2. Pasirinkite *Reshape* piktogramą. Aplink objektą pasirodys kontroliniai taškai.
3. Modifikuokite kontūrą, pridėdant, ištrinant, keičiant arba perkeltiant kontrolinius taškus, priklausomai nuo objekto tipo ir reikalingo keitimo.
4. Pakeiskite įėjimo ir išėjimo taškus ir dygsnių kampus pagal poreikį.
5. Spauskite **Esc**, kad užbaigti.

Kontrolinių taškų pasirinkimas

Kontrolinius taškus perkėlmui arba modifikacijai galima pasirinkti individualiai arba kartu.

Kad pasirinkti kontrolinius taškus

*Spragtelėkite, kad pasirinkti vieną kontrolinį tašką.

*Laikant paspaustą **Ctrl**, spragtelėkite, kad pasirinkti daugybę kontrolinių taškų.

*Spragtelėkite ir užtempkite ribojantį rėmą aplink kontrolinių taškų grupę, kad juos pažymėti.

Kontrolinių taškų perkėlimas

Galite perkelti kontrolinius taškus, kad pakeisti kontūro formą.

Kad perkelti kontrolinius taškus

*Spragtelėkite ir tempkite atskirą kontrolinį tašką į naują vietą

*Panašiai, spragtelėkite ant daugybės pažymėtų kontrolinių ir tempkite juos į naują vietą.

Kontrolinių taškų pridėjimas

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankis), kad pakeisti pasirinktų objektų formą

Kai pasirinktas įrankis *Reshape*, spragtelėję, jūs galite pridėti kontrolinių taškų į objekto kontūrą.

Pastaba Jūs negalite pridėti kontrolinių taškų į objektus, kurie buvo sukurti su įrankiu *Parallel Fill Circle*. Žr.taip pat pusl.127 *Apskritų objektų formos keitimas*.

Kad pridėti kontrolinių taškų

- 1.Patalpinkite žymeklį, kur norite pridėti kontrolinį tašką.
- 2.Spragtelėkite, kad pridėti kontrolinį tašką.
 - *Kairiu spragtelėjimu pridedamas kampo taškas.
 - *Dešiniu spragtelėjimu pridedamas kreivės taškas
- 3.Sureguliuokite kontrolinio taško padėtį, nutempdami jį su pele pagal kontūrą į reikiamą vietą.

Kontrolinių taškų keitimas

Objekto kontūrų formą galima pakeisti, keičiant kontrolinius taškus iš kampinių į kreivių arba atvirkščiai.

Pastaba Jūs negalite pakeisti *Turning Angle Fill* stulpelių pabaigos taškų arba bet kurių taškų objektuose, kurie sukurti su *Parallel Fill Circle* įrankiu. Žr.taip pat pusl.127 *Apskritų objektų formos keitimas*.

Kad pakeisti kontrolinius taškus

- 1.Pasirinkti kontrolinį tašką
- 2.Spausti **Spacebar**. Kampinis kontrolinis taškas pasikeičia į kreivės tašką ir atvirkščiai.

Kontrolinių taškų ištrynimasis

Galima ištrinti nereikalingus kontrolinius taškus, kad pakeisti kontūrą arba pašalinti nereikalingas ribas iš *Parallel Fill* objektų.

Pastaba Jūs negalite ištrinti kontrolinių taškų iš objektų, kurie buvo sukurti su įrankiu *Parallel Fill Circle*. Žr.taip pat pusl.127 *Apskritų objektų formos keitimas*.

Kad ištrinti kontrolinius taškus

- 1.Pasirinkite kontrolinį tašką arba taškus
- 2.Spauskite **Delete**.

Pastaba Jeigu objektas turi tiksliai du kontrolinius taškus (arba dvi poras kontrolinių taškų, kaip *Turning Angle Fill* objektų atveju), vieno taško ištrynimu išsitrina visas objektas.

Apvalių objektų formos keitimas

Naudokite *Reshape* (Edit įrankis), kad pakeisti apvalių objektų formą

Jūs galite pakeisti Circle objektus iš apskritimų į ovalus, naudojant įrankį *Reshape*. Circle objektai turi formos keitimo kontrolinius taškus (naudojamus spindulio ir objekto orientavimo pakeitimui), centrinį tašką (naudojamas perkėlimui) ir dygsnių įėjimo tašką. Šiuose objektuose jūs negalite pridėti, pakeisti arba ištrinti kontrolinius taškus.

Kad pakeisti apvalių objektų formą

- 1.Pasirinkti *Parallel Fill Circle* objektą.
- 2.Spragtelėti *Reshape* piktogramą.

Pabandykite tai Norėdami perkelti apskritimą, spragtelėkite ant kontrolinio taško, esančio apskritimo centre ir tempkite jį į naują vietą.

3. Spragtelėkite ant kontrolinio taško, esančio ant apskritimo linijos.

*Nenorėdami pakeisti orientacijos, naudokite viršutinį kontrolinį tašką

*Kad pakeisti formą ir pasukti objektą aplink centrinį tašką, naudokite kraštinį kontrolinį tašką.

Pabandykite tai Kad pakeisti apskritimo mastelį, nepaverčiant jo į ovalą, pasirinkite jį su įrankiu *Select* ir naudokite kampines pasirinkimo rankenėles.

Mastelio keitimas su kampinėmis pasirinkimo rankenėlėmis

Dygsnių kampų reguliavimas

Dygsnių kampų reguliavimas priklauso nuo objekto, su kuriuo dirbate, tipo. Dirbant su *Parallel Fill* objektais, jūs galite nustatyti dygsnių kampus visam objektui. Tą patį galite daryti ir su *Turning Angle Fill* objektais. Taip pat dygsnių kampą galite reguliuoti *Turning Angle Fill* ir *Parallel Fill* objektuose, naudojant *Reshape* įrankį.

Pastaba Jūs negalite pakeisti dygsnių kampo *Border* objektams, kadangi juose dygsniai automatiškai pasisuka, kad sektų pagal kontūrą. Tačiau jūs galite pakeisti dygsnių kampą *Parallel Fill Circle* objektuose, perkeldami dygsnių įėjimo tašką.

Parallel Fill dygsnių kampo reguliavimas, naudojant objekto savybes

Naudodami *Object Details* galite pakeisti objektų *Parallel Fill* dygsnių kampą.

Kad sureguliuoti Parallel Fill dygsnių kampą, naudojant objekto savybes

1. Pasirinkti ir du kartus spragtelėti ant *Parallel Fill* objekto. Atsidarys *Object Details > Fill stitch* lentelė.

2. Pasirinkite *Parallel Fill* lentelę

3. *Fill Stitch Angle* lauke įveskite reikalingą dygsnių kampą.

4. Spauskite **OK**.

Parallel Fill dygsnių kampo reguliavimas ekrane

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankis), kad pasirinktuose objektuose parodyti kontrolinius taškus ir dygsnių kampų linijas.

Dygsnių kampą *Parallel Fill* objektuose galite reguliuoti, naudojant *Reshape* įrankį.

Kad sureguliuoti *Parallel Fill* dygsnių kampą ekrane

1. Pasirinkite *Parallel Fill* objektą.

2. Spragtelėkite *Reshape* piktogramą. Pasirodo kontroliniai taškai kartu su dygsnių kampo linija.

3. Spragtelėkite ir tempkite liniją kiek reikia.

Pastaba Pastebėsite, kad pelės žymeklis pasikeičia į „dygsnių kampo pelės žymeklį“

4. Spauskite **Esc**, kad užbaigti.

Pabandykite tai Kad minimizuoti plyšius jūsų siuvinėjimo piešinyje, pastatykite dygsnių įėjimo ir išėjimo taškus priešais vienas kitą už ribos. Tada nustatykite dygsnių kampą, kad jis būtų statmenas linijai jungiančiai įėjimo ir išėjimo kampus.

Dygsnių kampų redagavimas *Reshape* režime.

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankis), kad pasirinktame objekte parodyti kontrolinius taškus ir kampines linijas

Galite reguliuoti dygsnių kampus *Lettering* ir *Turning Angle Fill* objektuose su *Reshape* įrankiu dialoginiame režime. Taip pat, *Reshape* režime galite pridėti ir ištrinti dygsnių kampus.

Kad redaguoti dygsnių kampus *Reshape* režime

1. Pasirinkite raidinį (*Lettering*) objektą.

2. Spragtelėkite *Reshape* piktogramą ir spragtelėkite raidės kontūrą.

3. Spragtelėkite ir tempkite dygsnių kampų taškus į reikalingą vietą.

Atitinkamai pasikeis dygsnių kampai.

Pastaba Pastebėkite, kad pelės žymeklis pasikeičia į „dygsnių kampo pelės žymeklį“

4. Pasirinkite ir ištrinkite dygsnių kampus, spausdami **Delete** mygtuką.

5. Laikydami paspaustą klavišą **Ctrl**, spragtelėkite bet kur ant kontūro, kur norite patalpinti dygsnių kampo liniją.

6. Spauskite **Esc**, kad užbaigti.

Įėjimo ir išėjimo taškų keitimas

Spragtelėkite *Reshape* (Edit įrankis), kad pasirinktuose objektuose reguliuoti įėjimo ir išėjimo taškus.

Individualiems objektams galite pakeisti dygsnių įėjimo ir išėjimo taškus. Stenkitės patalpinti išėjimo taškus šalia kaimyninių objektų, kad sutrumpinti perėjimai (sujungimo) dygsnius arba sumažinti kelionės perėjimų skaičių.

Pastaba *Circle* objektuose, dygsnių kampas yra statmenas linijai jungiančiai įėjimo tašką su apskritimo centru

Kad pakeisti įėjimo ir išėjimo taškus

1. Pasirinkite objektą

2. Spragtelėkite *Reshape* piktogramą.

Pasirodo kontroliniai taškai, įskaitant įėjimo ir išėjimo taškus.

Pastaba *Circle* objektuose pasirodo tikrai įėjimo taškas.

3. Pasirinkite reikalingą įėjimo arba išėjimo tašką ir tempkite jį į naują padėtį ant objekto kontūro.

4. Spauskite **Esc** klavišą, kad užbaigti.

V Dalis

PROJEKTAVIMAS LABIAU PATYRUSIEMS

EasyDesign užtikrina specialias produktyvumo galimybes taip pat specialius efektus ir projektavimo būdus.

Objektų detalės ir šablonai

Šiame skyriuje aprašoma, kaip jūsų piešinyje pakeisti objektų detales, taip pat kaip taikyti, sukurti ir palaikyti šablonus EasyDesign programoje. Plačiau skaitykite pusl. 133 *Objektų detalės ir šablonai*.

Dygsnių kokybės pagerinimas

Šiame skyriuje aprašoma, kaip sustiprinti ir stabilizuoti piešinius su posluoksniniais patiesalais ir kaip kompensuoti medžiagos tamprumą. Taip pat aiškinama, kaip egzistuojančiame piešinyje pakeisti medžiagos nustatymus. Plačiau skatykite pusl.139 *Dygsnių kokybės pagerinimas*.

Tobulesni projektavimo būdai

Šiame skyriuje aprašyta, kaip sukurti iškarpas ir užpildyti skyles objektuose, taip pat, kaip pasirinktiems objektams pritaikyti Feather Edge, Gradient Fill ir Travel on Edge efektus. Čia taip pat pateikiamos Applique projektavimo būdo detalės. Plačiau žr.pusl.147 *Tobulesni projektavimo būdai*.

Dygsnių redagavimas

Šiame skyriuje aprašyta, kaip pasirinkti ir redaguoti dygsnius dygsniniuose piešiniuose, panaudojant DigitizerPro EasyEdit. Plačiau žr.pusl.157 *Dygsnių redagavimas*.

www.Viskassiuvinmui.it

OBJEKTŲ DETALĖS IR ŠABLONAI

Siuvinėjimo objektų detalės yra bendros charakteristikos, kaip dydis ir padėtis, taip pat specifinės siuvinėjimo charakteristikos, kaip dygsnių tipas ir tankis. Tam tikri dygsnių nustatymai apibrėžia kaip bus regeneruojami dygsniai pakeitus objekto formą, transformavus arba pakeitus mastelį.

Pradedant naują piešinį, DigitizerPro panaudoja standartinius nustatymus arba „reikšmes“, saugomas šablone. Dauguma piešinių naudoja „Normal“ šabloną, tačiau jūs galite susikurti ir naudoti savo nuosavą šabloną. Ištikrųjų, šablone jūs galite išsaugoti bet kokių nustatymų derinį, kaip mėgiamiausių dygsnių arba raidinių nustatymų.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip jūsų piešinyje pakeisti objektų detales, taip pat kaip taikyti, sukurti ir palaikyti šablonus EasyDesign programoje.

Objektų detalių pritaikymas ir tvarkymas

DigitizerPro saugoja tris objektų detalių rinkinius – *standartinis, veikiantis ir egzistuojantis*

Pastaba Kai kurios objektų detalės gali būti modifikuojamos ekrane – pavyzdžiui, jūs galite pakeisti dydžio detales keisdami objekto mastelį su pasirinkimo rankenėlėmis. Kitos detalės, kaip dygsnių intervalas arba ilgis, modifikuojamos *Object Details* dialoge.

Standartinės objektų detalės

Standartinės objektų detalės laikomos piešinio šablone ir jos yra startinės, sukuriant naują piešinį šio šablono pagrindu.

Veikiančios objektų detalės

Veikiančios objektų detalės yra nustatymai, naudojami naujų objektų sukūrimui. Nors ir pakeistumete šiuos nustatymus, jie išlieka tokie patys, kaip šablono standartiniai. Paprastai, jūs keičiate juos, kad taupyti projektavimo laiką. Pavyzdžiui, jūs iš anksto galite nusistatyti Satin Fill dygsnius, kad panaudoti specialų tankį naujam projektuojamam Satin objektui.

Pastaba Pakeitimas paveiks naują objektą piešinyje, ne patį šabloną. Kad pritaikyti pakeitimus visiems naujiems šiuo šablonu pagrįstiems piešiniais, jums reikia pakeisti *default* (standartinės) – ne *current* (veikiančias) – detales. Žr. taip pat pusl. 142 *Darbas su medžiagomis*.

Egzistuojančios objektų detalės

Egzistuojančių objektų detalės yra nustatymai, kurie saugojami kartu su objektu piešinyje. Pasirinktų objektų detales jūs galite paversti naujomis veikiančiomis detalėmis arba naujomis standartinėmis. Taip pat galite veikiančias detales taikyti egzistuojantiems objektams.

Veikiančių objektų detalių nustatymas

Naudokite Object Details (Edit juostos įrankis), kad nustatyti detales veikiančiam piešiniui.

Kada keičiate *current* (veikiančias) objektų detales, nustatymai automatiškai taikomi visiems naujiems veikiančio piešinio objektams. Jūs galite taip pat taikyti veikiančias detales egzistuojantiems objektams. Prieš pradedant, galite sureguliuoti veikiančias objektų detales, kaip naujus nustatymus. Jūs galite tikrai pakeisti nustatymus tų objektų, kurie nekontroliuojami medžiagų nustatymais.

Pastaba Pasirinktų objektų nustatymai gali turėti prioritetą prieš medžiagos nustatymus. Žr. žemiau *Pasirinktų objektų detalių keitimas*.

Kad nustatyti veikiančias objektų detales.

1. Įsitikinkite, kad nėra pasirinktų objektų.
2. Spragtelėkite *Object Details* piktogramą.. Atsidaro *Object Details* dialogas.

Object Details dialogo viršuje pasirodo langeliai, kurie užtikrina prieigą prie visų galimų objekto detalių nustatymo.

3. Spragtelėkite į langelį, kad pamatytų veikiančius nustatymus ir pakeisti, jeigu reikalinga.
4. Spragtelėkite **OK**.

Pasirinktų objektų detalių keitimas

Galite keisti pasirinktų objektų detales. Jeigu jūs esate pasirinkęs daugiau negu vieną objektą, *Object Details* dialogas parodys tikrai langelius, kuriuose yra nustatymai tinkantys visiems pasirinktiems objektams. Pavyzdžiui, jeigu jūs pasirinkote Parallel Fill ir Border objektus, nepasirodys nei *Parallel Fill* nei *Border* langeliai, kadangi vienodi nustatymai netaikomi abiem objektams. Jeigu pasirinkti objektai tam pačiam nustatymui turi skirtingas veikiančias reikšmes, laukas bus tuščias. Jeigu įvesite naują reikšmę, ji bus taikoma abiem objektams.

Reikšmės pasirinktiems objektams pakeistos

Pastaba Egzistuojančių objektų detalių pakeitimas neveikia į veikiančius arba standartinius nustatymus ir į bet kurių esamu metu nepasirinktų objektų detales. Žr. taip pat pusl.142 *Darbas su medžiagomis*.

Kad pakeisti pasirinktų objektų detales

- 1.Pasirinkite objektą(us), kurio detales norite pakeisti.
- 2.Du kartus spragtelėkite, kad atidaryti *Object Details* dialogą.
- 3.Pasirinkite reikalingą langelį ir pakeiskite nustatymus, kaip pageidaujate.
- 4.Spragtelėkite **OK**.

Standartinių objektų detalių pakeitimas

Jūs bet kuriuo metu galite pakeisti standartinių objektų detales, išsaugojant objekto, su kuriuo dirbate, detales į veikiančią šablono. Išsaugojami tiksliai to objekto nustatymai. Kitos detalės išlaiko jų veikiančius nustatymus. Pavyzdžiui, jeigu jūs darote pasirinkto *Border* objekto detales standartinėmis, tai standartiniai Parallel Fill nustatymai nepasikeis.

Standartinis Satin Line plotis

Naujo Satin Line plotis

Pastaba Pakeitimas paveiks visus naujus piešinius, sukurtus, panaudojant šią šablono. Jeigu tiksliai norite, kad pakeitimai būtų taikomi piešiniams, su kuriais jūs dirbate, keiskite *veikiančias*, ne *standartines* detales.

Kad pakeisti standartinių objektų detales

- 1.Pasirinkite objektą(us), ant kurio norėtumėte sudaryti standartinę bazę.
- 2.Du kartus spragtelėkite, kad atidaryti *Object Details* dialogą.

- 3.Pasirinkite norimą langelį ir pakeiskite nustatymą.

- 4.Spragtelėkite **Save**.

Objekto detalės išsaugojamos veikiančiame šablone ir bus taikomos visuose naujuose objektuose ir piešiniuose, kurie pagrįsti šiuo šablonu.

Pastaba Taip pat galite sukurti naują šablono, panaudojant modifikuoto objekto detales kaip standartines. Plačiau skaitykite pusl.136 *Piešinių šablonų panaudojimas*.

Piešinių šablonų tvarkymas

Šablonai yra specialūs failai, naudojami standartinių nustatymų išsaugojimui. Šablonus naudokite projektuojant dažniausiai naudojamus piešinių tipus taip, kad jums kiekvieną kartą nereikėtų nustatinėti veikiančių detalių. Pavyzdžiui, šablone gali būti standartinių objektų ir raidinis pavyzdys. Jame gali būti tiesiog pageidautini dygsnių nustatymai, raidiniai fontai ir dydis ir spalvos nustatytos kaip veikiančios detalės. Arba jis gali turėti specialų tankį, tempimo kompensaciją arba posluksnio nustatymus nustatytus, kad tiktų skirtingoms medžiagoms.

Dažnai naudojamas lankelis arba
fono spalva gali būti išsaugoti šablone

Kada įjungiate DigitizerPro, ji sukuria tuščią piešinį Normal šablono pagrindu. Tada programa užklausia jūsų, kokią medžiagą norėtumėte naudoti. Kada jūs pasirenkate *File>New*, jūs būsit paprašytas pasirinkti šabloną. Tada šablonas panaudoja bet kurią medžiagą, kuri yra veikianti, kai jūs pirmą kartą atidarote piešinį arba sukuriate naują iš dialogo *Getting Started*.

Pastaba Medžiaga piešiniam yra kritinis elementas ir yra kontroliuojamas atskirai šablono reikšmėmis. Medžiagų nustatymų kiekis yra mažesnis negu jų patalpinta šablonuose. Šablonai nustato globalines reikšmes jūsų piešiniui, tačiau kiekvienas piešinys reikalauja savo atskiro medžiagos nustatymo, kuris saugojamas kartu su piešiniu. Žr. taip pat pusl. 142 *Darbas su medžiagomis*.

NORMAL šablonas

NORMAL šablonas yra standartinis šablonas, patiekiamas kartu su DigitizerPro. Jame yra veikiančio objekto detalės.

Piešinio šablono sukūrimas

Jūs galite sukurti šablonus iš piešinių, kurie susideda iš reikalingų objektų ir objektų detalių. Tiesiog išsaugokite piešinį arba jo elementus kaip šabloną. Šablonai atrodo taip pat kaip ir piešinių failai, tačiau naudoja failo pavadinimo tęsinį JMT

Pastaba Šablono jūs negalite perrašyti per klaidą. Kiekvieną kartą kai jūs iš šablono kuriate naują piešinį, DigitizerPro atidaro dublikatą. Kada jūs išsaugojate piešinį pirmą kartą, atsidaro dialogas *Save As*, tokiu būdu jūs galite išsaugoti šabloną kitu vardu.

Kad sukurti piešinio šabloną

1. Pradėkite naują arba atidarykite egzistuojantį piešinį.
2. Jeigu reikalinga, sureguliuokite objekto detales ir efektus.
3. Pridėkite objektus ir raides, kuriuos norėtumėte matyti šablone.

Į šabloną papildomai įdėtas raidinis objektas,
kuris bus kiekviename piešinyje

Pabandykite tai Jūs galite įvesti raidžių bazines linijas, tačiau tai tik pagelbės įvesti teksto pavyzdį.

Naudodami šabloną, jūs galite perspausdinti teksto pavyzdį.

4. Pasirinkite *File>Save As*

Atsidaro *Save As* dialogas.

5. Iš *Save As* tipinio sąrašo pasirinkite *Templates (JMT)*.

DigitizerPro automatiškai atidaro bylą *DigitizerPro/Template*. Piešinių šablonai turi būti saugojami čia arba jie, jums pradėjus naują piešinį, nepasirodys šablonų sąrašė.

6. *File name* lauke įveskite šablono vardą.

7. Spragtelėkite **OK**.

Piešinys 1

Piešinys 2

Piešinių šablonų naudojimas

Kai iš *File* meniu pradedate naują piešinį, dialoge *New* pasirodo galimų šablonų sąrašas. Plačiau žr. pusl. 27 *Naujų piešinių kūrimas pagal vartotojo šablonus*.

Pastaba Šablonų sąrašas pasirodo tikrai kada jūs pradate piešinį iš *File* meniu. Jeigu jūs pasirinksite *New* įrankį, pagal standartą bus taikomas NORMAL šablonas.

Piešinių šablonų modifikavimas

Šablonus jūs galite modifikuoti tokiu pat būdu kaip normalius piešinius.

Pastaba Pakeitimus taikykite tikrai šablono panaudojimui ateičiai. Egzistuojantys piešiniai, sukurti šio šablono pagrindu, nebus paveikti.

Kad modifikuoti piešinio šablonus

1. Pasirinkite *Files>Open*. Atsidaro *Open* dialogas

2. Nueikite į *DigitizerPro/Template* bylą, tada iš „Files of type“ nusileidusio sąrašo pasirinkite *Templates (JMT)*.

Pasirodo galimi šablonų failai.

3. Pasirinkite šabloną, kurį pageidaujate modifikuoti, ir spragtelėkite **Open**.

4. Modifikuokite objektų detales, stilių ir kitus pageidaujamus nustatymus.

5. Pasirinkite *File>Save As*.

Atsidaro dialogas *Save As*.

6. Iš *Save As* tipo nusileidusio sąrašo pasirinkite *Templates (JMT)* ir spragtelėkite **Save**.

Pabandykite tai Kad sukurti naują šabloną modifikuoto šablono pagrindu, įveskite naują failo vardą ir spragtelėkite **Save**.

7. Spragtelėkite **Yes**, kad patvirtinti. Modifikuotas šablonas paruoštas naudojimui.

Veikiančių detalių išsaugojimas šablone.

Jūs lengvai galite išsaugoti veikiančio objekto detales į veikiantį šabloną. Žr. taip pat pusl. 134 *Objekto detalių taikymas ir tvarkymas*.

Kad išsaugoti veikiančias detales į šabloną

1. Įeikite į *Object Details* dialogą.

*Kad panaudoti veikiančias objekto detales, atšaukite visus pasirinktus objektus, tada spragtelėkite *Object Details* piktogramą.

*Kad panaudoti tam tikras objekto detales, pasirinkite objektą ir du kartus spragtelėkite ant jo.

Spragtelėkite, kad nustatymus išsaugoti į šabloną.

2. Pakeiskite reikalingas objekto detales.

3. Spragtelėkite **Save**. Pasirodis patvirtinimo pranešimas.

Pastaba Tikrai veikiančių objektų detalės – ne objektai arba kiti nustatymai piešinyje – yra išsaugojami šablone.

4. Spragtelėti **OK**, kad atnaujinti šabloną.

5. Spragtelėti **OK**, kad sugrįžti į piešinio langą.

Nauji nustatymai yra išsaugoti šablone, iš kurio buvo sukurtas piešinys, ir juos galima toliau naudoti.

Piešinio šablonų trynimas

Šablonus ištrinkite tokiu pačiu būdu, kaip ištrintumėte bet kurį Windows failą, panaudojant Windows Explorer. Šablonai yra saugojami *DigitizerPro/Template* byloje.

www.Viskassiuvinmui.it

DYGSNIŲ KOKYBĖS GERINIMAS

Siuvinėjimo išvaizda ir kokybė labai priklauso nuo posluoksniu, kuris tarnauja dengiančio siuvinėjimo pagrindu. Be posluoksniu, siuvinys plokščiai dengia medžiagą, kuri dažnai gali prasišviesti. Nauji pprojektuotojai gali susivilioti padidinti dygsnių tankį, tačiau žymiai efektyviau yra panaudoti posluoksni. Nors posluoksniu padidina dygsnių skaičių, bet jis padeda stabilizuoti medžiagą ir sumažinti raukšlėjimąsi ir sutraukimą, ypač ant didsnių piešinių. Jis tai pat užtikrina „pastogę“, keliančią dygsnių dangą ir neleidžiančią dygsniams paskęsti į minkštas medžiagas. Jis dar gali paruošti suvinėjimui pašiauštas medžiagas, išlygindamas ją.

Siuvinėjimo dygsniai įtraukia medžiagą į vidų, kur sminga adatos. Tai gali sukelti medžiagos raukšlėjimąsi, gali pasirodyti plyšiai siuvinyje. Kad objektas būtų išsiuvinėtas teisingai, dygsniai jame turi turėti teisingus intervalus, pakankamą įtraukos kompensaciją kartu su tinkamu posluoksniu, suderintu su dygsnio tipu, objekto tipu, objekto forma ir medžiaga. DigitizerPro užtikrina optimizuotų medžiagos nustatymų rinkinį taip, kad programiškai galima būtų įvertinti medžiagos, ant kurios bus siuvinėjama, tipą.

Šiame skyriuje aprašoma, kaip sustiprinti ir stabilizuoti piešinius su posluoksniais ir kaip kompensuoti medžiagos tempimąsi. Čia taip pat aiškinama, kaip pakeisti egzistujančių piešinių medžiagos nustatymus.

Sustiprinimas ir stabilizavimas su posluoksniais

DigitizerPro generuoja posluoksniu siuvinėjimą automatiškai, veikiančių nustatymų pagrindu. Pastarieji yra saugomi su kiekvienu objektu tokiu pat būdu kaip ir kitos objekto detalės. Jie regeneruojami visuomet kai keičiamas objekto mastelis arba objektas transformuojamas. EasyDesign leidžia jums sureguliuoti reikšmes, kad suderinti įvairias medžiagas, raidžių išvaizdą ir dydį.

Didesni plotai ir tamprios medžiagos, kaip trikotažas ir pike, paprastai labiau reikalauja posluoksnių negu mažesni plotai ir tvirtos medžiagos, kaip tikas arba oda. Tada, kai norite visą piešinį kilsterėti, geriausiai yra naudoti banguotą (weave) posluoksnį. Ant trikotažo geriausia tinka pakraščio eilutė (Edge run). Žr. taip pat pusl. 142 *Darbas su medžiagomis*

Automatinių posluoksnių taikymas

Naudokite Underlay (Edit įrankis), kad pritaikyti automatinį posluoksnį naujam arba pasirinktam objektams

Underlay įrankis yra perjungimo mygtukas, kuris leidžia panaudoti automatinį posluoksnį naujam arba pasirinktam objektams, sukurtiems ant veikiančių nustatymų bazės. *Underlay* įrankis tik įėjus į programą yra neveikiantis.

Kad panaudoti automatinį posluoksnį

*Su arba ne pasirinktu objektu, spragtelėkite ant *Underlay* piktogramos.

Kai objektas nepasirinktas, posluoksnių dygsniai automatiškai generuojami naujam piešiniui. Abiem atvejais, naujam arba pasirinktam objektams automatiškai sugeneruoti dygsniai yra pagrįsti veikiančiomis savybėmis.

* Su arba ne pasirinktu objektu, spragtelėkite ant *Underlay* piktogramos, kad išjungti jo veikimą.

Posluoksnių keitimas

DigitizerPro užtikrina galimybę pasirinkti posluoksnių variantą:

Papildomai prie bazinių posluoksnių dygsnių tipų – Center Run (centrinė eilutė), Zigzag, Edge Run (pakraščio eilutė) ir Weave (banguotas) – DigitizerPro taip pat užtikrina posluoksnių derinius, kaip Double Zigzag (dvigubas zigzagas), Center Run+Zigzag ir t.t. Tai leidžia taikyti objektams dvigubus posluoksnius.

Pastaba Bet koks derinys, kuriame yra Center Run posluoksniis, negali būti panaudotas su Parallel Fill arba Parallel Fill Rectangle objektais.

Kad pakeisti posluoksnį

1. Pasirinkti ir du kartus spragtelėti užpildymo objektą.

Atsidaro *Object Details* dialogas.

2. Pasirinkite *Underlay* langelį.

Pasirinkti Underlay

Pasirinkti Underlay tipą

3. Kontroliniame langelyje pasirinkite *Underlay*

4. Iš *Underlay Type* sąrašo pasirinkite posluoksnių tipą.

5. Spragtelėkite **OK**.